

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku dan Jurnal :

- Angraini, R T., Santhsoso, F H. Hubungan antara Gaya Hidup Hedonis dengan Perilaku Konsumtif pada remaja. Universitas Gadjah Mada Yogyakarta: Gadjah Mada Journal of Psychology, Vol. 3, No. 3, 2017: 131-140.
- Anitah, Sri. 2008. Media Pembelajaran. Surakarta :Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Surakarta.
- Arsyad, A. Media Pembelajaran: Edisi Revisi. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.
- Basma, A. M. F., Melga, B., & Nastiti, N. E. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Mengenai Edukasi Pendidikan Karakter Melalui Lagu Anak Indonesia di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Betancourt, Michael. (2013). The History of Motion Graphics. Wildside Press: United States
- Cenadi, Christine Suharto. (1999). Corporate Identity, Sejarah dan Aplikasinya. Makalah – Jurusan Desain Komunikasi Visual. Universitas Kristen Petra. Jakarta.
- Frank Jefkins, Periklanan, Erlangga, Jakarta, 1997
- Fransisca., Suyasa, P Tommy Y. (2005)., Perbandingan Perilaku Konsumtif berdasarkan Metode Pembayaran. Fakultas psikologi Universitas Tarumanegara. Vol.7, No. 2
- Gallagher, Rebecca & Paldy, Andrea. 2007. Exploring Motion Graphics, The Art and Techniques of Creating Imagery for Film and New Media. Penerbit Thomson
- Gerlach, Vernon S. & Ely, Donald P. (1980). Teaching and Media a Systematic Approach: Second Edition. New Jersey, U.S.: Prentice-Hall.
- Gumulya, J., Widiastuti, M. Pengaruh Konsep Diri Terhadap perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Esa Unggul. Universitas Esa unggul: Vol. 11, No. 1. (2013).
- Ikhsan, M. R., Supriadi, O. A., & Suprayogi, B. M. (2022). PERANCANGAN MEDIA INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG ASPEK POSITIF DARI PERMAINAN E-SPORTS. *eProceedings*

of Art & Design, 9(5).

- Iwan Wirya. 1999. *Kemasan yang Menjual*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Julianti. E. dan Nurminah. M. 2006. *Teknologi Pengemasan*. Departemen Teknologi Pertanian, Fakultas Pertanian. Universitas Sumatra.
- Kusrianto, A., rosari, R W. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset, 2009.
- Lankow, Jason. 2002 "Infographic, The Power Of Visual Story Telling". *Coloumn Five Media*
- Lestarina, E., Karimah., Febrianti, N., Ranny., Herline, D., (2017). *Perilaku Konsumtif di kalangan Remaja*. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*.
- Maulana, I., Manulang, J M., Salsabila, O. *Pengaruh Social Media Influencer Terhadap Perilaku Konsumtif di Era Ekonomi Digital*. *Majalah Ilmiah Bijak*, Vol. 17, No. 1, Maret 2020.
- Marlini, S. F., Soedewi, S., & Resmadi, I. (2022). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI INSECURE PADA REMAJA USIA 18-25 TAHUN DI KOTA BANDUNG*. *eProceedings of Art & Design*, 9(5).
- Merah, E L K., Gratia, G P., Paringa, T., Primasari, C H. *Fenomena Racun Tik Tok Terhadap Budaya Kosumnerisme Mahasiswa di Masa Pandemi COVID-19*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta: *Jurnal Studi Informasi*, Vol. 2, no. 1, April 2022.
- Miarso, Yusufhadi (2004). *Menyemai benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Prenadamia Group (edisi kedua).
- Naomi, Prima & Mayasari, Lin. *Faktor-Faktor yang mempengaruhi siswa dalam perilaku pembelian kompulsif : perspektif psikologi*.
- Prasetaya, Wisnu, Hijrah, Laylatul. (2020). *Efek Terpaan Belanja Online Melalui Instagram di komunitas Pasar Setan dalam Membentuk Perilaku Konsumtif Masyarakat Kota Samarinda*. Universitas Mulawarman: *eJournal Ilmu Komunikasi*.
- Rosyid, H F., Lina (1997). *Perilaku Konsumtid Berdasar Locus Of Control Pada Remaa Putri*. Universitas Gadjah Mada. No. 4 Tahun 1997
- Sachs, A., Krohn, M., Banz, C. (2018). *Social Design: Partizipation und Empowerment*. Switzerland: Lars Müller Publishers.)

Santrock, John W. Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup (2012). Jilid 1, Edisi 13. Jakarta: Penerbit Erlangga

Sitepu, V. Panduan Mengenai Desain Grafis, escaeva.

Slembrouck, Paul Van. (2012). How to produce *motion graphic*. Retrieved from <http://blog.visual.ly/how-to-produce-motion-graphics/>

Sumarwan, Ujang. (2015). PERILAKU KONSUMEN Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran. (Cetakan Ketiga, Edisi Kedua). Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

Yang, S., Zhao, Y., Ma, Yidang (2019). Analysis of the reason of Short Video Application-Taking Tik Tok as an Example. Scholl of Business Xijing University Xi'an, China.

Internet:

Kominfo.go.id. 08 Mei 2014. Pengguna Internet di Indonesia Capai 82 Juta.

Diakses pada 19 Maret 2023, dari

https://www.kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker

Desain Grafis Indonesia. 13 Desember 2007. Desain Soisal dan Upaya Pelestarian Hidup. Diakses pada 30 Mei 2023, dari <https://dgi.or.id/read/observation/desain-sosial-dan-upaya-pelestarian-lingkungan-hidup.html>

Serupa.id. 27 Agustus 2018. Desain Komunikasi Visual (DKV): Penjelasan Lengkap. Diakses pada 07 April 2023, dari <https://serupa.id/desain-komunikasi-visual-dkv-penjelasan-lengkap/>

Kompasiana.com. 10 Desember 2021. Channel Youtube segudang edukasi kok bisa sampai sisi terang. Diakses pada 13 April 2022, dari https://www.kompasiana.com/muhamadiqbalalhilal2301/61b34c9b06310e171549bb04/3-channel-youtube-segudang-edukasi-kok-bisa-sampai-sisi-terang?page=2&page_images=1

Yufid.org. 20 July 2022. Yufid Network. Diakses pada 13 April 2022, dari <https://yufid.org/profil-yufid-network/>