

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun, N., Wahida, A., & Maming, R. (2023). Pentingnya Peran Logo Dalam Membangun Branding Pada UMKM. *Jurnal Ekonomi & Jurnal Syariah*, 6(1), 2614-3259. doi:<https://doi.org/10.36778/jesya.v6i1.967>
- Alfajri, I., Latief, F., Widiawati, A., & Ummul, A. (2023). Analisis Kelayakan Usaha Minuman Daeng Fruit's di Makassar. *Malomo: Jurnal Manajemen dan Akuntansi*, 1(1), 42-56.
- Anime Festival Asia. (n.d.). AFA Creators Hub. Retrieved from <https://animefestival.asia/afaid24/creators-hub/>
- Artket. (2024, September 10). Another amazing weekend has come to and end! Thank you everyone for the endless excitement.... [Carousel Post]. Instagram. Diambil dari https://www.instagram.com/p/C_u7uR_Syz7/?hl=en&img_index=1
- Cerrato, H. (2012). *The Meaning of Colors*.
- Chibicon Catalogue. (2024, November 24). [WHERE'S MY FAVORITE BOOTH?: CHIBICON MAP GUIDE] Ga sabar buat langsung jajan merch.... [Carousel Post]. Instagram. Diambil dari https://www.instagram.com/p/DCwMZD9yi-D/?hl=en&img_index=2
- Chibicon ID. (2025, Februari 5). [CHIBICON 2024 AFTERMOVIE!] Tahun 2024 penuh dengan kejutan, dan menutupnya dengan Chibicon bareng kalian semua adalah momen yang luar biasa.... [Video]. Instagram. Diambil dari <https://www.instagram.com/p/DFsIgBVS6Y4/?hl=en>
- Comic Frontier. (2024). *Comic Frontier Web Catalog*. Diambil dari Comifuro: <https://catalog.comifuro.net/catalog>
- Dam, R. F. (2025, Maret 13). *Interaction Design Foundation - IxDF*. Retrieved from The 5 Stages in the Design Thinking Process: https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking?srltid=AfmBOori34x-7j2UY0LcdVNe5DihSUS_6V-pNr_6vqVoh13yb8HV_Ud3
- Evi, R. (2023, Desember 18). *Penggunaan Gradien dan Warna Vibrant dalam Desain*. Diambil dari 19 Maret 2025, [jasalogo.id: https://jasalogo.id/artikel/penggunaan-gradien-dan-warna-vibrant-dalam-desain](https://jasalogo.id/artikel/penggunaan-gradien-dan-warna-vibrant-dalam-desain)
- Ghina, A., & Anugrah, L. G. (2022). Validasi Model Bisnis Pengembangan Produk Usaha Mikro di Bidang Pakaian (Studi Kasus: Wearkenya di Kota Bandung). *Jurnal Mirai Management*, 7(2), 372-391.

- GMK Team. (2024, Juli 24). *Designing the Little Things: Opportunities in the Trinket Market*. Diambil dari 12 Februari 2025, Grafis Masa Kini: <https://grafismasakini.com/article/designing-the-little-things-opportunities-in-the-trinket-market/en?utm>
- Haq, N. S., & Nisa, D. A. (2024). Penggunaan Maskot Sebagai Media Pendukung Untuk Kegiatan Promosi di Wisata Agro Lembah Kecubung. *ASPIRASI : Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*, 2(1), 11-16. doi:<https://doi.org/10.61132/aspirasi.v1i5.105>
- Indonesia Anime Con. (2025, Maret 21). Boost your brand at INACON 2025! Connect with 15,000+ passionate fans & a wider audience ready.... [Instagram Post]. Instagram. Diambil dari <https://www.instagram.com/p/DHdXE2jymbp/?hl=en>
- Interaction Design Foundation - IxDF. (2016, Mei 25). *Interaction Design Foundation - IxDF*. Diambil dari What is Design Thinking (DT)?: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>
- Interaction Design Foundation - IxDF. (2024, Mei 24). *What are Mockups?* Diambil dari Interaction Design Foundation - IxDF: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/mockups>
- JKTGO. (2024, September 27). !! SEMASA paling rame tahun ini @semasa_di.... [Video]. Instagram. Diambil dari https://www.instagram.com/reel/DAa-hisy-UW/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA%3D%3D
- Kaplan, K. (2024, September 20). *The Proliferation and Problem of the Sparkles Icon*. Diambil dari 13 Mei 2025, NN/g: <https://www.nngroup.com/articles/ai-sparkles-icon-problem/>
- Osterwerald, A., Pigneur, Y., & Clark, T. (2010). *Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers*. Hoboken, United States: Wiley.
- Pahira, G., Kusuma, R. P., & Suhendar, H. (2022). Perancangan Desain Merchandise Menggunakan Metode Kreatif Sebagai Promosi Brand Produk (Studi Kasus: Gifa Group). *Jurnal Digit*, 12(1), 103-114. doi:<http://dx.doi.org/10.51920/jd.v12i1.221>
- Pasaribu, P. N., Kemora, H., Eosina, P., Marlina, A., & Himawan, E. N. (2024). The Impact of Market Place Persona Based Neuromarketing on Brand Identity and Consumer Attitude on SDG's. *Journal of Lifestyle & SDG's Review*, 4(1), 01-23. doi:<https://doi.org/10.47172/2965-730X.SDGsReview.v4.n00.pe01922>

- Prasetyo, R. M., & Prabowo, F. S. (2024). Validasi Model Bisnis Startup Tiba-Tiba Pindahan. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)*, 8(3), 541-561. doi:<https://doi.org/10.31955/mea.v8i3.4522>
- Putri, D. R., Widyastuti, R., Ramadhayanti, N., & Zaki, H. (2021). Analisis Break Even Point Sebagai Alat Perencanaan Laba (Studi Kasus Usaha Rumahan Donat Buk Rum). *Research in Accounting Leiaurnal*, 1(2), 215-226.
- Robbani, S. (2024). Analisis STP (Segmenting, Targeting, dan Positioning) pada Burgerax Tegal. *Ekonomi Bisnis dan Kewirausahaan*, 13(1), 26-32. doi:<https://doi.org/10.47942/jebiskwu.v13i1.1731>
- Semasa Di. (2024, Desember 30). Thank you for an unforgettable 2024! 3 events, 140K visitors. Here's to an epic 2025! Terimakasih! *[Carousel Post]*. Instagram. Diambil dari https://www.instagram.com/semasa_di/
- TFR News. (20224, Oktober 3). kira kira ART MARKET kembali dengan lebih dari 120 tenants! Diambil dari <https://tfr.news/berita/id/kira-kira-art-market-digelar-2-hari>
- The Brickhall. (2024, September 7). Holla Brickers @artket.id balik lagi nih! Kali ini ada lebih dari 100 local illustrators dengan berbagai merch.... *[Video]*. Instagram. Diambil dari https://www.instagram.com/p/C_nd1RTyFAK/?hl=en
- W, K. (n.d.). Saat Comifuro XX Bingung di Persimpangan Jalan. KAORI Nusantara Website. Diambil dari <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/217932/saat-comifuro-xx-bingung-di-persimpangan-jalan>
- Wardhana, A. (2024). *Brand Management in The Digital Era - Edisi Indonesia*. Depok: CV. Eureka Media Aksara.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A