

DAFTAR PUSTAKA

- Albaihaqi, N. L. (2021). PENERAPAN WARNA PASTEL DALAM FOTOGRAFI FASHION. *Specta: Journal of Photography, Arts, and Media*. http://digilib.isi.ac.id/7712/4/NAUFAL%20LUTHFI%20ALBAIHAQI_2021_NASKAH%20PUBLIKASI.pdf
- Ananda, M. R. (2021). Pemanfaatan Media Baru Untuk Efektifitas Komunikasi Pembelajaran Dalam Masa Wabah COVID 19. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 7(1), 578-581. <https://doi.org/10.52434/jk.v7i1.1019>
- Andhita, P. R. (2021) Komunikasi Visual. *Banyumas: Penerbit Zahira Media Publisher*. https://www.google.co.id/books/edition/Komunikasi_Visual/ico5EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1
- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren Flat Design dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 1-14. <https://doi.org/10.25105/jdd.v1i1.1816>
- Arifudin, O. (2019). Pengaruh Kompensasi Terhadap Kinerja Karyawan di PT. Global Media. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 3(2), 184-190. <https://doi.org/10.31955/mea.vol3.iss2.pp184-190>
- Asri, R. (2017). Hubungan Media Massa dan Khalayak: Reinterpretasi di Era Milenial. *Media dan Masyarakat Kini*. <https://eprints.uai.ac.id/1480/>
- Ayuningtyas, H (2021). Proses Kreasi Ilustrasi Serial Buku Cerita Anak Lovely Buddies (Lobu) *Mungkid: Penerbit Pustaka Rumah Cinta*. https://www.google.co.id/books/edition/Proses_Kreasi_Ilustrasi_Serial_Buku_Cerita/tNVdEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0
- Badan Pusat Statistik. (2018). Statistik Gender Tematik: Profil Generasi Milenial Indonesia. *Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak*. <https://inlis.kemennppa.go.id/opac/detail-opac?id=3152>
- BBC. (2018, May 25). Mengapa Mengapa bekerja lebih sedikit bagus untuk produktivitas Anda? *BBC News Indonesia*. Diakses Maret 8, 2022, dari <https://www.bbc.com/indonesia/vert-cul-44239907>
- CIMSA (2020). *Productivity: Know Your Limit Before It Turns Toxic*. Diakses 8 Maret, 2022, dari <https://cimsa.or.id/news/index/productivity-know-your-limit-before-it-turns-toxic>

- Deloitte Indonesia Perspective. (2019). Generasi Milenial dalam Industri 4.0: Berkah bagi Sumber Daya Manusia Indonesia atau Ancaman. *Edisi Pertama, September*, 25-36. <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/id/Documents/about-deloitte/id-about-dip-edition-1-chapter-2-id-sep2019.pdf>
- Dwi, Y. P. (2018). Penerapan Pemanfaatan Teknologi Ditinjau Dari Teori Kepribadian Moral. *Psibernetika*, 10(1). <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v10i1.1042>
- Effendy, O. U. (1990). Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik. *Bandung: PT. Remaja Rosdakarya*.
<https://www.scribd.com/document/481330337/ILMU-KOMUNIKASI-Teori-dan-Praktik-Prof-Drs-Onong-Uchjana-Effendy-pdf>
- Eva, Y. (2020). Suatu Pengantar: Metode Dan Riset Desain Komunikasi Visual DKV. *Sleman: Penerbit Deepublish*.
https://www.google.co.id/books/edition/Suatu_Pengantar/nWsQEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0
- Fadli, R. (2021, October 27). *Awas, Toxic Productivity yang Rentan Terjadi pada Pekerja*. Halodoc. Diakses Maret 1, 2022, dari <https://www.halodoc.com/artikel/awas-toxic-productivity-yang-rentan-terjadi-pada-pekerja>
- Febriani, N. S. (2020). Preferensi Media Sosial Generasi Milenial pada Tingkat Pengetahuan Calon Legislatif. *Nyimak: Journal of Communication*, 4(1), 89-107.
<https://doi.org/10.31000/nyimak.v4i1.2225>
- Fitriani, E., Puspitasari, Y., & Anhar, V. Y. (2021). Faktor yang Berhubungan dengan Hustle Culture pada Mahasiswa di Masa Pandemi COVID-19. In *Prosiding Forum Ilmiah Tahunan (FIT) IAKMI*. <http://jurnal.iakmi.id/index.php/FITIAKMI/article/view/196>
- Galitz, O. W. (2007). The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques (3rd ed). *Indianapolis: Wiley Publishing, Inc*.
<https://en.id1lib.org/book/488031/2a5950>
- Hidayati, I. P. (2016, June). Penyuluhan dan Komunikasi (1st ed). *Malang: Media Nusa Creative Publishing*.
https://www.google.co.id/books/edition/PENYULUHAN_DAN_KOMUNIKASI/OXVMEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0
- Humaizi. (2018). Uses and Gratifications Theory. *Medan: USU Press Art Design, Publishing & Printing*. <https://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/70743/Fulltext.pdf>
- Ikandani, A. (2021, July 14). Menghindari Toxic Productivity di Masa Pandemi. *Airlangga University*. Diakses Maret 1, 2022, dari

