

DAFTAR PUSTAKA

- Ai Film News*. (2024). Menjelajahi *AI* Karakter: Apakah Aman untuk Remaja?
Medium.Com. <https://medium.com/@aifilmnews/exploring-character-ai-is-it-safe-for-teens-ed06d9d4cc80>
- Alodyasari, A. (2024). Efek Buruk Kecanduan *Chattingan* sama *Chatbot*.
Lawencon.Com. <https://www.lawencon.com/efek-buruk-kecanduan-chatting-sama-bot/>
- Amira, E. (2023). 7 Kegunaan *Popsocket* untuk *HP* yang Mungkin Belum Kamu Ketahui. *IDN Times*. <https://www.idntimes.com/tech/trend/eka-amira-yasien/kegunaan-popsocket-untuk-hp>
- Arifin, S. (2023). Mengenal Apa itu *Layout*: Pengertian, Tujuan, Manfaat, Elemen Dasar dan Prinsip Pembuatannya. *Gameland Indonesia*.
<https://www.gamelab.id/news/2197-mengenal-apa-itu-layout-pengertian-tujuan-manfaat-elemen-dasar-dan-prinsip-pembuatannya>
- Atilla, R. (2023). Pengertian Gambar Ilustrasi beserta Fungsi dan Jenisnya.
Kompas.Com.
<https://www.kompas.com/skola/read/2023/10/15/070000569/pengertian-gambar-ilustrasi-beserta-fungsi-dan-jenisnya?page=all>
- Atilla, R., & Serafica, G. (2023). Pengertian dan Karakteristik *User Interface* yang Baik. *Kompas.Com*.
<https://www.kompas.com/skola/read/2023/10/14/093000469/pengertian-dan-karakteristik-user-interface-yang-baik?page=all>
- Barisan depan. (2018). Pengertian, Fungsi, Jenis, Bentuk dan Bahan dari Stiker.
Barisan Depan.Com. <https://barisandepan.com/pengertian-stiker-fungsi-bentukdan-jenis-bahannya/>
- Binus University*. (2023). *User Experience (UX)*: Definisi, Manfaat, dan Cara

Penerapan. Binus.Ac.Id. <https://binus.ac.id/bandung/2023/07/user-experience-ux-definisi-manfaat-dan-cara-penerapan/>

Calavaro, D. (2009). *Anime and the Visual Novel Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. In McFarland & Company.

http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regscuirbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Camingue, J., Carstensdottir, E., & Melcer, E. F. (2021). *What is a Visual Novel? Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CHIPLAY). <https://doi.org/10.1145/3474712>

Christiansens, B. (2023). Apa itu *Font Sans Serif*? ini Sejarah dan Ciri-cirinya. Sekolah Desain. <https://www.sekolahdesain.id/post/apa-itu-font-sans-serif-ini-sejarah-dan-ciri-cirinya>

Ciesla, R. (2019). *Game Development with Ren'Py*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-1-4842-4920-8>

CNN Indonesia. (2023). Apa itu *Merchandise*? ini Pengertian, Fungsi, Jenis, dan Contohnya. *CNN Indonesia*. <https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20230714094857-569-973343/apa-itu-merchandise-ini-pengertian-fungsi-jenis-dan-contohnya>

Daniswara, A. (2024). Bahaya! inilah Dampak Buruk Berkomunikasi Dengan *AI*. *Kumparan.Com*. <https://kumparan.com/danisa-rya/bahaya-inilah-dampak-buruk-berkomunikasi-dengan-ai-23zmregxugb/4>

Doncorgi. (2023). *16 Types Of Anime Art Styles Artists Must Know*. Doncorgi.Com. <https://doncorgi.com/blog/anime-art-styles/?srsltid=AfmBOooJUFN-bAKhIWHh9bcqCwwaTLjhIfY8vTG0RJGMxj3BayNkn3wI>

