

DAFTAR PUSTAKA

- Ahad. (2022, Oktober 2). *Menperin: Memakai Batik, Menghormati Warisan Budaya, Memperkokoh Perekonomian Nasional*. Retrieved from Kementerian Perindustrian Republik Indonesia: <https://www.kemenperin.go.id/artikel/23589/Menperin:-Memakai-Batik,-Menghormati-Warisan-Budaya,-Memperkokoh-Perekonomian-Nasional>
- Alberta, H., & Wijaya, L. S. (2021). Analisis Strategi Komunikasi Pemasaran Terpadu dalam Meningkatkan Penjualan dan Brand Awareness. *Jurnal Impresi*, 1-14.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2009). *The Fundamental of Graphic Design*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Ambrose, Gavin; Harris, Paul. (2009). *The Fundamentals of Graphic Design*. Singapore: AVA Publishing Pte.
- Andrivet, M. (2023, Maret 29). *The Power of a Strong Brand Identity: Definition, Importance, and Key Elements*. Retrieved from The Branding Journal: <https://www.thebrandingjournal.com/2023/03/brand-identity/>
- Anis, H. (2020, Desember 28). *Sistematika Penulisan*. Retrieved from Tripven: <https://www.tripven.com/sistematika-penulisan/>
- Azelia, N. C., & Patria, A. S. (2022). Perancangan Identitas Visual UMKM Ecoprint Girly Lestari di Surabaya. *Sasak: Desain Visual dan Komunikasi*, 93-102.
- Azis, Y. A. (2023, Maret 10). *5 Sistematika Karya Ilmiah yang Benar*. Retrieved from deepublish store: <https://deepublishstore.com/blog/sistematika-karya-ilmiah/#:~:text=Apa%20itu%20Sistematika%20Karya%20Ilmiah,karangan%20ilmiah%20yang%20dapat%20dipertanggungjawabkan.>
- Bokhua, G. (2022). *Principles of Logo Design: A Practical Guide to Creating Effective Signs, Symbols, and Icons*. USA: Rockport Publishers.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Coursera. (2023, November 30). *Apa Itu Analisis Pesaing? Definisi + Panduan Langkah demi Langkah*. Retrieved from Coursera: <https://www.coursera.org/gb/articles/competitor-analysis>

- Darisman, A. (2012, Oktober 2). Tinjauan Elemen Desain pada Dunia Seni. *Humaniora*, 622-631.
- Darmawanto, E. (2019). *Desain Komunikasi Visual II: Perancangan Identitas Visual*. Jepara: Unisnu Press.
- Fadhallah, R. (2020). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.
- Fatoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauziyah, R. N. (2022). *Analisa SWOT: Pengertian, Manfaat, Tujuan, dan Cara Penggunaan*. Retrieved from Gramedia Blog: <https://www.gramedia.com/best-seller/analisa-swot/>
- Febriansyah, K. (2021). Pengaruh Marketing Mix Terhadap Kepuasan Konsumen di Kopi Studio 24 Malang. *Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Institutional Repository*, 28.
- Frank H., M. (1996). *Color, Environment, and Human Response*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Frendery, W., & Dharmawan, P. (2020). Dimensi Brand Image Untuk Memprediksi Brand Love Dan Brand Loyaty. *Jurnal Manajerial dan Kewirausahaan, Volume II No. 4*, 1005-1014.
- Gabriel, M. (2019, September 2019). *Video Color Grading 101: Basic Things You Need to Know*. Retrieved from Contrastly: <https://contrastly.com/video-color-grading-101-things-you-need-to-know/>
- Gibbons, S. (2016, July 31). *Design Thinking 101*. Retrieved from Nielsen Normal Group: <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>
- Goethe, J. W. (1970). *Theory of Colours*. (C. L. Eastlake, Trans.) Cambridge, Massachusetts, United States of America: MIT Press.
- Hapsari, C., & Aria, B. (2018, Agustus 27). *Batik untuk Milenial Tampil Lebih Stylish dan Kekinian*. Retrieved from viva.co.id: <https://www.viva.co.id/gaya-hidup/gaya/1068811-batik-untuk-milenial-tampil-lebih-stylish-dan-kekinian>
- Indahsari, A. F., Nugraha, N. D., & Apsari, D. (2021). Perancangan Identitas Visual dan Media Promosi Sustainable Fashion Brand Threadapeutic. *e-Proceeding of Art & Design : Vol. 8, No. 6*, 2685-2696.

