

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 21(1), 29-37.
- Afif, R. T., Nuruddin, M. I., & Sumarlin, R. (2025). Perancangan Animasi 2D “Robek” Sebagai Media Edukasi Tentang Bakat dan Minat Anak. *Journal of Animation and Games Studies*, 11(1), 35-48.
- Afif, R. T., Prajana, A. M., & Prahara, G. A. (2020, October). Analysis of Character Design and Culture in the Laskar Cima Animation. In *Proceeding International Conference on Information Technology, Multimedia, Architecture, Design, and E-Business* (Vol. 1, pp. 410-414).
- Aidia, S. N., Fitriana, L., & Karyanto, Y. (2023). Peran animasi dalam media pembelajaran digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45–52.
- Anwar, A. A., Afif, R. T., & Padil, M. N. B. (2022). Investigating basic channel routing matrix using reaper: designing a surround sound 5.1 instruction model for learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 28(2), 198-212.
- Atshir, Dinzha fairrana. 2024. Konten Media Sosial Favorit Warga Indonesia. Dapat diakses di <https://data.goodstats.id/statistic/konten-media-sosial-favorit-warga-indonesia-ON7s9>.
- Boer, D. (2021). *Dampak media sosial terhadap relasi sosial masyarakat digital*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Christy, R. (2022). *Marketing interaktif di era digital*. Yogyakarta: Andi.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Data Reportal. 2024. Tren Pengguna Media sosial dan Digital Marketing Indonesia. Dapat diakses di <https://www.slice.id/blog/tren-pengguna-media-sosial-dan-digital-marketing-indonesia-2024>.

DataReportal. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. Diakses dari <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>

Dinur, E. (2017). *The invisible compositing: Visual effects for editors*. New York: Routledge.

Effendi, U. 2016. Psikologi Konsumen. Jakarta: Rajawali Pers.

Fransisca, R. & Suyasa, P. (2005). *Psikologi konsumen: Perilaku dan kepribadian*. Jakarta: Grasindo.

Goaja.id. (2023). Dampak konten media sosial terhadap perilaku remaja Indonesia. Goaja.id. <https://www.goaja.id/dampak-konten-media-sosial-terhadap-perilaku-remaja-indonesia>.

Hastini, Lasti Yossi, Rahmi Fahmi, and Hendra Lukito. 2020. “Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi Dapat Meningkatkan Literasi Manusia Pada Generasi Z Di Indonesia?” Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA) 10(1): 12–28.

Hilda, & Purwanto. (2024). Pengaruh media sosial terhadap kesejahteraan mental mahasiswa: Studi kasus di Fakultas Ilmu Agama Islam UII. At-Thullab: Jurnal Mahasiswa Studi Islam, 2(1). <https://journal.uui.ac.id/thullab/article/view/34197>.

Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>

Lanier, L. (2010). *Professional digital compositing: Essential tools and techniques*. Burlington, MA: Focal Press.

Lestari, O.D. 2018. Hubungan antara Konformitas dengan Kecenderungan Konsumtif pada Perilaku Siswa Sekolah X. Jurnal Psikologi Industri dan Organisasi. Vol. 5 (1): 2.

Mighwar. (2011). *Psikologi remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mujahidah, Nooriah. 2020. ANALISIS PERILAKU KONSUMTIF DAN PENANGANANNYA (STUDI KASUS PADA SATU PESERTA DIDIK DI SMK

NEGERI 8 MAKASSAR). Dapat diakses di <https://eprints.unm.ac.id/18970/1/Jurnal%20A.%20Nooriah%20Mujahidah%20-%201644040021%20-%20BK.pdf>.

Nadhifah, Sucipto, dan Sudibyo. 2024. TINGKAT PERILAKU KONSUMTIF GENERASI Z PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING UNIVERSITAS PANCASAKTI. *Jurnal Fokus Konseling*, Volume 10 Number 1 (2024) pp. 17 – 27.

Nasution, S. (2017). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar dan mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nurlaila, A. (2013). *Mengenal masa remaja: Tahapan dan tantangan*. Bandung: Alfabeta.

Patton, M. Q. (2015). *Qualitative Research & Evaluation Methods* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Prasetyo, N. A., Riyadi, Q. P., Fandila, F. B., Maruti, A. F., & Nadia, N. (2024). Dampak buruk kecanduan penggunaan media sosial di era 5.0 pada kesehatan mental dan interaksi sosial. *Perspektif*, 3(2), 91–98. <https://jurnal.jkp-bali.com/perspektif/article/view/613>.

Rahmi, L. F., & Afif, R. T. (2025). Perancangan Animasi 2D Riksa and the History of Tangkuban Perahu. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 21(1), 49-61.

Sanjaya, R., & Tarigan, J. (2009). *Creative marketing: Teknik kreatif dalam pemasaran*. Yogyakarta: Andi.

Sanjaya, R., & Tarigan, J. (2009). *Creative marketing: Teknik kreatif dalam pemasaran*. Yogyakarta: Andi.

Santrock, J. W. (2011). *Adolescence* (13th ed.). New York: McGraw-Hill.

Santrock, J. W. (2011). *Adolescence* (13th ed.). New York: McGraw-Hill.

Steinberg, L. (2014). *Age of opportunity: Lessons from the new science of adolescence*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.

Steinberg, L. (2014). *Age of opportunity: Lessons from the new science of adolescence*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.

Suciptaningsih, D. (2017). *Fenomena konsumerisme remaja dalam perspektif psikologi*. Surabaya: Laksana Ilmu.

Suminar, E. 2015. Konsep Diri, Konformitas dan Perilaku Konsumtif pada Remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia*. Vol. 4 (2): 145-152.

Supiyandi, S., Khodijah, S., Sitha, N. S., Sembiring, Y., & Fauzan, N. R. (2024). Tinjauan dampak negatif fenomena kebencian di media sosial di Indonesia. *Senashtek*, 2(1), 298–307. <https://journals.stimsukmamedan.ac.id/index.php/senashtek2/article/view/632>.

Suryanto, A. (2010). *Perilaku Konsumen: Kajian Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).

Syarifuddin, M. 2016. Analisis tentang Aktivitas Buruh Tani dalam Memenuhi Kebutuhan Kelurahan Pokok di Bukuan Kecamatan Palaran Kota Samarinda. *eJournal Sosiatri-Sosiologi*. Vol. 4 (3): 98-112.

Taqwa, Yayang Syania Sabilla, and Imam Mukhlis. 2022. “Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Pada Generasi Z.” *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana* 11(07): 831.

White, A. (2009). *The animator's eye: Adding life to animation with timing, layout, design, color and sound*. Burlington, MA: Focal Press.

Winder, C., & Dowlatabadi, Z. (2014). *Producing animation* (3rd ed.). Burlington, MA: Focal Press.

Wright, S. (2024). *Digital compositing for film and video* (5th ed.). New York: Routledge.