



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2017). *Infografis penetrasi & perilaku pengguna internet indonesia 2017*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Capiello, Mary Ann. (2014). *Teaching to complexity: A framework to evaluate literary and content-area texts*. Huntington Beach: Shell Education.
- Carter, David E. (2004). *The big book of color in design*. USA: Harper Design.
- Craig, James. (2006). *Designing with type*. New York: Crown Publishing.
- Gunarsa, Singgih. (2008). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hamilton, Nigel. (2008). *How to do biography: A primer*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Haslam, Andrew. (2006). *Book design*. London: Laurence King Publishing.
- Hurlock, Elizabeth B. (2003). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Landa, Robin. (2011). *Graphic design solutions*. Boston: Wadsworth.
- Male, Alan. (2007). *Illustration: A theoretical and contextual perspective*. Lausanne: AVA Publishing.
- Opara, E., & Cantwell, J. (2013). *Color works: An essential guide to understanding and applying color design principles*. Singapur: Page One.
- Poulin, Richard. (2011). *The language of graphic design: An illustrated handbook for understanding fundamental design principles*. Massachusetts: Rockport.
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout: Dasar & penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- Salisbury, Martin. (2004). *Illustrating children's books*. London: Quarto.

- Sarwono, Sarlito W. (2013). *Psikologi remaja*. Depok: Rajawali Pers.
- Squire, Victoria. (2006). *Getting it right with type*. London: Laurence King Publishing.
- Tempo. (2016). *Perempuan penembus batas*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Yusuf, A. Muri. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Jakarta: Prenada Media.
- Yuswohady. (2012). *Consumer 3000*. Jakarta: Gramedia.
- Berry, John D. (2015). dot-font: Design in a bind. Diunduh dari <https://creativepro.com/dot-font-design-in-a-bind/>.
- Cewekbanget.ID. (2014). Sexy selfie: Karena pengaruh role model?. Diunduh dari <http://cewekbanget.grid.id/Love-Life-And-Sex-Education/Sexy-Selfie-Karena-Pengaruh-Role-Model?page=2>.
- DH, Agung. (2017). Masyarakat masih memilih buku fisik daripada e-book. Diunduh dari <https://tirto.id/masyarakat-masih-memilih-buku-fisik-daripada-e-book-cnsn>.
- Gallagher, James. (2014). E-books ‘damage sleep and health,’ doctors warn. Diunduh dari <http://www.bbc.com/news/health-30574260>.
- Gerintya, Scholastica. (2018). Bagaimana teknologi memengaruhi masa depan generasi z. Diunduh dari <https://tirto.id/bagaimana-teknologi-memengaruhi-masa-depan-generasi-z-cFHP>.
- Hanik. (2017). Rosa dahlia kurus uang pribadi demi mengajar di pelosok papua. Diunduh dari

<http://www.wanitaindonesia.co.id/index.php?view=viewarticle&id=17040>

140.

Penyelam basarnas anggap korban airasia seperti saudara sendiri. (2015). Diunduh dari

http://www.bbc.com/indonesia/majalah/2015/01/150105_profil_penyelam_basarnas.

Senja, Anggita Muslimah Maulidya Prahara. (2016). “Role model” di media sosial sangat berpengaruh terhadap anak dan remaja. Diunduh dari

<http://lifestyle.kompas.com/read/2016/08/06/200700720/.role.model.di.media.sosial.sangat.berpengaruh.terhadap.anak.dan.remaja>.

Simanjuntak, Wina. (2015). Sebuah kisah perjuangan rosa dahlia untuk tanah papua. Diunduh dari <https://life.idntimes.com/inspiration/wina/sebuah-kisah-perjuangan-rosa-dahlia-untuk-tanah-papua/full>.

Staff, Contentgroup. (2014). The psychology of typography. Diunduh dari

<https://contentgroup.com.au/2014/09/psychology-typography/>.

Team, Adobe Creative Cloud. (2017). Designing for generation z: How to engage today’s super-savvy kids and teens. Diunduh dari

<https://theblog.adobe.com/designing-for-generation-z-how-to-engage-todays-super-savvy-kids-and-teens/>.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A