

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Darmawanto, Eko. (2019). *Desain Komunikasi Visual II Perancangan Identitas Visual*. Jawa Tengah: UNISNU PRESS.
- Hilmi, Mustofa. (2022). *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Jawa Tengah: Penerbit NEM.
- Moertini, Veronica S., dan Mariksha T. Adithia. (2020). *Pengantar Data Science dan Aplikasinya bagi Pemula*. Bandung: UNPAR Press.
- Putra, Ricky W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Jurnal:

- Agung, Ahmad Bayu. 2019. *Perancangan Desain Maskot sebagai Media Promosi HIGI Creative Lab Guna Meningkatkan Brand Loyalty*. Surabaya: Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya. (Diakses pada 02 November 2022 pukul 10:31)
- Alamsah, Riko, dan Muhamad Rois Abidin. 2022. *Perancangan Maskot untuk Mendukung Identitas Visual Objek Wisata Air Merambat Roro Kuning Bajulan Nganjuk*, 3 (2): 152, 155-156. *Jurnal Barik*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/47278>. (Diakses pada 12 April 2023 pukul 00:55)
- Hadi, Alfian Futuhul, dan Halimatus Sa'diyah. 2022. *Keterampilan Statistika dan Data Science: Manfaatnya di Berbagai Bidang pada Era Digital*, 4 (2): 294. *Abdimas Universal*. <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v4i2.245>. (Diakses 10 April 2023 pukul 21:56 WIB)
- Hamdani, Ibnu Mansyur dkk. 2023. *Edukasi Mengenai Pentingnya Data Science untuk Masa Depan*, 4 (1): 34-35. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*. <https://doi.org/10.46306/jabb.v4i1.313>. (Diakses 10 April 2023 pukul 22:19 WIB)
- Hasbullah, Hendra Santosa, dan I Wayan Swandi. 2020. *Makna Desain Karakter "Si Meton" pada Maskot Pilkada NTB Tahun 2018*, 6 (2): 182. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*. (Diakses pada 01 November 2022 pukul 21:57 WIB)
- Hidayat, Syarip, dan Mochamad Rosidin. 2018. *Visualisasi Desain Karakter Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual pada Papan Permainan Kuliah Seni & Desain*, 3 (2):

134-145. Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan. <https://scholar.google.com/citations?user=dSHYkDEAAAAJ> (Diakses pada 1 Juli 2023, pukul 02:42 WIB)

Irsyad, Naufal Nurul, dan Arry Mustikawan. 2019. *Perancangan Identitas Visual dan Media Informasi Desa Wisata Ketenger Baturraden*, 6 (2): 1040-1048. eProceedings of Art & Design. <https://scholar.google.com/citations?user=EgddT48AAAAJ&hl=en> (Diakses pada 1 Juli 2023 pukul 02:42 WIB)

Novica, Dimas Rifqi, dan Kusumawati Hidayat. 2018. *Kajian Visual Desain Karakter pada Maskot Kota Malang*, 3 (2): 52 & 54. Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS). <http://dx.doi.org/10.17977/um037v3i22018p52-58>. (Diakses pada 28 Maret 2023 pukul 01:33 WIB)

Sumadewa, I Nyoman Yoga. 2019. *Kajian Karakter Maskot Sebagai Representasi Identitas Universitas Bumigora*, 1 (2): 59-60. Sasak: Desain Visual dan Komunikasi. <https://doi.org/10.30812/sasak.v1i2.468>. (Diakses pada 12 April 2023 pukul 00:51 WIB)

Tafakur, Muhammad, dan Siti Desintha. 2019. *Perancangan Komik Karakter Superhero "Sembrani"*, 6 (2): 1109-1115. eProceedings of Art & Design. <https://scholar.google.com/citations?user=POfNH4AAAAJ&hl=en> (Diakses pada 1 Juli 2023, pukul 02:42 WIB)

Artikel:

CNN Indonesia. (2023, 4 Juli). DKI Jakarta Anggarkan Rp78 M untuk Pasang AI di 20 Simpang Jalan. Diakses pada 22 Juli 2023, dari <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20230704075703-92-969131/dki-jakarta-anggarkan-rp78-m-untuk-pasang-ai-di-20-simpang-jalan/amp>

Senibudayabetawi.com. (2022, 9 September). Rupa-rupa Kekayaan Keanekaragaman Motif Batik Betawi. Diakses pada 21 Juli 2023, dari <https://www.senibudayabetawi.com/6918/rupa-rupa-kekayaan-keanekaragaman-motif-batik-betawi.html>

