

DAFTAR PUSTAKA

- Afgiansyah, A.. (2023). Mengenal Model PESO dalam Strategi Komunikasi Digital. 10.13140/RG.2.2.15803.59681.
- Akram, Z. (2022). *Perancangan kampanye sosial video dokumenter mengenai pelaku usaha penerima bantuan pemerintah BLT UMKM* (Undergraduate thesis). Universitas Pembangunan Jaya. <http://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3121>
- Annur, C. M. (2024, February 5). Penetrasi Internet Generasi Milenial Tertinggi Dibanding Kelompok Usia Lainnya di Indonesia. *Katadata*. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/26d51a9db147465/penetrasi-internet-generasi-milenial-tertinggi-dibanding-kelompok-usia-lainnya-di-indonesia>
- Ardiansyah, N., Risnita, N., & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Baskoro, M. L. (2020). PENGGUNAAN PESO MODEL DALAM PERANCANGAN STRATEGI ONLINE MARKETING UNTUK PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *Baskoro | Titik Imaji*. <https://doi.org/10.30813/.v3i1.2117>
- Caldwell, C. (2017) *Story structure and development: A guide for animators, VFX artists, game designers, and virtual reality*. CRC Press.
- Campbell, J. T. (2018). *Web design: Introductory* (6th ed.). Cengage Learning.
- Cleary, M., Lagadec, D. L., Thapa, D. K., & Kornhaber, R. (2025). Exploring the Impact of Hobbies on Mental Health and Well-Being: A scoping review. *Issues in Mental Health Nursing*, 1–11. <https://doi.org/10.1080/01612840.2025.2512006>

- Cowling, S., Cray, S. (2022) *Philosophy of comics: An introduction*. Bloomsbury Academic.
- Dam, R. F. (2025, May 10). The 5 stages in the design thinking process. *The Interaction Design Foundation*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process?srsltid=AfmBOorUuV1NYs9lbnkcYTgWhOlFTlHiwiouSu9boNs18LONmPFuHVXa>
- Dwi, A., Zulfiqar, A. S., & Zubaidah, S. (2024). Pemanfaatan Media Sosial untuk Kampanye Sosial dan Keterlibatan Masyarakat: Studi Kasus Mahasiswa Di Kota Palembang. *Iapa Proceedings Conference*, 278. <https://doi.org/10.30589/proceedings.2024.1058>
- Earle, Harriet E.H. (2020). *Comics: An introduction*. Routledge.
- Evelyn, E., Tanoto, S. R., & Ricky, R. (2021). Factors influencing the financial independence of young adults, and evidence from Indonesia. *Petra International Journal of Business Studies*, 4(2), 182–192. <https://doi.org/10.9744/ijbs.4.2.182-192>
- Fadillah, I. N., Dini, K. (2021). DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI STRATEGI BARU MENINGKATKAN MINAT LITERASI GENERASI MUDA. *JOURNAL of EDUCATION SCIENCE*, 7(2), 81–98. <https://doi.org/10.33143/jes.v7i2.1566>
- Gray, P. (2022). *Creative drawing & illustration*. Arcturus.
- Gu, P., & Liang, W. (2023). The Inner Dynamics of Kidult Culture: Trending Toys and games, Theme Parks, and Animated Movies. *SHS Web of Conferences*, 167, 01010. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202316701010>
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). PEMANFAATAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA. *journal.unesa.ac.id*. <https://doi.org/10.26740/kjhi.v6i1.17948>

