

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku dan Jurnal:

- Agustian, dkk. (2023). *Fenomena Fashion Thrift di Kalangan Mahasiswa FISIPKOM UNIDA sebagai Bentuk Mengekspresikan Diri*. Universitas Djuanda Bogor.
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design* (3rd ed.). New Riders.
- Aulia, Gina Fajri. (2024). *Mastering the Art of Chibi: A Comprehensive Review of "Beginner's Guide to Drawing Manga Chibi Girls"*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Avidy, Deanda, dan Mario. (2025). *Perancangan Desain Karakter dalam Animasi 2D untuk Pengenalan Lingsir Wengi dan Kidung Rumeksa Ing Wengi pada Anak Remaja di Bandung*. Universitas Telkom.
- Bancroft, T. (2012). *Creating Characters with Personality*. Watson-Guptill.
- Berndt, Jaqueline. (2021). *More Mangaesque than the Manga: "Cartooning" in the Kimetsu no Yaiba Anime*. Stockholm University.
- Clark, D. A., & Purdon, C. (2007). *Overcoming Obsessive Thoughts: How to Gain Control of Your OCD*. New Harbinger Publications.
- Creswell, J. W. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Fadillah, Deanda, dan Rahadiano. (2025). *Perancangan Desain Karakter untuk Game Edukatif Mengenai Penanganan dan Penanggulangan Kebakaran Hutan di Wonosobo untuk Dewasa Muda*. Universitas Telkom.
- Fauzan & Dewi. (2024). *PERANCANGAN FILM PENDEK MENGENAI ISU KESEHATAN MENTAL OCD (OBSESSIVE-COMPULSIVE DISORDER)*. Institut Teknologi Nasional Bandung

- Feldman, E. (1992). *Art Criticism: History, Theory, and Practice*. Prentice Hall.
- Hu, T. G. (2010). *Frames of Anime: Culture and Image-Building*. Hong Kong University Press.
- Ibrahim, dkk. (2024). *Fenomena Thrifting Fashion di Era Milenial (Studi pada Mahasiswa Pengguna Thrifting Fashion di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Gorontalo)*. Universitas Negeri Gorontalo.
- Moleong, L. J. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, P. A. (2015). *Anime sebagai Budaya Populer*. *Jurnal Pendidikan Psikologi*.
- Rahman, Mario, dan Deanda. (2023). *Desain Karakter Game Visual Novel Melati Nyi Mas Belimbing*. Universitas Telkom.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Silver, S. (2017). *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. 3DTotal Publishing.
- Soewardikoen, D. (2019). *Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Penerbit ITB.
- Stanchfield, W. (2009). *Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes*. Focal Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Su, H., & Zhao, V. (2012). *Alive Character Design: For Games, Animation and Film*. CYPI Press.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Focal Press.
- Tsukamoto, Hiroyoshi. (2006). *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System*. Collins Design.

Wiprahutama, Farrel. A. (2023). *Pengkaryaan Desain Karakter Berdasarkan Flora dan Fauna dalam Taman Hutan Raya Ir. Djuanda Bandung untuk Keperluan Video Game “Jagawana”*. Universitas Telkom.

Salamah & Muámmaroh. (2021). *Pengendalian Diri Pada Penderita OCD*. PSIKODINAMIKA : Jurnal Literasi Psikologi.

Sumber Internet:

Databoks. (n.d.). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/950b8ba78451f97/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia?>

Tripadvisor. (n.d.). Kafe di Bandung. Retrieved from https://www.tripadvisor.co.id/Restaurants-g297704-c8-Bandung_West_Java_Java.html

UINSGD. (n.d.). Productive Brews: 5 Cafe Favorit Mahasiswa di Bandung, Nyaman Ngopi Sambil Nugas. Retrieved from <https://uinsgd.ac.id/productive-brews-5-cafe-favorit-mahasiswa-di-bandung-nyaman-ngopi-sambil-nugas/>

Torch. (n.d.). 13 Tempat Nongkrong di Bandung Terbaik Tahun 2024. Retrieved from <https://torch.id/blogs/news-and-updates/rekomendasi-tempat-nongkrong-di-bandung>

OCBC. (n.d.). 10 Bisnis Franchise Kopi Hits Terlaris, Modal Mulai 5 juta!. Retrieved from <https://www.ocbc.id/article/2021/11/24/franchise-kopi>

Mekari Jurnal. (n.d.). Rekomendasi 20 Bisnis Franchise Minuman Terlaris di Indonesia. Retrieved from <https://www.jurnal.id/id/blog/bisnis-franchise-minuman-terlaris-sbc/>

Fimela. (n.d.). Alasan Wanita Bandung Miliki Kecantikan Luar Biasa. Retrieved from <https://www.fimela.com/lifestyle/read/2410971/alasan-wanita-bandung-miliki-kecantikan-luar-biasa?>

Kompas. (n.d.). Alamanda Shantika Santoso Mencetak Talenta Digital Di Indonesia. Retrieved from <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2021/08/18/sosok-alamanda-shantika-santoso-membangun-sekolah-bagi-talenta-digital-indonesia-yang-terjangkau>

CNN Indonesia. (n.d.). Putri Tanjung Bagi Rahasia Jadi Creativepreneur. Retrieved from <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20191107170808-92-446410/putri-tanjung-bagi-rahasia-jadi-creativepreneur>

Nova. (n.d.). Ingin Terjun ke Dunia Bisnis Fashion? Begini Tips dari Jenahara Nasution. Retrieved from <https://nova.grid.id/read/052356350/ingin-terjun-ke-dunia-bisnis-fashion-begini-tips-dari-jenahara-nasution?page=all>

Genmuda. (n.d.). 10 Anak Muda yang Memajukan Dunia IT di Indonesia. Retrieved from <https://www.genmuda.com/10-anak-muda-yang-memajukan-dunia-it-di-indonesia/>

Detik. (n.d.). 7 Ciri Perempuan Sunda, Karakteristik Sifat dan Fisik. Retrieved from <https://www.detik.com/jabar/budaya/d-6353054/7-ciri-perempuan-sunda-karakteristik-sifat-dan-fisik>

Medium. (n.d.). Reflecting Mental Health Situation in Indonesia with SATUSEHAT . Retrieved from <https://medium.com/@dtokemkes/reflecting-mental-health-situation-in-indonesia-with-satusehat-e76bd1e0c8ce>

OCDUK. (n.d.). World Health Organisation and OCD . Retrieved from <https://www.ocduk.org/ocd/world-health-organisation/>