

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Karima Meity. 2018. Fenomena Virtual Idol Vocaloid Hatsune Miku (初音ミク) di Indonesia. Jakarta: Universitas Darma Persada
- Budianto, Firman. 2015. Anime, Cool Japan, dan Globalisasi Budaya Populer Jepang. Jakarta: Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia
- Brenner, Robin E. 2007. *Understanding Manga and Anime*. Westport: Greenwood Publishing Group
- Damar, Vicio Rizky. Hartono, Markus. 2018. *The Impact of Supply Chain Partnership and Market Driven Strategy on Consumer Behavior in Buying Vocaloid Hatsune Miku Products*. Surabaya: Universitas Surabaya
- Dillah, Sarah. Thalal, Muhammad. Dan Ahmad, Muhammad Yunus. 2022. Pengaruh Pop Culture Korean Wave Terhadap Perilaku di Kalangan Mahasiswi UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
- Farozi, Rizky Aditya. 2020. Perkembangan Produk The Idolmaster Sebagai Budaya Populer di Jepang. Jakarta: Universitas Darma Persada
- Gautama, Wahyu Ananta. 2017. Faktor-Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah dari Mi Mathla'ul Anwar Kota Jawa Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan
- Galbraith, Patrick W. dan Karlin, Jason G. 2012. *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*. New York: Palgrave Macmillan
- Hanif, Muh. 2011. Studi Media dan Budaya Populer Dalam Perspektif Modernisme dan Postmodernisme. Purwokerto: STAIN Purwokerto
- Halimah, Siti Nur. 2016. Alih Fungsi Lahan dan Transformasi Budaya Di Desa Banyuning. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Hall, Anita dan Barrett, Leverage. 2007. *Influence: The Essence of Leadership*. Lincoln: Universitas Nebraska-Lincoln

- Haque, Arshia. Sadia, Halima. Ahmed, Sharif. Dan kawan-kawan. 2016. *Report on: Visual Aids in Presentation*. Karachi: Institute of Business Administration
- Hiroyuki, Hara. 2006. 秋葉原の歴史とオタク文化-日本のキャラクタービジネスの基盤-. Komazawa: Universitas Komazawa
- Hung, Regita Martha. 2021. Pengaruh Karya Boyband Handsign Terhadap minat Mahasiswa Universitas Darma Persada Dalam Mempelajari Bahasa Isyarat Jepang. Jakarta: Universitas Darma Persada
- IPS – Seni Budaya. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan. Nusa Tenggara Barat
- Jofrie, Yuri Yudhaswana dan Anshori, Yusuf. 2011. *Majalah Ilmiah Mektek: Teknologi Augmented Reality*. Palu: Universitas Tadulako
- Khoiri, Yaningsih. 2014. *Aksesibilitas Pemilihan Umum Legislatif 2014 Bagi Penyandang Disabilitas Di Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Kenmochi, Hideki. 2010. *VOCALOID and Hatsune Miku phenomenon in Japan*. Tokyo: Yamaha Corporation
- Kemendikbud. 2020. *Analisa Karya Seni Rupa Dua Dimensi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Lu, Zhicong. Shen, Chenxinran. Li, Jiannan dan kawan-kawan. 2021. *More Kawaii than a Real-Person Live Streamer: Understanding How the Otaku Community Engages with and Perceives Virtual YouTubers*. Yokohama: ACM CHI
- Le, Linh K. 2014. *Examining the Rise of Hatsune Miku: The First International Virtual Idol*. The UCI Undergraduate Research Journal.
- Otmazgin, Nissim. 2012. *Geopolitics and Soft Power: Japan's Cultural Policy and Cultural Diplomacy in Asia*. Asia-Pacific Review

- Pradipta, Andi. 2018. *Ketertarikan Mahasiswa Sastra Jepang Unsada Terhadap Perkembangan Virtual Youtuber*. Jakarta: Universitas Darma Persada
- Putro, Hendro Trieddiantoro. 2015. *Kajian Virtual Reality*. Yogyakarta: Universitas Teknologi Yogyakarta
- Puspitaningrum, Dwiana Rachmadewi dan Prasetio, Arie. 2019. *Fenomena “Virtual Youtuber” Kizuna Ai di Kalangan Penggemar Budaya Populer Jepang di Indonesia*. Bandung: Universitas Telkom
- Smith, Robert. 2009. *The Diva Storyline: An Alternative Social Construction of Female Entrepreneurship*. *International Journal of Gender and Entrepreneurship*
- Simatupang, Togar M. 2007. *Industri Kreatif Jawa Barat*. Bandung: Sekolah Bisnis dan Manajemen ITB
- Umarella, Farid Hamid. 2012. *Media dan Budaya Populer*. Jakarta: Universitas Mercubuana
- Wadegaonkar, D.W. 1981. *Concept of Industry*. New Delhi: Indian Law Institute
- Yulian, Sakinah Biiznilla dan Sugandi, Mohammad Syahriar. 2019. *Perilaku Komunikasi Otaku dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas Jepang Soshonbu Bandung)*. Bandung: Universitas Telkom

Asal AREA15.

<https://youtu.be/WuUN7p84zYQ>, diakses pada 26 Juli 2022

Asal Holoro.

