

DAFTAR PUSTAKA

- Abigail, T. (2024). Perancangan identitas visual untuk Borobudur ecocultural. UMN Knowledge Center. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/34716/>
- Anastasia I, J. (2020). Perancangan Promosi museum M.H. Thamrin. UMN Knowledge Center. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/14911/>
- Angelita, E. (2024). Perancangan ulang identitas Kamisuka. Universitas Multimedia Nusantara. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/34307/>
- Akbar, N., Zeb, A., & Ahmad, S. (2017). The impact of brand rejuvenation on consumer purchase intention: brand attitude as mediator. *Global Regional Review*, 2(1), 197-210.
- Batubara, A. F., & Maulida, M. (2024.). Peran museum dalam pelestarian sejarah dan budaya masyarakat. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*. <https://ejournal.unib.ac.id/japri/article/download/34400/15928/123662>
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and wayfinding design* (2nd ed.). John Wiley & Sons.
- Dean, D. (1994). *Museum exhibition: Theory and practice*. Routledge. <https://share.google/XfmaddnzLfm8LjbWz>
- Direktorat Pelindungan Kebudayaan. (2018, 16 Januari). Sejarah dan peran sosial museum. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/dpk/sejarah-dan-peran-sosial-museum/>
- Gultom, A. G., & Haswanto, N. (2022). Kajian tren desain minimalis pada rebranding logo ikon Google Workspace dan logo Microsoft Edge. *IMATYPE*, 4(1), 33–44. <https://ojs.uph.edu/index.php/IMATYPE/article/download/5227/2238>
- Hamid, A., Sudani, Y., & Yanti, E. (2021). Perancangan sistem identitas visual Museum Sumpah Pemuda. *VCoDE: Visual Communication Design Journal*, 1(1), 60–80.
- Hikmah, S. W. (2024). Perancangan identitas visual melalui redesain logo Wildhani Design Studio. *BARIK - Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 6(3), 272–284. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/65832/49299/156691>

- Husnina, F. H. N. (2019). *Perancangan buku ilustrasi dengan teknik watercolor sebagai media kampanye Surabaya Eco School bagi anak usia 6-12 tahun* (Tugas akhir, Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya). <https://share.google/GFNABtK2BJfi4a50r>
- Pane, I., Hadju, V. A., Maghfuroh, L., Akbar, H., Simamora, R. S., Lestari, Z. W., Galih, A. P., Wijayanto, P. W., Waluyo, U., Uslan, & Aulia, U. (2021). *Desain penelitian mixed method* (N. Saputra, Ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. https://e-repository.stikesmedistra-indonesia.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/1092/DesainPenelitianMixedMethod_removed.pdf?sequence=7&isAllowed=y
- Fadiah, S. N., & Satriadi. (2024). Peran warna dalam meningkatkan daya tarik visual. *Paratiwi: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, NC. <https://ojs.unm.ac.id/paratiwi/article/view/62470>
- Kartu Jakarta Pintar. (n.d.). *Kartu Jakarta Pintar (KJP)*. <https://kjp.jakarta.go.id/>
- Kajian Museologis Museum MH. Thamrin. (2019). <https://museum.kemdikbud.go.id/storage/assets/images/museums/187/kajian/IJPM3wjXmC6gJFY7cDpe8osTG.pdf>
- 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), 869–880. <https://doi.org/10.29040/jiei.v7i2.2649>
- Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan. (2022, 31 Januari). Administrators: M.H. Thamrin, pejuang kooperatif dari Betawi yang dermawan. Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. <https://vredeburg.id/id/post/mh-thamrin-pejuang-kooperatif-dari-betawi-yang-dermawan>
- Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan. (2022, 10 Juni). Didik Suhardi: Pemanfaatan museum sebagai khazanah budaya bangsa perlu kerja keras dari pemerintah dan insan permuseuman. <https://www.kemenkopmk.go.id/didik-suhardi-pemanfaatan-museum-sebagai-khazanah-budaya-bangsa-perlu-kerja-keras-dari-pemerintah>
- Kurniansyah, M. A., & Oemar, E. A. B. (2022). Perancangan identitas visual dan penerapannya dalam media promosi Museum Anjuk Ladang. *BARIK*, 3(1), 97–110. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v3i1.44287>
- Kurniawan, M. A., & Anggapuspa, M. L. (2024, Mei). Perancangan identitas visual Museum R Hamong Wardhoyo. *BARIK*, 5(2), 260–274. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/citationstylelanguage/get/ieee?submissionId=59369&publicationId=47790>

