

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Agus, Madjadikara. (2004). *Bagaimana Biro Iklan Memproduksi Iklan ?* Jakarta : PT. Gramedia Pustaka.

Suantri, Ni Wayan. (2016). *Dunia Animasi*. Denpasar : Miia Art.

Sumber Jurnal

Chandra, Edy (2017). Youtube, citra media informasi interaktif atau media penyampaian aspirasi pribadi. *Jurnal Muara ilmu sosial, humaniora dan seni* Vol. 1, No. 2, Oktober 2017.

DOI: <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v1i2.1035>

Faiqah, Fatty., Nadjib, Muh. (2016). Youtube sebagai sarana komunikasi bagi komunitas makassarviidgram. *Jurnal Komunikasi KAREBA*. Vol. 5 No.2 Juli-Desember 2016.

DOI : <https://doi.org/10.22219/.v2i1.3470>

Nurita Labas, Yessi., Indira Yasmine, Daisy. (2017). Komodifikasi di era masyarakat jejaring: studi kasus youtube Indonesia.. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*. Vol. 4 No.2, Agustus 2017.

DOI : <https://doi.org/10.22146/jps.v4i2.28584>

Puspitaningrum, Dwiana Rachmadewi., Prasetio, Arie (2019). Fenomena “Virtual Youtuber” Kizuna Ai dikalangan penggemar budaya populer Jepang di Indonesia. *MediaTor*. Vol. 12 (2), Desember 2019.

DOI : <https://doi.org/10.29313/mediator.v12i2.4758>

Persada, Satria Indra Praja. (2020) Analisis Visual Gim Cuphead. *Jurnal Visualita* Vol. 8 No.2, Februari 2020.

DOI: <https://doi.org/10.33375/vslt.v8i2.2666>

Ishak, Riza Fathoni., Somadi (2019) Analisis Efisiensi Industri Kreatife Unggulan Kota Bandung Dengan Pendekatan Data *Envelopment Analysis*. *Jurnal Competitive* Vol. 14 No.1 Juni 2019.

Yusi Kamhar, Muhamad. (2019). Pemanfaat sosial media youtube sebagai media

pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan tinggi. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 1 Nomer 2, Juni 2019.

Sumber Thesis atau Disertasi

- Pratama, Tian Andika (2017). Perancangan kampanye sosial kesadaran akan Bahaya kecanduan internet melalui video animas (*Tugas Akhir* , Universitas Komputer Indonesia, Bandung, Jawa Barat) Dikutip dari <https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptuniomp-p-gdl-tianandika-39346&q=video%20animasi> (diakses 28 Juli 2021)
- Setya Wijoyo, Aprilia Utami. (2017). Perancangan karakter animasi 3D “Banyu” dengan kepribadian plegmatis (*Tugas Akhir*, Universitas Telkom Bandung, Bandung, Jawa Barat) Dikutip dari:<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/123167/perancangan-karakter-animasi-3d-banyu-dengan-kepribadian-plegmatis.html>. (diakses 21 Februari 2021)
- Mardhatillah, Firda (2019). Perancangan promosi saung kelapa produk kerajinan tangan melalui media video iklan (*Tugas Akhir*, Universitas Komputer Indonesia, Bandung, Jawa Barat). Dikutip dari <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2099/>. (diakses 20 Mei 2021).
- Putra, Fatwa Gunawan (2008). Tayangan bioskop Trans TV dan minat menonton. (*Skripsi*, Universitas Sumatera Utara, medan, Sumatera Utara). Dikutip dari <https://adoc.tips/download/tayangan-bioskop-trans-tv-dan-minat-menonton-film.html>. (diakses 12 Juni 2021).
- Karunia, Mita (2017). AISAS model dalam komunikasi pemasaran (*Skripsi*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Depok, Jawa Barat). Dikutip dari http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/28530/1/13730002_BAB-I_IV-atau_V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf (diakses 25 Juni 2021).
- Wiyandai, Ni Wayan Eka (2008). Analisis efisiensi layout proses produksi (*Skripsi*, Universitas Sanata Dharma, Depok, Jawa Barat). Dikutip dari https://repository.usd.ac.id/2102/2/012214076_Full.pdf. (diakses 25 Juli 2021)
- Natari, Desty Agitha Mutiara (2016). Studi Deskriptif mengenai Body Image pada Wanita usia dewasa awal yang aktif menggunakan media sosial di Kota

