

DAFTAR PUSTAKA

- Coates, K., & Ellison, A. (2014). *An introduction to information design*. Laurence King Publishing.
- Cuello, J., & Vittone, J. (2013). *Designing mobile apps*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Fitriana, A. (2024). *Fenomena fear of missing out (Fomo) dalam gaya hidup*. [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga], UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
<http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/64785>
- Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond*. New Riders.
- Kasmana. (2020, Juni 23). *Supergraphic*. Diakses pada 20 Mei 2025, dari https://repository.unikom.ac.id/65969/1/pertemuan_9-dikonversi%5B1%5D.pdf.
- Karyadi, B. (2017). *Belajar fotografi*. Nahl Media
- Kaligis, F. (2021, Oktober 28). *Riset: Usia 16-24 tahun adalah periode kritis untuk kesehatan mental remaja dan anak muda Indonesia*. The Conversation.
<https://theconversation.com/riset-usia-16-24-tahun-adalah-periode-kritis-untuk-kesehatan-mental-remaja-dan-anak-muda-indonesia>.
- Kotler, K. (2016). *Marketing management: (15th ed.)*. London: Pearson Education.
- Nadzaruddin, A., Putri, E., Santika, I., Rahman, M., Ningsih, R., & Andayanti, W. (2023). *Mengembangkan hobi menjadi peluang bisnis garlid adventure*. *Journal Unindra*, 4(1), 2-3.
<https://doi.org/10.30998/juuk.v4i1.1605>
- Nur, N. (2019). *Perilaku mengelola informasi pribadi (Personal information management) tentang hobi di kalangan siswa SMA*. [Skripsi, Universitas Airlangga]. Repository Universitas Airlangga.
<https://repository.unair.ac.id/81328/>
- Nurrahman, A. (2024, Juni 24). *Anak muda kota lebih depresi dibanding anak muda desa*. Diakses pada 18 April 2025, dari

<https://validnews.id/nasional/anak-muda-kota-lebih-depresi-dibanding-anak-muda-desa>.

Pertiwi, Y. W., Gina, F., & Muzzamil, F. (2023). *Optimalisasi kesehatan mental lansia melalui kegiatan hobi mengelola lingkungan*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(1) , 15-21.
<https://ejurnal.ubharajaya.ac.id>

Prasetya, A. (2017). *Hobi Sebagai Representasi Gaya Hidup*. [Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.
<http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/2855>

Saepudin, A. (2018). *Fotografi*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Khusus.

Schulte, B. (2010). *Overwhelmed: work, love, and play when no one has the time*. Sarah Crichton Books.

Sugiyama, Andree. (2019). *The dentsu way* New York: McGraw-Hill Profesional.

Soegaard, M. (2018). *The basics of user experience design*. Interaction Design Foundation.

Venus, Antar. (2019). *Manajemen kampanye: Panduan teoritis dan praktis dalam mengefektifkan kampanye komunikasi publik*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Widiarini, A., & Dwi E, A. (2023, September 9). *Hobi gen z dari belanja online, olahraga, hingga traveling*. Kompas.com.
<https://Lifestyle.Kompas.Com/Read/2023/09/09/090900620/Hobi-Gen-z-Dari-Belanja-Online-Olahraga-Hingga-Traveling>.

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