

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Aaker, D. 1991. *Managing Brand Equity*. New York, The Free Press
- Ambrose, G. Harris, P. 2005. *Typography (Basics Design)*. Worthing, AVA Publishing
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Darmaprawira. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaanya*. Bandung, ITB
- Haryono, C.G. 2020. *Ragam Metode Kualitatif Komunikasi*. Jawa Barat, Jejak Publisher
- Hasan, A. 2013. *Marketing dan Kasus-Kasus Pilihan*. Yogyakarta, CAPS
- Jaiz, M. 2014. *Dasar-Dasar Periklanan Cetak ke Empat*. Yogyakarta, Graha Ilmu
- Jefkins F. 1996. *Periklanan, Edisi ke-3*. Jakarta, Erlangga
- Kotler, P. Keller, KL. 2016. *Marketing Management*. Jakarta, Erlangga
- Kipling, R. 1902. *Just so Stories*. New York, Macmillen
- Kusriantoi, A. 2010. *Pengantar Tipogografi*. Jakarta, Pusat Grafika Indonesia
- Rangkuti, F. 1958. *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta, Gramedia
Pustaka Utama
- Sachari, A. 2012. *Desain dan Dunia Kesenirupaan Indonesia dalam Wacana Transformasi Budaya*. Bandung, ITB.
- Shimp, TA. 2003. *Periklanan Promosi: dan Apek Tambahan Komunikasi Pemasaran*. Jakarta, Erlangga
- Sugiyama, Kotara. Andree, Tim. 2011. *The Dentsu Way*. New York, McGraw-Hill
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung, Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung, Alfabeta

JURNAL

- Astari, HVD. Nurusolih, S. Barlian, YA. 2021. Jurnal, *Perancangan Brand Aktivasi dalam Meningkatkan Brand Awareness, Sepatu Merek Hirka Asal Kota Bandung*. eProceedings of Art & Design Vol. 8 Halaman 89
- Aulia, R. Putro, WR. 2021. Jurnal, *Sustainable Packaging Design, (Studi Kasus Pengukuran Persepsi Desain Kemasan Produk Jamu Houseblend Suwe Ora Jamu)*. Vol. 9 No. 2

- Nasution, SEA. Haswati, SMB. Pamela, AW. Jurnal, *Perancangan Strategi Promosi PastFuture Sebagai Media Komunikasi Mengenai Kesehatan Mental*. eProceedings of Art & Design Vol.10 Hal.3278
- Utama, J. Swasty, W. 2017. Jurnal, *Warna Sebagai Identitas Merek pada Website*. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia Vol. 1 Hal. 1-16

WEBSITE

- Cerdasco.com. 2019. *Kreativitas Periklanan*. <https://cerdasco.com/kreativitas-periklanan/>. Diakses pada 8 Mei 2023
- Deepublishstore.com. 2021. *Studi Pustaka: Pengertian, Tujuan, dan Metode*. <https://deepublishstore.com/blog/studi-pustaka/>. Diakses pada 26 April 2023.
- Gramedia.com. 2021. *Media: Pengertian, Fungsi, dan Jenis yang Perlu, Kamu Tahu*. <https://www.gramedia.com/literasi/media/>. Diakses pada 27 April 2023
- Inspiringapps.com. 2023. *Designing for Generation X*. <https://www.inspiringapps.com/Blog/17/designing-for-generation-x/>. Diakses pada 17 Juli 2023
- Inspiringapps.com. 2023. *Designing for Millenials*. <https://www.inspiringapps.com/Blog/133/designing-for-millennials/>. Diakses pada 17 Juli 2023
- Investopedia.com. 2022. *Activities, Interests, and Opinions (AIO) Definition & Example*. [https://www.investopedia.com/terms/a/activities-interests-and-opinions.asp#:~:text=Activities%2C%20Interests%2C%20and%20Opinions%20\(AIO\)%20are%20a%20person's,or%20questions%20in%20a%20survey](https://www.investopedia.com/terms/a/activities-interests-and-opinions.asp#:~:text=Activities%2C%20Interests%2C%20and%20Opinions%20(AIO)%20are%20a%20person's,or%20questions%20in%20a%20survey). Diakses pada 26 April 2023
- Katadata.co.id. 2022. *Kuesioner adalah Metode Pengumpulan Data, Berikut Jenis dan Contohnya*. <https://katadata.co.id/agung/berita/62b9f04590193/kuesioner-adalah-metode-pengumpulan-data-berikut-jenis-dan-contohnya>. Diakses pada 26 April 2023