<https://youtu.be/fo1k9ulxmnQ?t=490>, diakses pada 26 Juli 2022

Channel Youtube Ayunda Risu

www.youtube.com/channel/UCOyYb1c43VIX9rc_IT6NKQw

Channel Youtube Moona Hoshinova

https://www.youtube.com/channel/UCP0BspO_AMeE3aQqqpo89Dg

Channel Youtube Airani Iofifteen

<https://www.youtube.com/channel/UCAoy6rzhSf4ydcYjJw3WoVg>

Channel Youtube Kureiji Ollie

https://www.youtube.com/channel/UCYz_5n-uDuChHtLo7My1HnQ

Channel Youtube Pavolia Reine

<https://www.youtube.com/channel/UChgTyjG-pdNvxxhdsXfHQ5Q>

Channel Youtube Anya Melfissa

<https://www.youtube.com/channel/UC727SQYUvx5pDDGQpTICNWg>

Channel Youtube Vestia Zeta

<https://www.youtube.com/channel/UCTvHWSfBZgtxE4sILOaurIQ>

Channel Youtube Kaela Kovalskia

https://www.youtube.com/channel/UCZLZ8Jjx_RN2CXloOmgTHVg

Channel Youtube Kobo Kanaeru

<https://www.youtube.com/channel/UCjLEmnpCNeisMxy134KPwWw>

Definisi *Otaku*.

<http://www1.tcue.ac.jp/home1/takamatsu/106106/no.01.htm>

Definisi *Taishuuka*.

<https://kotobank.jp/word/大衆化-91272>

Hatsune Miku Animelo. 2009.

<https://www.oricon.co.jp/news/68248/full/>

Hololive.

<https://www.hololive.tv>

Kizuna Ai.

<https://www.virtualhumans.org/human/kizuna-ai>

Kizuna Ai.

https://virtuallyoutuber.fandom.com/wiki/Kizuna_Ai

Live2D.

<https://live2d.com>, diakses pada 18 Juli 2022

Meet Cover Corp CEO Motoaki “Yagoo” Tanigo, The Man Behind Hololive's Virtual YouTubers 2020.

<https://www.animenewsnetwork.com/feature/2020-09-02/meet-cover-corp-ceo-motoaki-yagoo-tanigo-the-man-behind-hololive-virtual-youtubers/.163495> Diakses pada April 2022

Oricon. 2016.

<https://www.oricon.co.jp/special/48651/>

Otaku. Dalam Urban Dictionary.

<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=otaku>

Otaku. Dalam Cambridge Dictionary.

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-chinese-simplified/otaku>

Otaku. Dalam Lexico. <https://www.lexico.com/definition/otaku>

Populasi Penduduk Jepang. 2020.

<https://www.worldometers.info/world-population/japan-population/>

Pengaruh. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online.

<http://kbbi.web.id/pengaruh>

Perdana, Farhan. 2007. Mengenal Fansub.

<http://IlmuKomputer.com>

Pengumuman Hololive ID.

https://twitter.com/hololive_Id/status/1247060430503038982, diakses pada 7 Juli, 2022

Promotional Video Hololive EN. 2020.

https://youtu.be/8c4_22LjGQo, diakses pada 10 Juli 2022

Saya Scarlet interview. 2017.

<https://youtu.be/X1c91zpPT70>. Diakses 3 Juli 2022

Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2018

https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/dl/survey2018/Report_all_e.pdf Diakses pada 12 April 2022

Talent Hololive (Perempuan).

<https://hololive.hololivepro.com/talents>

Talent Hololive (Laki-Laki).

<https://holostars.hololivepro.com/talent>

Virtual Youtuber User Local.

<https://virtual-youtuber.userlocal.jp/document/ranking> diakses pada 10 Juli 2022

Vocaloid.

<https://vocaloid.fandom.com/wiki/VOCALOID>

Vocaloid 2.

<https://vocaloid.fandom.com/wiki/VOCALOID2>

Vocaloid Musical Events.

https://vocaloid.fandom.com/wiki/Musical_events

Video Kizuna Ai.

https://youtu.be/WgXWc2PbK_U , diakses pada 3 Juli, 2022

Virtual Youtuber. Dalam *IT Yougo Jiten Bainari* Online.

https://www.sophia-it.com/content/V_チューバー Diakses pada 19 April 2022

Virtual Youtuber. Dalam *Jitsuyou Nihongo Hyougen Jiten* Online.

<http://www.practical-japanese.com/2018/02/virtual-youtuber.html?q=バーチャル・ユーチューバー> Diakses pada 19 April 2022

YouTube Culture & Trends Report 2020.

<https://www.youtube.com/trends/articles/report-sources-tr20/> Diakses pada Mei 2022

YouTube Culture & Trends Report 2021.

<https://www.youtube.com/trends/articles/report-sources/> Diakses pada Mei 2022

YouTube Culture & Trends Report (Video) 2021.

<https://trendsreport.withyoutube.com> . Diakses pada Mei 2022

YouTube: Know Your Meme.

<https://www.youtube.com/watch?v=Xlr2X1pC4T0> diakses pada 18 Juli 2022

