

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitia, F. B. (2019, February 14). *Survei 69 Persen Gen Z Mahir Gunakan Teknologi*. IDN Times. <https://www.idntimes.com/news/indonesia/fitang-adhitia/survei-69-persen-gen-z-mahir-gunakan-teknologi-edit?page=all>
- Adityara, S., & Rakhman, R. T. (2019). *Karakteristik Generasi Z dalam Perkembangan Diri Anak Melalui Visual*.
- Anugerah, W. (2023, January 13). *Perbedaan DKV dan Multimedia: Mana yang Lebih Sesuai dengan Passion Anda*. Localstartupfest. <https://www.localstartupfest.id/faq/perbedaan-dkv-dan-multimedia/>
- Apriyani, T., & Buana, P. (2021, August 8). *Generasi Muda adalah Calon Pahlawan Masa Kini*. Yoursay.Id. <https://yoursay.suara.com/kolom/2021/08/08/160518/generasi-muda-adalah-calon-pahlawan-masa-kini>
- Azmi, F., & Setyadi, D. (2018). *Perancangan Motion Graphic Sebagai Upaya Pengenalan Profesi Bidang Teknologi Maritim FTK ITS Untuk Siswa SMA*.
- Blazer, L. (2019). *Animated Storytelling* (L. Norman, Ed.; 2nd ed.). Peachpit Press.
- Crook, I., & Beare, P. (2017). *Motion Graphics: Principles and Practices From the Ground Up*. Bloomsbury Publishing Plc.
- Dimock, M. (2019, January 17). *Defining generations: Where Millennials end and Generation Z Begins*. Pew Research Center.
- Elga, E. (2019, December 8). *Pemuda Indonesia: Harapan dan Tantangan di Masa Depan*. Good News From Indonesia. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/12/08/pemuda-indonesia-harapan-tantangan>
- Fatimah, A. P. (2023). *Perancangan Animasi 'Speak Up!' Sebagai Upaya Pencegahan Pelecehan Seksual Di Media Sosial Untuk Kalangan Remaja*.
- Febrianti, E. (2020, October 28). *Pemuda Generasi Penerus, Garda Depan Perubahan Indonesia*. Formadiksi Universitas Negeri Malang.

- Gates, C. A. (2015, July 2). *Typography for Motion Graphic Design*. Videomaker. <https://www.videomaker.com/article/c3/18022-typography-for-motion-graphic-design/>
- Glatch, S. (2023, November 17). *Capturing the Art of Storytelling Techniques & Tips*. Writers.Com. <https://writers.com/the-art-of-storytelling>
- Hadi, A. P. (2021, September 30). *Definisi dan Prinsip Motion Graphic*. Universitas STEKOM. <https://komputer-grafis-d3.stekom.ac.id/index.php/informasi/baca/Motion-Graphic-Apa-Itu...-Part-2-Definisi-dan-Prinsip-Motion-Graphic/58cb004c78ad7dd27552600c7c1d525e5797cd1d>
- Harjanto, E. N. (2022). *PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENCEGAHAN DIABETES MELITUS TIPE 2 PADA USIA MUDA UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN GAYA HIDUP SEHAT*.
- Kendall, P. M. (2023). Biography. In *Encyclopedia Britannica*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/art/biography-narrative-genre>
- Kurniawan, F. (2022). *Perancangan Buku Novel Grafis Asal Usul Kora Surabaya Sebagai Upaya Pengenalan Sejarah Kepada Remaja*.
- Lianto, F. P., Nirwana, A., & Rahmadianto, A. (2022). Perancangan Motion Graphic ‘FOMO Tidak 100% Salah Kalian’ Bagi Anak Muda Indonesia. In *SAINSBERTEK Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi* (Vol. 3, Issue 1). DKV.
- Lilis Nihwan. (2018). *W.R Soepratman Guru Bangsa Indonesia* (Suladi, Ed.). Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Lubis, B. N., Firdaus, I. N., Franlin, M. S., & Asiah, N. (2023). Persepsi Mahasiswa Generasi Z Terhadap Sejarah. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 2(2), 107–111. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v2i2.223>
- Masykuroh, K., Dewi, C., Heriyani, E., & Widiastuti, H. T. (2022). *Modul Psikologi Perkembangan*. CV. Feniks Muda Sejahtera .
- Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>