- Hanif, R. (2022, August 30). Data Profil Konsumen Indonesia 2022 Terbaru dan Lengkap - Blog DiPStrategy. *Blog DiPStrategy - Digital Agency Jakarta - Indonesia*. <https://dipstrategy.co.id/blog/data-profil-konsumen-indonesia-2022-terbaru-dan-lengkap/>
- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). WARNA DAN PRINSIP DESAIN USER INTERFACE (UI) DALAM APLIKASI SELULER “BUKALOKA.” *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 5(1), 105–119. <https://doi.org/10.25105/jdd.v5i1.6865>
- Hodent, C. (2021). *What UX is really about*. CRC Press
- Indah Permata Hati. (2023, January 17). *Fenomena Kidult dari Kacamata Psikologi, Saat Membeli Barang Masa Kecil Terasa Menyenangkan*. Hypeabis. <https://hypeabis.id/read/20929/fenomena-kidult-dari-kacamata-psikologi-saat-membeli-barang-masa-kecil-terasa-menyenangkan>
- Kang, D., & Chung, J. (2024). A Research on the Diversity and Expandability of Kidult Culture. *International Journal of Internet, Broadcasting and Communication*, 16(3), 139–145. <https://doi.org/10.7236/IJIBC.2024.16.3.139>
- Laksmi, I. G. A. P. S., & Jayanti, D. M. A. D. (2023). Hubungan aktivitas fisik dengan kesehatan mental pada remaja. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 14(1). <https://doi.org/10.35966/ilkes.v14i1.260>
- Landa, R. (2010). *Advertising by design: Generating and designing creative ideas across media* (2nd ed.). John Wiley & Sons, Inc.
- Landa, R. (2019). *Graphic design solutions* (6th ed.). Boston: Cengage Learning.
- Langie, M. A. ., & Yuwono, E. S. . (2023). IMPULSIVE BUYING PADA MAHASISWA PENGGUNA E-COMMERCE SHOPEE. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 6508–6513. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i3.18121>
- Lestari, E. P., Nadzaruddin, A., Santika, I., Rahman, M., Usmirah, & Ningsih, R. (2023). MENGEMBANGKAN HOBI MENJADI PELUANG BISNIS

- GARLID ADVENTURE. *Jurnal USAHA*, 4(1), 110–118.
<https://doi.org/10.30998/juuk.v4i1.1605>
- M, C., & Tasruddin, R. (2025). Peran Media Sosial sebagai Platform Dakwah di Era Digital: Studi Kasus pada Generasi Milenial : *www.jurnal.unismuhpalu.ac.id*. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i1.6862>
- Maamo, A. B. (2025). *True cost of wasting vs. overspending: A guide to smart financial choices*. Ukiyoto Publishing.
- Male, A. (2019). *A companion to illustration*. Wiley-Blackwell
- Malewicz, M., & Malewicz, D. (2020). *Designing user interfaces*. HYPE4.
- Miller, B. D. (2016) *Above the Fold: Understanding the Principles of Successful Web Site Design, Revised Edition*. HOW Books
- Moriarty, S. E., Mitchell, N., & Wells, W. (2012). *Advertising & IMC: Principles and Practice*. Boston: Prentice Hall
- Muallimah, H. (2021). KAJIAN PENERAPAN STRATEGI KOMUNIKASI AISAS TERHADAP PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *Kreatif Jurnal Karya Tulis Rupa Eksperimental Dan Inovatif*, 3(02), 1–10. <https://doi.org/10.53580/files.v3i02.30>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.17>
- Nabila, T. Z., Alqo'idah, W., Ar-Raza, M. F., & Setiowati, E. A. (2024). Forecall Method to Reduce kidult Behavior: The Unfinished Business in Childhood. In *Advances in Social Science, Education and Humanities Research/Advances in social science, education and humanities research* (pp. 207–215). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-267-5_16
- Nagadeepa, C., Shirahatti, D., & Sudha, N. (2021). *Impulsive buying: Concepts, frameworks, and consumer insights*. Shanlax Publications.

- Nugroho, A. T. P. (2021). *Tinjauan 5 karya ilustrasi pada buku puisi “Melihat Api Bekerja” karya M Aan Mansyur menggunakan analisis Formalistik - Repository STSRD VISI Indonesia*. <http://repository.stsrdvisi.ac.id/425/>
- Nur, J. (2024, September 19). Boneka Labubu Jadi Tren Viral, Benarkah picu overconsumption? *Life*. <https://www.beautynesia.id/life/boneka-labubu-jadi-tren-viral-benarkah-picu-overconsumption/b-294880>
- Nurrahim, T. (2023, Desember 4). Mayoritas Pemuda di Indonesia Menikah Muda. *Indonesiabaik.id*. <https://indonesiabaik.id/infografis/mayoritas-pemuda-di-indonesia-menikah-muda>
- Padmanabhan, A. P. S. S. (2023). *Hobbies: Unlocking passions: A journey into the world of hobbies*. Notion Press.
- Paputungan, F. (2023). Developmental Characteristics of Early Adulthood: Developmental Characteristics of Early Adulthood. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 3(1), 47-56. <https://doi.org/10.47918/jeac.v3i1.1139>
- Pasaribu, A. E. (2024). *Fenomena overspending di kalangan penggemar JKT48 pada platform belanja online JKT48 ファンのオンラインショッピングでの過剰な支出現象* [Skripsi, Universitas Diponegoro]. UNDIP Eprints. <https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/31195>
- Permatasari, A., & Suhendi, S. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Talent Film berbasis Aplikasi Web. *Jurnal Informatika Terpadu*, 6(1), 29–37. <https://doi.org/10.54914/jit.v6i1.255>
- Richter-O’Connell, D. (2022). *Changing design aesthetic: trends, and social organizations of the growing toy market for the adult collector*. <http://digital.library.wisc.edu/1793/83700>
- Ridwan, P. P. (2025, May 12). Pendapatan Sektor Mainan di Indonesia Capai US\$10,32 Miliar. *GoodStats*. <https://goodstats.id/article/pendapatan-sektor-mainan-di-indonesia-capai-10-32-miliar-dolar-97FGt>

