

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiyatma, Y. (2023, May 1). *Mengenal Quarter Life Crisis dan Cara Menghadapinya*. [https://yankes.kemkes.go.id/view\\_artikel/2046/mengenal-quarter-life-crisis-dan-cara-menghadapinya](https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/2046/mengenal-quarter-life-crisis-dan-cara-menghadapinya)
- Alkatiri, H., & Aprianty, R. A. (2024). Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial pada Quarter Life Crisis pada Dewasa Awal. *Jurnal Psikologi*, 1(2), 7–7.
- Azzahidah, S. (2023, September 6). *Apa itu Motion Graphic? Ini Contoh dan Cara Membuatnya!* <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/motion-graphic/>
- Betancourt, M. (2020). *The history of motion graphics*. Wildside Press LLC.
- Erikson, E. H. (1994). *Identity and the life cycle*. WW Norton & company.
- Firdaus, B. S., & Nisa, D. A. (2023). MOTION GRAPHIC KAMPUNG WISATA JAMBANGAN SURABAYA SEBAGAI SARANA EDUKASI LINGKUNGAN SEHAT DAN BERSIH. *SYNAKARYA-Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(1), 47–56.
- Ghufron, M. N., & Suminta, R. R. (2010). *Teori-teori psikologi*.
- Hin, C. (2022). *Mengenal Apa Itu Backsound & Perbedaannya dengan Soundtrack—Superpixel*. <https://superpixel.co.id/blog/backsound-adalah/>
- Hurlock, E. B. (1997). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Erlangga.
- Kazdin, A. E., & Mazurick, J. L. (1994). Dropping out of child psychotherapy: Distinguishing early and late dropouts over the course of treatment. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 62(5), 1069.
- Khairunnisa, A. (2013). Hubungan religiusitas dan kontrol diri dengan perilaku seksual pranikah remaja di MAN 1 Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(3).
- Kresnatama, J. (2023, November 7). *Apa Itu Voice Over? Definisi dan Profesi dalam Voice Over Industri*. [https://inavoice.com/blog\\_voice-over-adalah\\_32](https://inavoice.com/blog_voice-over-adalah_32)
- Lestari, Y. H. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LINGUSTIK VERBAL ANAK USIA 4-5 TAHUN*.

- Long A.A, E. (2021). *HOW TO BE FREE: Sebuah Panduan Klasik Hidup Stoik Epiktos*. (KPG) Kepustakaan Pupuler Gramedia.
- Margery, F., & Saputra, G. (2023). PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI ALTERNATIF MUSEUM BAHARI JAKARTA. *Titik Imaji*, 6(1).
- Nash, R. J., & Murray, M. C. (2010). *Helping college students find purpose: The campus guide to meaning-making*. John Wiley & Sons.
- Nugsria, A., Pratitis, N. T., & Arifiana, I. Y. (2023). Quarter life crisis pada dewasa awal: Bagaimana peranan kecerdasan emosi? *INNER: Journal of Psychological Research*, 3(1), 1–10.
- Pakpahan, T. (2014). *Perbedaan Kontrol Diri dalam Berpacaran pada Mahasiswa-Mahasiswi Sekolah Tinggi Teologi Sumatera Utara dan Universitas Sumatera Utara di Medan*.
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2014). Menyelami perkembangan manusia. *Jakarta: Salemba Humanika*, 20154.
- Peterson, E. (2025). *The Role of Sound Design in Motion Design—Free Informational Blog*. <https://www.nobledesktop.com/blog/the-role-of-sound-design-in-motion-design>
- Pratama, R. M., Widyasari, W., & Nisa, D. A. (2022). Pencegahan Penipuan dalam Transaksi Jual-Beli Game Online dengan Media Animasi. *Jurnal Imajinasi*, 6(1), 46.
- Pratiwi, N. S. E., Nisa, D. A., & Yani, A. R. (2021). Perancangan Komik Online tentang Cara Menggunakan Media Sosial dengan Bijak pada Remaja Usia 15-17 Tahun. *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*, 20(2), 42–49.
- Putra, G. L. A. K. (2019). *Pemanfaatan animasi promosi dalam media youtube*. 2, 259–265.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.
- Ramadani, A. T. (2023). *Konsep Pengendalian Diri dalam Perspektif Filsafat Stoisisme sebagai Pijakan Menjalani Kehidupan*. 24, 729–740.
- Ratih, K. W., ISWINDARI, M. V., & SHINTA, P. (2024). MEMAHAMI FENOMENA QUARTER LIFE CRISIS PADA GENERASI Z: TANTANGAN DAN PELUANG. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 5(3), 8186–8193. <https://doi.org/10.31004/jkt.v5i3.28221>

- Riduan, R., Fauziah, N., Amelia, K., & Sumarno, S. (2023). Pemanfaatan media sosial sebagai media informasi pendidikan bagi remaja millennial. *Borneo Journal of Islamic Education*, 3(1), 53–64.
- Rismayani, R, A. W., & Alfandy, A. F. (2019). PERANCANGAN VIDEO EXPLAINER ANIMASI 2D MENGGUNAKAN KONSEP FLAT DESIGN UNTUK INFORMASI ALUR PENDAFTARAN BADAN HUKUM CALON. *Jurnal Masyarakat Telematika Dan Informasi*, 10(2).
- Rosyiddin, A. A. A., & Afandi, N. A. (2023). *Quarter-life crisis in generation z adults*. 1(1), 34–40.
- Sari, M. A. P., & Prastiti, W. D. (2021). *Quarter Life Crisis pada Kaum Millennial*. <https://eprints.ums.ac.id/93077/2/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>
- Schmitt, M. (2024). *iGen: Why Today's Super-Connected Kids are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy-and Completely Unprepared for Adulthood: And What That Means for the Rest of Us: A Book Review*. 10, 41–54.
- Sheldon, R. (2022). *What is audio? – TechTarget Definition*. What Is Audio? – TechTarget. <https://www.techtarget.com/whatis/definition/audio>
- Tangney, J. P., Boone, A. L., & Baumeister, R. F. (2018). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. In *Self-regulation and self-control* (pp. 173–212). Routledge.
- Titisari, H. T. D. (2017). Hubungan antara Penyesuaian diri dan Kontrol diri dengan Perilaku Delikuen pada siswa SMA Muhammadiyah 1 Jombang. *Psikodimensia: Kajian Ilmiah Psikologi*, 16(2), 131–141.
- Yogananti, A. (2015). Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1, 45–54. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.956>