

DAFTAR PUSTAKA

- Indonesia. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). Siap Bertransformasi, Kalangan Pendidikan Tinggi Dukung Kebijakan Baru Standar Nasional. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/08/siap-bertransformasi-kalangan-pendidikan-tinggi-dukung-kebijakan-baru-standar-nasional>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (n.d.). *Apa itu Kampus Merdeka*. Pusat Informasi Kampus Merdeka. <https://pusatinformasi.kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/4417185050777-Apa-itu-Kampus-Merdeka>
- Maybank Indonesia. (n.d.). *Corporate information*. PT Bank Maybank Indonesia Tbk. <https://www.maybank.co.id/id/corporateinformation>
- Maybank Indonesia. (n.d.). *Annual Report 2023*. PT Bank Maybank Indonesia Tbk, <https://www.maybank.co.id/en/corporateinformation/InvestorRelation/annual-report>
- Mujtaba, E (2022). Mengenal Maskot dan Pentingnya Sebuah Brand. Penerbit Elementa Media
- Ramadhan, F. (2020). Pentingnya Desain Grafis dalam Meningkatkan Daya Saing Perusahaan. *Jurnal Teknologi Kreatif*, 8(3), 45-53.
- Rustan, S. (2019). Warna. Penerbit Batara Imaji
- Salfia, S. putri dewina santri, & Hanung, H. E. A. (2022). Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Program Magang Mahasiswa Sebagai Upaya Mencetak Sumber Daya Manusia Unggul Dan Berdaya Saing. *COMSERVA Indonesian Journal of Community Services and Development*, 2(2), 156–164. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i2.215>
- Safira Andini Maslahah, & Arifianto, P. F. (2024). PERAN DAN PENGARUH DESAIN GRAFIS DALAM PERANCANGAN MASKOT SEBAGAI IDENTITAS VISUAL PT COLAR CREATIV INDUSTRI (LIVING). *SYNAKARYA - Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 53–68. <https://doi.org/10.33005/synakarya.v5i1.117>
- Suryani, E. 2021. Peran Desain Grafis dalam Pengembangan Branding Perusahaan di Era Digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 10(1), 12-21.