- <https://www.unair.ac.id/site/article/read/4185/menghindari-toxic-productivity-di-masa-pandemi.html>
- ISO. (n.d.). ISO 9241-210:2010 Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems. *ISO*.
<https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-210:ed-1:en>
- Material Design. (n.d.). Components. *Google*. <https://material.io/components>
- Material Design. (n.d.). Understanding Layout. *Google*.
<https://material.io/design/layout/understanding-layout>
- McQuail, D. (2011). *McQuail's Mass Communication Theory: 6th (sixth) Edition*. London: SAGE Production. <https://en.id1lib.org/book/2324936/490a7c>
- McWherter, J., & Gowell, S. (2012). *Professional Mobile Application Development*. Indiana: John Wiley & Sons, Inc.
https://www.google.co.id/books/edition/Professional_Mobile_Application_Developm/S7CIlnNkg8UC?hl=en&gbpv=0
- Noor, H. (2019). *Perancangan Visual Branding Pada Produk Krips Sebagai Media Promosi Pemasaran* (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
<http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/5726/>
- Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudianto, B. W., & Nugroho, S. (2021). *Buku Ajar: Pemrograman Mobile Berbasis Android (teori, latihan dan tugas mandiri)*. Semarang: Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro.
https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Pemrograman_Mobile_Berbasis_An/M3QrEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0
- Pranata, M. A., Naufalina, F. E., & Supriadi, O. A. (2020). Perancangan Aplikasi Meditasi Untuk Mengatasi Stres Dan Burnout. *eProceedings of Art & Design*, 7(2). ‘
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12453>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Desain_Komunikasi_Visual_dalam/yQwVEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0
- Putri, L. A. Z., Zulkaida, A., & Rosmasuri, P. A. (2020). Perbedaan Burnout Pada Karyawan Ditinjau dari Masa Kerja. *Jurnal Psikologi*, 12(2), 157-168.
<https://doi.org/10.35760/psi.2019.v12i2.2440>

- Putro, T. A. D., Prameswari, N. A., & Qomariyah, O. (2020). Stres Kerja, Keterlibatan Kerja dan Intensi Turnover pada Generasi Milenial. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 9(2), 154-163. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v9i2.3837>
- Rustan, S. (2010). Font & Tipografi. *Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama*. https://www.google.co.id/books/edition/Hurufontipografi_Ufontipografi_Ntipofraf/Feb6G-nMj4C?hl=en&gbpv=1
- Rustan, S. (2009). LAYOUT, Dasar & Penerapannya (2nd ed.). *Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama*. <https://www.scribd.com/document/396189066/Dasar-Penerapannya>
- Sari, S. (2019). Literasi Media pada Generasi Milenial di Era Digital. *Professional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, 6(2), 30-42. <https://doi.org/10.37676/professional.v6i2.943>
- Soewardikoen, D. W. (2019). Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual. *Sleman: Penerbit PT Kanisius*.
- Suryanto, A., & Nugroho, A. (2020). Manajemen Proyek Teknologi Informasi. *Sleman: Penerbit Deepublish CV Budi Utama*. [https://www.google.co.id/books/edition/Manajemen Proyek Teknologi Informasi/430WEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Manajemen_Proyek_Teknologi_Informasi/430WEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0)
- Sutanto, S. M. (2020). Buku Ajar Konsep Desain dan Ilustrasi. *Surabaya: Penerbit Universitas Ciputra*. [https://www.google.co.id/books/edition/Buku Ajar Konsep Desain dan Ilustrasi/5B0EEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Konsep_Desain_dan_Illustrasi/5B0EEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0)
- Tavaragi, M. S., & Sushma C. (2016). Colors and its Significance. *The International Journal of Indian Psychology*, 3(2), 115–131. <https://doi.org/10.25215/0302.126>
- The Finery Report (2021). *Budaya Gila Kerja dan Generasi Yang Kelelahan*. Diakses Maret 1, 2022, dari <https://www.thefineryreport.com/articles/2021/2/25/budaya-gila-kerja-dan-generasi-yang-kelelahan>
- Virginaputri, I. (2022). Dua Sisi Generasi Hustle: Antara Capaian dan Pengorbanan. *Urbanasia*. Diakses Maret 17, 2022, dari <https://www.urbanasia.com/dua-sisi-generasi-hustle-antara-capaian-dan-pengorbanan-U53107>
- WHO. (2021, May 17). *Long Working Hours Increasing Deaths dari Heart Disease and Stroke: WHO, ILO*. Diakses Maret 1, 2022, dari <https://www.who.int/news/item/17-05-2021-long-working-hours-increasing-deaths-dari-heart-disease-and-stroke-who-ilo>

Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). Pengantar Desain Grafis (1st ed.). Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.

<http://repositori.kemdikbud.go.id/11838/1/9-Desain-Grafis-OK.pdf>

Wirawan, M. B. (2011). User Experience (UX) Sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Humaniora*, 2(2), 1158-1166.

<https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>

Yulianto. (2018). Buku Sakti Kuasai Desain Grafis. *Panggunharjo: Penerbit Anak Hebat Indonesia*.

https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Sakti_Kuasai_Desain_Grafis/GXRHEAA_AQBAJ?hl=en&gbpv=0

Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, E. R. (2021). Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Era Digital. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 5(1), 69-87. <https://doi.org/10.22219/satwika.v5i1.15550>