- Ritonga, N. S. (2023). REKAPITULASI RATA-RATA DATA HASIL WAWANCARA CALON MAHASISWA SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH AL BUKHARY LABUHANBATU TAHUN 2023. *Tarbiyah Bil Qalam Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 7(2). <https://doi.org/10.58822/tbq.v7i2.158>
- Safarudin, R., Zulfamanna, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9680–9694. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1536>
- Sailsbury, M. (2022). *Drawing for illustration*. Thames and Hudson Ltd.
- Samara, T. (2023). *Making and Breaking the Grid, Third Edition: A Graphic Design Layout Workshop*. Gloucester, MA: Rockport Publishers.
- Sidik, A. (2019). Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain (A. Pardede, Ed.). Universitas Islam Kalimantan.
- Soeegard, M. (2018). *The Basics of User Exprience Design*. Interaction Design Foundation.
- Sugiyama, K., & Andree, T. (2011). The dentsu way: Secrets of cross switch marketing from the world most innovative advertising agency. New York, NY: McGraw-Hill.
- Sutanto, C. N. (2024) Analisis Visual Representasi Kelas Pekerja pada Kampanye Cerdikiawan Gojek Indonesia. Bachelor Thesis
- Taswiyah, T. (2022, June 9). *Mengantisipasi Gejala Fear of Missing Out (fomo) Terhadap Dampak Sosial Global 4.0 dan 5.0 Melalui Subjective Weel-Being dan Joy of Missing Out (JoMO)*. Taswiyah | Jurnal Pendidikan Karakter JAWARA (Jujur, Adil, Wibawa, Amanah, Religius, Akuntabel). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JAWARA/article/view/15434>

- tSurvey.id. (2024, Oktober 16). *Menelisik tren kidult di Indonesia*, Diakses pada 16 Oktober 2024, dari <https://tsurvey.id/portal/menelisik-tren-kidult-di-indonesia>
- UPStation. (2025). The Jakarta 20th Toys & Comics Fair 2025 Diramaikan oleh Para Pegiat Hobbies!. Diakses pada 18 September 2025, dari <https://www.upstation.media/article/jakarta-toys-comic-fair-2025>
- Venus, D. (2019). *Manajemen Kampanye: Panduan Teoritis dan Praktis Dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi Publik Edisi Revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Wahab, R. N. (2020, January 7). Indonesia Market Behaviour Outlook 2019. *PERPI Website*. <https://www.perpi.or.id/post/indonesia-market-behaviour-outlook-2019>
- Westland, S., & Maggio, M. (2023). *Universal principles of color: 100 key concepts for understanding, analyzing, and working with color*. Rockport Publishers.
- Wijaya, M. A., & Perdana, C. (2023). Perancangan Focus Group Discussion sebagai ruang partisipasi masyarakat dalam membangun desa berbasis website. *Jurnal Sistem Informasi Galuh*, 1(2), 59–67. <https://doi.org/10.25157/jsig.v1i2.3206>
- Wirawan, S. a. R., & Sukmarani, N. (2023). HUBUNGAN ANTARA WORK LIFE BALANCE DENGAN KEPUASAN KERJA PADA KARYAWAN SALES. *MANASA*, 12(1). <https://doi.org/10.25170/manasa.v12i1.4484>
- Yehdeya, E. F., Primasari, C. H., Sidhi, T. a. P., Wibisono, Y. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Analisis User Interface (UI) dan User Experience (UX) sudut elevasi pemukul gamelan metaverse virtual reality menggunakan User Centered Design (UCD). *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 7(1), 137. <https://doi.org/10.26798/jiko.v7i1.757>