

DAFTAR PUSTAKA

- Ajjjah, A. H. N., & Srimukti, A. (2023). *Merancang dan Menerapkan Strategi Arsitektur Merek*.
- Akifah, A., Alfiyaty, R., & Monica, N. S. (2021). Rebranding of Poso Regency Tourism After Social Conflict. *JURNAL PENELITIAN KOMUNIKASI DAN OPINI PUBLIK*, 25(1).
<https://doi.org/10.33299/jpkop.25.1.3400>
- Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian. *Education Journal.*, 2(2).
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55.
<https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Anggraini S, L., & Nathalhia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Ariano, M. (2017). *PENGARUH REBRANDING DAN REPOSITIONING TERHADAP BRAND EQUITY SMARTPHONE MICROSOFT*.
- Asih, S. W., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 150. <https://doi.org/10.31000/ceria.v13i1.10604>
- Fadli, M. R. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. 21(1).
- Gajo, V. (2019). Internal and external branding: A case study of SIMPO furniture company. *International Review*, 1–2, 110–130. <https://doi.org/10.5937/intrev1901110G>
- Haller, K. (2019). *The Little Book of Colour*. PENGUIN BOOKS.

- Hutabarat, P. M., Andriarti, A., & Adelina, E. (2019). *PEMANFAATAN SONIC BRANDING SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN STRATEGI PEMASARAN MEREK Studi Kasus: E-Commerce Tokopedia*. 3(2).
- Iswanto, R. (2023). *Buku Ajar Tipografi*. Universitas Ciputra.
- Karsono, K., Purwanto, P., & Salman, A. M. B. (2021). Strategi Branding Dalam Meningkatkan Kepercayaan Masyarakat Terhadap Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 7(2). <https://doi.org/10.29040/jiei.v7i2.2649>
- Khaerunnisya, N., & Endang Sri Rejeki, M. (2022). Pengaruh Ekuitas Merek (Brand Equity) Terhadap Keputusan Pembelian Produk Starbucks Coffee pada Masa Pandemi (Studi Kasus di Starbucks Coffeee XXI Empire Yogyakarta). *Journal of Food and Culinary*, 5(1), 21–31. <https://doi.org/10.12928/jfc.v5i1.5424>
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *MARKETING MANAGEMENT*. Pearson Pretice Hall.
- Mellynda, T. C., & Susanti, E. D. (2022). PENGARUH TAGLINE DAN BRAND AMBASSADOR TERHADAP BRAND IMAGE PRODUK NATURE REPUBLIC DI OUTLET TUNJUNGAN PLAZA 6 SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 7(3), 373–383. <https://doi.org/10.31932/jpe.v7i3.1913>
- Nugraha, K. A., & Herlina, H. (2021). Klasifikasi Pertanyaan Bidang Akademik Berdasarkan 5W1H menggunakan K-Nearest Neighbors. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 7(1), 44. <https://doi.org/10.26418/jp.v7i1.45322>
- Nugraha, T. A., & Wulandari, S. (2023). *Perancangan Sign System Kawasan Outbound Edukasi Satwa, Agro & Perikanan di Alas Outbound Prambon*. 1(4).
- Oscario, A. (2013). Pentingnya Peran Logo dalam Membangun Brand. *Humaniora*, 4(1), 191. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3429>
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. ANDI.

- Putro, V. D., & Sutejo, A. (2024). PERANCANGAN RE-BRANDING SUMBU RAYYA BUSANA SURABAYA. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(04), 49–57.
<https://doi.org/10.56127/jukim.v3i04.1277>
- Retnowati, N. D. (2011). Analisis CSF, SWOT dan TOWS Studi Kasus: PT Intan Pariwisata Klaten. *Jurnal Buana Informatika*, 2(1). <https://doi.org/10.24002/jbi.v2i1.306>
- Rustan, S. (2013). *Mendesain Logo*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Saleh, F. A. R., Solicitor Costa Rica El Chidtian, A., & Artanto, A. T. (2022). BRANDING: MENINGKATKAN BRAND AWARENESS WISATA PANTAI LON MALANG SOKOBANAH KABUPATEN SAMPANG. *JURNAL IMAJINASI*, 6(2), 103.
<https://doi.org/10.26858/i.v6i2.38280>
- Sari, N. R., Chidtian, A. S. C. R. E., & Yani, A. R. (2023). *Perancangan Identitas Visual Lembaga Sosial Pembina Penyantun Anak Yatim Baiturrohman*. 5.
- Slade-Brooking, C. (2016). *Creating a Brand Identity*. Laurence King Publishing.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D*. ALFABETA.
- Sunarya, Po. A., & Anisah, L. (2018). DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA DITJEN APTIKA KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA JAKARTA. *Journal CERITA*, 4(1), 76–85.
<https://doi.org/10.33050/cerita.v4i1.630>