

DAFTAR PUSTAKA

- Ae, A. G. (2025). OJK Sebut Gen Z Rentan Terjerat Pinjol, Mayoritas demi Gaya Hidup Konsumtif. KOMPAS.com. <https://surabaya.kompas.com/read/2025/05/07/200333178/ojk-sebut-gen-z-rentan-terjerat-pinjol-mayoritas-demi-gaya-hidup-konsumtif?page=all>. Diakses pada Selasa, 26 Agustus 2025.
- Adinda, M. (2022). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi Gen Z dalam penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sebagai teknologi pembayaran digital. CSEFB, 1(1), 167–176.
- Aji, P. M., Nadhila, V., & Sanny, L. (2020). *Effect of social media marketing on Instagram towards purchase intention: Evidence from Indonesia's ready-to-drink tea industry. International Journal of Data and Network Science*, 4(2), 91–104.
- Aulia, D. S., & Purwanti, P. (2025). Implikasi penggunaan e-wallet dan gaya hidup hedonisme dalam perilaku konsumtif Gen z. Score: Jurnal Lentera Manajemen Pemasaran, 3(1). <https://doi.org/10.59422/lmp.v3i01.790>
- Azzahra, G. M., & Agus Setyawan, A. (2025). Understanding Impluse Buying in Tiktok Shop: An Investigation into Hedonic and Utilitarian Browsing in Indonesia. *International Journal of Management Science and Information Technology*, 5(1), 175-182.
- Boediman, V. J., Tasik, F. C. M., & Kawung, E. (2023). Gaya hidup hedonis di kalangan mahasiswa kost (studi kasus pada mahasiswa FISIP Unsrat). Jurnal Ilmiah Society, 3(1).
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (6th ed.)*. SAGE Publications.
- Dante, A. (2019). Proses terbentuknya perilaku konsumtif remaja perempuan dengan pola pikir orientasi pada brand (brand minded) pada produk fashion.

(Studi Fenomenologi Siswi SMA Trimurti Surabaya). *The Commercium*, 4(2), 194–202.

Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). *Board game sebagai media edukasi pembelajaran mengenai kedisiplinan dan tanggung jawab untuk anak*. Jurnal Visual, 18(1).

Darsono, S. N. A. C., Rizarda, M., & Johari, S. M. (2025). Fenomena Paylater di Kalangan Mahasiswa: Gaya Hidup, Sosial, dan Motivasi Hedonisme sebagai Pemicu Perilaku Konsumtif. *Reviu Akuntansi Dan Bisnis Indonesia*, 9(1), 125–138. <https://doi.org/10.18196/rabin.v9i1.26015>

Databoks. (2023). Kelompok anak muda jadi pengguna terbesar TikTok, usia berapa mereka? Katadata.co.id. <https://databoks.katadata.co.id/media/statistik/3997760dd2e3fd3/kelompok-anakmuda-jadi-pengguna-terbesar-tiktok-usia-berapa-mereka>

Doyle, S., et al. (2018). *History of illustration*. Bloomsbury Publishing.

Fadillah, S., Setiawan, R. A. & Syaifuddin. (2025). *Pengaruh gaya hidup dan media sosial terhadap perilaku konsumtif pada Gen z*. Jurnal Masharif Al-Syariah: Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah, 10(4).

Fullerton, T. (2024). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games (5th ed.)*. CRC Press.

Gule, Y. (2021). Studi teologi-etis hubungan perilaku korupsi sebagai dampak sikap hidup hedonis. Kontekstualita, 36(1). <https://doi.org/10.30631/kontekstualita.36.1.69-88>

Kartika, R. (2015). Memilih Dan memanfaatkan Tipografi. *Humaniora*, 6(3), 312–318. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i3.3352>

Kusnadi. (2018). Dasar desain grafis. Edu Publisher.

Lampe, K. (2014). *The birth of hedonism: The Cyrenaic philosophers and pleasure as a way of life*. Princeton University Press.