SUMBER GAMBAR

- Uprint.id. (tanpa tanggal). 5 Rahasia Cara Membuat Maskot yang Keren. Diakses pada 8 Mei 2023, dari <https://uprint.id/blog/bagaimana-mendesain-maskot-yang-keren/>
- Passiondesigns.co.id. (tanpa tanggal). Yuk Kita Pahami Dulu Perbedaan Logo dan Maskot!. Diakses pada 7 Agustus 2023, dari <https://passiondesigns.co.id/yuk-kita-pahami-dulu-perbedaan-logo-dan-maskot/>
- Issu.com. (2023, 17 Januari). RILA – Brand Mascot Guideline. Diakses pada 8 Mei 2023, dari https://issuu.com/natalieewid/docs/rilla_mascot_guideline
- Mldspot.com. (2018, 10 Agustus). Mengenal Lebih Dekat Tentang 3 Maskot Asian Games. Diakses pada 8 Mei 2023, dari <https://www.mldspot.com/trending/mengenal-lebih-dekat-tentang-3-maskot-asian-games>
- Leap.digitalbisa.id. (tanpa tanggal). Produk Digital Kami. Diakses pada 2 Mei 2023, dari <https://leap.digitalbisa.id/our-product>
- Instagram.com. (tanpa tanggal). Diakses pada 3 Mei 2023, dari <https://instagram.com/telkom.dsc?igshid=NTc4MTIwNjQ2YQ==>
- Instagram.com. (2023, 24 Februari). Diakses pada 3 Mei 2023, dari https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE3OTYxOTI0Mjc4MzU2OTA2?story_media_id=3045615646076265730_52126412978&igshid=NTc4MTIwNjQ2YQ==
- Dqlab.id. (tanpa tanggal). Platform Belajar Data Science Pertama dengan Fitur AI. Diakses pada 3 Mei 2023, dari <https://dqlab.id/>
- Instagram.com. (2023, 24 April). 5 Curhatan yang Paling Sering Muncul. Diakses pada 6 Mei 2023, dari <https://www.instagram.com/p/CriYKLjvCOY/?igshid=NTc4MTIwNjQ2YQ==>
- Haktiv8.com. (tanpa tanggal). Bootcamp: Penghasil Talenta Digital Siap Kerja. Diakses pada 3 Mei 2023, dari <https://www.haktiv8.com/>
- Instagram.com. (2023, 17 April). Bikin Proyek Programming dengan Golang. Diakses pada 6 Mei 2023, dari <https://www.instagram.com/p/CrQWh0wBt0B/?igshid=NTc4MTIwNjQ2YQ==>

Mncvision.id. (2022, 26 September). Fun Fact Maskot Vio, Maskot Super Hero Andalan MNC Vision. Diakses pada 7 mei 2023, dari https://mncvision.id/article/read/content_article/1664183604/fun-fact-maskot-vio-maskot-super-hero-andalan-mnc-vision#:~:text=MNC%20Vision%20resmi%20mengenalkan%20maskot,pada%20tanggal%208%20Agustus%202022!

Facebook.com. (2018, 25 Januari). Meet Little V. Diakses pada 7 Mei 2023, dari <https://www.facebook.com/vivopakistan/posts/say-hello-to-littlev-our-official-mascoty-you-would-want-to-make-him-your-friend-a/1425536880902099/>

Indomascot.com. (2019, 20 Juni). Maskot Oppo, A. Ollie. Diakses pada 7 Mei 2023, dari <https://www.indomascot.com/blog/maskot-oppo-a-ollie/>

Digitaltrends.com. (2018, 31 Oktober). Who's Bugdroid? Meet The Cute Mascot of Android. Diakses pada 7 Mei 2023, dari <https://www.digitaltrends.com/mobile/who-is-bugdroid-the-story-of-androids-mascot/>

Wikipedia. (2023, 17 Januari). Miraitowa and Someity. Diakses pada 2 Juli 2023, dari https://en.wikipedia.org/wiki/Miraitowa_and_Someity

Elshinta.com. (tanpa tahun, 5 April). 5 April 1981: Serial boneka Si Unyil tayang pertama kali di TVRI. Diakses pada 2 Juli 2023, dari <https://elshinta.com/news/263913/2022/04/05/5-april-1981-serial-boneka-si-unyil-tayang-pertama-kali-di-tvri>

Orami.co.id. (2022, 2 Agustus). 6 Motif Batik Betawi dan Filosofi Unik yang Ada di Baliknnya. Diakses pada 21 Juli 2023, dari <https://www.arami.co.id/magazine/batik-betawi>

Facebook.com. (2022, 16 Juli). Tanpa judul. Diakses pada 10 Agustus 2023, dari <https://www.facebook.com/photo/?fbid=2104905453014987&set=p>

Slantmagazine.com. (2009, 9 Oktober). Besotted with Stars: The Problem with Pixar's WALL-E. Diakses pada 7 Agustus 2023, dari <https://www.slantmagazine.com/film/besotted-with-stars-the-problem-with-walle/>

Toraja.tribunnews.com. (2022, 29 Desember). Sejarah Serial 'Si Unyil', Tayangan Favorit Generasi 90an. Diakses pada 10 Agustus 2023, dari <https://toraja.tribunnews.com/2022/12/29/sejarah-serial-si-unyil-tayangan-favorit-generasi-90an?page=all>