

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Abe, S. (2010). *How to Draw Chibi and Super Deformed Characters*. Bandung: Triex Media.
- Ardhi, Y. (2013). *Merancang Media Promosi Unik dan Menarik*. Yogyakarta: Taka Publisher.
- Armstrong, H. (2009). *Graphic Design Theory – Readings From The Field*. Terjemahan Erastus Hans Indrajaya. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Arthur, R (2009). *Desain Grafis: Dari Mata Turun ke Hati*. Bandung: Kelir
- Bachtiar, T. dan Brahmantyo, B. (2009). *Wisata Bumi Cekungan Bandung*. Truedee Pustaka Sejati.
- Hadi, M. Umar. (2009). *Irama Visual – Dari Toekang Reklame sampai Komunikator Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Kartika, D. S. (2017). *Seni Rupa Modern – Edisi Revisi*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kotler, P. (1996). *Manajemen Pemasaran Edisi Keenam Analisis, Perencanaan, Implementasi, Pengendalian*, Jakarta: Erlangga.
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Lawson, B. (2007). *Bagaimana Cara Berpikir Desainer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Morioka, A. dan Stone, T. (2008). *Color Design Workbook: A real-world Guide to Using Color in Graphic Design*. Massachusetts: Rockport Publisher.
- Palgunadi, B. (2007). *Desain Produk 1: Desain, Desainer, dan Proyek Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Rustan, S. (2009). *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2011). *Font dan Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sachari, A. dan Sunarya, Y. Y. (2002). *Sejarah dan Perkembangan Desain & dunia kesenirupaan di Indonesia*. Bandung: ITB.
- Safanayong, Y. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Atre Intermedia.
- Setiadi, J. Nugroho (2010). *Perilaku Konsumen: Perspektif Kontemporer Pada Motif, Tujuan, dan Keinginan Konsumen*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Suptandar, J.P. (1999). *Desain Interior – Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Desain & Arsitektur*. Jakarta: Erlangga.

Sutalaksana, et al., (1979). *Teknik Tata Cara Kerja*. Bandung: Jurusan TI – ITB.

Tinarbuko, S. (2010). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Wheeler, A. (2009). *Designing Brand Identity - an essential guide for the entire branding team*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Wong, W. (1986). *Beberapa Asas Merancang Desain Dwimatra*. Bandung: Penerbit ITB (Terj. Adjat Sakri).

Jurnal:

Hadi, L. (2010). [Online] *Pendekatan Segmentasi Demografi dalam Pemasaran Produk*. Jurnal Administrasi Bisnis. Vol. 7, No. 1, hal. 1-6. Tersedia di: http://repository.upnyk.ac.id/6237/2/Lukmono_Hadi_naskah.pdf, diakses 26 Desember 2018.

Herget, J. dkk. (2015). [Online]. *City Branding and Its Economic Impacts on Tourism. Economic and Sosology*. Vol. 8, No. 1, hal. 119-126. Tersedia di: <https://search.proquest.com/openview/07333efe7347e423de10e35f0b7dcb65/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1416337>, diakses 27 Januari 2019.

Kusumanegara, A. dkk. (2017). [Online]. *Preferensi Habitat Surili di Taman Nasional Gunung Ciremai*. Media Konservasi. Vol. 22, No. 1, hal. 26-35. Tersedia di: http://www.academia.edu/download/53968211/Sdh_Sipakaril_2017_MK_221_26_35_Preferensi_habitat_surili_di_Taman_Nasional_Gunung_Ciremai.pdf , diakses 27 Januari 2019.

Muhajirin. (2018). [Online]. *Handout Desain Produk Kerajinan. Desain Produk, Pengertian, dan Ruang Lingkupnya*. Desain Produk. Vol. 3, No. 4, hal. 1-9. Tersedia di: http://eprints.uny.ac.id/4131/2/Handout_Desain_Produk_Kerajinan.pdf, diakses 28 September 2018.