- Nugraha, D. P. (2022). *Perancangan Video Motion Graphic Pahlawan Nasional Pertempuran 10 November Surabaya Sebagai Media Pengenalan Bagi Anak Usia 9-12 Tahun.*
- Nurhaliza, S., & Ferdinan, Y. (2021, November 10). *Pahlawan Indonesia Juga Berjuang Lewat Seni dan Sastra.* Antara Jabar. <https://jabar.antaranews.com/berita/332353/pahlawan-indonesia-juga-berjuang-lewat-seni-dan-sastra>
- Prasetio, A. (2017). *GAMBARAN KUALITAS TIDUR PADA DEWASA MUDA YANG MENGALAMI INSOMNIA SETELAH DILAKUKAN TERAPI RELAKSASI PROGRESIF DI KELURAHAN BANDUNGREJOSARI RT 01 RW 06 KOTA MALANG.*
- Putri, H. N. (2022, January 15). *Teknik Analisis Biografi Dalam Penelitian Kualitatif.* Vocasia. <https://vocasia.id/blog/teknik-analisis-biografi-dalam-penelitian-kualitatif/>
- Quesada, J. A. C., Ugarte, T. B., & Cortina, G. F. (2022). Study on the Audiovisual Consumption of Generation Z in Spain. *Fonseca Journal of Communication*, 24, 19–32. <https://doi.org/10.14201/fjc.28216>
- R. Ramli, & N. Ramadhani. (2019). Perancangan Animasi Adaptasi Kisah Hidup Wage Rudolf Supratman. *JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol. 8, No. 1 (2019)*, 2337-3520, 8(1).
- Revita, T. (2023, February 21). *Motion Graphic: Pengertian, Fungsi dan Tugasnya.* Daily Social. <https://dailysocial.id/post/motion-graphic>
- Rosario, C. (2021, September 8). *10 Types of Motion Graphics You Can Create With Design Pickle.* Design Pickle. <https://designpickle.com/creative-hub/motion-graphics/10-types-of-motion-graphics/>
- Saputra, A. (2021). *Perancangan Motion Graphic Bandung Awal Revolusi Sebagai Media Pengenalan Sejarah Untuk Remaja.*

- Sayono, J. (2022). Biografi Dan Studi Tokoh Sejarah. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 16(2), 415. <https://doi.org/10.17977/um020v16i22022p415-426>
- Sularto, B. (2012). *Wage Rudolf Supratman* (2nd ed.). Direktorat Sejarah dan Nilai Budaya, Ditjen Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sumantri, H., Darmawan, M., & Saefulloh, Ms. (2014). *Pembinaan Generasi Muda (Edisi 2)*.
- Sutanto, M., & Muttaqin, D. (2021). Dimensi Pembentukan Identitas Dan Intimasi Pada Emerging Adult Yang Menjalini Relasi Romantis. *Intuisi Jurnal Psikologi Ilmiah*.
- Telaumbanua, S., Juilela, & Srydevi Tondang, N. (2022). *Nilai Keteladanan Dalam Teks Biografi Jenderal T.B. Simatupang Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas X SMA*.
- Yurisma, D. Y., & Prasetya, A. J. (2021). Pengenalan Desain Komunikasi Visual dan Animasi Dalam Dunia Industri Untuk Pelajar Sekolah Menengah Atas. *TEKMULOGI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 37–46. <https://doi.org/10.17509/tmg.v1i1.34297>
- Zulfa, A. (2019). Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru. In *Seminar Nasional Cendekiawan ke* (Vol. 5).