

DAFTAR PUSTAKA

- Abednego, Victor Adiluhung. (2018). *Visual Identity Vs Brand Identity*. Diakses pada 28 Oktober 2021. Dari <https://binus.ac.id/malang/2018/12/visual-identity-vs-brand-identity/>
- Admin disbud. (2021). *Sejarah Lovina*. Diakses tanggal 28 Oktober 2021. Dari <https://disbud.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/16-sejarah-lovina>
- Anindita, Marsha. & Riyanti, Menul Teguh. (2016). *Tren flat design dalam desain komunikasi visual. Program Studi DKV, FSRD Universitas Trisakti. Jurnal Dimensi DKV, Vol.1-No.1 April 2016. Hal. 8*. Diakses 30 Oktober 2021. Dari <https://trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/seni/article/view/1816/1574>
- Ardi, Raden F. P. & Wiratama, D. Adi. (2018). *Perancangan "Si Meton" Sebagai Maskot Pilkada Provinsi Nusa Tenggara Barat 2018, Jurnal imajinasi, Vol.XII/2. Juli 2018. hal. 50*. Dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/17471/8764>
- Dinas Pariwisata. (2020). *Potensi Pariwisata Lovina Dan Perangi Limbah/Sampah Dengan Meningkatkan Sapta Pesona dan Konsep Tri Hita Karana Yang Dimulai Dari Diri Kita Sendiri*. Diakses 27 Oktober 2021. Dari <https://dispar.bulelengkab.go.id/informasi/detail/berita/potensi-pariwisata-lovina-dan-perangi-limbahsampah-dengan-meningkatkan-sapta-pesona-dan-konsep-tri-hita-karana-yang-dimulai-dari-diri-kita-sendiri-56>
- Fatmawati, Inna. (2015). *Metode Berfikir dalam Mendesain*. Diakses 28 Oktober 2021. Dari <https://innafatmawati.wordpress.com/2015/12/18/metode-berfikir-dalam-mendesain/>
- Kanal Informasi. (2016). *Pengertian Data Primer dan Data Sekunder*. Diakses Pada 28 Oktober 2021. Dari <https://www.kanalinfo.web.id/pengertian-data-primer-dan-data-sekunder>
- KBBI. (2021). *Maskot*. Diakses 28 Oktober 2021. Dari <https://kbbi.web.id/maskot>

- Pujiningsih, Listiyowati. (2015). Perancangan Media Promosi Terpadu Aldila Resto Kendal. Semarang: Program Studi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang. Diakses tanggal 28 Oktober 2021. Dari <https://123dok.com/document/download/7q0jwvxz?page=1>
- Setyawan, IG.D.A. (2013). *Data Dan Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 16-17. Surakarta, Politeknik Kesehatan Kemenkes Surakarta. Diakses 28 Oktober 2021. Dari <https://akupunktursolo.files.wordpress.com/2013/03/data-teknik-pengumpulan-data.pdf>
- Tyas, Ary Utamaning. (2014). Perancangan Maskot Si Sopat Sebagai Media Branding Pondok Bakso Sempurna Kranggan Temanggung Jawa Tengah. Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses tanggal 31 Oktober 2021. Dari <https://eprints.uny.ac.id/18820/>
- Ubay, Fahri. (2015). *Seberapa pentingnya Maskot bagi promosi produk?*. Diakses pada 23 Oktober 2021. Dari <http://klopidea.com/seberapa-pentingnya-maskot-bagi-promosi-produk/>
- Wahyuningsih, Sri. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM PRESS. Diakses 21 Oktober 2021. Dari <http://komunikasi.trunojoyo.ac.id/wp-content/uploads/2020/07/sri-wahyuni-final-Edisi-2.pdf>
- Wikipedia. (2021). *Maskot*. Diakses pada 23 Oktober 2021. Dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Maskot>
- Yudidamar, Tri Murbagas. (2019). Perancangan Visual Identity Dan Pengaplikasian Media Promosi Delacour Decoration Kendal. Semarang: Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Diakses tanggal 30 Oktober 2021. Dari http://lib.unnes.ac.id/34915/1/2411412094_Optimized.pdf