

DAFTAR PUSTAKA

Alifah, N (2020) Insecure dengan Masa Depan. <https://kumparan.com/nanda-alifah/insecure-dengan-masa-depan-1uJ50nuHyLS>

Arikunto, Suharsimi. 2006. Metodologi penelitian. Yogyakarta: Bina Aksara.

Armstrong, G. and Kotler, P. 2009. Marketing an Introduction Ninth Edition. New Jersey: Pearson Education International.

Asta, D (2019) Insecure Dalam Psikologi (Pengertian, Karakteristik, Cara Mengatasi, Cara Mencegah). <https://dosenpsikologi.com/insecure-dalam-psikologi>
Astrid. (2021) 25 Ide Konten Instagram Unik dan Interaktif untuk Bisnis. <https://zyro.com/id/blog/ide-konten-instagram/>

Atmoko Dwi, B. (2012). Instagram Handbook Tips Fotografi Ponsel. Jakarta: Media Kita.

Biagi, S. (2010). Media/Impact: Pengantar Media Massa, Edisi 9. (M.Irfan, Terjemahan). Jakarta: Salemba Humanika.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2019). KBBI Daring. Diakses tanggal 30 November 2021 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/konten/>

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2019). KBBI Daring. Diakses tanggal 30 November 2021 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/interaktif/>

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2019). KBBI Daring. Diakses tanggal 30 November 2021 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/perancangan/>

Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of computer-mediated Communication*, 13(1), 136.

Douglas, J dkk. (2002). Teori-Teori Kekerasan. Jakarta: PT. Ghalia.

Fatmawati, E. (2020). Gaya Hidup Pemustaka Milenial dalam Mengakses E-Journal.

Harahap, I. (2020). Mengenal 7 Jenis Konten Interaktif Instagram. <https://entrepreneurcamp.id/konten-interaktif-instagram/>

Howe, N., & Strauss, W. (2000). Millennials rising: The next great generation. Vintage.

I Ketut, B. (2011). Prinsip Desain Komunikasi Visual Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Sarana Kampanye Imunisasi Campak Di Denpasar Bali. *Artikel Bulan April (2011)*, 2(4), 1-1.

Kemp, S. (2021) DIGITAL 2021: INDONESIA
<https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>

Khoerunnisa, R., Selian, T. M., & Nurvikarahmi, T. (2021). Peranan Penggunaan Instagram terhadap Kepercayaan Diri Remaja. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8723-8731.

Klimchuck, K (2007). *Desain Kemasan; Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan (Edisi Terjemahan)*. Jakarta: Erlangga

Koentjaraningrat, (1980). *Pengantar Antropologi*, Jakarta:Aksara Baru

Londa, J. W. (2021). Analisis Semiotika Insecurity Dalam Tayangan Serial Drama True Beauty Di Tv Korea Selatan. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(4).

Maslow, A. H. (1942). The Dynamics of Psychological Security-Insecurity. *Journal of Personality*, 10 (4), 331–344. doi:10.1111/j.1467

McLachlan, S. (2022) Instagram Demographics in 2022: Most Important User Stats for Marketers. <https://blog.hootsuite.com/instagram-demographics/>

Meliana, D., Tanudjaja, B. B., & Kurniawan, D. (2021). Perancangan Komik Digital Tentang Insecurity Pada Kehidupan Sosial Kepribadian Introvert Bagi Remaja Usia 15-21 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2(17), 9.

Moleong, L.J. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mu'awwanah, U. (2017). Perilaku Insecure Pada Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 47-58.

Mubarik, N. (2021). Mengenal Konten Interaktif: Pengertian dan Jenisnya. <https://www.gamelab.id/news/484-mengenal-konten-interaktif-pengertian-dan-jenisnya>

Munthe, Y. R. (2017). *Etika Bekerja Bersama: Tim Antar Lintas Generasi untuk Kesuksesan BKKBN*. Jakarta: PT ARA Indonesia.

Nafisah, S. (2003). *Grafika Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Nugroho, dkk. (2015). *Metode Kuantitatif; Pendekatan Pengambilan Keputusan Untuk Ilmu Sosial dan Bisnis*. Jakarta: Salemba Humanika.

Nursyamsi, A. (2021, 06 21). Usia Berapa Seseorang Rentan Alami Insecure ? Berikut Penjelasan Ahli. <https://www.tribunnews.com/kesehatan/2021/02/18/usia-berapa-seseorangrentan-alami-insecure-berikut-penjelasan-ahli?page=all>

Oliver, A (2020) Waspada Perasaan Rendah Diri yang Kerap Menghantui, Bisa Jadi Inferiority Complex. <https://glints.com/id/lowongan/inferiority-complex/#.YudsvnZBztR>

Pancarani, I. (2021). Pengaruh Media Sosial terhadap Rasa Insecure dan Kepercayaan diri pada Remaja. <https://kumparan.com/irischauna/pengaruh-media-sosial-terhadap-rasa-insecure-dan-kepercayaan-diri-pada-remaja-luzNPZUbjdN>
Puntoadi, Danis. 2011. Meningkatkan Penjualan Melalui Social Media. Jakarta:Gramedia

Pramita, E. W. (2020, 08 06). Naura Mengalami Cyber Bullying, Ini Alasan Remaja Rentan Menjadi Pelaku. <https://cantik.tempo.co/read/1372962/naura-mengalami-cyber-bullying-inialasan-remaja-rentan-menjadi-pelaku>

Rakhmat, J. (2005). Belajar Cerdas: Belajar Berbasis Otak. Bandung: Mizan Learning Center.

Ramadhan, F. (2019) Sulli dan Artis SM Entertainment yang juga Tewas Bunuh Diri. <https://grafis.tempo.co/read/1852/sulli-dan-artis-sm-entertainment-yang-juga-tewas-bunuh-diri>

Rastati,R (2018) Media Literasi bagi Digital Natives: Perspektif Generasi Z di Jakarta. Jurnal Teknologi Pendidikan Vol.06. Jakarta:Kwangsan, Kemendikbud.
Riduwan. (2004). metode Riset. Jakarta : Rineka Cipta

Robinson, H. S., dkk. (2005). Knowledge management practices in large construction organisations. Engineering, Construction and Architectural Management, 12(5), 431-445.

Roger, EM dkk. (1987). Communication Campaign. Dalam C. R. Berger & S.H. Chaffe (Eds.). Handbook of Communication Science. New Burry Park: Sage

Sari, R. (2020). Perancangan Konten “Greenzee Vibes” Sebagai Bentuk Campaign Eco Friendly Lifestyle Melalui Media Sosial Instagram. Skripsi. Gresik: Universitas Internasional Semen Indonesia.

Septania, R. C. (2018). Kecanduan Main Game Kini Masuk Kategori Gangguan Mental. <https://tekno.kompas.com/read/2018/01/03/18460017/kecanduan-maingame-kini-masuk-kategori-gangguan-mental>

Sugiyono, (2013) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D, Bandung: CV. Alfabeta.

Tapscott, D. (2008). Grown up digital. Boston: McGraw-Hill Education.

Taylor, W (2014). Cambridge IGCSE Development Studies Students book. England: Cambridge University Press.

Tulgan,B (2013) Meet Generation Z: The second generation within the giant "Millennial" cohort. New Haven: RainmakeThinking, Inc.

Twenge, J. M. (2017). iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy--and completely unprepared for adulthood--and what that means for the rest of us. Simon and Schuster.

Warsita, B. (2008). Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya.