Mulyadi, R. H. (2016). [Online]. *Analisis Semiotik Terhadap Game “Pirates Ahoy!”*. Serat Rupa Journal Design. Vol. 1, No. 2, hal. 165-177. Tersedia di: <http://repository.maranatha.edu/20483/1/12-70-1-PB.pdf>, diakses 27 Januari 2019.

Rahayu, D. P. S. (2015). [Online]. *“Si Loko” Sebagai Maskot PT. Kereta Api Indonesia*. Jurnal Ilmiah Komunikasi. Vol. 4, No. 2, hal. 1-15. Tersedia di: <http://jurnal.wima.ac.id/index.php/KOMUNIKATIF/article/viewFile/768/759>, diakses 27 Januari 2019.

Riyanto, S. dkk. (2005). [Online]. *Sistem Pengenalan Ekspresi Wajah secara Real Time. Ekspresi*. Vol. 5, No. 6, hal. 27-30. Tersedia di: <http://www.jurnal.uui.ac.id/Snati/article/viewFile/1363/1144>, diakses 27 Januari 2019.

Santoso, A. dkk. (2015). [Online]. *Perancangan Media Promosi untuk Meningkatkan Omzet Chrystal Pet Clinic*. Media Promosi. Vol. 5, No. 11, hal. 1-10. Tersedia di: <http://mahasiswa.dinus.ac.id/docs/skripsi/jurnal/20113.pdf>, diakses 27 Januari 2019.

- Setiawan, A. dkk. (2007). [Online]. *Populasi dan Distribusi Rekrekan (Presbytis fredericae) di Lereng Selatan Gunung Slamet Jawa Tengah*. Biodiversitas. Vol. 8, No. 4, hal. 305-308. Tersedia di: https://www.researchgate.net/profile/Satyawan_Pudyatmoko/publication/260612569_Population_and_distribution_of_Rekrekan_Presbytis_fedricae_in_the_Southern_Slope_of_Mt_Slamet/links/5948c6d7458515db1fd71cfb/Population-and-distribution-of-Rekrekan-Presbytis-fedricae-in-the-Southern-Slope-of-Mt-Slamet.pdf, diakses 27 Januari 2019.
- Wardani, Kusuma, L. (2004). [Online]. *Evaluasi Ergonomi dalam Perancangan Desain. Handout Desain*. Vol. 5, No. 3, hal. 61-73. Tersedia di: <http://dimensiinterior.petra.ac.id/index.php/int/article/view/16034>, diakses 29 September 2018.
- Wati, W. R. (2015). [Online]. *Peran Kepala Adat dalam Mengkomunikasikan Macan Dahan sebagai Maskot Baru Kutai Barat*. Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 3, No. 4, hal. 1-14. Tersedia di: [http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2015/11/Jurnal%20Wahyu%20Ratna%20Wati%20\(11-19-15-03-22-17\).pdf](http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2015/11/Jurnal%20Wahyu%20Ratna%20Wati%20(11-19-15-03-22-17).pdf), diakses 27 Januari 2019.
- Wignjosoebroeto, S. (2000). [Online]. *Evaluasi Ergonomi dalam Proses Perancangan Produk*. Proceeding Seminar Nasional Ergonomi. Vol. 9, No. 4, hal. 60-75. Tersedia di: http://personal.its.ac.id/files/pub/2862-m_sritomo-ie-Ergonomi%20Rancangan%20Produk.pdf, diakses 28 September 2018.

