

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, S. N. (2022, Maret 11). *Inilah Perbedaan Generasi X, Y, Z dengan Dua Generasi Lainnya*. Retrieved from Kata Data: <https://katadata.co.id/sitinuraeni/berita/622a9b4b4099f/inilah-perbedaan-generasi-x-y-z-dengan-dua-generasi-lainnya>
- Alberta, H., & Wijaya, L. S. (2021). Analisis Strategi Komunikasi Pemasaran Terpadu dalam Meningkatkan Penjualan dan Brand Awareness. *Jurnal Impresi*, 1-14.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Darisman, A. (2012, Oktober 2). Tinjauan Elemen Desain pada Dunia Seni. *Humaniora*, 622-631.
- Darmawanto, E. (2019). *Desain Komunikasi Visual II: Perancangan Identitas Visual*. Jepara: Unisnu Press.
- Dwitami, T. H., & Kusumalestari, R. R. (2023). Makna Journaling bagi Generasi Z. *Bandung Conference Series*, 194.
- Fadhallah, R. (2020). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.
- Fatoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fikriansyah, I. (2023, Agustus Minggu). *Layout Adalah Desain Tata Letak, Simak Jenis dan Elemennya Baca artikel detikedu, "Layout Adalah Desain Tata Letak, Simak Jenis dan Elemennya" selengkapnya* <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6873743/layout-adalah-desain-tata-letak-simak-jenis-dan-ele>. Retrieved from Detikedu: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6873743/layout-adalah-desain-tata-letak-simak-jenis-dan-elemennya>
- Finaka, A. W., & Nurhanisah, Y. (2021, 01 25). *Usia Muda Dominasi Penduduk Indonesia*. Retrieved from Indonesiabaik.id: <https://indonesiabaik.id/infografis/usia-muda-dominasi-penduduk-indonesia>
- Frank H., M. (1996). *Color, Environment, and Human Response*. New York: Van Nostrand Reinhold.

- Gabriel, M. (2019, September 2019). *Video Color Grading 101: Basic Things You Need to Know*. Retrieved from Contrastly: <https://contrastly.com/video-color-grading-101-things-you-need-to-know/>
- Goethe, J. W. (1970). *Theory of Colours*. (C. L. Eastlake, Trans.) Cambridge, Massachusetts, United States of America: MIT Press.
- Gumanta, A., Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). TINGKAT KECEMASAN SESEORANG TERHADAP PEMBERLAKUAN NEW NORMAL DAN PENGETAHUAN TERHADAP IMUNITAS TUBUH. *Sport Science & Education Journal*, 27.
- Iswari, N. P. (2021). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Hewan Peliharaan sebagai Media Terapi Visual Bagi Anak Autis Usia 3-5 Tahun di Surabaya. *Repository Dinamika*, 2.
- Jubilee Enterprise. (2018). *Desain Grafis Komplet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Levanier, J. (2023, Juni). *Visual Identity: Everything You Need to Know About This Essential Aspect of Branding*. Retrieved from 99designs.com: <https://99designs.com/blog/logo-branding/visual-identity/>
- Luzar, L. C., & Monica. (2013). Peran Komunikasi Visual bagi Identitas Perusahaan. *Humaniora*, 528-538.
- Neysa, C. (2018, Desember 2). *Pengaruh Industri Kreatif pada Perekonomian Indonesia*. Retrieved from Kompasiana.com: <https://www.kompasiana.com/zneysa/5c03f124ab12ae626a075623/pengaruh-industri-kreatif-pada-perekonomian-indonesia>
- Palupi, N. W. (2017). Analisis Efisiensi Biaya Operasional Dalam Meningkatkan Profitabilitas (Studi Pada Home Industry Bistik Rolade Nurul Huda Di Gabus Pati). *Repository IAIN Kudus*.
- PhD, S. J. (2019, Desember 26). *Why Young People Face a Major Mental Health Crisis*. Retrieved from Psychology Today: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/think-act-be/201912/why-young-people-face-major-mental-health-crisis>
- Prihatmoko, S. (2023, Juni 26). *Pentingnya Konsep Identitas Visual*. Retrieved from Desain Grafis S1 STEKOM: <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/PENTINGNYA-KONSEP-IDENTITAS-VISUAL/4e5aa44b756d601224262f38039071afab8bf18a>

- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (1 ed.). (E. Risanto, Ed.) Yogyakarta, Indonesia: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI). Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=yQwVEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=related:Oo1UZ4XA-i8J:scholar.google.com/&ots=za1VSoe3qH&sig=82-fo1H2ZChHSJCzSMSyi2ALnow&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Rachmawati, A. A. (2020, November 27). *Darurat Kesehatan Mental bagi Remaja*. Retrieved from egsaugm: <https://egsa.geo.ugm.ac.id/2020/11/27/darurat-kesehatan-mental-bagi-remaja/>
- Radjasa, Y. (2003). Penerapan sistem informasi akuntansi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pengendalian internal sistem produksi pada PT X di Gedangan Sidoarjo. *Digilib Ubaya*.
- Rahmawati, M. A. (2023, September 1). *3 Contoh Metode Penelitian Skripsi dan Penjelasan*. Retrieved from Detik Jateng: <https://www.detik.com/jateng/berita/d-6907339/3-contoh-metode-penelitian-skripsi-dan-penjelasan>
- Ramadhan, A. M. (2023). *PT Ebiz Prima Nusa*. Retrieved from Ebizmark blog: <https://ebizmark.id/artikel/pengertian-dan-macam-macam-kerangka-berpikir-penelitian/>
- Ramadhan, R. A., & Abidin, M. R. (2023). Perancangan Identitas Visual Sister's Kitchen Surabaya. *Jurnal Barik*, 103-116.
- Saebani, B. A. (2017). *Sosiologi Perkotaan: Memahami Masyarakat Kota dan Problematikanya*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setiawan, A., Rahmattullah, M., Ratumbuysang, M. F., Rizky, M., & Mustofa, A. (2021). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran dengan Moodle sebagai Media Pembelajaran: Metode Literatur. *Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 1-9.

- Sihombing, D. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Subari, W. A. (2022, September Rabu). *Pengertian Warna, Makna, Jenis, dan Skemanya dalam Desain Grafis*. Retrieved from MediaIndonesia: <https://mediaindonesia.com/teknologi/524171/pengertian-warna-makna-jenis-dan-skemanya-dalam-desain-grafis>
- Sugiyono. (2004). *Metode Penelitian Bisnis*. Alfabeta.
- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan Psikologi Warna dalam Color Grading untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. *Jurnal DKV Adiwarna: Universitas Kristen Petra*.
- Tinarbuko, I. T. (2019). *Desain Komunikasi Visual: Berkomunikasi Lewat Tanda Visual*. Yogyakarta: Penerbit Caps.
- Tinarbuko, S. (2015). *Dekave (Desain Komunikasi Visual): Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Penerbit Caps.
- UI, I. S. (2023, may 30). *Info Sehat FK UI*. Retrieved from Info Sehat Fk UI: <https://fk.ui.ac.id/infosehat/gangguan-kesehatan-mental-hantui-gen-z-sampai-bumil-ini-penelitiannya/>
- Ulfah, S. (2020). PENTINGNYA IMPLEMENTASI DESIGN THINKING DI ERA MODERN UNTUK MEWUJUDKAN MASYARAKAT YANG INOVATIF DALAM PERSAINGAN INDUSTRI 4.0. 4.
- Widi, S. (2022, Desember 19). *Indonesia Miliki 131.414 Perusahaan Perdagangan pada 2021*. Retrieved from dataindonesia.id: <https://dataindonesia.id/industri-perdagangan/detail/indonesia-miliki-131414-perusahaan-perdagangan-pada-2021>
- Widya, L. A., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
- Yoselinus, R. F., Harnoko, I., & Utomo, N. W. (2022). Perancangan Identitas Visual dan Media Promosi Griya Sarana Label. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 235-246.
- Yulius, Y., & Putra, M. E. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan. *JURNAL SENI DESAIN DAN BUDAYA*, 116.
- Zaman, S. N. (2023). Kekhawatiran Gen Z dalam Hidup. *Jurnal Mahasiswa Humanis*, 62.