- Landa, R. (2014). *Graphic design solutions (5th ed.)*. Wadsworth.
- Limantara, D., Waluyanto, H., & Zacky, A. (2015). Perancangan *board game* untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6).
- Nasution, A., Nurbaiti, N., & Harahap, M. I. (2023). The effect of hedonism lifestyle on student consumptive behavior. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, 12(1), 261–280.
- Neneng, S., Tanti, I. M., Muhammad, B. A., Oliver, H., Pebri, Y., & Vincentia, W. W. (2024, October 1). Pentingnya literasi keuangan pada *Gen z* (studi pada siswa SMA dan SMK di Kota Bandung). Repositori Karya. <https://karya.brin.go.id/id/eprint/49981/>
- Nurhaeni, N., & Soleha, E. (2023). Analisis pengaruh literasi keuangan, kemudahan penggunaan, dan gaya hidup terhadap minat *Gen z* dalam menggunakan dompet digital (GoPay). *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan)*, 7(1), 36–48.
- Panu, Y. R. (2024). *The Influence of a Hedonistic Lifestyle, Consumptive Behavior and the Importance of Financial Literacy on Students' Personal Financial Management Asmadewa Dormitory Yogyakarta*: *Jurnal Ilmu Akuntansi*, 6(1), 112–123.
- Permanda, T. P., & Wahyudi. (2020). Efektivitas media *board game* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. *JSD: Jurnal Sekolah Dasar*, 1(1), 18–24. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v1i1.894>
- Putra, F. C. M., Putra, S. M., & Raheni, C. (2025). Impact of Social Media Marketing on Impulsive Buying Behavior: The Mediating Role of Hedonic Motivation. *Jurnal Mebis*, 10(2), 203–222.
- Rahadiz, A. D., Fitri, S., & Wahyuni, E. (2022). Pengembangan cognitive behavioral therapy (CBT) *board game* untuk siswa yang mengalami

kekerasan emosional. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 11(1), 29–42.
<https://doi.org/10.21009/INSIGHT.111.03>

Reynata, A., Fantino, R., & Santoso, M. (2022). Perubahan gaya hidup hedonisme pada kalangan mahasiswa rantau di Kota Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial* (1)

Sakti, H. G., & Kartiani, B. S. (2023). Efektivitas penggunaan media *board game* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan di Bidang Administrasi Pendidikan*, 11(1).

Sampurno, T. P. & W. (2016). Pengaruh Motivasi Hedonis , Browsing dan Gaya Belanja terhadap Pembelian Impulsif pada Toko Online Shop (Studi pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta). *Jurnal Manajemen Bisnis*, 6(1), 255–270.

Saputro, J. (2023). Mengapa terjebak gaya hidup hedonisme. DJKN. Kementrian Keuangan. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-rsk/baca-artikel/16189/Mengapa-Terjebak-Gaya-Hidup-Hedonisme.html>

Sari, A. C., Mufidah, E. F., Safitri, D., Qurr'aeni, N. P., & Putri, S. C. (2024). Studi kasus tingkat gaya hidup hedonisme di kalangan mahasiswa. *Open Journal Systems*, 4(1), 28-34.

Schell, J. (2019). *The art of game design: A book of lenses (3rd ed.)*. A K Peters/CRC Press.

Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561–570.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>

Tillman, B. (2011). *Creative character design (1st ed.)*. Routledge.

Tondreau, B. (2009). *Layout essentials: 100 design principles for using grids*. Rockport Publishers.

- Wahyuni, R., Gunawan, C., & Zahroh, N. K. (2024). Efek permainan *board game* terhadap stres akademik mahasiswa. *Innovative*. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/9984>
- Wardani, E. A., & Dwihantoro, P. (2025). Identitas virtual gaya hedon mahasiswa di media sosial. *Prosiding University Research Colloquium*, 6(2), 108–122.
- Wulandari, D. K., & Putri, K. Y. S. (2023). *Contemporary Hedonism: An Exploration of Consumer Lifestyles and Pleasure in Global Culture. International Journal of Social Sciences & Humanities (IJSSH)*, 8(2), 179–187.

