

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhi, Y. 2013, Merancang Media Promosi Unik dan Menarik, Yogyakarta: TAKA publisher.
- Arintya, 2021, 'Mengenal PAUD, Kelompok Bermain dan TK, Apa Saja Perbedaannya?', Kompas.com, 21 Oktober 2021, dilihat 19 Mei 2023.
- Carolina, G 2022, 'Lembaga Pendidikan – Pengertian, Jenis, dan Fungsinya', ZenuisEducation, 7 April 2022, dilihat 19 Mei 2023.
- Creative Bloq 2013, 'Super Graphic: A Visual Guide To The Comic Book Universe', Creative Bloq, 28 Agustus 2013, dilihat 16 Juni 2024
- Darmaprawira, 2002, Sulasmi, Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya, Bandung, ITB.
- Dale & Edgar 2013, Audiovisual Methods in Teaching, Internet Archive, dilihat 19 Mei 2023, https://ocw.metu.edu.tr/file.php/118/dale_audiovisual_20methods_20in_20teaching_1_.pdf
- Carter, D 1986, Logo International 2, Volume 2, google.book, dilihat 13 Desember 2023, https://books.google.co.id/books/about/LOGO_International_2.html?id=_fGIjgEACAAJ&redir_esc=y
- Evitasari. 2024, 'Pengertian Pendidikan Menurut Para Ahli', www.gilarpost.com, 16 Juli 2024, dilihat 19 Mei 2024.
- Hardoyo, A 2013, 'Desain Vernakuler pada Media Kemasan Teh Seduh', VISUALITA, vol. 5, no. 1, h.h. 1-12.
- Horne, H 1915, The Philosophy of Education, Internet Archive, dilihat 19 Mei 2023, <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.190530/mode/2up>
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Kamus versi online/daring (Dalam Jaringan), Dilihat pada 13 Desember 2023. <https://kbbi.web.id/bimbing>
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), Kamus versi online/daring (Dalam Jaringan) Dilihat pada 8 Mei 2024. <https://kbbi.web.id/maskot>
- Loomis & Andrew 1943, Figure Drawing for All It's Worth, Internet Archive, dilihat 16 Juli 2024, <https://illustrationage.com/wp-content/uploads/2013/04/andrew-loomis-figure-drawing-for-all-its-worth.pdf>

- Mark, M. and Pearson, C.S., 2001. *The Hero and the Outlaw: Building Extraordinary Brands Through the Power of Archetypes*. New York: McGraw-Hill.
- Matsui, T., 2019. Psychological effects of chibi characters in marketing. *International Journal of Business and Social Science*, vol. 10 no. 3, h.h. 45-55.
- Nippon.com 2021, 'Olympic Mascot Miraitowa and Paralympic Mascot Someity Unveiled', Nippo.com, 14 Desember, dilihat pada 23 Juli 2024.
- Rahayu, G, 2013, 'Perancangan Aplikasi Identitas Bloods Clothing' Tugas Akhir, Universitas Komputer Indonesia.
- Sit, M 2015, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Jilid I*, Repository UIN Sumatera Utara, dilihat 29 Mei 2023, <http://repository.uinsu.ac.id/2432/>
- Wantoro, A 2016, 'Analisis Tipografi pada Logotype Band Forgotten', *Andharupa*, vol.02, no.02, h.h.128.
- Wheeler, A 2009, *Designing Brand Identity*, GoogleBook, dilihat 8 Mei 2024, http://library.aceondo.net/ebooks/HISTORY/Designing_Brand_Identity__A_n_Essential_Guide_for_the_Whole_Branding_Team.pdf
- Yunus, M & Chien, C 2006, 'The Use of Mind Mapping Strategy in Malaysian University English Test (MUET) Writing', *ResearchGate*, vol. 7, no. 4, hh. 619-626, DOI:10.4236/ce.2016.74064