

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, R., Sriati, A., & Hendrawati, S. (2020). Tingkat kecanduan media sosial pada remaja. *Journal of Nursing Care*, 3(1), 41–53. Diakses dari <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i1.26928>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). *Survei penetrasi Internet Indonesia 2024*.
- Cahya, M. N., Ningsih, W., & Lestari, A. (2023). Dampak media sosial terhadap kesejahteraan psikologis remaja: Tinjauan pengaruh penggunaan media sosial pada kecemasan dan depresi remaja. *Jurnal Sosial dan Teknologi (SOSTECH)*, 3(8), 2774–5155. Diakses dari <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i8.917>
- Darmayanti, D. P., Arifin, I., & Inayah, M. (2023). FoMO: Kecemasan digital di kalangan pengguna TikTok. *Emik*, 6(2), 198–215.
- Dodds, D. (2024, Maret). *Short-form video content: Capturing attention in the digital age*. Diakses pada 20 Juni 2025, dari <https://www.forbes.com/councils/forbesagencycouncil/2024/03/19/short-form-video-content-capturing-attention-in-the-digital-age/>
- Elam, K. (2014). *Grid systems: Principles of organizing type*. California: Chronicle Books LLC.
- Erlyana, Y., Everlin, S., & Yuwono, I. F. (2023). Analisis color palette berdasarkan rasa warna sebagai penguat daya tarik emosional dalam video anak. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 09(03), 396–411. Diakses dari <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index>
- Gouwtama, Y., & Gouwtama, I. (2024). Pengaruh intensitas dan diksi penggunaan media sosial terhadap perilaku phubbing di provinsi DKI Jakarta. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi*, 26(1), 93–111. Diakses dari <https://doi.org/10.17933/iptekkom.26.1.2024.79-92>
- Holt-Lunstad, J., Smith, T. B., Baker, M., Harris, T., & Stephenson, D. (2015). Loneliness and social isolation as risk factors for mortality: A meta-analytic review. *Perspectives on Psychological Science*, 10(2), 227–237. Diakses dari <https://doi.org/10.1177/1745691614568352>
- Hunt, M. G., Marx, R., Lipson, C., & Young, J. (2018). No more FOMO: Limiting social media decreases loneliness and depression. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 37(10), 751–768. Diakses dari <https://doi.org/10.1521/jscp.2018.37.10.751>

- Iskandar, D., & Isnaeni, M. (2019). Penggunaan Internet di kalangan remaja di Jakarta. *COMMUNICARE: Journal of Communication Studies*, 6(1), 57–72. Diakses dari <https://doi.org/10.37535/101006120194>
- Khalaf, A. M., Alubied, A. A., Khalaf, A. M., & Rifaey, A. A. (2023). The impact of social media on the mental health of adolescents and young adults: A systematic review. *Cureus*, 15(8): e42990. Diakses dari <https://doi.org/10.7759/cureus.42990>
- Kim, C. M. (2016). *Social media campaigns: Strategies for public relations and marketing*. London: Routledge.
- Landa, R. (2011). *Graphic design solutions* (4th Ed.). Boston: Wadsworth/Cengage Learning.
- Laura, M., & Luzar, C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084–1096. Diakses dari <https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Lin, Z. (2024). Applications of flat design in enhancing website user experience. Dalam *Proceedings of the 2024 International Conference on Artificial Intelligence and Communication (ICAIC 2024)* (hlm. 7–14). Atlantis Press. Diakses dari https://doi.org/10.2991/978-94-6463-512-6_2
- Liu, Y. (2019). On computer digital illustration design. *Journal of Physics: Conference Series*, 1302(2). Diakses dari <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1302/2/022063>
- Motillon-Toudic, C., Walter, M., Séguin, M., Carrier, J.-D., Berrouiguet, S., & Lemey, C. (2022). Social isolation and suicide risk: Literature review and perspectives. *European Psychiatry*, 65(1). Diakses dari <https://doi.org/10.1192/j.eurpsy.2022.2320>
- Odgers, C. L., & Jensen, M. R. (2020). Annual research review: Adolescent mental health in the digital age: Facts, fears, and future directions. *Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines*, 61(3), 336–348. Diakses dari <https://doi.org/10.1111/jcpp.13190>
- Pahlevi, R. (2022, Juni 10). *Penetrasi Internet di kalangan remaja tertinggi di Indonesia*. Diakses pada 10 Maret 2025, dari <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/d100bd73a8e3529/penetrasi-internet-di-kalangan-remaja-tertinggi-di-indonesia>
- Pangestu, R. (2019). Penerapan kampanye sosial dalam desain komunikasi visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 4. Diakses dari <https://doi.org/10.36982/jsdb.v4i4.796>

- Primack, B. A., Shensa, A., Sidani, J. E., Whaite, E. O., Lin, L. yi, Rosen, D., Colditz, J., Radovic, A., & Miller, E. (2017). Social media use and perceived social isolation among young adults in the United States. *American Journal of Preventive Medicine*, 53(1), 1–8. doi: 10.1016/j.amepre.2017.01.010
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40. Diakses dari <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>
- Saadah, N. N., Yusuf, I., & Budiman, A. (2023). Analisis pemasaran digital menggunakan model AISAS pada produk Semakin Peka. *JIMEA: Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, dan Akutansi)*, 7(2), 1153–1164. Diakses dari <https://doi.org/10.31955/mea.v7i2.3139>
- Stevic, A., & Matthes, J. (2023). Co-present smartphone use, friendship satisfaction, and social isolation: The role of coping strategies. *Computers in Human Behavior*, 149. Diakses dari <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107960>
- Sugiyama, K., & Andree, T. (2011). *The Dentsu way: Secrets of cross switch marketing from the world's most innovative advertising agency*. New York: McGraw-Hill.
- Susilo, D. (2023). *Komunikasi pemasaran digital brand dan isu keberlanjutan dalam pemasaran*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Tadon, M. Z. N., Rendo, G. G., Loli, A. B. T., Tanggel, P., Salmay, Y. M., & Lian, Y. P. (2024). Dampak internet terhadap perilaku sosial remaja (Studi kasus: Lingkungan kost). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 32131–32135. Diakses dari <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/18313>
- Tidwell, J., Brewer, C., & Valencia, A. (2020). *Designing interfaces: Patterns for effective interaction design* (3rd ed.). California: O'Reilly Media, Inc.
- Venus, A. (2018). *Manajemen kampanye: Panduan teoretis dan praktis dalam mengefektifkan kampanye komunikasi* (Edisi revisi). Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- VOA Indonesia. (2017, Maret 9). *Penggunaan media sosial berlebihan, bisa picu isolasi sosial*. Diakses pada 10 Maret 2025, dari <https://www.voaindonesia.com/a/penggunaan-media-sosial-berlebihan-bisa-picu-isolasi-sosial/3756971.html>
- Wathan, A., & Schoger, S. (2018). *Refactoring UI*. Adam Wathan.
- Wijaya, P. Y. (1999). Tipografi dalam desain komunikasi visual. *Jurnal Nirmana*, 1(1), 47–54. Diakses dari <https://doi.org/10.9744/nirmana.1.1>