

DAFTAR PUSTAKA

- A. F. (2021). Analisis Desain Komunikasi Visual Buku Ondel - Ondel. *KOMADKV*, 194-200.
- A. Z., H. K., L. R., & B. M. (2019). PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI PRODUK BUSANA “FERVOIRE”. *Jurnal DKV Adiwarna*.
- Abdurrohman, A. A., & R. N. (2023). Perancangan Desain Maskot Kabupaten Situbondo Dengan Pendekatan Design Thinking. *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 38-46.
- Aesthetika, N. M., P. F., Andi, F. M., & Recoba, A. M. (2023). *Buku Ajar Komunikasi Visual*. Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia: UMSIDA Press.
- Afi, M. A. (2022). *Perancangan Motion Graphic Untuk Mengedukasi Orang Tua Terhadap Masa Keemasan Otak Anak*. FAKULTAS INDUSTRI KREATIF UNIVERSITAS TELKOM BANDUNG, PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL, Bandung.
- Agung, A. B. (2019). *Perancangan Desain Maskot Sebagai Media Promosi HIGI Creative Lab Guna Meningkatkan Brand Loyalty*. Surabaya: Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
- Akmaliyah, L., Zulfa, Z. J., & Rochmawati, N. (2021). Pergeseran Makna Mitos Nilai Spiritual Kebudayaan Ondel-Ondel Pada Kepercayaan Masyarakat Betawi Zaman Dahulu dan Zaman Sekarang. *Jurnal Lisan AL-Hal*, 15, 97-122.
- Alvandi, T. D. (2022). *PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL BRAND AKULOGI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN BRAND RECOGNITION*. Tangerang Selatan: Universitas Pembangunan Jaya.
- Aulia, B., & Kurniasari, N. (2022). Makna Sakral Ondel-ondel pada Generasi Betawi. *KALBISIANA : Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis*, 8, 21-34.
- Camgara, H. (2010). *Pengantar ilmu komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Chienita, I., Susanto, E. H., & Winduwati, S. (2018). Persepsi Masyarakat Betawi Terhadap Fenomena Ondel-Ondel Ngamen. *Koneksi*, 2(2), 380-396.
- D, D. A., & W. M. (2018). KAJIAN REPRESENTASI MASKOT DKI JAKARTA “ELANG BONDOL” DALAM MEDIA (STUDI KASUS “MOMO”- ASIAN PARA GAMES . *JURNAL NARADA*, 425-446.
- Haryandi, K. (2016, November). Ondel-ondel Kontemporer Sebagai Simbol Masyarakat Jakarta Saat Ini. *Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 60-80.

- Kartiningrum, E. D. (2015). PANDUAN PENYUSUNAN STUDI LITERATUR. Mojokerto, Jawa Timur, Indonesia: LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT POLITEKNIK KESEHATAN MAJAPAHIT.
- Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Burlington, Amerika Serikat: Focal Press.
- Kusumadhita, F. D., Ginanjar , M. T., & Rosita, D. Q. (2022). EKSPLORASI NILAI-NILAI KARAKTER BUDAYA BETAWI. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 4, 92-98.
- Lestari, R., & Aditya, D. K. (2018). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG SEJARAH ONDEL – ONDEL. *e-Proceeding of Art & Design*, 5, pp. 1522-1530.
- M. H., & M. H. (2014). Analyses of Local Mascot Characters and Proposal of Automatic Creation System Using Kansei-words. *INTERNATIONAL CONFERENCE ON KANSEI ENGINEERING AND EMOTION RESEARCH*. LINKÖPING: KEER2014.
- Moloeng, L. J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Neuman, W. L. (2003). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. Allyn and Bacon.
- Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2018). Kajian Visual Desain Karakter pada Maskot Kota Malang. *Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS)*, 52-58.
- Nugraha, R. N., & P. I. (2022). Peningkatan Kualitas Pelayanan UPK Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan . *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 51-57.
- Nurhasanah, Y. I., & Destyany, S. (2011). IMPLEMENTASI MODEL CMIFED PADA MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA TK DAN PLAYGROUP. *Jurnal Informatika*, II, 1-12.
- Paramita, S. (2018). PERGESERAN MAKNA BUDAYA ONDEL-ONDEL PADA. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 1, 133-138.
- Purbasari, M., Marianto, M. D., & Burhan, M. A. (2019). Ondel-ondel kekinian: boneka besar Betawi di zaman modern. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 183-188.
- R. A., & Abidin, M. R. (2022). PERANCANGAN MASKOT UNTUK MENDUKUNG IDENTITAS VISUAL OBJEK WISATA AIR MERAMBAT RORO KUNING BAJULAN NGANJUK. *Jurnal Barik*, 151-164.
- S. R. (2008). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- S. W. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Madura, Jawa Timur: UTM PRESS.
- Sasongko, R. D., & Jumardi. (2021). Setu Babakan: Betawi Village in terms of History. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 161-164.
- Shaw, A. (2016). *Design For Motion Fundamentals and Techniques of Motion Design*. New York: Focal Press.
- Supardi, O. A., & Arianti, A. S. (2021). Kajian Visual Desain Karakter Maskot "Dimas-Ti". *Jurnal Tanra*, 65-72.
- Sutrisman, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya. *JUPITER*, 14, 589-602.
- Utami, F. T., & Zanah, M. (2021). Youtube Sebagai Sumber Informasi Bagi Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 11, 78-84.
- Wahidiyat, M. P. (2019). ONDEL-ONDEL SEBAGAI RUANG NEGOSIASI KULTURAL MASYARAKAT BETAWI. Yogyakarta, Daerah Istimewah Yogyakarta, Indonesia: INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA.
Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/4182/7/Naskah%20Publikasi.pdf>