

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2018). *7 IN 1 Pemrograman Web Untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Akhla, K. R., Prihadini, D., & Chairani, R. (2022). Analisis Strategi Bauran Pemasaran pada PT Amita Mandiri Cabang Setu Bekasi. *Jurnal Administrasi Bisnis*.
- Annur, C. M. (2022, 12 16). *Survei JakPat: Musik K-Pop Lebih Disukai Perempuan Ketimbang Laki-laki*. Retrieved from databoks: <https://databoks.katadata.co.id/media/statistik/02af04cb40f5054/survei-jakpat-musik-k-pop-lebih-disukai-perempuan-ketimbang-laki-laki>
- Ariyadi, W. (2020). *Jurus Jitu Menguasai Copywriting: Strategi Sukses Membangun Bisnis dan Meningkatkan Pemasaran*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Aufiana, N. R. (2024, Juli 17). *Seni Gambar yang Unik Melalui Doodle Art*. Retrieved from RRI: <https://www.rri.co.id/hiburan/832857/seni-gambar-yang-unik-melalui-doodle-art#:~:text=KBRN%2C%20Padang%3A%20Doodle%20Art%20atau,namun%20terlihat%20unik%20dan%20menarik>.
- Aulia. (2023, Desember 7). *Insel Rewind: 5 Konser Kpop di Indonesia dengan Penonton Terbanyak Tahun 2023*. Retrieved from Intip Seleb: <https://www.intipseleb.com/korea/89772-insel-rewind-5-konser-kpop-di-indonesia-dengan-penonton-terbanyak-tahun-2023>
- Buana, W., & Nurina Sari, B. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. 5(2). doi:<http://doi.org/10.25273/doubleclick.v5i2.11669>
- Clem, A. (2019, Mei 8). *What is a Color Scheme: Definitions, Types, and Examples*. Retrieved from Shutterstock: <https://www.shutterstock.com/blog/color-scheme-definitions-types-examples>
- Crawford, C. (2005). *Chris Crawford on interactive storytelling*. Berkeley: New Riders.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2024, February 8). *Personas – A Simple Introduction*. Retrieved from Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/article/personas-why-and-how-you-should-use-them?srsid=AfmBOooofQ33vEzdS5L9vgFXaTr9EXa28sKkCQd13uOTAtYuTx6g1KJf>

- Danton, S. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- DwicaHYo, P. B. (2023). Pengaruh User Interface (UI), User Experience (UX) dan Fitur Layanan terhadap Keputusan Pembelian Online pada Website Tako Bag Yogyakarta. *Master Thesis*, 8-11.
- E.J, F., Suryo, B., & Hendra, Y. (2016). Perancangan Karakter Tokoh Superhero Indonesia dengan Gaya Chibi untuk Anak Usia 3-12 Tahun. 2.
- England, A. (2023, September 7). *Post-Concert Depression is Real — Here's Why It Happens*. Retrieved from healthline: <https://www.healthline.com/health/post-concert-depression>
- Gillis, O. (2022, May 3). *Grid Layouts in Web Design: 6 Rules of Thumb*. Retrieved from Elementor: <https://elementor.com/blog/grid-design/>
- Hayashi, H. (2010). *How to Draw Manga Sketching Manga-Style: Vol. 2 Logical Proportions*. Singapore: Page One.
- Heller, S., & Ilic, M. (2012). *Stop, Think, Go, Do: How Typography and Graphic Design Influence Behavior*. Rockport Publishers.
- Iswan Saputro, M. P. (2023, Maret 17). *Sedih Setelah Nonton Konser? Bisa Jadi Kamu Alami Post Concert Depression*. Retrieved from Klikdokter: <https://www.klikdokter.com/psikologi/kesehatan-mental/post-concert-depression?srsId=AfmBOopqo6Os8sjlBCdPjYIWsa68-NSUSmLbtaaQVuoTWiXgstDz8dXk>
- IxDF. (2024, Juni 18). *Iconography*. Retrieved from Interaction Design Foundation: https://www.interaction-design.org/literature/topics/iconography?srsId=AfmBOoqFhVj3tjPx1tKjwkXH2QPXD81czck8s9kIque89Nf_Jnsv3lHs
- IxDF. (2024). *What is User Research?* Retrieved from Interaction Design Foundation: https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-research?srsId=AfmBOoqzSsk3Zdw3jsue16gnBeesH1Arbm11DRzgLtaWIL03L8y5gYwu#what_is_user_research?-0
- Kinasih, N. D. (2021, November 22). *Mengenal lebih jauh tentang flat design dan 5 contoh penggunaannya*. Retrieved from ekrut.com: <https://www.ekrut.com/media/flat-design>
- Luca, J. D. (2023, Mei 17). *Apa itu Riset Pengguna, dan Apa Tujuannya?* Retrieved from CF Blog: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/the-importance-of-user-research-and-how-to-do-it/#:~:text=User%20research%20is%20the%20process,2.>