Bandung (*Thesis*, Universitas Islam Bandung, Bandung, Jawa Barat). Dikutip dari http://repository.unisba.ac.id/bitstream/handle/123456789/4250/03abstrak_Desty%20Agitha%20Mutiara%20Natari_1005001007_skr_2016.pdf?sequence=3&isAllowed=y (diakses 13 Agustus 2021).

Sumber Situs Web/Internet

- Binus University (2020,april,30). *Virtual youtuber next generations*. *Binus*.
Dikutip dari <https://binus.ac.id/bandung/2020/04/virtual-youtuber-next-generations/> (Diakses pada 21/2/2021)
- Eiril. (2020,Mei,1). Jenis dan ide konten youtube untuk menambah *subscriber*.
Qwords. Dikutip dari <https://qwords.com/blog/ide-konten-youtube/> (Diakses pada 24/3/2021)
- Jesica, L. (2016,Februari,22). Mengenal Youtube . *Kompasiana*.
Dikutip dari <https://www.kompasiana.com/jesicalaurensia/56cb0156c0afb3218bb231e/mengenal-youtube>. (Diakses pada 4/3/2021)
- Kontributor (2018,September,20). *Virtual youtuber* Indonesia yang wajib kamu ketahui. *Filemagz*. Dikutip dari <https://www.filemagz.com/virtual-youtuber-indonesia-wajib-diketahui/> (Diakses pada 12/3/2021)
- Rina, H. (2020,Mei,7). *Contoh Teknik analisis data kualitatif karya ilmiah/makalah*. Dikutip dari <https://penelitianilmiah.com/contoh-analisis-data-kualitatif/> (Diakses pada 22/3/2021)
- Sarah, S. (2018,Oktober,13) *WHAT IS CONTENT CREATOR?. SODP*.
Dikutip dari <https://www.stateofdigitalpublishing.com/content-strategy/what-is-a-content-creator> (Diakses pada 27/3/2021)
- Tanto, D. (2020,Juni,27). Dua *Vtuber* baru dari MAHA5 akhirnya diperkenalkan!.
Kaori Nusantara. Dikutip dari <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/150065/dua-vtuber-baru-maha5> (Diakses pada 2/4/2021)
- Kurnia, Azizah (2020, Agustus,24). *Subscribe* adalah langganan, kenali fungsi, keuntungan dan cara menambahkan. *Merdeka.com*. Dikutip dari <https://www.merdeka.com/trending/subscribe-adalah-langganan-kenali-fungsi-keuntungan-dan-cara-menambahkan.html>
- Angga. (2021, Agustus 6). Teori warna. Suhu Pendidikan.com. Dikutip dari

- <https://suhupendidikan.com/teori-warna/> (Diakses pada 3/4/2021).
- Samhis, Setiawan. (2021, Agustus, 14) Pengertian promosi, tujuan, fungsi, komponen, bentuk, para ahli. *Guru Pendidikan*, Dikutip dari <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-promosi/> (Diakses pada 6/4/2021)
- Zakky. (2019, Agustus, 22) Pengertian iklan beserta definisi, Tujuan, fungsi dan ciri-cirinya. *Zona Referensi*. Dikutip dari: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-iklan/> (Diakses pada 21/6/2021)
- Adieb, Maulana (2020, November, 30). Pahami konsumen dengan terapkan konsep consumer insight. Dikutip dari : <https://glints.com/id/lowongan/consumer-insight/#.YSZaGo4zbDc>. (Diakses pada 23/6/2021).
- Ismail, Ibnu (2021, Maret, 26). Copywriting adalah : pengertian dan cara membuat copywriting yang efektif. Dikutip dari : <https://accurate.id/marketing-manajemen/copywriting-adalah/#Penutup>. (Diakses pada 25/6/2021)