

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Nur'aini, S., Nazla, L., Hanapiah, S., & Marlina, L. (2023). Tantangan Dan Peluang Dalam Dunia Kerja. *Journal of Economics and Business*, 1(1), 1–8.
- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). TREN FLAT DESIGN DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *Dimensi DKV*, 1(1).
- Betancourt, M. (2013). *THE HISTORY OF MOTION GRAPHIC* (1 ed.). Wildside Press.
- Cahyadi, D., & Makawo, F. E. (2024). *DIKTAT MATA KULIAH: MOTION GRAPHIC* (D. Cahyadi, Ed.). Pogram Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
- DeSantis, D. (2024, Januari 9). *Technology Brand Colors: Red, Bright and Blue*. DeSantis Breindel.
- Faisal Akbar Hariyanto, A., Aqidatun Nisa, D., & Widyasari. (2022). DRIVE SAFETY 3D ANIMATION AS EDUCATIONAL MEDIA FOR YOUTH 15-17 YEARS OLD. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 2. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>
- Fathi, M., Shir, D., & Asadollahi, M. (2014). THE ROLE OF MOTION GRAPHICS IN VISUAL COMMUNICATION. *Indian J.Sci.Res*, 7(1), 820–824.
- Fotaleno, F., & Batubara, D. S. (2024). Fenomena Kesulitan Generasi Z dalam Mendapatkan Pekerjaan Ditinjau Perspektif Teori Kesenjangan Generasi. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(8), 3200.
- Goode, K., & Kim, H. M. (2021). *Indonesia's AI Promise in Perspective*.
- Gustianakaa, G. (2023, Juni 13). *Etika Kecerdasan Buatan: Implikasi dan Pertimbangan dalam Menghadapi Teknologi*. Kompasiana.com. https://www.kompasiana.com/gustianakaa4502/6487bbce4d498a6f8856cdf2/etika-kecerdasan-buatan-implikasi-dan-pertimbangan-dalam-menghadapi-teknologi?page=2&page_images=1
- Halal, W., Kolber, J., & Davies, O. (2016). Forecasts of AI and future jobs in 2030: Muddling through likely, with two alternative scenarios. *Journal of Futures Studies*, 21(2), 83–96. [https://doi.org/10.6531/JFS.2016.21\(2\).R83](https://doi.org/10.6531/JFS.2016.21(2).R83)

- Kuliah Informatika. (2022, Februari 28). *Mengenal Artificial Intelligence (Kecerdasan Buatan)* - Kuliah AI #01 [Video recording].
<https://www.youtube.com/watch?v=UYp32dGr5X8&list=LL&index=9&t=705s>
- Made, I., Radithya Kanta, D., & Artayasa, N. (2022). ANALISIS TIPOGRAFI PADA LOGO SPRITE. *Journal of Reasoning Research*, 1(2), 130–134.
<http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/jpr>
- Mamis, S., Putra, I. N. A. S., Yusa, I. M. M., & Aryanto, D. (2023). *DASAR DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV)* (Sepriano & Elfitra, Ed.; 1 ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
https://books.google.co.id/books?id=70rPEAAQBAJ&pg=PA163&dq=Dasar+Motion+Grafis&hl=en&newbks=1&newbks_redir=1&sa=X&ved=2ahUKEwi3l-qB3_eIAxWITWwGHfLqBhoQ6AF6BAgGEAI
- Manjillatul Urba, Annisa Ramadhani, Arikah Putri Afriani, & Ade Suryanda. (2024). Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital? *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 50–56. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>
- Markiseldy Pratama, R., Widyasari, & Aqidatun Nisa, D. (2022). Pencegahan Penipuan dalam Transaksi Jual-Beli Game Online dengan Media Animasi. *Jurnal Imajinasi*, 6(1), 48.
- McKinsey, & Company. (2019). *Automation and the future of work in Indonesia*.
- Muspawi, M., & Lestari, A. (2020). MEMBANGUN KESIAPAN KERJA CALON TENAGA KERJA. *JURNAL LITERASIOLOGI*, 4(1), 111–117.
- Pasaman, K. A. (2024). *Understanding and Uncovering the Behavior, Challenges, and Opportunities*.
- Patria, R. (2023, Juni 7). *Tips Membuat Storyboard Untuk Video Marketing*. DomaiNesia.
<https://www.domainesia.com/tips/tips-membuat-storyboard-adalah/>
- Pratama, J. R., Dwibowo, A., Simamora, F., Adlai Simatupang, K., Hafizh, Z., & Ali, M. (2024). *Eksistensi Penggunaan AI* (A. Purba & A. Bayu Saputra, Ed.). CV Brimedia Global.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar DKV* (E. Risanto, Ed.; 1 ed.). Andi Offset.
<https://books.google.co.id/books?id=yQwVEAAQBAJ&pg=PA135&dq=dasar+ilustras>

i&hl=en&newbks=1&newbks_redir=1&sa=X&ved=2ahUKEwi7_P2glomJAxWXTWc
HHaJEHbQQ6AF6BAgJEA

- Sa', N., Daraini, A., & Masnawati, E. (2024). PERAN MEDIA SOSIAL YOUTUBE SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM PENDIDIKAN GENERASI Z. *MIND : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Budaya*, 4(2), 81–87. <https://doi.org/10.55266/jurnalmind.v4i2.417>
- Satya, V. E. (2018). STRATEGI INDONESIA MENGHADAPI INDUSTRI 4.0. *info singkat*, 10(9), 19–20.
- Swasty, W., & Utama, J. (2017). WARNA SEBAGAI IDENTITAS MEREK PADA WEBSITE. *Andharupa*, 3(1), 1–16.
- Syauqi Firdaus, B., Widyasari, & Aqidatun Nisa, D. (2023). MOTION GRAPHIC KAMPUNG WISATA JAMBANGAN SURABAYA SEBAGAI SARANA EDUKASI LINGKUNGAN SEHAT DAN BERSIH. *JURNAL SYNAKARYA*, 4(1), 48.
- TED-Ed. (2023, April 4). *Is AI the most important technology of the century?* [Video recording]. https://www.youtube.com/watch?v=-T__YWoq45I
- tek.id. (2019, Februari 19). *Apa itu Industri 4.0 dan bagaimana Indonesia menyongsongnya*. Kominfo. https://www.kominfo.go.id/content/detail/16505/apa-itu-industri-40-dan-bagaimana-indonesia-menyong%20songnya/0/sorotan_media
- Wahyudi, T. (2023). Studi Kasus Pengembangan dan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Sebagai Penunjang Kegiatan Masyarakat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1), 28–32. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse28>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- World Economic Forum. (2023). *The Future of Jobs Report 2023*. www.weforum.org
- Zebua, R. S. Y., Khairunnisa, K., Hartatik, H., Pariyadi, P., & Wahyuningtyas, D. P. (2023). *Fenomena AI* (Elfitra, Ed.; 1 ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zharandont, P. (2015). PENGARUH WARNA BAGI SUATU PRODUK DAN PSIKOLOGIS MANUSIA. *JURNAL ERGONOMI*.