

DAFTAR PUSTAKA

- Anahata, A. A. G. W. W., Sarjani, N. K. P., & Indira, W. (2021). Desain Komunikasi Visual sebagai Media Promosi dan Pendukung Produk Helm Prima Metalflake Custom di Gianyar. *Amarasi Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v2i01.79>
- Cow Play Cow Moo. (n.d.). *About Us*. <https://www.cpcm.com.sg/about-us>
- Cow Play Cow Moo. (n.d.). *Company Profile*.
- Indonesia Daily. (2024). Cow Play Cow Moo (CPCM) Hadir dengan Permainan Arkade Terbesar di Indonesia, Kini di Pluit Village Mall Jakarta. <https://www.indonesiadaily.co.id/entertainment/72014063325/cow-play-cow-moo-cpcm-hadir-dengan-permainan-arkade-terbesar-di-indonesia-kini-di-pluit-village-mall-jakarta>
- Lushadi, B. B. (2024). Peran desain grafis dalam proses produksi konten @dealkan.id. 12. <https://repository.ukwms.ac.id/id/eprint/41356>
- Moeljono, P. D. M. (2022). PERAN DESAINER GRAFIS DALAM MERANCANG KONTEN SOSIAL MEDIA INSTAGRAM SEKARVES INDONESIA. 2. <https://repository.uisi.ac.id/id/eprint/3372>
- Samosir, C. (2023). Hadir Pertama di Indonesia, Cow Play Cow Moo Hadirkan Berbagai Permainan Seru dan Merchandise Menarik - Semua Halaman - Bobo. *Bobo.ID*. <https://bobo.grid.id/read/083965963/hadir-pertama-di-indonesia-cow-play-cow-moo-hadirkan-berbagai-permainan-seru-dan-merchandise-menarik?page=all>
- Shiying, W. (2023). Young people spending hundreds on arcade games, sparking concerns. *The Straits Times*. <https://www.straitstimes.com/singapore/young-people-spending-hundreds-on-arcade-games-sparking-concerns>
- Tempo. (2023). *Wahana Bermain Cow Play Cow Moo Hadir di Indonesia*. <https://www.tempo.co/hiburan/wahana-bermain-cow-play-cow-moo-hadir-di-indonesia-110003>
- Valentino, D. E. (2020). Perancangan Desain Grafis Sebagai Media Promosi Pada Novena Hotel Bandung. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 7(2). <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i2.486>

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA