

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2024). *Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024*, <https://survei.apjii.or.id/survei>, diakses tanggal 25 Agustus 2024.
- Ardiyana, R. D., Akbar, Z., & Karnadi, K. (2019). Pengaruh Keterlibatan Orang Tua dan Motivasi Intrinsik dengan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 494–505. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.253>, diakses tanggal 25 Agustus 2024.
- Asmawiyah, Mukhtar, A., & Nurjaya. (2020). Pengaruh Motivasi Kerja Dan Kepuasan Kerja terhadap Kinerja Karyawan pada PT. Perkebunan Nusantara XIV Makassar. *Jurnal Mirai Management*, 5(2), 388–401. <https://doi.org/https://doi.org/10.37531/mirai.v5i2.636>, diakses tanggal 25 Agustus 2024.
- Bappenas. (2022). *Rencana Induk Pengembangan Industri Digital Indonesia 2023-2045*. Jakarta: Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencana Pembangunan Nasional.
- BPSDM Kominfo. (2024). Kemampuan Kelola Layanan Digital Diperlukan, Pelatihan Video Content Creator Hadir di Kota Makassar. <https://bpsdm.kominfo.go.id/upt/makassar/berita-kemampuan-kelola-layanan-digital-diperlukan-pelatihan-video-content-creator-5-136>, diakses tanggal 03 Oktober 2024.
- BPSDM Kominfo. (2024). Kemampuan Kelola Layanan Digital Diperlukan, Pelatihan Video Content Creator Hadir di Kota Makassar. <https://bpsdm.komdigi.go.id/upt/makassar/berita-pelatihan-video-content-creator-mastery-di-makassar-meningkatkan-keterampil-5-145>, diakses tanggal 02 April 2025.
- Bodley, J. H. (2015). *Victims of Progress*. Amerika Serikat: Rowman & Littlefield.
- BPS. (2021). Hasil Sensus Penduduk 2020. <https://bps.go.id/pressrelease.html>, diakses tanggal 10 September 2024.
- Choirin, M., Dwijayanto, A., Yumna, L., & Muaz, Y. A. (2024). Nurturing Moderate Islam: Strategic Da'wah Communication in The Digital Era for Generation Z. *International Journal Ihya' 'Ulum Al-Din*, 26(1), 108–118. <https://doi.org/10.21580/ihya.26.1.20008>, diakses tanggal 9 Agustus 2024.
- Damanik, R. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Berprestasi Mahasiswa. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 6(1), 29–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.252>, diakses tanggal 25 Agustus 2024.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *Infokam*, XV(II), 116–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.53845/infokam.v15i2.178>, diakses tanggal 2 Agustus 2024.

- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society. *Japan SPOTLIGHT*, 47–50. https://doi.org/https://www.jef.or.jp/journal/pdf/220th_Special_Article_02.pdf, diakses tanggal 18 Agustus 2024.
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Medan: Wal Ashri Publishing.
- Harlisa, N. P., & Abdullah, M. N. A. (2024). Pengaruh Tren Menjadi Content Creator Terhadap Angkatan Kerja Generasi Z. *SABANA (Sosiologi, Antropologi, Dan Budaya Nusantara)*, 3(1), 14–19. <https://doi.org/10.55123/sabana.v3i1.3297>, diakses tanggal 9 Agustus 2024.
- Holroyd, C. (2019). Digital content promotion in Japan and South Korea: Government strategies for an emerging economic sector. *Asia and the Pacific Policy Studies*, 6(3), 290–307. <https://doi.org/10.1002/app5.277>, diakses tanggal 19 Agustus 2024.
- Horst, H. A., & Miller, D. (2012). *Digital anthropology*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003087885>, diakses tanggal 10 April 2025.
- Isroissholikhah, W. O. (2022). Efektivitas Content Creator Dalam Strategi. *Sibatik Journal*, 2(1), 121–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i1.507>, diakses tanggal 12 Agustus 2024.
- Izzati, U. A., & Mulyana, O. P. (2010). *Psikologi Industri & Organisasi*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Jiang, Z.-Q., & Lee, D.-H. (2010). Exploring New System of China Digital Media Design Related Undergraduate Education. In *International Journal of Contents* (Vol. 6, Issue 1, pp. 35–40). <https://doi.org/10.5392/ijoc.2010.6.1.035>, diakses tanggal 19 Agustus 2024.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>, diakses tanggal 12 Agustus 2024.
- Karjaluto, E. (2008). A Primer in Social Media. *Media*, 1–8. <http://www.smashlab.com>, diakses tanggal 22 Agustus 2024.
- KBBI, (Kamus Besar Bahasa Indonesia). (n.d.). *Arti Konten*. <https://kbbi.web.id/konten>, diakses tanggal 12 September 2024.
- Koentjaraningrat. (1986). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru.
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/historis.v6i1.4075>, diakses tanggal 9 Maret 2025.
- Maeskina, M. M., & Hidayat, D. (2022). Adaptasi Kerja Content Creator di Era Digital. *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 11(1), 20–30.

- <https://doi.org/10.35508/jikom.v11i1.5150>, diakses tanggal 9 Agustus 2024.
- Maharani, P. S., Lubis, H., & Putri, E. T. (2022). Orientasi Masa Depan dan Perencanaan Karir Pada Remaja Content Creator di Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 10(2), 353–362. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v10i2.7698>, diakses tanggal 18 Agustus 2024.
- Melita, Y. (2023). Prospek Kerja Content creator Gen Z di Era 5 . 0 (Study Participacy Media Culture). *GANDIWA: Jurnal Komunikasi*, 03(01), 21–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/g.v3i1.1855>, diakses tanggal 9 Agustus 2024.
- Mufidah, M. K. (2023). Peran Content Creator Media Sosial dalam Perspektif Sosiologi Komunikasi di Era Endemi Covid-19. *Jurnal Dinamika*, 4(1), 33–52. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18326/dinamika.v4i1.33-52>, diakses tanggal 9 Agustus 2024.
- Musta'in, M. M., Maufiqie, H., Karman, A., Kalsum, U., Novita, D., Keling, M., Khasanah, R., Nasib, Utami, M. P., & Nasuka, M. (2022). *Ekonomi Kreatif Berbasis Digital dan Kemandirian Masyarakat Era Society 5.0*. Jawa Timur: Global Aksara Pers.
- Satya, V. E. (2018). Strategi Indonesia Menghadapi Industri 4.0. *Info Singkat*, 10(9), 19–24. <https://doi.org/https://www.bikinpabrik.id/wp-content/uploads/2019/01/Info-Singkat-X-9-I-P3DI-Mei-2018-249.pdf>, diakses tanggal 9 September 2024.
- Sharma, G., & Sharma, A. (2017). Achievement Motivation among Executives and Technocrats. *Global Journal of Human-Social Science: A Arts & Humanities - Psychology*, 17(7), 1–4. <https://socialscienceresearch.org/index.php/GJHSS/article/view/2388/2277>, diakses tanggal 25 Agustus 2024.
- Sugiono, S. (2020). Industri Konten Digital dalam Perspektif Society 5.0. *Jurnal IPTEK-KOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komunikasi)*, 22(2), 175–191. <https://doi.org/https://doi.org/10.17933/iptekkom.22.2.2020.175-191>, diakses tanggal 19 Agustus 2024.
- Sugito, Aryani, S., Pratama, I., & Azzahra, I. (2022). *Media Sosial: Inovasi Pada Produk & Perkembangan Usaha*. Sumatera Utara: Universitas Medan Area Press.
- Sundawa, Y. A., & Trigartanti, W. (2018). Fenomena Content Creator di Era Digital. *Prosiding Hubungan Masyarakat*, 4(2), 438–443. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29313/v0i0>, diakses tanggal 12 September 2024.
- Supartha, W. gede, & Sintaasih, D. K. (2017). *Pengantar perilaku Organisasi: Teori, kasus dan Aplikasi penelitian*. Denpasar: CV. Setia Bakti.
- Sutriani, I. A. N. (2022). Aktualisasi Diri dan Media Sosial (Dramaturgi Kaum Milenial

dalam Media Sosial TikTok). *Widya Duta: Jurnal Ilmiah Ilmu Agama Dan Ilmu Sosial Budaya*, 17(2), 89–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.25078/wd.v17i2.1655>, diakses tanggal 12 Agustus 2024.

Tafesse, W., & Dayan, M. (2023). Content creators participation in the creator economy : Examining the effect of creators content sharing frequency on user engagement behavior on digital platforms. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 73, 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2023.103357>, diakses tanggal 12 September 2024.

Wahyuti, T. (2023). *Produksi Konten Digital*. Jakarta: PT Rekacipta Proxy Media.

Wulandari, D. (2020, October 20). *Content Creator Melonjak Selama Pandemi, Samsung Gelar "Galaxy Creator Workshop"*. Marcomm. <https://mix.co.id/marcomm/news-trend/content-creator-melonjak-selama-pandemi-samsung-gelar-galaxy-creator-workshop/>, diakses tanggal 9 September 2024.

Yulia, I., & Mujtahid, I. M. (2023). Fenomena Content Creator Di Kalangan Remaja Citayam Fashion Week. *Warta Dharmawangsa*, 17(2), 677–690. <https://doi.org/10.46576/wdw.v17i2.3180>, diakses tanggal 18 Agustus 2024.