- Jeanne, C., Adib, A., & Suhartono, A. W. (2021). Perancangan Branding "Ceripta" Kerajinan Perca Batik. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 54-62.
- Jubilee Enterprise. (2018). *Desain Grafis Komplet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kemendag RI. (2021, Maret 5). *Indonesia Menjadi Inisiator Tahun Internasional Ekonomi Kreatif Dunia*. Retrieved from Kemendag/Baparekraf RI: <https://www.kemendag.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Indonesia-Menjadi-Inisiator-Tahun-Internasional-Ekonomi-Kreatif-Dunia>
- kominfo.id. (2022, April 13). *Pemerintah Dorong Pelaku Industri Fesyen Perkuat Digitalisasi*. Retrieved from kominfo: <https://www.kominfo.go.id/content/detail/41188/pemerintah-dorong-pelaku-industri-fesyen-perkuat-digitalisasi/0/berita>
- Kotler. (2009). *Branding*. Retrieved from American Marketing Association: <https://www.ama.org/topics/branding/>
- Lake, L. (2019, 11 23). *How Brand Identity Is Defined*. Retrieved from liveabout.com: <https://www.liveabout.com/brand-identity-and-marketing-2295442>
- Levanier, J. (2023, Juni). *Visual Identity: Everything You Need to Know About This Essential Aspect of Branding*. Retrieved from 99designs.com: <https://99designs.com/blog/logo-branding/visual-identity/>
- Luzar, L. C., & Monica. (2013). Peran Komunikasi Visual bagi Identitas Perusahaan. *Humaniora*, 528-538.
- Moran, K. (2021, August 22). *Design Thinking: Study Guide*. Retrieved from Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking-study-guide/>
- Mustajab, R. (2023, 8 31). *DataIndonesia.id*. Retrieved from Kinerja Industri Tekstil Kembali Terkoreksi pada Kuartal II/2023: <https://dataindonesia.id/industri-perdagangan/detail/kinerja-industri-tekstil-kembali-terkoreksi-pada-kuartal-ii2023>
- Nandy. (n.d.). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan, dan Contoh Penerapannya*. Retrieved from Gramedia Blog: https://www.gramedia.com/literasi/design-thinking/#2_Define

- Naurah, N. (2022, Agustus 22). *Menilik Preferensi Fesyen Anak Muda Indonesia*. Retrieved from goodstats.id: <https://goodstats.id/article/menilik-preferensi-fesyen-anak-muda-2022-sqOFi>
- Neumeier, M. (2003). *The Brand Gap*. New York: New Riders Publishing.
- Neysa, C. (2018, Desember 2). *Pengaruh Industri Kreatif pada Perekonomian Indonesia*. Retrieved from Kompasiana.com: <https://www.kompasiana.com/zneysa/5c03f124ab12ae626a075623/pengaruh-industri-kreatif-pada-perekonomian-indonesia>
- Oppelt, J. (2023, May 23). *What Is a Visual Identity and Why Does It Play a Crucial Role in Branding?* Retrieved from The Branding Journal: <https://www.thebrandingjournal.com/2023/05/visual-identity/>
- Pahwa, A. (2023, Mei 17). *Pemasaran ATL, BTL, & TTL – Pengertian, Contoh, & Perbedaan*. Retrieved from Feedough: <https://www.feedough.com/atl-btl-ttl-marketing/>
- Palupi, N. W. (2017). Analisis Efisiensi Biaya Operasional Dalam Meningkatkan Profitabilitas (Studi Pada Home Industry Bistik Rolade Nurul Huda Di Gabus Pati). *Repository IAIN Kudus*.
- Perdana, A. (2023, Mei 12). *Memahami Marketing Above the Line, Through the Line, dan Below the Line*. Retrieved from Glints: <https://glints.com/id/lowongan/above-through-below-the-line/>
- Prabaningrum, M. D. (2021, November 8). *Digital Advertising : Apa itu Above The Line dan Below The Line ?* Retrieved from Lingkaran.co: <https://lingkaran.co/blog/digital-advertising-apa-itu-above-the-line-dan-below-the-line/>
- Prihatmoko, S. (2023, Juni 26). *Pentingnya Konsep Identitas Visual*. Retrieved from Desain Grafis S1 STEKOM: <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/PENTINGNYA-KONSEP-IDENTITAS-VISUAL/4e5aa44b756d601224262f38039071afab8bf18a>
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (1 ed.). (E. Risanto, Ed.) Yogyakarta, Indonesia: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI). Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=yQwVEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=related:Oo1UZ4XA-i8J:scholar.google.com/&ots=za1VSoe3qH&sig=82-fo1H2ZChHSJCzSMSyi2ALnow&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

- Radjasa, Y. (2003). Penerapan sistem informasi akuntansi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pengendalian internal sistem produksi pada PT X di Gedangan Sidoarjo. *Digilib Ubaya*.
- Ramadhan, R. A., & Abidin, M. R. (2023). Perancangan Identitas Visual Sister's Kitchen Surabaya. *Jurnal Barik*, 103-116.
- Revopedia. (n.d.). *Apa itu STP (Segmentasi, Targeting, Positioning)?* Retrieved from RevoU: <https://revou.co/kosakata/stp#mengapa-stp-penting>
- Rifda, A. (2021). *Ragam Jenis Batik Berdasarkan Cara Membuatnya*. Retrieved from Gramedia: <https://www.gramedia.com/best-seller/ragam-jenis-batik/>
- Rose, A. (2022, Maret 5). *Mempelajari Empathize dalam Design Thinking untuk Memahami User*. Retrieved from DailySocialid: <https://dailysocial.id/post/empathize-design-thinking-adalah>
- Rouse, M. (2016, March 21). *What Does Mood Board Mean?* Retrieved from Technopedia: <https://www.techopedia.com/definition/31851/mood-board>
- Rustan, S. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Saebani, B. A. (2017). *Sosiologi Perkotaan: Memahami Masyarakat Kota dan Problematikanya*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sandi, R. T. (2021, September 10). *Jenis-Jenis Logo*. Retrieved from Popular Articles SIS Binus: <https://sis.binus.ac.id/2021/09/10/jenis-jenis-logo/>
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sari, S. P., & Dimiyati, V. (2022, April 13). *Hadiri Indonesia Fashion Week, Wamenparekraf Angela Tanoesoedibjo: Perkuat Aspek Digital & Isu Keberlanjutan*. Retrieved from inews.id: <https://www.inews.id/travel/destinasi/hadiri-indonesia-fashion-week-wamenparekraf-angela-tanoesoedibjo-perkuat-aspek-digital-isu-keberlanjutan>
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setiadji, B. (2016). Peranan Desain Komunikasi Visual dalam Perancangan Branding dan Promosi Kopi Gayo. *Repository Universitas Trisakti*.

- Setiawan, A., Rahmattullah, M., Ratumbuysang, M. F., Rizky, M., & Mustofa, A. (2021). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran dengan Moodle sebagai Media Pembelajaran: Metode Literatur. *Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 1-9.
- Setyaningrum, P. (2022, Oktober 2). *6 Jenis Batik Menurut Teknik Pembuatannya*. Retrieved from Kompas.com: <https://regional.kompas.com/read/2022/10/02/213900778/6-jenis-batik-menurut-teknik-pembuatannya?page=all>
- Stone, E., & Troxell, M. D. (1981). *Fashion Merchandising*. New York: McGraw-Hill.
- Sugiyono. (2004). *Metode Penelitian Bisnis*. Alfabeta.
- Suparso. (2021). Bab VIII Segmentasi Pasar. In S. M. Dr. Suparso, *Marketing Process Menciptakan Nilai Bagi Pelanggan* (p. 207). Jakarta: Ukrida Press.
- Swarnadwitya, A. (2020, Maret 17). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. Retrieved from School of Information Systems Binus University: <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan Psikologi Warna dalam Color Grading untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. *Jurnal DKV Adiwarna: Universitas Kristen Petra*.
- Tinarbuko, I. T. (2019). *Desain Komunikasi Visual: Berkomunikasi Lewat Tanda Visual*. Yogyakarta: Penerbit Caps.
- Tinarbuko, S. (2015). *Dekave (Desain Komunikasi Visual): Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Penerbit Caps.
- Tjiptono, F., & Diana, A. (2020). *Pemasaran*. Yogyakarta: Andi.
- UNESCO. (n.d.). *Indonesian Batik Inscribed in 2009 (4.COM) on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity*. Retrieved from UNESCO Intangible Cultural Heritage: <https://ich.unesco.org/en/RL/indonesian-batik-00170>
- VanderStoep, S. W., & Johnson, D. D. (2009). *Research Methods for Everyday Life: Blending Qualitative and Quantitative Approaches*. Inggris.
- Wandr. (2023, Januari 10). *Design Thinking 101: An Introduction to the Problem-Solving Process*. Retrieved from LinkedIn:

<https://www.linkedin.com/pulse/design-thinking-101-introduction-problem-solving-process->

Widi, S. (2022, Desember 19). *Indonesia Miliki 131.414 Perusahaan Perdagangan pada 2021*. Retrieved from dataindonesia.id: <https://dataindonesia.id/industri-perdagangan/detail/indonesia-miliki-131414-perusahaan-perdagangan-pada-2021>

Widya, L. A., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.

Yoselinus, R. F., Harnoko, I., & Utomo, N. W. (2022). Perancangan Identitas Visual dan Media Promosi Griya Sarana Label. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 235-246.

