

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhi, Yudha. (2013). *Merancang Media Promosi Unik dan Menarik*. Yogyakarta: Taka Publisher.
- Ariesta, Olvyanda. (2020). Perancangan Maskot ISI Padangpanjang Sebagai Media Branding. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(2), 105-115.
- Hoolwerff, D. V. (2014). *Does your mascot match your brand's personality? An empirical study on how visual characteristics of a brand mascot can function as a tool for transmitting an archetypical brand personality*, Master Thesis Communication Science, University of Twente.
- Jhalugilang, Paundra. (2018). Maskot Asian Games 2018 Sebagai Sebuah Brand Dan Pemanfaatan Media Sosial Dalam Memperkuat Brand. *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 15(2), .
- Kartono, G., & Sembiring, D. (2017). *Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual*. Medan : Al-Hayat.
- Kotler, Philip. (2005). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta : PT Indeks Kelompok Gramedia.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Larasati, A., Hermanto, Y. A. L., & Sarjono. (2020). "UM's Mascott Design for Supporting Brand Identity" in International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies, KnE Social Sciences. 651–663.
- Lauwrentius, S., Achmad, Y. A. F., & Sigit, P. Y. (2015). Penciptaan City Branding Melalui Maskot Sebagai Upaya Mempromosikan Kabupaten Lumajang. *Jurnal Art Nouveau*, 4(2), 152-161.
- Mohanty, S. S. (2014). Growing Importance of Mascot & their Impact on Brand Awareness. A Study of Young Adults in Bhubaneswar City. *International Journal of Computational Engineering & Management*, 17 (6), 42-44.
- Kongdee, N., Prapawong, S., & Jintapitak, M. (2020). The Designing of Institute's Educational Mascots for Brand Identity. *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal*, 5(6), 1759-1777.

- Medrano-Bigas, P. (2015). *The Forgotten Years of Bibendum. Michelin's American Period in Milltown: Design, Illustration and Advertising by Pioneer Tire Companies (1900-1930)*, Ph.D Thesis, University of Barcelona, English translation, (2018).
- Prawita, R., Swasty, W., & Aditia, P. (2017). Membangun Identitas Visual Untuk Media Promosi Usaha Mikro Kecil Dan Menengah. *Jurnal Sositologi*, 16(1), 27–42.
- Pusat Prestasi Nasional (Puspresnas) Kemendikbud. (2020). *Panduan Pelaksanaan Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS) Ke-33 Tahun 2020*.
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi. *Jurnal Common*, 3(1), 71–80.
- Ramadeni, S., & Soewardikoen, D. (2017). Identitas Visual dan Media Promosi Wisata Edukasi Jendela Alam. *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 113-128.
- Ramli, Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press, Cet.I.
- Said, Abdul Azis. (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Penerbit UNM Makassar.
- Santo, Tris Neddy, dkk. (2012). *Menjadi Seniman Rupa*. Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Sekretariat PIMNAS XXIX. (2016). *Panduan PIMNAS XXIX*. Bogor: PT Penerbit IPB Press.
- Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suter, J. R. (2016). Who Is Hikonyan? The Phenomenon of Japanese Yuru-Chara. *Sociology Study*, 6(12), 775–782.
- Tillman, Bryan. (2011). *Creative Character Design*. United State of America : Elsevier Inc.
- Tim Inti Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS), dkk. (2021). *Panduan Pelaksanaan Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS) Ke-34 Tahun 2021*. Puspresnas, Kemendikbud.

- Tim Rektor Unimed. (2019). *Buku Pedoman Unimed Tahun Akademik 2019-2020*. Medan: Unimed Press.
- Tjipto R, Sudjadi, (2014). *Modul Mata Kuliah Tipografi II*. Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Seni Rupa Dan Desain Visi Indonesia Yogyakarta.
- Tyas, Ary Utamaning. (2014). Perancangan Maskot Si Sopat Sebagai Media Branding Pondok Bakso Sempurna Kranggan Temanggung Jawa Tengah. Tugas Akhir Karya Seni.
- Valentino, Dion Eko. (2019). *Pengantar Tipografi*. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Politeknik LP3I/2019.
- Siregar, V. M. M. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Produk. *TAM (Technology Accept Model)*, 9(1), 15–21.
- Wheeler, Alina. (2009). *Designing Brand Identity*. Canada, New Jersey: Acid Free-Paper.
- Kembaren, Y. A., Kartono, G., Mesra. (2020). Analisis Karya Poster Berdasarkan Unity, Layout, Tipografi, dan Warna. *Jurnal Seni Rupa*, 09(1), .
- Wiratmo, dkk. (2021). A Framework To Design Mascot Character As Supporting Tool For City Branding Based On Yuru-Chara Concept. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(1), 1-12.
- Zulkifli dan Triyanto, R. (2018). *Nirmana Dwimatra Elemen, Prinsip, dan Aspek Aplikasi Teknis Seni Rupa dan Desain*. Medan: FBS Unimed Press.

Sumber Internet

- <http://komunikasi.um.ac.id/2020/02/mengenal-lebih-dekat-maskot-um-cakrawala>
- <https://m.merdeka.com/sumut/satwa-endemik-sumut-ini-fakta-menarik-beo-nias-yang-dilindungi>