

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Afif. (2020). *Creativity On Your Slide*. Sukabumi: CV Jejak.
- Adityara, S., & Candrasari, M. C. W. (2023). Cerita 5 Sahabat: Dongeng Bertema Pancasila. *Qualia: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa Dan Budaya Visual*, 3(2), 137–144. <https://doi.org/10.21009/qualia.32.09>
- Affiudin, M. C. (2019). *Fenomena Gaya Hidup Remaja Wibu pada Budaya Populer Jepang melalui Anime dan Fashion*. Universitas Satya Negara Indonesia. Diakses dari [repository.usni.ac.id](http://repository.usni.ac.id).
- Al Fariz, M. B., Syarifudin, A., & Trisiah, A. (2024). Fenomena Budaya Wibu Sebagai Bentuk Komunikasi Remaja Generasi Z (Studi pada Komunitas Cosplay Naruto Fans Palembang). *Buletin Antropologi Indonesia*, 1(2), 9. <https://doi.org/10.47134/bai.v1i2.2493>
- BOBEICO, A. (2024). Typography in design. *Technical Scientific Conference of Undergraduate, Master, PhD students, Technical University of Moldova. Technical University of Moldova*, 4, 2321-2333. <http://repository.utm.md/handle/5014/28433>
- Bunga Putra Bangsa, & Sihombing, L. H. (2022). The Impact of Japanese Popular Culture to Indonesian younger Generation: A Case Study of PUNICO. *Humaniora*, 13(3), 241–246. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v13i3.8131>
- CNN Indonesia. (2020). *Sejarah Anime: Sejak 1907 hingga Mewabah ke Indonesia*. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia>
- Dam, R. F. (2025). *The 5 Stages in the Design Thinking Process*. Interaction Design Foundation; IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Dimas Saputra, Ramadhan Nadhif Firdaus, Yola Oktavia Amelia, Wanda Nadriah Fajrianti, & Supriyono Supriyono. (2023). Wibunisme: Apakah bukti fanatisme menurunkan nasionalisme di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya/Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25(2), 131–131. <https://doi.org/10.26623/jdsb.v25i3.6872>

- Diyanti, Anita. (2023). Pemanfaatan Komik Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Negosiasi. *Prosiding Dewantara Seminar Nasional Pendidikan*, 1(2). <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/d-semnasdik/issue/view/13>
- Felicia Angela Handoko, Soerjantini Rahaju, & Ide Bagus Siaputra. (2024). Fanatisme Penggemar K-Pop Indonesia: Identitas Fandom, Tipe Kepribadian, Dan Pemujaan Selebritas Pada Penggemar K-Pop. *Jurnal Psikologi Ulayat/Jurnal Psikologi Ulayat : Indonesian Journal of Indigenous Psychology*. <https://doi.org/10.24854/jpu714>
- Gaffardan, M. A., Fatgehipon, A. H., & Hidayat, A. N. (2024). Konsep diri remaja otaku (Studi pada komunitas Jakarta Japan Lunatic Club di Universitas Negeri Jakarta) [Self concept of youth (Study on the Jakarta Japan Lunatic Club community at Universitas Negeri Jakarta)]. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara*, 1(2), 14–18. <https://jicnusanantara.com/index.php/jicn>
- Harsono, A., Harnowo, D., Ginting, E., & Adi Anggraeni Elisabeth, D. (2022). Soybean in Indonesia: Current Status, Challenges and Opportunities to Achieve Self-Sufficiency. *IntechOpen*. <https://doi:10.5772/intechopen.101264>
- Hikmandayani, dkk. (2023). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Irola, Debby & Dina, A. (2024). Aspek Perkembangan Kognitif Pada Masa Remaja. *Dewantara Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(1), 128–132. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i1.2111>
- Kumparan.com. (2022). 5 Filosofi Warna Hijau menurut Psikologi dan Berbagai Aspek Lainnya. <https://kumparan.com/berita-hari-ini/5-filosofi-warna-hijau-menurut-psikologi-dan-berbagai-aspek-lainnya-1zQpDp3GtA1/full>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- M. Syamsudin dkk. (2009). *Pendidikan Pancasila: Menempatkan Pancasila dalam Konteks Keislaman dan Keindonesiaan*. Yogyakarta: Total Media.

- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Michael Schilf. (2013). *Screenplay Structure: The Five Plot Points*. <https://www.michaelschilf.com/screenwriting>
- Oxford University Press. Otaku. Oxford English Dictionary. <https://doi.org/10.1093/OED/2587133596>
- Padlika Garmabar, Rifai, M., & Hakim, F. N. (2024). Soft Diplomasi Jepang Melalui Anime dan Manga Untuk Meningkatkan Nation Branding Jepang. *Jurnal Polinter : Kajian Politik Dan Hubungan Internasional*, 9(2), 17–28. <https://doi.org/10.52447/pol.v9i2.7420>
- Pramuka: Indonesia Scout Movement. Atribut: Lambang. <https://pramuka.or.id/lambang/>
- Rosmawati & Hasanah, Mulkan. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Kencana.
- Sari, Aslita & Yusuf, Yusmar. (2025). Fenomena Terbentuknya Komunitas Online Penggemar Drama Boys Love Thailand di Aplikasi Whatsapp Group (WAG) “Raikan”. *Ranah Research Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 7(3). <https://doi.org/10.38035/rj.v7i3>
- Sudjana, N. dan A. Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Tsutsui, W. M. (2008). Nerd Nation Otaku and Youth Subcultures in Contemporary Japan. <https://www.asianstudies.org/publications/eaa/archives/nerd-nation-otaku-and-youth-subcultures-in-contemporary-japan/>
- Universitas Gajah Mada. (2012). Malika, Kedelai Hitam dari UGM untuk Petani. <https://ugm.ac.id/id/berita/4414-mallika-kedelai-hitam-dari-ugm-untuk-petani/>
- Yuliana, Siswandari, & Sudiyanto. (2024). Belajar Akuntansi Melalui Komik Digital. *Jendela: Pendidikan dan Kebudayaan*. <https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/kajian/detail/belajar-akuntansi-melalui-komik-digital>