

DAFTAR PUSTAKA

- Andreas W. Finaka, "Pengguna Media Sosial di Indonesia #19", Indonesia Baik, 2017, <https://indonesiabaik.id/infografis/pengguna-media-sosial-di-indonesia-19#:~:text=Pengguna%20media%20sosial%20terbanyak%20berasal,milenial%20memiliki%20akun%20media%20sosial.>
- Baran, S. J., Davis, D. K., & Striby, K. (2012). Mass communication theory: Foundations, ferment, and future.
- Dian Rosalina, "Budaya Ikut- Ikutan Orang Indonesia yang Sulit Luntur", Cxomedia, 2022, <https://www.cxomedia.id/human-stories/20220422152705-74-174641/budaya-ikut-ikutan-orang-indonesia-yang-sulit-luntur>
- Diananda, A. (2019). Psikologi remaja dan permasalahannya. *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1) <https://e-journal.stit-islamic-village.ac.id/istighna/article/view/20/21>
- Dimas Bayu, "Remaja Paling Banyak Gunakan Internet di Indonesia pada 2022", Data Indonesia, 2022, <https://dataindonesia.id/digital/detail/remaja-paling-banyak-gunakan-internet-di-indonesia-pada-2022>
- Djuna, K., & Fadillah, A. N. (2022). Pemanfaatan Fenomena The Bandwagon Effect Pada Generasi Muda Indonesia. *SANISA: Jurnal Kreativitas Mahasiswa Hukum*, 2(1), 18-23. <https://fhukum.unpatti.ac.id/jurnal/sanisa/article/view/994>
- dr. Merry Dame Cristy Pane, "Bandwagon Effect, Istilah Untuk Orang Yang Suka Ikutan Tren", Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2021, <https://www.alodokter.com/bandwagon-effect-istilah-untuk-orang-yang-suka-ikutan-tren>
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). An introduction to Design Thinking. Institute of Design at Stanford.
- Lestari, A. F., & Irwansyah, I. (2020). Line Webtoon sebagai Industri Komik Digital. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134-148. <http://jurnal.utu.ac.id/jsorce/article/view/1609>

- Maharsi, I. (2011). *Komik*. Dwi-Quantum.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.
- Masdudi, M. (2015). *Aplikasi Psikologi Perkembangan Dalam Perilaku Sosial Individu*, Cirebon: Eduvision
- McCloud, Scott (2001), *Understanding Comics*, Kepustakaan Populer Gramedia
- McCloud, Scott (2008), *Membuat Komik*, Gramedia Pustaka Utama
- Rika Pangesti (2021), Mengenal Tipografi: Pengertian, Prinsip dan Contohnya, <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5873456/mengenal-tipografi-pengertian-prinsip-dan-contohnya>
- Robert C. Kelly, "What is the Bandwagon Effect? Why People Follow the Crowd", Investopedia, 2023, <https://www.investopedia.com/terms/b/bandwagon-effect.asp>
- Sampoerna Academy, "Membahas Seputar Komik: Pengertian, Jenis, dan Contohnya", Sampoerna Academy, 2022, [https://www.sampoernaacademy.sch.id/id/pengertian-komik/#:~:text=Pembuat%20komik%20disebut%20juga%20dengan,dan%20Belgia\)%2C%20serta%20Jepang](https://www.sampoernaacademy.sch.id/id/pengertian-komik/#:~:text=Pembuat%20komik%20disebut%20juga%20dengan,dan%20Belgia)%2C%20serta%20Jepang).
- Saniyah, A. (2011). *KELOMPOK PENGGEMAR MANGA ONLINE (ONLINE MANGA FANDOM)(Studi Tentang Kelompok Penggemar Manga Online di Kalangan Remaja Kota Surabaya dari Perspektif Cultural Studies)* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga). <https://repository.unair.ac.id/82987/?fbclid=IwAR1z5dXdKGzig4GRq491hdfRERspS7vKkAJFVSg-U63elplmj0xoGGzXKYw>
- Soedarso, N. (2015). Komik: karya sastra bergambar. *Humaniora*, 6(4)
- Stephen Long; Nancy Ruth Fox (2007). [Calculated Futures: Theology, Ethics, and Economics](#). Baylor University Press.
- Zainudin, A. (2021). Tipografi. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*.