

DAFTAR PUSTAKA

Alamsah, R., & Abidin, M. R. I. (2022). 151 PERANCANGAN MASKOT UNTUK MENDUKUNG IDENTITAS VISUAL OBJEK WISATA AIR MERAMBAT RORO KUNING BAJULAN NGANJUK. *BARIK*, 3(2), 151-164.

Al Salgus, M., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Desain Karakter Animasi Pendek 2d Tentang Apresiasi Desain Berjudul "apresiasimu". *eProceedings of Art & Design*, 8(6).

Ariesta, O. (2020). Perancangan Maskot Isi Padangpanjang Sebagai Media Branding. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(2), 104-116.

Brown, S. M. (2020). Let's Get Virtual: Measuring Virtual Influencer's Endorser Effectiveness (Doctoral dissertation).

Balitbang SDM Kominfo. (n.d.). Retrieved March 21, 2023, from <https://balitbangsdm.kominfo.go.id/publikasi/360/3/187>

Charlotte, & Charlotte. (2021, April 21). Funnelling in or funnelling out... is the marketing funnel effective? Business at Staffordshire University. Retrieved March 31, 2023, from <https://blogs.staffs.ac.uk/business/2020/02/26/funnelling-in-or-funnelling-out-is-the-marketing-funnel-effective/>

Conti, M., Gathani, J., & Tricomi, P. P. (2022). Virtual influencers in online social media. *IEEE Communications Magazine*, 60(8), 86-91.

Dewi, N. A. P., Utami, S., & Pradnyandari, K. A. D. R. (2021). Fashion For Alpha Generation. *VISWA DESIGN: Journal of Design*, 1(1), 32-41.

Dini. (2012, December 17). Motif warak Khas Batik Semarang. *KOMPAS.com*. Retrieved March 21, 2023, from <https://bola.kompas.com/read/2012/12/17/17205244/~Beranda~IsuWanita>

Fikhri, M., & Ramdhan, Z. (2020). Perancangan Desain Karakter Animasi 2d Dampak Kekerasan Di Sekolah (bullying) Terhadap Korban Dalam Tugas Perkembangan Remaja. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

GoodStats. (n.d.). Mengulik Perkembangan penggunaan smartphone di Indonesia. GoodStats. Retrieved March 21, 2023, from <https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA>

Hendariningrum, R., & Susilo, M. E. (2014). Fashion dan gaya hidup: identitas dan komunikasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 25-32.

Hidayat, A. N., & Ruslan, A. (2019). PENERAPAN TEORI EKONOMI POLITIK MEDIA DALAM PROGRAM FASHION HERITAGE DI TV MNC FASHION TV SATELIT INDOVISION. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 4(2), 11-22.

Ita Adnan. 2011. "Smart with Mix'N Match"

Jakarta, K. (n.d.). Membanggakan! Mengenal Fenomena Vtuber Yang Buat Indonesia masuk peringkat Dunia Dan Nomor Satu Di asia tenggara. *Koran*. Retrieved March 23, 2023, from <https://koran-jakarta.com/membanggakan-mengenal-fenomena-vtuber-yang-buat-indonesia-masuk-peringkat-dunia-dan-nomor-satu-di-asia-tenggara>

Khairani, M. (2022, November 19). Fakta Menarik tentang Kulit Cokelat atau eksotis, warna kulit Yang Dimiliki kebanyakan perempuan Indonesia. beauty. Retrieved April 27, 2023, from <https://www.beautynesia.id/beauty/fakta-menarik-tentang-kulit-cokelat-atau-eksotis-warna-kulit-yang-dimiliki-kebanyakan-perempuan-indonesia/b-265966#:~:text=Mayoritas%20penduduk%20Indonesia%20memiliki%20kulit,kuning%20langsat%2C%20dan%20putih%20gading.>

Krisanti, E. (2018). Studi Karakter Ekstrovert dan Introvert sebagai Pendukung Perancangan Karakter Film Animasi Pendek. *Jurnal Desain*, 5(03), 174-188.

Lauwrentius, S. (2015). TA: Penciptaan City Branding Melalui Maskot sebagai Upaya Mempromosikan Kabupaten Lumajang (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).

Lesmana, A. I. (2017). TA: Penyutradaraan Dalam Pembuatan Film Dokumenter Berbasis Silhouette yang Berjudul "Wayang Krucil Wiloso" di Kabupaten Malang (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).

Maymun, A. Z., & Wirania, S. (2018). IDENTITAS VISUAL DAN PENERAPANNYA PADA SIGNAGE UNTUK KAWASAN WISATA EDUKASI. *Serat Rupa Journal of Design*, Vol.2, No.1: 1-13

Miyake, E. (2023). I am a virtual girl from Tokyo: Virtual influencers, digital-orientalism and the (Im) materiality of race and gender. *Journal of Consumer Culture*, 23(1), 209-228.

Morioka, A., and Stone, T. (2006). *Color Design Workbook A Real-World Guide to Using Color in Graphic Design*. America: Rockport Publishers.

Nathiania, N. V., & Kadiasti, R. (2022). ANALISIS KOMPARASI GESTURE KARAKTER BARAT DAN TIMUR BERDASARKAN ARCHETYPE DARI FILM ANIMASI MUSIKAL "FROZEN" DAN "MERAH MIMPI". *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(01), 67-79.

Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2019). Kajian visual desain karakter pada maskot Kota Malang. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 52-58.

Prasinta, S., & Sulaiman, A. M. (2020). PERANCANGAN IKLAN KOMERSIAL UNTUK MENGENALKAN BATIK EKA DI KOTA SEMARANG. *CITRAKARA*, 2(3), 245-257.

Seberapa Tinggi penduduk di negaramu?: Indonesia baik. *indonesiabaik*. (n.d.). Retrieved April 23, 2023, from <https://indonesiabaik.id/infografis/seberapa-tinggi-penduduk-di-negaramu#:~:text=Rata%2DRata%20Tinggi%20Badan%20Penduduk%20Indonesia&xt=Survei%20tersebut%20juga%20mencatat%20bahwa,Indonesia%20yaitu%20154%2C3%20cm.>

Vizizou, C. I. (2022, June 26). Sudut Pandang Generasi Muda Masa kini tentang batik Sebagai Pakaian Kuno. *kumparan*. Retrieved March 21, 2023, from <https://kumparan.com/user-25062022132729/sudut-pandang-generasi-muda-masa-kini-tentang-batik-sebagai-pakaian-kuno-1yLZWtG7cGX/1>

Widoyo, H. (2021, February 2). Melestarikan Budaya Batik Pada Generasi Muda. *Character Building*. Retrieved March 21, 2023, from <https://binus.ac.id/character-building/2021/02/melestarikan-budaya-batik-pada-generasi-muda/>

Widiantoro, B. (2016). PENGARUH PROPORSI DAN TATA LETAK ORNAMEN TERHADAP PERSEPSI PENGGUNA PADA DESAIN BATIK SEMARANG MOTIF TUGUMUDA. *Canthing Jurnal Seni ASDI (Akademi Seni dan Desain Indonesia) Surakarta*, 3(1), 40-53.

Yulianti, I. (2021). Perancangan Desain Karakter Jole Berbasis Lokal Flores, Indonesia. *Journal of Animation and Games Studies*, 7(1), 63-72.

Zietek, N. (2016). Influencer Marketing: the characteristics and components of fashion influencer marketing.

