

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Universitas Harkat Negeri - Membentuk lulusan unggul berkarakter kepemimpinan yang dapat memberikan dampak nyata bagi masyarakat.”
- [2] M. M. Fajar, R. E. Murtinugraha, and R. Arthur, “Kajian Literatur : Efektivitas Media Video Animasi Pada Pembelajaran Bersifat Teori Pendahuluan Pembelajaran bersifat teori teori masih dijumpai kendala yang dialami peserta Dimana peserta didik terkadang merasa pembelajaran begitu abstrak , sulit dipahami,” vol. 1, no. 3, 2023.
- [3] N. Humairah *et al.*, “Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Perkuliahan: Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Mahasiswa,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 6, pp. 6584–6592, 2024, [Online]. Available: <https://edukatif.org/edukatif/article/view/6056>
- [4] M. N. M. Nurhuda, Riana T Mangesa, “Efektivitas Media Pembelajaran Video Pada Model Pembelajaran Virtual Mata Kuliah Strategi Belajar Universitas Negeri Makassar The Effeectiveness Of Video Learning Media In The Virtual Learning Model Of Teaching Learning Strategies At Ptik Jtik Ft Universi,” *Pendidik. Tek. Inform. dan Komput.*, no. Des, pp. 1–6, 2020.
- [5] F. Lutfi, D. D. Produk, and F. Arsitektur, “Referensi maskot,” vol. 7, no. 1, 2018.
- [6] A. P. H. Adytia Putra Hermanto, Hendri Kremer, and Fajar Persada Supandi, “Analisis Pengaruh Desain Maskot Dalam Identitas Visual Pada Olympus 2.0 Exhibition,” *J. Rupa Matra*, vol. 2, no. 2, pp. 152–164, 2024, doi: 10.62375/jdkv.v2i2.263.
- [7] F. Acviansyah and K. Mustaqim, “Perancangan Identitas Visual Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Esa Unggul,” *Jca Des. Creat.*, vol. 1, p. 77, 2021.
- [8] F. Fahminnansih, E. F. Utami, and S. P. Erdiana, “Mengenal Identitas Visual Institusi Pendidikan Desain di Indonesia: Sebuah Studi Komparatif,” *J. Pendidik. Multimed.*, vol. 4, no. 1, pp. 25–32, 2022, doi: 10.17509/edsence.v4i1.40687.
- [9] K. W. Febrillian and N. M. Aesthetika, “Mascot Design as Brand Identity Communication Science Study Program Umsida,” *Indones. J. Cult. Community Dev.*, vol. 15, no. 3, pp. 1–10, 2024, doi: 10.21070/ijccd.v15i3.1087.
- [10] D. R. Novica and I. K. Hidayat, “Kajian Visual Desain Karakter Pada Maskot Kota Malang,” *Jadecs (Jurnal Art, Des. Art Educ. Cult. Stud.)*, vol. 3, no. 2, p. 52, 2019, doi: 10.17977/um037v3i2p52-58.
- [11] Biorxiv n2, D. W. Hoffman, R. Purwanti, N. D. Džanić, A. Pejić, and Biorxiv n2, *J. Appl. Linguist. Lit.*, vol. 1, no. 1, pp. 4–6, 2024.

- [12] O. A. Supriadi and A. S. Arianti, “Kajian Visual Desain Karakter Maskot ‘Dimas-Ti,’” *Tanra J. Desain Komun. Vis. Fak. Seni dan Desain Univ. Negeri Makassar*, vol. 8, no. 1, p. 65, 2021, doi: 10.26858/tanra.v8i1.19917.
- [13] E. Budisartono and A. Fuad, “Maskot Sebagai Representasi Identitas Visual Grup K-Pop: Studi Kasus dan Eksplorasi Konsep Maskot Enhypen,” *Citradirga J. Desain Komun. Vis. dan Intermedia*, vol. 7, no. 01, pp. 54–60, 2025, doi: 10.33479/cd.v7i01.1266.
- [14] P. Jhalugilang, “Maskot Asian Games 2018 sebagai Sebuah Brand dan Pemanfaatan Media Sosial Dalam Memperkuat Brand,” *J. Komunikasi*, vol. 15, no. 2, pp. 102–109, 2018, [Online]. Available: [www.asiangames2018.id](http://www.asiangames2018.id),
- [15] “Pengantar desain komunikasi visual,” [https://opac.unesa.ac.id/lihat\\_buku/63397\\_slims-node-perpus-pusat?utm\\_source=chatgpt.com](https://opac.unesa.ac.id/lihat_buku/63397_slims-node-perpus-pusat?utm_source=chatgpt.com).