- Landa, R. (2019). *Graphic design solution 6th Edition Robin Landa Solutions Manual*
- Maiyordan, M. (2021). Perancangan ulang identitas visual Laun Bakery (Tesis sarjana, Universitas Multimedia Nusantara). Universitas Multimedia Nusantara. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/15823/>
- Maulini, U., & Andriyani, D. (2021). *Pengaruh Faktor Ekonomi Terhadap Permintaan Objek Wisata*. Jurnal Ekonomi Regional Unimal, 4(3), Desember 2021. https://ojs.unimal.ac.id/ekonomi_regional/article/download/6749/3295
- Mitra Museum Jakarta. (2025.). *Museum MH Thamrin*. <https://www.mitramuseumjakarta.id/mh-thamrin>
- Muhajirin, M., Risnita, R., & Asrulla, A. (2024). Pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif serta tahapan penelitian. Journal Genta Mulia. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>
- Museum Nasional Indonesia. (n.d.). Museum nasional Indonesia. <https://www.museumnasional.or.id/>
- Novita Lie, O. (2023). Perancangan Ulang Identitas visual Bakmi Copin. UMN Knowledge Center. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/25648/>
- Nur Fadiah, S., & Satriadi. (2024). Peran warna dalam meningkatkan daya tarik visual logo. *Paratiwi: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 3(2), 1–12. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>
- Pane, I., Hadju, V. A., Maghfuroh, L., Akbar, H., Simamora, R. S., Lestari, Z. W., Puspaning Galih, A., Wijayanto, P. W., Waluyo, Uslan, & Aulia, U. (2021). Desain penelitian mixed method (N. Saputra, Ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2015). *Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015*. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/5642>
- Putra, A. A., Tama, A. K. W., & Simbolon, H. O. (2020). Analisa logo, proses kreatif dan pengaruh filosofi pada penerapan konsep logo. Universitas Raharja. <https://ejournal.raharja.ac.id/index.php/mavib/article/download/820/742/>
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta. ISBN 979-8433-64-0

- Sukarman, B., Alimuddin, & Arifin, I. (2018). Panduan pelaksanaan TA mahasiswa DKV FSD UNM. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain – UNM*, 5(1), 21–28.
- Susilawati. (2021). Jurnal Susilawati.pdf - Paramadina Repository. ANALISIS PROSES PENINGKATAN OMSET LAYANAN JASA MELALUI STRATEGI BRANDING. <https://repository.paramadina.ac.id/248/1/Jurnal%20Susilawati.pdf>
- Sulistio, A. B. (2021). *Branding sebagai inti dari promosi bisnis* [PDF]. Indonesia SAE. <https://indonesia.sae.edu/wp-content/uploads/2021/02/Branding-Sebagai-Inti-Dari-Promosi-Bisnis.pdf>
- Susilo, S. H. (2017, July 25). *Museum iklan dan wadah komunitas desain grafis di Daerah Istimewa Yogyakarta* [Skripsi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta]. E-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta. <http://e-journal.uajy.ac.id/12856/>
- Wardhana, A. (2024). *Brand management in the digital era – Edisi Indonesia* (M. Pradana, Ed.). Eureka Media Aksara.
- Wheeler, A. (2024). *Designing brand identity: An Essential Guide for the whole branding team*. John Wiley & Sons, Inc.
- World Health Organization. (2025). *Adolescent health. WHO South-East Asia Region*. <https://www.who.int/southeastasia/health-topics/adolescent-health-who.int>
- Yoselinus, R. F., Harnoko, I., dan Utomo, N. W. P. (2022). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DAN MEDIA PROMOSI GRIYA SARANA LABEL. e-journal trisakti. <https://e-journal.trisakti.ac.id/index.php/seni/article/download/12474/8670/47609>
- Yusantari Ardana, N. M. S. (2020). *Revitalisasi museum wayang Kekayon di Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul, D.I. Yogyakarta dengan pendekatan arsitektur metafora* (Tesis, Universitas Atma Jaya Yogyakarta). Universitas Atma Jaya Yogyakarta. https://e-journal.uajy.ac.id/28935/3/160116515_Bab%202.pdf
- Zainudin, A. (n.d.). *Tipografi*. Yayasan Prima Agus Teknik. ISBN 978-623-6141-82-3