

## Daftar Pustaka

- Adityara, S., & Rakhman, R. T. (2019). Karakteristik Generasi Z dalam Perkembangan Diri Anak Melalui Visual. *Seminar Nasional Seni Dan Desain 2019*, 401–406.  
[https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=uiGojSQAAAAJ&citation\\_for\\_view=uiGojSQAAAAJ:9yKSN-GCB0IC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=uiGojSQAAAAJ&citation_for_view=uiGojSQAAAAJ:9yKSN-GCB0IC)
- Allen, D. (2015). *Getting Things Done The Art of Stress-Free Productivity (2015 ed)*. New York:Penguin Books. Tersedia dari <https://www.amazon.com/Getting-Things-Done-Stress-Free-Productivity/dp/0143126563> (Buku ada dalam file terpisah)
- 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>
- Azizah, N.,Gunadi T. (2020). Pengaruh Iklim Organisasi Terhadap Perilaku Produktif Karyawan Pada Bagian Sumber Daya Manusia Di Perusahaan Daerah Kebersihan Kota Bandung. *Coopetition : Jurnal Ilmiah Manajemen Vol. XI (3)*.  
<https://journal.ikopin.ac.id/index.php/coopetition/article/download/131/121/595>
- Badan Pusat Statistik (2020). Hasil Sensus Penduduk 2020.  
<https://demakkab.bps.go.id/news/2021/01/21/67/hasil-sensus-penduduk-2020.html>
- Carina, R. (2019). Penggunaan Huruf Dekoratif Dalam Tipografi Kinetis. *Jurnal Dimensi DKV : Seni Rupa Dan Desain*, 4(1), 17–32. <https://doi.org/10.25105/jdd.v4i1.4558>
- Clear, J. (2019). *Perubahan Kecil yang Memberikan Hasil Luar Biasa “Atomic Habits” Cara Mudah dan Terbukti untuk Membentuk Kebiasaan Baik dan Menghilangkan Kebiasaan Buruk*. (A. Tri Kantjono Widodo, Terjemahan). Jakarta:Gramedia. (Buku ada dalam file terpisah)

Craig, J. (2006). *Designing with Type: The Essential Guide to Typography*. Watson-Guptill.

[https://www.goodreads.com/book/show/28600.Designing\\_with\\_Type](https://www.goodreads.com/book/show/28600.Designing_with_Type)

Dewi,N.N.P., Udayana A.A.G.B., Swendra, C.G.R.(2022). Perancangan Font dan Desain Preview Font Two Hand di Alit Desain Studio. *ISI Denpasar Institutional Repository*.

<https://repo.isi-dps.ac.id/4796/1/Artikel%20Font.pdf>

Fauzi, R. A., Anuggilarso, L. R., Hardika, A. R., & Saputra, D. I. S. (2019). Penggunaan Konsep Flat Design pada Markers Semaphore Augmented Reality. *InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*.

<https://doi.org/10.30743/infotekjar.v4i1.1375>

Habibi, A. (2020). Normal Baru Pasca Covid-19. *ADALAH*, 4(1), 197–204.

Hakim, A.(2019). Pengaruh Tata Letak Dan Pengawasan Terhadap Proses Kelancaran Produktivitas Kerja Karyawan Pada Pt. Kota Mas Permai Medan. *Repository Universitas Dharmawangsa*.

[http://repository.dharmawangsa.ac.id/169/5/BAB%20II\\_15510079.pdf](http://repository.dharmawangsa.ac.id/169/5/BAB%20II_15510079.pdf)

Halimah,N.(2014). Pengaruh Semangat Kerja Terhadap Efektivitas Kerja Pegawai Di Kantor Kecamatan Kaliorang Kabupaten Kutai Timur. *eJournal Administrasi Negara*, 2 ( 4 ).

[https://ejournal.ap.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2014/11/eJournal%20halimah%20\(11-27-14-02-47-03\).pdf](https://ejournal.ap.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2014/11/eJournal%20halimah%20(11-27-14-02-47-03).pdf)

Hasanudin, D., & Adityawan, O. (2020). Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI). *PANTUN*, 5(2). <https://doi.org/10.26742/pantun.v5i2.1424>

Ilhami, M.Z. (2021). Implementasi Sensor Tcs3200 Pada Mechanical Arm Robot Pemindah Barang. *Repository Software*. <http://eprints.polsri.ac.id/11463/3/File%20III.pdf>

- Ismi, N. (2012). Upaya Pengenalan Warna Melalui Praktik Langsung Di Tk Aba Purwodiningratan Yogyakarta. *Lambung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*.  
<https://eprints.uny.ac.id/9885/2/BAB%20%20-%2008111247016.pdf>
- Knapp, J., Zeratsky, J. (2022). *Make Time Cara Fokus Pada Hal-hal Penting Setiap Hari*. (S. Purwoko, Terjemahan). Jakarta: Gramedia. (Buku ada dalam file terpisah)
- Limanto, D. A., Bangsa, P. G., & Christianna, A. (2015). Perancangan Buku Pembelajaran Interaktif Sejarah Peringatan Hari – Hari Perjuangan Nasional Untuk Anak Usia 6 - 11 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6), 17.  
<https://www.neliti.com/publications/84487/perancangan-buku-pembelajaran-interaktif-sejarah-peringatan-hari-hari-perjuangan>
- Maltz, M. (1967). *Psychocybernetics (8<sup>th</sup> ed)*. Essandess.  
[https://www.goodreads.com/book/show/155981.Psycho\\_Cybernetics\\_A\\_New\\_Way\\_to\\_Get\\_More\\_Living\\_Out\\_of\\_Life](https://www.goodreads.com/book/show/155981.Psycho_Cybernetics_A_New_Way_to_Get_More_Living_Out_of_Life)
- Monica, M. (2010). Pengaruh Warna, Tipografi, dan Layout pada Desain Situs. *Humaniora*, 1(2), 459. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v1i2.2887>
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Putri, A. F. (2018). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *SCHOULID : Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35.  
<https://doi.org/10.23916/08430011>
- Reza, F. (2019). Pengayaan Perancangan Buku Kartun Opini Perilaku Penumpang Dan Pengemudi Ojek Online. *Institutional Repositories & Scientific Journals Universitas Pasundan*. <http://repository.unpas.ac.id/43822/3/BAB%20II.pdf>

