

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anggriani, L. & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia
- Eisner, Will. (2008). *Comics and Sequential Art*. New York: W.W. Norton & Company
- Kasali, R. (2017). *Strawberry Generation: Mengubah Generasi Rapuh Menjadi Generasi Tangguh*. Jakarta Selatan: Mizan Digital Publishing
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Mahulae, P. S. (2023). *Buku Ajar Pengembangan Media Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara
- Poulin, R. (2011). *The Language of Graphic Design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles*. Massachusetts, USA: Rockport Publishers
- Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual (Cetakan ke-2)*. Madura: UTM Press

Artikel Website

- Brown, A. (2020, September 23). *Everything You've Wanted to Know About Gen Z But Afraid to Ask*. Forbes. Diakses pada 17 April 2024 melalui: <https://www.forbes.com/sites/abrambrown/2020/09/23/everything-youwanted-to-know-about-gen-z-but-were-afraid-to-ask/?sh=28e8cf793d19>
- Francis, T., & Hoefel, F. (2018, November 2012). *True Gen: Generation Z and Its Implications for Companies*. McKinsey & Company. Diakses pada 17 April 2024 melalui: <https://www.mckinsey.com/industries/consumer->

packagedgoods/our-insights/true-gen-generation-z-and-its-implications-for-companies

Harbani, R. (2023, November 9). Kemenag Akan Cetak Ulang Komik Moderasi Beragama untuk Generasi Z, dibagikan Gratis. Detik Hikmah. Diakses pada 17 Maret 2024 melalui: <https://www.detik.com/hikmah/khazanah/d-7027326/kemenag-akan-cetak-ulang-komik-moderasi-beragama-untuk-gen-z-dibagikan-gratis>

Hardiantoro, A. & Hardiyanto, S. (2023, Oktober 15). Ramai di Media Sosial, Benarkah Gen Z Malas Bekerja?. Kompas. Diakses pada 17 Maret 2024 melalui: <https://www.kompas.com/tren/read/2023/10/05/081500965/ramai-di-media-sosial-benarkah-gen-z-malas-bekerja-?page=all>

Hasanah, U. (2024, Februari 19). Abai Atasi Angka Pengangguran Usia Muda yang Kian Tinggi. Optika. Diakses pada 19 Februari 2024 melalui: <https://optika.id/news-65295-abai-atasi-angka-pengangguran-usia-muda-yang-kian-tinggi>

Lippman, L. H., Ryberg, R., Carney, R., Moore, K. A. (2015, Juni). Key “Soft Skills” That Foster Youth Workplace Success. Child Trends. 22 April melalui <https://childtrends.org/publications/key-soft-skills-that-foster-youth-workforce-success-toward-a-consensus-across-fields>

Neutron. (2019, September 13). Metode Belajar dengan Teknologi untuk Gen-Z. Neutron. Diakses pada 19 Februari 2024 melalui: <https://www.neutron.co.id/info/metode-belajar-dengan-teknologi-untuk-gen-z>

Nurmana, A. H. B. (2022, Desember 14). Menyusun Paneling Komik Yang Baik dan Menarik. Universitas Stekom. 17 April 2024 melalui: <https://desain-komunikasi-visual-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Menyusun-Paneling-Komik-Yang-Baik-Dan-Menarik/effa05e77b9171085f62677c12da839f31c74e96>

Prihatina, R. (2022, Maret 11). Generasi Strawberry, Generasi Kreatif Nan Rapuh dan Peran Mereka Di Dunia Kerja Saat Ini. Kementrian Keuangan Republik

Indonesia. Diakses pada 1 April 2024 melalui: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-pekalongan/baca-artikel/14811/Generasi-Strawberry-Generasi-Kreatif-Nan-Rapuh-dan-Peran-Mereka-Di-Dunia-Kerja-Saat-Ini.html>

Rustian, R. S. (2012, Maret 1). Apa Itu Sosial Media. UNPAS. Diakses pada 17 April 2024 melalui: <https://www.unpas.ac.id/apa-itu-sosial-media/>

Sanita, M. (2023, September 18). Gen Z Susah Diajak Kerja Sama dalam Dunia Kerja? Simak Fakta-fakta Berikut Sebelum Men-Judge. UII Ilmu Komunikasi. Diakses pada 19 Februari 2024 melalui: <https://communication.uii.ac.id/gen-z-susah-diajak-kerja-sama-dalam-dunia-kerja-simak-fakta-fakta-berikut-sebelum-men-judge/>

