

DAFTAR PUSTAKA

- Andina, Yurista. (n.d.). "Apa Itu Graphic Standard Manual?". [kreativv.com. https://kreativv.com/graphic-standard-manual/view-all/](https://kreativv.com/graphic-standard-manual/view-all/)
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Desintha, S., Ayu, I. K., & Octamediana, H. (2020). Unsur Visual Kemasan Granola Creations. Ojs.unikom.ac.id.
- Firmansyah, Anang. (2020). *Komunikasi Pemasaran. Pasuruan. CV Penerbit Qiara Media*.
- Haiqal, M. K., & Hidayat, S. (2017). Penerapan Identitas Visual pada Media Promosi Website Wisata Kerajinan Rajapolah. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 182-199.
- Irawati N., Satriawati, Z., & Prasetyo, H. (2023). *Buku Ajar Pariwisata Berbasis Pedesaan Konsep, Praktik, dan Pengembangan*. Widina Bhakti Persada.
- Irsyad, N. N., & Mustikawan, A. (2019). Perancangan Identitas Visual Dan Media Informasi Desa Wisata Ketenger Baturraden. *eProceedings of Art & Design*, 6(2).
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia. "Outlook Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2023/2024". <https://kemenparekraf.go.id/pustaka/outlook-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif-20232024>
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia. "Statistik Pariwisata Indonesia 2023". <https://kemenparekraf.go.id/>.
- Kotler, P., & Pfoertsch, W. (2008). *In B2B Brand Management*. PT. Bhuana Ilmu Populer.
- Pradeno, D. K., & Kadarisman, A. (2019). Perancangan Identitas Visual Kawasan Wisata Sumber Karya Indah Tajur Katulampa Bogor. *EProceedings of Art & Design*, 6(3).
- Rizki, F., & Mustikawan, A. (2019). Perancangan Grafis Lingkungan pada Museum Tekstil Jakarta. *eProceedings of Art & Design*, 6(3).
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Mendesain Logo*. PT Gramedia.
- Rustan, Suriyanto. (2021). *LOGO2021 (Buku 1 dan 2)*. CV. Nulisbuku Jendela Dunia Safanayong,
- Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Arte Intermedia
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Sudibya, B. (2018). BALI MEMBANGUN BALI JURNAL BAPPEDA LITBANG Wisata Desa dan Desa Wisata.

- Sugiyono, D. R. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta
- Sugiyono, D. R. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta
- Swasty, W. (2016). *Branding: Memahami Dan Merancang Strategi Merek*. PT Remaja Rosdakarya.
- Tafakur, M., & Desintha, S. (2019). Perancangan Komik Karakter Superhero" sembrani". *eProceedings of Art & Design*, 6(2).
- Wijaya, Bambang Sukma. (2013). HOW 'DEEP IS YOUR BRAND' The Hierarchical Effects Model of Emotional Branding Journal Communicationn Spectrum, Vol 3 No.2.
- Wheeler, A. (2018). *Designing brand identity: An essential guide for the whole branding team (5th ed.)*. Hoboken, N.J: John Wiley & Sons, Inc.