

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, D. 2010. Pengertian Persepsi. Tersedia di: <http://www.psikomedia.com/article/view/psikologi-sosial-/pengertian-persepsi>
- Alhamid, A. B. 2019. *Resume: Instrumen Pengumpulan Data*. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN). Sorong.
- Anas, S. 2003. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja. Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azman. 2018. Penggunaan Media Massa dan Media Sosial di Kalangan Mahasiswa Komunikasi. Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Berger, C. R., dkk. 2014. *Handbook Ilmu Komunikasi*. Bandung: Nusamedia
- Brown, H. D. 2007. *Principles of Languange Learning and Teaching*. USA: Longman.
- Chen, J. 2020. "The Vtuber takeover of 2020,". Tersedia di: <https://www.polygon.com/2020/11/30/21726800/hololive-vtuber-projekt-melody-kizuna-ai-calliope-mori-vshojo-youtube-earnings>. Diakses pada 19 Agustus 2020 Pukul 6:22
- Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. Jurnal Lingkar Widyaiswara
- Hanai. Y. 2017. *Pop Culture New&Old Pop Culture de Manabu Hatsu Chuukyuu Nihongo Elementary and Intermediate Japanese Through Pop Culture*.
- Haryanti, P., Nurlatifah, Y. 2018. Analisis Bahasa Rupa dalam Film Animasi Jepang 'One Piece' Karya Toei Animation. International Conference on Business, Economic, Social Science and Humanities. Atlantis Press.
- Hayles, N. K. 1999. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics*. The University of Chicago.
- Iqbal, M. 2011. Pengaruh Motivasi Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Untuk Mengikuti Pendidikan PPAK: Studi Kasus Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Diponegoro Semarang. Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.

- Japan National Tourism Organization. 2018. *JNTO to Launch 'Come to Japan' Campaign With Kizuna AI, the World's First Virtual YouTuber*. Tersedia di <https://www.prnewswire.com/news-releases/jnto-to-launch-come-to-japan-campaign-with-kizuna-ai-the-worlds-first-virtual-youtuber-300608037.html>. Diakses pada 21 April 2022.
- Kaplan, A., Haenlin, M. 2010. *Media Sosial Mendunia*. Jakarta
- Liudmila, B. 2020. *Designing identity in VTuber Era*. Geneva University.
- Lufkin, B. 2018. "The virtual vloggers taking over YouTube". BBC. Diakses pada 21 April 2022.
- Lu, Z, dkk. 2021. *More Kawaii than a Real-Person Live Streamer: Understanding How the Otaku Community Engages with and Perceives Virtual YouTubers*. CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Yokohama, Japan. ACM, New York, NY, USA.
- Marbun, L. S. 2019. *Persepsi Mahasiswa Tentang Gaya Komunikasi Politik Presiden Joko Widodo Melalui Media Sosial Youtube*. Universitas Medan Area.
- Maestri, G. 2006. *Digital Character Animation 3*. California: New Riders
- Moleong, L. J. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Nagata, K. 2018. *Japan's latest big thing: "Virtual YouTubers."*. Tersedia di <https://www.japantimes.co.jp/news/2018/07/17/national/japans-latest-bigthing-virtual-youtubers/>.
- Niji. 2020. "Togatta Member Bakari no Vtuber Group "Nijisanji" no Miryoku wo Shoukai". Dengeki Online. Diakses pada 21 April 2022.
- Nur, B. 2019. *Video Based Learning sebagai Media Belajar Biologi Jarak Jauh masa kini*. Prosiding Seminar Nasional Biologi VI.
- Nurhapy, M. F. 2021. *8 Fakta Virtual Youtubers, Tren Jepang yang Mendunia*. Tersedia di: <https://www.idntimes.com/tech/trend/mikhaangelo-fabialdi-nurhapy/fakta-virtual-youtubers-tren-jepang-mendunia>. Diakses pada 26 Agustus 2022
- Puspitaningrum, D. R., Prasetio, A. 2019. *Fenomena "Virtual Youtuber" Kizuna Ai di Kalangan Penggemar Budaya Populer Jepang di Indonesia*. Universitas Telkom.
- Resseffendi. 2010. *Metode Penelitian*. NASPA Journal, 33, 26–36.
- Retnoningsih, A., Suharso. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.

- Robbins, S. P. 2003. *Perilaku Organisasi: Konsep Kontroversi Aplikasi*. Jakarta: Pt. Prenlindo.
- Sagala, S. 2006. *Konsep dan makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sayugi. 2018. Content Creator, Apa sih artinya?. Tersedia di: <https://grproject.tech/2018/02/14/content-creator-apa-sih-artinya>
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sudjiono, A. 2003. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo. Persada.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Dasar Teori dan. Terapannya Dalam Penelitian)*. Surakarta
- Street, T. 2014. *5 Characteristics of a Good Content Creator*. Tersedia di <https://www.inboundmarketingagents.com/inbound-marketing-agents-blog/bid/338803/5-Characteristics-of-a-Good-Content-Creator>
- Toaru Vtuber Suki No Bibouroku, n.d. *【Vtuber to wa?】 Yarikata ya Shikumi, Osusume Vtuber Matome*. Tersedia di <https://vtuber-love.com/vtuber/>. Diakses pada 15 April 2022 Pukul 11.00.
- Triastuti, E., Prabowo, D. A. I., & Nurul, A. 2017. *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja*. Jakarta, Indonesia: Pusat Kajian Komunikasi FISIP Universitas
- User Local, 2021. *Virtual Youtuber, Honjitsu Ichiman Rokusen nin wo Toppa (User Local Shirabe)*. Tersedia di <https://www.userlocal.jp/press/20211019vs/>. Diakses pada 15 April 2022 Pukul 11.01.
- Vicente, Vann. 2021. *What is Vtuber?*. Tersedia di <https://www.howtogeek.com/720841/what-is-a-vtuber/>. Diakses pada 15 April 2022 Pukul 11.01.
- Vtuber ランキング, n.d. Tersedia di <https://virtual-youtuber.userlocal.jp/>. Diakses pada 15 April 2022 Pukul 11.01.
- Walgito, B. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: C.V Andi.
- Whiting, A., Williams, D. 2013. *Why People Use Social Media: A Uses and Gratifications Approach. Qualitative Market Research: An International Journal* 16 (4): 362–69.