STAIKU. (2023, Mei 15). Mengatasi Tantangan Pendidikan Generasi Z dan Generasi Alfa di Era Digital. STAIKU. Diakses pada 7 Februari 2024 melalui: <https://staiku.ac.id/mengatasi-tantangan-pendidikan-generasi-z-dan-generasi-alfa-di-era-digital/>

Thunder, T. (2023, Februari 22). Soft Skills Vs Hard Skills, Ini Perbedaan yang Harus Kamu Ketahui!. EF. 22 April 2024 melalui: <https://www.ef.co.id/englishfirst/kids/blog/soft-skills-vs-hard-skills-ini-perbedaan-yang-harus-kamu-ketahui/>

Jurnal

Ahmadi, F.; Sutaryono; Witanto, Y.; Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan Media Edukasi “*Multimedia Indonesian Culture*” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127-136

Arniti, N. K.; Putra, P. A. S.; Wijaya, I. P. Y. K.; Ariyadi, I. K. A.; Pradhana, I. P. D. (2023). Analisis Persepsi Pekerja Generasi Z Sebagai Generasi Strawberry Terhadap Reward. *Akselerasi: Jurnal Ilmiah Nasional* 5(3), 154-168. <https://doi.org/10.54783/jin.v5i3.870>

- Febi, P. (2021). Peran Komunikasi Visual pada Sosial Media Bisnis Pangan dan Kuliner di Tengah Pandemi COVID 19. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 24(2), 123-128. <https://doi.org/10.24821/ars.v24i2.5173>
- Febriani, I. N., Hidayat, S., & Resmadi, I. (2020). Perancangan Media Informasi Mengenai Pentingnya Literasi Digital Pada Anak. *eProceedings of Art & Design*, 7(2), 2051-2061
- Fortune, J. F. & Sutanto, S. M. (2023). Perancangan Komik Digital dalam Meningkatkan Kesadaran Terhadap Self-Love dan Social Media Positivity untuk Generasi Z. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(1), 45-54. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v9i1.225>
- Hardjana, A. C. (2019). Gundala Putra Petir, Studi Komparasi Karakter Tahun 1969 dengan Karakter Tahun 2019. *ICADECS*, 16-21
- Ismail, M. S. & Kadarisman, A. (2020). Perancangan Komik Edukasi untuk Mencegah Bullying pada Anak SMP. *eProceedings of Art & Design*, 7(2), 1185-1864
- Jati, R. K., & Nugraha, N. D. (2017). Perancangan Media Komik Webtoon Tentang Mata Pelajaran Sejarah (ips) Kelas 5 Sd Dikota Jogja. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
- Kurniawan, A., Kadarisman, A., & Hidayat, S. (2017). Perancangan Media Informasi Berkendara Untuk Pengguna Vespa Di Jakarta. *eProceedings of Art & Design*, 4(1).
- Latifa, S. G., & Kadarisman, A. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Permainan Tradisional Sunda Tanpa Alat Untuk Anak 7-12
- Levrant, K. D. & Wulansari, N. (2024). Pengaruh Content Marketing Instagram Terhadap Customer Engagement Di Khas Ombilin Hotel. *Jurnal Manajemen Pariwisata dan Perhotelan*, 2(1), 23-27
- Naibaho, R. S., (2017). Peranan dan Perencanaan Teknologi Informasi dalam Perusahaan. *Jurnal Warta 52*, <https://doi.org/10.46576/wdw.v0i52.253>

Ningsih,W. & Abdullah, F. (2021). Analisis Perbedaan Pencari Kerja dan Lowongan Kerja Sebelum dan Pada Saat Pandemi Covid-19 di Kota Malang. *Journal of Regional Economics Indonesia*, 2(1)

Sakitri, G. (2021). "Selamat Datang Gen Z, Sang Penggerak Inovasi!". *Forum Manajemen*, 35(2), 1-10

Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci.

Zunita, M.;Yusmansyah; Widiastuti, R. (2019). Analisis Kesiapan Kerja Mahasiswa Tingkat Akhir. *ALIBKIN: Jurnal Bimbingan Konseling* 6(3), 1-15