

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Arnston, A. (2012). *Graphic design basic* (6<sup>th</sup> ed.). Boston: Clarks Baxter.
- Grewal, D., & Levy, M. (2008). *Marketing*. New York: McGraw-Hill.
- Keller, K. (2013). *Strategic brand management*. England: Pearson.
- Landa, R. (2006). *Graphic design solutions*. Boston: Clark Baxter.
- Wheeler, A. (2013). *Designing brand identity*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.

### Karya Ilmiah

- Setiadi, H. (2016). Perancangan *rebranding* bengkel N'S *Garage*. Diakses dari <https://kc.umn.ac.id/1143/4/BAB%20II.pdf>

### Jurnal

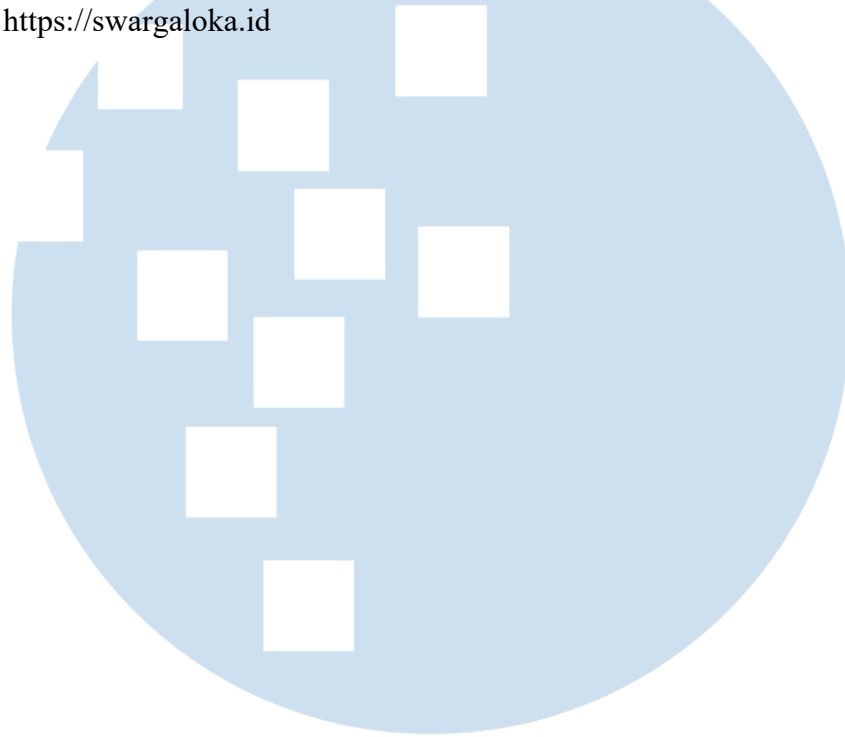
- Badan Pusat Statistik. (2015). Akses terhadap kegiatan kesenian dan budaya. *statistik sosial budaya survei sosial ekonomi*, 67-81, 2086-4574

### Website

- O'neil, D. (2006). *What is culture?*. Diakses pada 25 Januari 2022, dari [https://www2.palomar.edu/anthro/culture/culture\\_1.htm](https://www2.palomar.edu/anthro/culture/culture_1.htm)
- Kumar, J. (2020). *Bartle's player types for gamification*. Diakses pada 25 Januari 2022, dari <https://www.interaction-design.org/literature/article/bartle-s-player-types-for-gamification>
- Atdibkbud USA. (2014). Rumah budaya nusantara lindungi budaya lokal. Diakses pada 26 Januari 2022, dari <http://education.embassyofindonesia.org/rumah-budaya-nusantara-lindungi-budaya-lokal/>
- Agnes, T. (2020). Rumah budaya nusantara Puspo Budoyo populerkan warisan Indonesia. Diakses pada 26 Januari 2022, dari <https://hot.detik.com/art/d-5122489/rumah-budaya-nusantara-puspo-budoyo-populerkan-warisan-indonesia>
- Ayun, R. (2020). Taman ismail marzuki (TIM). Diakses pada 28 Februari 2022, dari <https://www.tribunnewswiki.com/2020/03/27/taman-ismail-marzuki-tim>

Dewan Kesenian Jakarta. (2022). Tentang DKJ. Diakses pada 28 Februari 2022,  
dari <https://dkj.or.id/tentang-dkj/#5e90682ad929c4a14>

Swargaloka. (2022). *History of swargaloka*. Diakses pada 29 Februari 2022, dari  
<https://swargaloka.id>



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA