

DAFTAR PUSTAKA

- Asli, M. G. P. (2024). *DEVELOPMENT OF ART TOYS IN URBAN COMMUNITIES IN INDONESIA* : 7. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v7i1.16946>
- Bayu, M., Putra, E., Endriawan, D., & Kusumanugraha, S. (2023). *PENGKARYAAN FOTOGRAFI ACTION FIGURE PERUSAHAAN MAINAN DI SAMARINDA*. 10(4), 6055–6068.
- bintang verdyanto, Y. (2020). *Pemahaman Hobi*. 1, 1–5.
- Catya, K., Rachmaniyah, I. N., & Wahyudie, P. (2016). *Redesain Interior Showroom Astra BMW dengan Konsep Futuristik Industrial*. 1–5.
- Christian, B. (2022). Rencana Toko Mainan BILLY TOYS. *Rencana Toko Mainan BILLY TOYS*, 1–7.
- Eka Darmayanti, T., & Setyoningrum, Y. (2022). Pengaruh Ergonomi Dapur Terhadap Kenyamanan Pengguna: Perumahan Aleksandria, Palembang. *Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior* |, 10(1), 32–42.
- Fauzi, F., & Aqli, W. (2020). Kajian Konsep Arsitektur Futuristik Pada Bangunan Kantor. *Journal of Architectural Design and Development*, 1(2), 165. <https://doi.org/10.37253/jad.v1i2.1387>
- Gumilang, M. R., & Hantono, D. (2023). Kajian Konsep Arsitektur Futuristik Pada Bangunan Museum Heydar Aliyev Center Azerbaijan. *PURWARUPA Jurnal Arsitektur*, 7(2), 101. <https://doi.org/10.24853/purwarupa.7.2.15-22>
- HANDY, C., PADMANABA, C. G., & THAMRIN, D. (2015). Perancangan Interior Japanese Action Figure Center di Surabaya. *Jurnal Intra*, 3(2), 419–426.
- Iyan, R. Y., & Pailis, E. A. (2010). Peranan Sektor Industri Kecil Batu Bata Press Dalam Meningkatkan Pendapatan Masyarakat Di Kecamatan Tenayan Raya Kota Pekanbaru. *Analisis Permintaan Objek Wisata Sungai Hijau Di Kabupaten Kampar Dengan Metode Biaya Perjalanan*, 4(1), 957.
- Kurniansyah, M. R. T. (2020). Hubungan Antropometri Dengan Kebugaran Jasmani Pemain Sepakbola SMA. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 9(1), 39–55.
- Louisiane, E. (2019). *Fenomena kidult di Korea Selatan: studi tentang perilaku konsumtif terhadap Keorikto Inhyeong= Kidult phenomenon in South Korea: study on consumptive* <http://www.digilib.ui.ac.id/detail?id=20485302&lokasi=lokal>
- Muttaqin, I. R., & Radliya, N. R. (2018). *Sistem Informasi Pelayanan Reparasi Pada Fanda Notebook*.
- Pratama, R. (2022). Film Doctor Strange in The Multiverse of Madness (2022)

- Sebagai Budaya Populer: Sebuah Perspektif Penonton Indonesia. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 5(2), 86–87.
<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/endogami/article/view/46553>
- Ratumanan, S. P., Achadiyani, & Khairani, A. F. (2023). Metode Antropometri Untuk Menilai Status Gizi. *Health Information Jurnal Penelitian*, 15, 1–10.
<https://myjurnal.poltekkes-kdi.ac.id/index.php/hijp>
- Riandy, F., Yuwono, A. A., & Suhardja, G. (2021). Kajian Ergonomi Furniture Pada Area Makan Café Greens & Bean Terhadap Kenyamanan Pengguna. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 5(1), 39.
<http://journals.telkomuniversity.ac.id/idealog/article/view/2861>
- Sari, M. A. A. G. Y. (2021). Kajian Konsep Arsitektur Futuristik Pada Bangunan West Kowloon Station Hongkong. *PURWARUPA Jurnal Arsitektur*, Vol 5, No 1 (2021): Purwarupa Vol 5 No 1 Maret 2021, 35–40.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/purwarupa/article/download/SuppFile/8371/1695>
- Setiadi, E. (2018). *Perancangan Media Action Figure Untuk Representasi Budaya*. 1–15.
- Setiyo Adi Nugroho, Daniel Rudjiono, & Febrian Rahmadhika. (2021). Perancangan Identitas Perusahaan Dalam Bentuk Stationery Desain Di Rumah Kreasi Grafika. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(1), 48–57.
<https://doi.org/10.51903/pixel.v14i1.456>
- Sriti Mayang Sari. (2005). Implementasi Pengalaman Ruang Dalam Desain Interior. *Dimensi Interior*, 3(2), 165–176.
<http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/int/article/view/16391>
- Suparyanto dan Rosad (2015). (2020). Pengertian Industri Industri. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3)*, 248–253.
- Zaini Miftach. (2018). *PERANCANGAN CONVENTION DAN EXHIBITION CENTER DI KABUPATEN NIAS UTARA*. 53–54.