- Makarim, d. F. (2023, November 6). *Sedih Usai Nonton Konser, Kenali Post Concert Depression*. Retrieved from Halodoc: https://www.halodoc.com/artikel/sedih-usai-nonton-konser-kenali-post-concert-depression?srsltid=AfmBOopE7_x135GREGstmGNC20wvHTV9HTaWFoPbgNE7VJuTrx3NrmVi
- Makarim, d. F. (2023, November 6). *Sedih Usai Nonton Konser, Kenali Post Concert Depression*. Retrieved from Halodoc: https://www.halodoc.com/artikel/sedih-usai-nonton-konser-kenali-post-concert-depression?srsltid=AfmBOorxbjvad45e_Dk-QN0LgqxqYy7NcuJxl8jBKKZ4yFDX8xo6IW6N3
- Miller, C. H. (2020). *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment, fourth edition*. . New York: CRC Press.
- Musmain, A. (2021). *Copywriting: Melejitkan Jualan Online dengan Kalimat yang Membujuk*. Anak Hebat Indonesia.
- Naryo, S. D. (2024, Maret 19). *Cara Berdamai dengan Post Concert Depression Ala Pakar Psikologi UNAIR*. Retrieved from Universitas Airlangga: <https://unair.ac.id/cara-berdamai-dengan-post-concert-depression-ala-pakar-psikologi-unair/>
- Nathania, R. Y. (2023, Oktober 1). *Daftar Tempat yang Menjadi Venue Untuk Konser K-Pop di Indonesia, Mana Nih yang Pernah Kamu Datangi?* Retrieved from Kapanlagi.com: <https://www.kapanlagi.com/korea/daftar-tempat-yang-menjadi-venue-untuk-konser-k-pop-di-indonesia-mana-nih-yang-pernah-kamu-datangi-2cd8a3.html>
- Nurmayani, S. P. (2023, Maret 17). *Sedih Setelah Nonton Konser? Bisa Jadi Kamu Alami Post Concert Depression*. Retrieved from KlikDokter: <https://www.klikdokter.com/psikologi/kesehatan-mental/post-concert-depression?srsltid=AfmBOopztTsMQLP6CAs-NK0Bmn270o1QyiOKys5jj9r19mZ-GPaafGj->
- Pebriyani, H. (2024, February 6). *Hasil Survei APJII : Pengguna Internet di Indonesia Tembus 221 Juta, Mendominasi Gen Z*. Retrieved from Komite.id: <https://www.komite.id/2024/02/06/hasil-survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-221-juta-mendominasi-gen-z/>
- Ruslan, R. (2019). *Kiat dan Strategi Kampanye Public Relation ed. Rev*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sharp, H., Preece, J., & Rogers, Y. (2023). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. United Kingdom: Wiley.

- Shofia, B. H. (2022, Desember 16). *Bahaya Post Concert Depression Buat Kamu yang Gemar Menonton Konser*. Retrieved from Yoursay.Id:
<https://yoursay.suara.com/health/2022/12/16/204647/bahaya-post-concert-depression-buat-kamu-yang-gemar-menonton-konser>
- Stanton, R. (2007). *Teori Fiksi*. Pustaka Pelajar.
- Sugiyama, K., & Tim, A. (2010). *The Dentsu Way: Secrets of Cross Switch Marketing from the World's Most Innovative Advertising Agency*. McGraw Hill.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Venus, D. (2019). *Manajemen kampanye edisi revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Widjaya, S. H. (2023). Perancangan Kampanye Social Media Detox terhadap Adiksi Media Sosial pada Gen Z. *Bachelor Thesis*.
- Yablonski, J. (2020). *Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services*. California: O'Reilly Media, Inc.

