

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Sandrawita, “Dampak Negatif Penggunaan Gadget (Handphone) dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru,” p. 21, 2019.
- [2] “5 Manfaat Baca Buku untuk Anak dan Cara Membiasakannya.” <https://helohehat.com/parenting/anak-1-sampai-5-tahun/perkembangan-balita/manfaat-baca-buku-untuk-anak/> (accessed Nov. 20, 2021).
- [3] “Anak Disarankan Baca Buku Fisik Daripada Digital, Ini Penjelasannya.” <https://lifestyle.kompas.com/read/2021/04/23/190000220/anak-disarankan-baca-buku-fisik-daripada-digital-ini-penjelasannya> (accessed Nov. 20, 2021).
- [4] “Pop Culture - Kompasiana.com.” <https://www.kompasiana.com/achmadfadly/55006a60813311461bfa7670/pop-culture> (accessed Nov. 20, 2021).
- [5] Oleh, “Perancangan Desain Maskot Sebagai Media Promosi Higi Creative Lab Guna Meningkatkan Brand Loyalty Kerja Praktik,” 2019.
- [6] P. Jhalugilang, J. Arjuna, U. Nomor, D. Kepa, and K. Jeruk, “Sebagai Sebuah Brand dan Pemanfaatan Media Sosial dalam Memperkuat Brand Jurnal Komunikasi,” vol. 15, no. 2, 2018, Accessed: Aug. 18, 2022. [Online]. Available: www.asiangames2018.id.
- [7] P. Jhalugilang, “Maskot Asian games 2018 sebagai sebuah brand dan pemanfaatan media sosial dalam memperkuat brand.,” *Komunikasi J. Ilm. Ilmu Komunikasi.*, vol. 15, no. 2, pp. 102–109, 2018.
- [8] F. L. Kurniawan and S. Sayatman, “Perancangan Maskot untuk Memperkuat Identitas Visual Kota Kediri,” *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 7, no. 1, 2018, doi: 10.12962/j23373520.v7i1.29547.
- [9] R. Fadhli, R. N. Indah, N. Widya, and W. Oktaviani, “Strategi Perpustakaan Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Emotional Branding Melalui Storytelling,” *JMIE (Journal Madrasah Ibtidaiyah Educ.*, vol. 4, no. 1, p. 68, 2020, doi: 10.32934/jmie.v4i1.172.
- [10] Y. Hadiprawiro, “Desain Logo dan Maskot ‘Difabel Klaten’ sebagai Brand Awareness Kampanye Sosial Peduli Masyarakat Disabilitas di Klaten, Jawa Tengah,” *J. Desain*, vol. 5, no. 02, p. 135, 2018, doi: 10.30998/jurnal Desain.v5i02.2270.
- [11] D. R. Novica and I. K. Hidayat, “Kajian Visual Desain Karakter Pada Maskot Kota Malang,” *JADECS (Journal Art, Des. Art Educ. Cult. Stud.*, vol. 3, no. 2, pp. 52–58, Aug. 2019, Accessed: Nov. 20, 2021. [Online]. Available: <http://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/view/9321>.
- [12] “Maskot Perpustakaan | Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah D.I Yogyakarta.” <http://dpad.jogjaprov.go.id/album/maskot-perpustakaan-19> (accessed Jan. 22, 2022).
- [13] “Maskot Perpustakaan dan Kearsipan Disperpusip Tahun 2019 | Kantor Dinas Perpustakaan dan Arsip - Kab. Karawang.” <https://disperpusip.karawangkab.go.id/berita-gambar/maskot-perpustakaan-dan-kearsipan-disperpusip-tahun-2019> (accessed Jan. 22, 2022).
- [14] “GABU - Garuda Bugar | HelloMotion.com.” <https://hellomotion.com/content/gabu-garuda-bugar> (accessed Dec. 21, 2021).
- [15] S. Lauwrentius, A. Y. A. Fianto, and S. P. Yosep, “Penciptaan City Branding Melalui Maskot Sebagai Upaya Mempromosikan Kabupaten Lumajang,” *J. Art Nouv.*, vol. 4, no. 2, pp. 162–171, 2015, [Online]. Available: <https://jurnal.dinamika.ac.id/index.php/ArtNouveau/article/view/974>.

- [16] E. A. Trianto and A. Yulianeu, "Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Abodemen di UPTD Pasar Rajadesa," *Jumantaka*, vol. 1, no. 1, pp. 11–20, 2018, [Online]. Available: <https://bit.ly/2w8Qmlm>.
- [17] L. Wahyudi, "Ikon Pop Culture Reprerentasi Tokoh Politik Indonesia Dalam Komik Strip Gump N Hell," 2020.
- [18] "BAB III LANDASAN TEORI."
- [19] H. Astuti, F. Universitas, E. Unggul, F. Universitas, and B. Jaya, "Penggunaan poster sebagai media komunikasi kesehatan."
- [20] M. H. Dr.farida Nugrahani, "dalam Penelitian Pendidikan Bahasa," 信阳师范学院, vol. 1, no. 1, p. 305, 2014, [Online]. Available: <http://e-journal.usd.ac.id/index.php/LLT%0Ahttp://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/11345/10753%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.758%0Awww.io-srjournals.org>.
- [21] Sugiyono, "Langkah Metode Pendekatan Kualitatif," *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., 2018.
- [22] N. I. Pratiwi, "Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi," *J. Ilm. Din. Sos.*, vol. 1, no. 2, p. 212, 2017.
- [23] D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. 2013.
- [24] B. A. B. Iii, "Jurnalmetode Penelitina Kualitatif," pp. 50–61, 2002.
- [25] "Segmentasi Psikografis: Arti, Pengumpulan Data, dan Penerapannya." <https://glints.com/id/lowongan/psikografis-adalah/#.Ygsa8N9BzIU> (accessed Feb. 15, 2022).
- [26] "Brainstorming adalah Metode Pengumpulan Gagasan, Ini Manfaatnya Bagi Organisasi | merdeka.com." <https://www.merdeka.com/jabar/brainstorming-adalah-metode-pengumpulan-gagasan-ini-manfaatnya-bagi-organisasi-klm.html> (accessed Jul. 15, 2022).
- [27] "7 Fakta Unik Landak, dari Memiliki Ribuan Duri sampai MakhluK Soliter Halaman all - Kompas.com." <https://www.kompas.com/homey/read/2021/09/17/182500976/7-fakta-unik-landak-dari-memiliki-ribuan-duri-sampai-makhluK-soliter?page=all> (accessed Aug. 22, 2022).
- [28] P. Zharandont, "Pengaruh Warna bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia."