

## DAFTAR PUSTAKA

- Rustan, S. (2013). *Mendesain Logo*. Gramedia Pustaka Utama.
- Safko, L., & Brake, D. (2009). *The Social Media Bible*. John Wiley & Sons.  
<https://archive.org/details/socialmediabible00safk/page/788/mode/2up>
- Santosa, I. (2019). Pengaruh Revolusi Industri Ke-Empat (Industri 4.0) terhadap Pendidikan Tinggi berbasis Kreatifitas. *Prosiding Seminar Nasional Seni, Kriya, Dan Desain, 1*, 1–9.
- Setiawan, I. N. A. F., & Jayanegara, I. N. (2019). *Sistem Tanda Visual Logo STMIK STIKOM Indonesia*. STIMIK STIKOM Indonesia.
- Sitepu, V. (2004). *Panduan Mengenal Desain Grafis*. PT. Elex Media.  
<http://penerbit.cerdas.co.id>
- Suwardikun, D. W. (2000). *Merubah Citra Melalui Perubahan Logo*. ITB Library.
- Swasty, W. (2016). *Branding Memahami dan Merancang Strategi Merek*. RosdaKarya.
- Wheeler, A. (2009). *Designing Brand Identity: An Essential Guide for The Entire Branding Team*. John Wiley & Sons.