

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, Azhar Ramadhan. 2018 Mengenal Profesi Content Creator yang Sedang Hype di Masyarakat. Diakses pada 5 Maret 2020 dari <https://jobhun.id/mengenal-profesi-content-creator-yang-sedang-hype-di-masyarakat/>
- Anggraeni, Budwining Tiyastuti. 2019. Pola Pendidikan yang Tepat Bagi Generasi Z dan Generasi Alfa. Diakses pada 1 Februari 2020, dari <https://tirto.id/pola-pendidikan-yang-tepat-bagi-generasi-z-dan-generasi-alfa-ekQw>
- Ardina, Ika. 2018. Rentan Usia Generasi Milenial di Perbarui. Diakses pada 1 Februari 2020, dari <https://beritagar.id/artikel/gaya-hidup/rentang-usia-generasi-milenial-diperbarui>
- Bimo, Muhammad Aprilianto. 2018. 10 Media sosial teraktif di Indonesia, mana yang sering kamu pakai? Diakses pada 5 Maret 2020 dari <https://www.brilio.net/wow/10-media-sosial-teraktif-di-indonesia-mana-yang-sering-kamu-pakai-180214v.html>
- Calori, Chris. 2007. *Signage and Wayfinding Design*. New Jersey: Jhon Wiley & Sons.
- Fakhrurrozi. 2019. Apa itu *flat design*? Diakses pada 1 Februari 2020, dari <https://kelasdesain.com/apa-itu-flat-design/>
- Gilang, Bayu. 2020. Pengertian. Apa itu *Motion Graphic*? Diakses pada 10 Juli 2020 <https://www.nawadwipa.co.id/apa-itu-motion-graphic/>
- Gerintya, Scholastika. 2018. Riset Mandiri Bagaimana Teknologi Memengaruhi Masa Depan Generasi Z. Diakses pada 5 Maret 2020 dari <https://tirto.id/bagaimana-teknologi-memengaruhi-masa-depan-generasi-z-cFHP>
- Gunawan. 2019. Mencari Peluang di Revolusi Industri 4.0 untuk Melalui Era Disrupsi 4.0.

Jakarta Selatan: Maslamah Media Mandiri.

Hodson, Christine. 2001. *Psychology and Work*. New York: Routledge

Jobplanet. 2017. Pengaruh media sosial terhadap peluang mendapat pekerjaan. Diakses pada 5 Maret 2020 dari <https://beritagar.id/artikel/gaya-hidup/pengaruh-media-sosial-terhadap-peluang-mendapat-pekerjaan>

Kurniawan, Aris. 2020. Pengertian Media Sosial – Sejarah, Fungsi, Peran, Jenis, Ciri, Pertumbuhan, Dampak, Para Ahli. Diakses pada 6 Maret 2020 dari <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-media-sosial/>

Langone, Alix. Time.com. 2018. *The One Way to Know If You're Officially a Millennial Whether You Like It or Not*. Diakses pada 1 Februari 2020, dari <https://time.com/5181677/how-to-know-if-youre-a-millennial/>

Mahbub, Amri. 2017. CSIS Bikin Riset Soal Hobi Anak Muda Jaman Now, Apa Hasilnya? Diakses pada 1 Februari 2020, dari <https://tekno.tempo.co/read/1031144/csis-bikin-riset-soal-hobi-anak-muda-jaman-now-apa-hasilnya/full&view=ok>

Mulya, Nadya. 2019. Esport, Bermain Game yang Disebut Olahraga Diakses pada 1 Februari 2020, dari <https://www.seva.id/blog/esports-bermain-games-yang-disebut-olahraga-112019/>

Nurhidayah, Leli. 2016. Platform Virtual CIAYO Comics Resmi Meluncur. Diakses pada 5 Maret 2020 dari <https://www.wartaekonomi.co.id/read110158/platform-virtual-sosial-ciayo-resmi-meluncur>

Rastati, Ranny. 2018. MEDIA LITERASI BAGI DIGITAL NATIVES: PERSPEKTIF GENERASI Z DI JAKARTA. Diakses pada 1 Februari 2020, dari <https://media.neliti.com/media/publications/286903-media-literasi-bagi-digital->

natives-pers-af96c5d7.pdf

Roadissa, Habiba. 2010. Jenis-Jenis Poster. Diakses pada 5 Maret 2020
<https://sites.google.com/site/elearningtp2010/desain-grafis/poster/jenis---jenis-poster>

Saepurrohman, Asep & Yulia Paranoan. 2019. Pola Pendidikan yang Tepat Bagi Generasi Z dan Generasi Alfa. Diakses pada 1 Februari 2020, dari
<https://gtnmadrasah.kemenag.go.id/2019/07/03/pola-pendidikan-yang-tepat-bagi-generasi-z-dan-generasi-alfa/>

Sanburn, Josh. Time.com. 2015. *Here's What MTV Is Calling the Generation After Millennials*. Diakses pada 1 Februari 2020, dari <https://time.com/4130679/millennials-mtv-generation/>

Saptya, Rangga Mohamad Permana & Jimi Narotama Mahameruaji. 2019. Strategi Pemanfaatan Media Baru NET. TV. Diakses pada 5 Maret 2020 dari
<https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/jskm/article/view/1770>

Setiawan, Samhis. 2020. Pengertian Poster – Tujuan, Ciri, Jenis, Membuat, Bahan, Prinsip, Contohnya. Diakses pada 6 Maret 2020 dari
<https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-poster/>

Stillman, David dan Jonah Stillman. 2017. *Generasi Z Memahami Karakter Generasi Baru yang Akan Mengubah Dunia Kerja*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET

Suharyanto. 2017. CSIS Bikin Riset Soal Hobi Anak Muda Jaman Now, Apa Hasilnya? Diakses pada 1 Februari 2020, dari <https://tekno.tempo.co/read/1031144/csis-bikin-riset-soal-hobi-anak-muda-jaman-now-apa-hasilnya/full&view=ok>

Thompson, Don. 1992. *Anatomy of An Exhibit*. Diakses pada 1 April 2020
https://www.informalscience.org/sites/default/files/VSA-a0a1v7-a_5730.pdf

Yansen, Edi & Rade Tampubolon. 2017. Apa itu *Influencer Marketing*. Diakses pada 5 Maret 2020 dari <https://kumparan.com/sociabuzz-influencer-marketing-platform/apa-itu-influencer-marketing>