- Doss. (2021). Definisi, Jenis, dan Contoh Skema Warna pada Ilmu *Design*. DOSS.
<https://www.doss.co.id/news/definisi-jenis-dan-contoh-skema-warna-pada-ilmu-design?srsltid=AfmBOoohW4qJMhz-Bon0LPVaiWXH9dhzCiQUG0u61XK-Ft9gDhfJBxzL>
- Faradilla, A. (2023). Apa Itu *User Experience (UX)*? Definisi Lengkap & Manfaatnya. *Hostinger*. <https://www.hostinger.com/id/tutorial/user-experience-adalah>
- Gillpress. (2024). *Character AI Statistic 2024-Users, Valuation, Revenue*. *Whatsthebigdata.Com*. <https://whatsthebigdata.com/character-ai-statistics/>
- GÜNAY, M. (2024). *The Impact of Typography in Graphic Design*. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 15, 1446–1465.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35826/ijoess.4519>
- Harder, J. (2023). *Creative Character Design for Games and Animation*. In *Creative Character Design for Games and Animation*.
<https://doi.org/10.1201/9781003243533>
- Haris, M. (n.d.). Teori Warna Menurut Para Ahli & *Color Wheel*. Gramedia.Com.
https://www.gramedia.com/literasi/teori-warna/?srsltid=AfmBOoroRfKY5OU2d6DvRT1GZn_4FP4MHlgXZD8VKc6lCmNVL09eFLat
- Harvey, H. B. (2013). *The Art of Storytelling : From Parents to Professionals*.
https://annas-archive.org/slow_download/11606a4a785308988a10480ca6dbd578/0/0
- Heppy, N., & Puspita, D. M. (2023). Kategori Umur Balita, Remaja, dan Dewasa Menurut Kemenkes, Jangan Salah. <https://www.tempo.co/gaya-hidup/kategori-umur-balita-remaja-dan-dewasa-menurut-kemenkes-jangan-salah--189378>
- Hunterlab. (2023). Fakta Tentang Warna Biru. *Hunter Lab*.
<https://www.hunterlab.com/blog/the-color-blue/>

- IDEO.org. (2015). *The Field Guide to Human Centered Design*. <https://annas-archive.org/md5/7ba1842248d0bea0cbef0cc2f964abb2>
- Irmawati, E. (2023). Hiasan Ponsel dan Tas yang Digemari oleh Gen Z! *Kompasiana*.
<https://www.kompasiana.com/elyirmawati2617/65408229ee794a2b977d4552/hiasan-ponsel-dan-tas-yang-digemari-oleh-gen-z>
- Juoeo Studio. (2024). *How do Immersive Environmental Designs for 3D Games Get Created*. Juego Studio. <https://www.juegostudio.com/blog/how-do-immersive-environmental-designs-for-3d-games-get-created>
- Karja, W. (2021). Prosiding Bali-Dwipantara Waskita (Seminar Nasional Republik Seni Nusantara). 110–116.
<https://eproceeding.isibali.ac.id/index.php/bdw/article/view/260>
- Knowdlege. (2025). 9 Manfaat Promosi di *Sosial Media* yang Wajib Pebisnis Tahu. Redcomm. <https://redcomm.co.id/knownledges/manfaat-promosi-di-sosial-media>
- Komdigi RI. (n.d.). KOMDIGI. Komdigi.Co.Id.
<https://www.komdigi.go.id/profil/tugas-fungsi>
- Kumparan. (2023). Arti Warna *Pink*: Simbolisme, Makna, dan Pengaruhnya dalam Kehidupan. Kumparan.Com. <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/arti-warna-pink-simbolisme-makna-dan-pengaruhnya-dalam-kehidupan-21otqIjxcgd/3>
- Ma Chung. (2022). 10 Makna Warna Berdasarkan Psikologi dalam Desain. *Kampus Merdeka*. <https://machung.ac.id/artikel-prodi-dkv/makna-10-warna-berdasarkan-psikologi-dalam-desain/>
- Millah, S. (2022). Mengenal Gim *Visual Novel*, Gabungan Cerita Fiksi Interaktif dan *Anime*. <https://hypeabis.id/read/15188/mengenal-gim-visual-novel-gabungan-cerita-fiksi-interaktif-dan-anime>

- Miro. (2025). Penjelasan Peta Perjalanan Pelanggan: Semua yang perlu Anda ketahui. *Miro.Com*. <https://miro.com/customer-journey-map/what-is-a-customer-journey-map/>
- Mitta, A. (2019). *Getting Started with Chatbots*. <https://annas-archive.org/md5/1173d030e5f66fad975afd03fa4ec877>
- Mohammad, S. M. (2020). *Artificial Intelligence in Information Technology*. *SSRN Electronic Journal*, 7(6), 168–175. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3625444>
- Mtarget. (2022). Cara Membuat *User Persona* yang Tepat untuk *Brand* Anda. *Mtarget*. <https://mtarget.co/blog/cara-membuat-user-persona-yang-tepat-untuk-brand-anda/>
- Mutiarrama, Z. S., Darajatunnisa, R., Faustina, F., Mahfuzhah, N., & Wihita, A. R. (2024). Studi Fenomenologi : Pengalaman Generasi Z Dalam Menghadapi Kesepian Dengan Character *Artificial Intelligence*. 13, 291–301. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/46739>
- Nabilah, G. A. (2023). Alur Narasi Visual di Balik Desain Publikasi. *Kumparan*. <https://kumparan.com/giarden-arsya-nabila/alur-narasi-visual-di-balik-desain-publikasi-20MQbKYwcgk>
- Nafisah, N. (2021). Apa itu *Grid*? Ini Fungsi & Cara Membuatnya dalam *Web Design*! *Sitespirit*. <https://sitespirit.co/blog/grid-adalah/>
- Nainggolan, S. A. (2021). Kombinasi Unik antara *Game* dan Cerita. *Gameland Indonesia*. <https://www.gamelab.id/news/741-mengenal-visual-novel-kombinasi-unik-antara-game-dan-cerita>
- Ningrum. (2022). Penjelasan *Wireframe*: Apa itu *Wireframe*? Tujuan Hingga Kenapa Penting. *Exabytes*. <https://www.exabytes.co.id/blog/penjelasan-wireframe/>
- Ningsih, I. K. (2024). *The Effectiveness of Character AI as Learning Media*.

