

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L. dan Wiwaha, L. 2022. "Preliminary Study Into Genshin's Impact's Aesthetics: The Sustainability of Visual Culture Through The Design Character. Sustainable Development in Creative Industries: Embracing Digital Culture for Humanities." 2022.
- Alvini, T. dan Guntur, T. "Perancangan Karakter Antropomorfik Eka Dasa Rudra sebagai Media Pengenalan Folklor Bali." *Visual Communication Design*, vol. 3, no. 1, 2014.
- Amalia, E. 2023. Newzoo: Industri Game Global Masih Tumbuh di 2023, Segmen Konsol Jadi Kunci, diakses pada tanggal 8 September 2023 dari <https://hybrid.co.id/post/newzoo-industri-game-global-masih-tumbuh-di-2023-segmen-konsol-jadi-kunci/>
- Dahman, D. 2021. Persepsi Visual (Prinsip Gestalt), diakses pada tanggal 24 November 2023 dari <https://medium.com/sysinfo/persepsi-visual-prinsip-gestalt-ceaa75b7d934>
- Fatmawati, N. 2021. Berkomunikasi Secara Efektif, Ciri Pribadi yang Berintegritas Dan Penuh Semangat, diakses pada tanggal 9 Oktober 2023 dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/13988/Berkomunikasi-Secara-Efektif-Ciri-Pribadi-yang-Berintegritas-Dan-Penuh-Semangat.html>
- Hafiz Alfajri. Analisis Harimau Gemuk Dalam Karya Graffiti Indombrain Sebagai Media Komunikasi Visual. Skripsi S1 UIN Raden Fatah Palembang.
- Honkai Star Rail Team. 2023. 崩坏星穹铁道, diakses pada tanggal 29 Juni 2023 dari <https://weibo.com/u/7643376782/>
- Imam Akbar. Analisis Desain Visual Mobile Legends Bang Bang Terhadap Gamer. Skripsi S1 UIN Raden Fatah Palembang.
- Kemenparekraf. 2020. Potensi Desain Komunikasi Visual Bagi Peningkatan Pertumbuhan Ekonomi di Era Digital, diakses pada tanggal 8 September 2023 dari <https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Potensi-Desain-Komunikasi-Visual-Bagi-Peningkatan-Pertumbuhan-Ekonomi-di-Era-Digital/>
- Li, P., Rao, S. dan Wu, J. "Why They Enjoy Virtual Game Worlds? An Empirical Investigation." *Journal of Electronic Commerce Research*, vol. 9, no. 3, 2008.

- Maimunah, M. Sunarya, L. dan Larasati, N. "Media Company Profile Sebagai Sarana Penunjang Informasi dan Promosi" CCIT (Creative Communication and Innovative Technology) Journal. Vol. 5, No. 3, 2012.
- Moleong, L. (1990). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Muhadjir, N. (1990). Metode Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Niket, M. Suparna, D. dan Asit, B. "Video Games to Convey Serious Messages – A Study Using Food Force 2 Game." KIET International Journal of Communications & Electronics, vol. 3, no. 2, 2013.
- Novica, D. dan Hidayat, I. "Kajian Visual Desain Karakter Pada Maskot Kota Malang." Journal of Art, Design, Art Education and Culture Studies (JADECS). Vol. 3, No. 2, 2018.
- Nugrahani, F. dan Hum, M. (2014). Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. Solo: Cakra Books.
- Playerauctions. 2023. Honkai Star Rail Player Count (Estimated) – Game Popularity Based on Google Trends, diakses pada tanggal 29 Juni 2023 dari <https://www.playerauctions.com/player-count/honkai-star-rail/>
- Prasetya, X. dan Anggapuspa, M. 2022. "Analisis Visual Desain Karakter Xiao dalam Game Genshin Impact." BARIK. Vol. 4, No. 2. 2022.
- Putra, R. (2021) Penghantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Redaksi Curup Ekspres. 2023. Komunikasi Visual: Pengertian, Jenis, dan Pentingnya dalam Era Digital, diakses pada tanggal 30 Juni 2023 dari <https://curupekspres.disway.id/read/045647759/komunikasi-visual-pengertian-jenis-dan-pentingnya-dalam-era-digital/>
- Stephenson, C. 2023. Honkai Star Rail Players Break the Payment System After New Banner, diakses pada tanggal 29 Juni 2023 dari <https://www.dexerto.com/honkai-star-rail/honkai-star-rail-players-broke-payment-system-jing-yuan-2148110/>
- Suyanto, M. (2004). Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan Dilengkapi Sampel Iklan Terbaik Kelas Dunia. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Thabrani, G. 2022. Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli, diakses pada tanggal 4 September 2023 dari <https://serupa.id/pengertian-desain/>
- Tsukamoto, Hiroyoshi. (2006). Manga Matrix. New York: Harper Collins Publisher.
- Tyagi, D. dan Murfianti, F. "Analisis Visual Karakter Sri Asih Celestial Goddess

- dengan Teori Manga Matrix.” SANGGITARUPA Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta. Vol. 1, No. 2. 2021.
- Y, Eva. (2020). Buku Ajar Metode Desain Desain Komunikasi Visual (DKV). Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Yin, R. (2000) Case Study Research: Design and Methods. Depok: PT Raja Grafindo Persada.