Skripsi:

- Afnan. E. M. A. (2009). *Studi Karakteristik dan Preferensi Habitat macan Tutul Jawa (Panthera Pardus Melas Cuvier, 1809) di Taman Nasional Ujung Kulon*. Skripsi Sarjana pada Fakultas Kehutanan IPB Bogor: tidak diterbitkan.
- Muliani, R. (2014). *Aktivitas Harian dan Interaksi Sosial Surili (Presbytis comata) di Pusat Rehabilitasi Primata Jawa (PRPJ) The Aspinall Foundation Rancabali, Ciwidey*. Skripsi Sarjana pada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung: tidak diterbitkan.
- Suciati, R. (2014). *Perbedaan Ekspresi Emosi pada Orang Batak, Jawa, Melayu Dan Minangkabau*. Skripsi Sarjana pada Fakultas Psikologi UIN Sultan Kasyim Riau Pekanbaru: tidak diterbitkan.
- Sumanto. (2006). *Perencanaan Penangkaran Rusa Timor (Cervus Timorensis De Blainville) dengan Sistem Farming : Studi Kasus Di Penangkaran Rusa Kampus IPB Darmaga*. Tesis Pascasarjana pada Sekolah Pascasarjana IPB Bogor: tidak diterbitkan.

Internet:

Guntur Saladin, 2019

DESAIN MASKOT UNTUK OBJEK WISATA KAWAH PUTIH DI KECAMATAN RANCABALI
KABUPATEN BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Anonim, (2015), *Perkembangan Pariwisata Indonesia*. [Online]. Tersedia di <https://hotel-management.binus.ac.id/2015/11/18/perkembangan-pariwisata-indonesia/>, (diakses 25 Oktober 2018).
- Anonim. (2016). *Kisah dibalik Logo dan Maskot PON 2016*. [Online]. Tersedia di <https://sport.tempo.co/read/776820/kisah-di-balik-logo-dan-maskot-pon-2016>, (diakses 25 Oktober 2018).
- Anonim. (2018). *Meet the Mascots of Asian Games 2018: Indonesia's Precious Endangered Wildlife*. [Online]. Tersedia di <https://www.indonesia.travel/gb/en/news/meet-the-mascots-of-asian-games-2018-indonesia-s-precious-endangered-wildlife>, (diakses 25 Oktober 2018).
- Anonim. *Mascots*. [Online]. Tersedia di <http://www.fisu.net/about-fisu/mascots>, (diakses tanggal 13 Februari 2018).
- Anonim. *Maskot*. [Online]. Tersedia di <https://kbbi.web.id/maskot>, (diakses tanggal 17 Desember 2017).
- Anonim. *Munich 1972 Mascot*. [Online]. Tersedia di <https://www.olympic.org/munich-1972-mascot>, (diakses tanggal 25 Oktober 2018).
- Anonim. *Prolog dan Tujuan*. [Online]. Tersedia di <http://www.osidanji.com/>, (diakses 25 Oktober 2018).
- Ho, A. (2017), *Japanese Mascot Characters*. [Online]. Tersedia di <https://en.japantravel.com/kumamoto/japanese-mascot-characters/38316>, (diakses 15 Oktober 2018).
- Kalb, I. (2012). *How Mascots Work, and How to Pick a Memorable One*. [Online]. Tersedia di <http://www.businessinsider.com/how-memorable-mascots-can-make-you-more-money-2012-1/?IR=T>, (diakses tanggal 17 Desember 2017).
- Klaudia, (2016). *Character Mascot Design Branding*. [Online]. Tersedia di <https://wearemarvellous.com/character-mascot-design-branding/>, (diakses tanggal 01 Oktober 2018).
- Niko. *The Essential Guide to Understanding Japan's National Mascot Obsession*. [Online]. Tersedia di <https://www.fluentu.com/blog/japanese/japanese-culture-mascots/>, (diakses tanggal 15 Oktober 2018).
- O'Brien, R. (2018). *What Defines an Action Figure?* [Online]. Tersedia di <https://www.thesprucecrafts.com/what-defines-an-action-figure-17897>, (diakses 26 Desember 2018).
- Rebello, M. (2018). *From Appu to Bhin Bhin, the Asian Games' Mascots through the Years*. [Online]. Tersedia di <https://economictimes.indiatimes.com/magazines/panache/from-appu-to-bhin-bhin-the-asian-games-mascots-through-the-years/articleshow/65573138.cms>, (diakses 25 Oktober 2018).