

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

- Anggraini dan Nathalia. 2018. *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: CV Dinamika Komunika.
- Blazer, Liz. 2016, *Animated Storytelling*. United States of America: Peachpit Press.
- Feist, J., dan Feist, G. J. 2017. *Theories of Personality*. New York: McGraw-Hill Education.
- Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. 2018. *Kiat Bikin Infografis Keren dan Berkualitas Baik*. Jakarta: Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Kusnadi. 2018. *Dasar Desain Grafis*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Kusnandi, Cecep., Sujtipto, Bambang., 2013, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Ghalia Indonesia, Bogor.
- Krasner, Jon. 2013. *Motion Graphic Design, Third Edition: Applied history and aesthetics*. Oxford: Focal Press.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Narbuko, Cholid dan Achmadi. 2015. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Shaw, Austin. 2016. *Design for Motion: Fundamentals and Technique*. New York: Focal Press.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2019. *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT.Kanisius.
- Sherin, Aaris. 2012, *Design Elements: Color Fundamental*. New York: Rockport Publishers.
- Stone, Brian dan Leah Wahlin. 2018. *The Theory and Practice of Motion Design*. New York: Focal Press.
- Swasty, Wirania. 2017. *Serba Serbi Warna Penerapan pada Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahyuningsih, Sri. 2015. *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM Press.

Walter, Ekaterina., Gioglio, Jessica., 2014, *The Power of Visual Storytelling: How to Uses Visuals, Videos, and Social Media to Market Your Brand*. Mc Graw Hill Education, New York.

Wibowo, Agung Setiyo. 2017. *Mantra Kehidupan: Sebuah Refleksi Melewati Fresh Graduate Syndrome & Quarter Life Crisis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

### **Sumber Jurnal**

Alam, Deka P. “Tren *Flat Design* Dalam User Interface Sistem Operasi Komputer dan *Smartphone*” *TEROB*, Vol. 1, no.1 Oktober 2016, h. 37.

Apsari, Putu Indah Budi. 2017, “*Meditation for a Better Life as a Potential Wellness Tourism in Bali*” *WICAKSANA*, Vol. 3, no.2 Oktober 2019, h.74.

Bestari dan Ishartiwi. “Pengaruh Penggunaan *Mood Board* terhadap Pengetahuan Desain Busana pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol.3 no.2 Oktober 2016, h. 123.

Harahap. Lulu R dkk. “Analisis Karakteristik *Vector Art* pada *Vectorina* Medan *Community* Tahun 2019 Ditinjau dari Elemen Visual” *Gorga: Jurnal Seni Rupa*. Vol.09, no. 1 Juni 2020, h.153.

Karpika, I Putu dan Ni Wayan Widiyani Segel. “*Quarter Life Crisis* terhadap mahasiswa studi kasus di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Mahadewa Indonesia” *Widyadari*. Vol.22, no.2 Oktober 2021, h. 513-527.

Prasetyo, Herdi dan Indira Rachmawati. “Analisis AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) Pada Pengguna Asus Zenfone di Indonesia” *e-Proceeding of Management*. Vol.3, no.3 Desember 2018. h.2.

Stapleton, A. “*Coaching Clients through the Quarter-Life Crisis: What works?*” *International Journal of Evidence Based Coaching and Mentoring*. Isu no.6 Juni 2012, h. 130.

Witabora, Joneta. "Peran dan Perkembangan Ilustrasi" *Humaniora*. Vol, no. 2 Oktober 2012, h. 660.

### Sumber Lain

Adrian, Kevin. 2019, "Meditasi untuk Mengatasi Stres dan Penyakit", diakses pada <https://www.alodokter.com/sering-sakit-dan-stres-coba-meditasi>, (11 Oktober 2021, 12:16).

Brower, M.J. 2022, "What is Digital Illustration?", diakses pada <https://www.easytechjunkie.com/what-is-digital-illustration.htm>, (30 April 2022, 17:15).

Ellis, Matt. 2019, "Motion Graphics vs Animation: What's the difference?", diakses pada <https://99designs.com/blog/video-animation/motion-graphics-vs-animation/>, (20 Juni 2022, 22:52).

Ilmi, Nur. 2018 "Kajian Semiotik dalam Iklan Kartu AS" *e-Proceeding of SEMNAS KBSP V*: 200.

Kirandita, Patresia. 2019, "Quarter Life Crisis: Kehidupan Dewasa Datang, Krisis pun Menghadang", diakses pada <https://tirto.id/quarter-life-crisis-kehidupan-dewasa-datang-krisis-pun-menghadang-dkvU>, (11 Oktober 2021, 09:45).

Kliever, Janie. 2018, "Teori Warna", diakses pada [https://www.canva.com/id\\_id/belajar/teori-warna/](https://www.canva.com/id_id/belajar/teori-warna/), (25 Juni 2022, 19:34).

Kolenda, Nick. 2016, "Font Psychology", diakses pada <https://www.nickkolenda.com/font-psychology/>, (26 Juni 2022, 10:15).

Kramer, Lindsay. 2019, "Flat Design and semi-flat design: what it is and how to use it", diakses pada <https://99designs.com/blog/design-history-movements/flat-design-and-semi-flat-design/>, (24 Juni 2022, 22:53).

Lutkevich, Ben. 2021, "Vector Graphic", diakses pada <https://www.techtarget.com/whatis/definition/vector-graphics>, (8 Mei 2022, 08:25).

- Pansawira, Pittara. 2019, “Stres”, diakses pada <https://www.alodokter.com/stres>, (11 Oktober 2021, 12:15).
- Villines, Zawn.2017, “What is the best type of meditation?”, diakses pada <https://www.medicalnewstoday.com/articles/320392>, (28 Agustus 2022, 17:00).
- Wisnubarata. 2021, “Apa itu meditasi? Ini penjelasan singkatnya”, diakses pada <https://lifestyle.kompas.com/read/2021/01/08/132212320/apa-itu-meditasi-ini-penjelasan-singkatnya?page=all>, (11 Oktober 2021, 12:16).