- Rizal, S. , Khaliq, A., Fatimah,D. (2018) . Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Produktivitas Kerja Pegawai Pada Kantor . Pengadilan Tata Usaha Negara Makassar. Jurnal Economix, Vol. 6(2). <https://ojs.unm.ac.id/economix/article/view/10330/6012>
- Rustan, S. (2019). FLAT DESIGN. Diambil kembali dari suriantorustan.com:  
<https://www.suriantorustan.com/flat-design/>
- Rustan, S. (2009). *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.  
<https://books.google.co.id/books?id=31hjDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Sabil,R., Karnita, R. (2022). Perancangan Buku Jurnal Interaktif Untuk Membantu Mengelola Rasa Insecure Pada Remaja. 2022: Desain Komunikasi Visual Vol.10(1).  
<https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/1137>
- Sakitri, G. (2021). “Selamat Datang Gen Z, Sang Penggerak Inovasi!” *Forum Manajemen*, 35(2), 1–10.  
<https://journal.prasetyamulya.ac.id/journal/index.php/FM/article/download/596/393>
- Sandi W.K. (2018). Perancangan Media Promosi Wisata Religi Al-Qur’an Al-Akbar Di Kota Palembang. *Repositori Palcomtech*.  
<http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/233/2/BAB%20II.pdf>
- Setiati, J. (2014). Analisis Faktor-Faktor Produktivitas Kerja Pada Pegawai Perpustakaan Its. *Libri-Net*, 3(3). <http://journal.unair.ac.id/LN@analisis-faktor-faktor-produktivitas-kerja-pada-pegawai-perpustakaan-its-article-7667-media-136-category-8.html>
- Setiawan, L. (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-Buahan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter Untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya. *Repositori Universitas Dinamika*.  
[https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1738/4/BAB\\_II.pdf](https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1738/4/BAB_II.pdf)

- Siregar, S. M., Utomo, B., & Marlina, L. (2020). Perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Pelajar Usia Dini. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility*, 3, 828–834. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v3i0.881>
- Stillman, D., Stillman, J. (2018). *Generasi Z Memahami Karakter Generasi Baru yang Akan Mengubah Dunia Kerja. (L. Jusuf, Terjemahan)*. Jakarta: Gramedia.
- Stillman, D., Stillman, J. (2017). *Gen Z @ Work : How The Next Generation Is Transforming The Workplace / David Stillman And Jonah Stillman.* New York: Harper Business.
- Sudiana, D (2001). "Tipografi: Sebuah Pengantar Dendi Sudiana." *Mediator: Jurnal Komunikasi*, vol. 2(2). <https://media.neliti.com/media/publications/152767-ID-tipografi-sebuah-pengantar-dendi-sudiana.pdf>
- Supardan, R. (2021). Perancangan Informasi Edukasi Malas Gerak (Mager) Melalui Media Komik Webtoon - *Elibrary Unikom*. (n.d.). <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/5102/>
- Surbakti, R.B.R. (2021). Hubungan Kebiasaan Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri 043951 Surbakti Tahun Pelajaran 2020/2021. *Digital Repository Universitas Quality Berastagi*. <http://portaluqb.ac.id:808/143/4/4.%20BAB%20II.pdf>
- Tewu, M.E. (2015). Peranan Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan Aktivitas Kelompok Tani Di Desa Tember. E-Journal "Acta Diurna" Volume IV (3). <https://media.neliti.com/media/publications/91595-ID-peranan-sumber-daya-manusia-dalam-mening.pdf>

Tinarbuko, Sumbo. 2015. DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. Yogyakarta: Center for Academic Publishing Service.

Tungka, N. F. (2022). Penerapan Teknik 5W+1H untuk meningkatkan antusiasme membaca siswa SDN Kaduwaa Kecamatan Lore Utara, Kabupaten Poso. *Penerapan Teknik 5w+1h Untuk Meningkatkan Antusiasme Membaca Siswa Sdn Kaduwaa Kecamatan Lore Utara, Kabupaten Poso*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/9nx4c>

Wahyuniarti, A., Bahrudin M., Safithri F. (2013) Hubungan Antara Hipertensi Dengan Penurunan Fungsi Kognitif Pada Lansia. *Saintika Medika: Jurnal Ilmu Kesehatan dan Kedokteran Keluarga* Vol. 9 (2) . <https://doi.org/10.22219/sm.v9i2.4135>

Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*.  
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>

Wuryani, S.M. (2022) Efek Jangka Panjang “Malas Gerak” Bagi Kesehatan. Terakhir ditinjau:16 Juni 2023. Tersedia di [https://yankes.kemkes.go.id/view\\_artikel/959/efek-jangka-panjang-malas-gerak-bagi-kesehatan](https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/959/efek-jangka-panjang-malas-gerak-bagi-kesehatan)

Yoga, D.L.A.P. (2022). Perancangan Komunikasi Visual Sex Education Untuk Remaja Usia 10 - 15 Tahun. *Repository Unika* . <http://repository.unika.ac.id/30122/>

Yulius, Y., & Pratama, E. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(2). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720>