https://repositori.untidar.ac.id/index.php?p=show_detail&id=16339&keywords=

P, Z. R., Intan Firdausi, Shania Chairunnisa, & Azdana Hasfi. (2024). *Analysis of Factors in The Use of Character.AI Among Students. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi (SITASI) 2024*, 217–227.

<https://sitasi.upnjatim.ac.id/index.php/sitasi/article/download/801/179/>

Piree, R. (2024). *What is Visual Style? A Guide for Filmmakers and Creatives*.

<https://robinpiree.com/blog/visual-style?srsId=AfmBOopo5ri3eosNn3cOl3Szf0KbDM1vw7M2OOKqwvzcLQCdMWcrZy8t>

Pless, L. du. (2023). *What is Game Environment Design and How to Get Started*.

Domestika. <https://www.domestika.org/en/blog/10804-what-is-game-environment-design-and-how-to-get-started>

Populix. (2024). *User Persona: Definisi, Cara Membangun, dan Tujuannya*.

Populix. <https://info.populix.co/articles/user-persona-adalah/>

Pratama, D., Wardani, W. G. W., & Akbar, T. (2018). *The Visual Elements Strength in Visual Novel Game Development as the Main Appeal. Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(3), 326–333.

<https://doi.org/10.31091/mudra.v33i3.455>

R.Chow, A. (2023). Kisah Cinta Manusia-AI Berkembang Pesat—Dan Ini Baru

Permulaannya. *TIME.Com*. <https://time.com/6257790/ai-chatbots-love/>

Rahmawati, F. (2023). DKI Jakarta Diperkirakan Jadi Provinsi yang Paling Terdampak AI, Ini Alasannya. *Kompas Tv*.

<https://www.kompas.tv/saintek/421751/dki-jakarta-diperkirakan-jadi-provinsi-yang-paling-terdampak-ai-ini-alasannya>

Riadi, M. (2022). Dewasa Muda (Definisi, Aspek, Karakteristik, Tugas dan Perkembangan). *Kajianpustaka.Com*.

<https://www.kajianpustaka.com/2021/09/dewasa-muda.html>

- Shalim, M. (2024). Dampak Teknologi *AI* Terhadap Psikologi Kepribadian Manusia. *Kumparan.Com*. <https://kumparan.com/mona-shalim/dampak-teknologi-ai-terhadap-psikologi-kepribadian-manusia-23H26zbU5gP/full>
- Skalaku Author. (2024, April 16). Di Dalam Aplikasi *Chai*: Intip Pengalaman Obrolan *AI*. *Myscale.Com*. <https://myscale.com/blog/inside-chai-app-peek-behind-ai-chat-experience/>
- Unairnews. (2024). Berinteraksi dengan Karakter Fiksi Lewat *AI*: Menguntungkan atau Membahayakan Remaja? *Unair.Ac.Id*. <https://unair.ac.id/berinteraksi-dengan-karakter-fiksi-lewat-ai-menguntungkan-atau-membahayakan-remaja/>
- Wall, S. (2022). *What is Character Design?* CgSpectrum. <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-character-design#:~:text=Character design in film and,more than just a drawing.>
- Watkins, N. K., Beckmeyer, J. J., & Jamison, T. B. (2024). *Exploring the Associations between Being Single, Romantic Importance, and Positive Well-Being in Young Adulthood. Family Relations*, 73(1), 484–501. <https://doi.org/10.1111/fare.12981>
- Yustika, G. (2024). Serba-serbi *Oneshot Manga* dan Judulnya yang Populer. *Orami.Com*. <https://www.orami.co.id/magazine/oneshot-manga>

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA