DAFTAR PUSTAKA

Adam, A. (2017). *Revolusi Gaya Menonton ala Gen Z*. Retrieved from https://tirto.id/revolusi-gaya-menonton-ala-gen-z-ctUd

Agustrijanto. (2006). *COPYWRITING: Seni Mengasah Kreativitas dan Memahami Bahasa Iklan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula.* Bandung: NUANSA CENDEKIA.

Antara. (2019). *Gen Z Miliki Pemahaman Mendalam Tentang Teknologi*. Retrieved from https://techno.okezone.com/read/2019/02/15/207/2018374/gen-z-miliki-pemahaman-mendalam-tentang-teknologi

Bitar. (2020, Mei 20). *Alur Plot*. Retrieved from Guru Pendidikan: https://www.gurupendidikan.co.id/alur-plot/

Blumberg, D. (2019, Agustus 14). *As Gen Z Comes of Age, Credit Market Activity Shows Significant Growth*. Retrieved from TransUnion: https://newsroom.transunion.com/as-gen-z-comes-of-age-credit-market-activity-shows-significant-growth/

Catriana, E. (2020, Februari 13). *Milenial dan Generasi Z, Mana yang Lebih Suka Pakai Dompet Digital?* Retrieved from Kompas: https://money.kompas.com/read/2020/02/13/065600026/milenial-dan-generasi-z-mana-yang-lebih-suka-pakai-dompet-digital-

Faiqah, F., Nadjib, M., & Amir, A. S. (2016). Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram. *Jurnal Komunikasi KAREBA*, 259-272.

Illahi, F. R. (2020, Januari 20). *Intip Algoritma Youtube 2020 dan cara mengotimalkan kanalmu*. Retrieved from Ekrut Media: https://www.ekrut.com/media/algoritma-youtube-2019

Kemp, S. (2019). *Digital 2019: Indonesia*. Retrieved July 4, 2020, from https://datareportal.com/reports/digital-2019-indonesia

Laurensia, J. (2016). *Mengenal Youtube*. Retrieved Januari 13, 2020, from https://www.kompasiana.com/jesicalaurensia/56cb0156c0afbd3218bb231e/mengenal-youtube

Movanita, A. N. (2019, Juli 4). *Survei Kredivo: 79 Persen Masyarakat Lebih Senang Kredit Digital*. Retrieved from Kompas: https://money.kompas.com/read/2019/07/04/143437826/survei-kredivo-79-persen-masyarakat-lebih-senang-kredit-digital

Murdianto, M. T. (2020). *Ini 5 Kekurangan yang Biasa Dimiliki Generasi Z dan Harus Kamu Hindari*. Retrieved Juli 7, 2020, from https://www.idntimes.com/life/inspiration/muhammad-tarmizi-murdianto/kekurangan-yang-biasa-dimiliki-generasi-z/5

Pangestu, S. (2020). *Riset: dompet digital mendorong Generasi Z lebih konsumtif*. Retrieved from https://theconversation.com/riset-dompet-digital-mendorong-generasi-z-lebih-konsumtif-129243

Priana, R. Y. (2017). Pemanfaatan Vlog Sebagai Media Pembelajaran Terintegrasi Teknologi Informasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 313-316.

Putra, A. G. (2018, Oktober 17). *8 TEKNIK OPTIMASI CHANNEL YOUTUBE SECARA ORGANIK*. Retrieved from Igem.blog: https://igem.blog/media-sosial/optimasi-channel-youtube/

Rustan, S. (2009). *Mendesain LOGO* (2013 ed.). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, S. (2014). *Layout, Dasar & Penerapannya* (2014 ed.). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Shaleha, R. R. (2019). Do Re Mi: Psikologi, Musik, dan Budaya. *Buletin Psikologi*, 43-51.

Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.

Stillman, D., & Stillman, J. (2018). *Generasi Z Memahami Karakter Generasi Baru yang Akan Mengubah Dunia Kerja*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Syahid, J. T. (2015). *Dosanya Riba Ngeri Banget.* Klaten: Abata Press.

Wicaksono, A. (2017). Peran Media Audio dalam Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran Apresiasi Cerita Pendek. *Shahih*, 67-78.

Yulistara, A. (2018, November). *Ini Kesalahan Terbesar Generasi Z Dalam Atur Keuangan*. Retrieved from CNBC Indonesia: https://www.cnbcindonesia.com/investment/20181127130708-21-43877/ini-kesalahan-terbesar-generasi-z-dalam-atur-keuangan

Halaman ini sengaja dikosongkan