

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Hosio, JE. (2007). *Kebijakan Publik dan Desentralisasi, Laksbang*. Yogyakarta.

Suan, Stevie. (2021). *Performing Virtual Youtubers: Acting Across Borders in the Platform Society*. In A.P. Roth, Hiroshi & Picard (Ed.). *Japan's Contemporary Media Culture between Local and Global. Content, Practice and Theory*. (hal. 187). Heidelberg: CrossAsia-ebooks 2021.

Skripsi/Tesis/Disertai

Asrudin R. Abdul. (2022). *Analisa Sentimen Perkembangan VTuber Dengan Metode Support Vector Machine Berbasis Smote*. Jakarta. Universitas Nusa Mandiri.

Hanafi Nurul. (2022). *Analisis Media Siber pada Siaran Langsung Virtual Youtuber Ayunda Risu*. Jember. Universitas Muhammadiyah Jember.

Normah, Rifai Bakhtiar, Vambudi Satrio, Maulana Rifki. (2022). *Analisa Sentimen Perkembangan VTuber Dengan Metode Support Vector Machine Berbasis Smote*. DKI Jakarta. Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.

Riyanto Fajar, Fauzan Rauf (2021). *Virtual Youtuber (VTuber) Sebagai Konten Media Pembelajaran Online*. Purwokerto. Universitas Amikom Purwokerto.

Jurnal

Adzania, J.I., Arianingsih, A. (2022) *Dampak Menonton Vtuber terhadap Penggemar Budaya Populer Jepang di Bandung*. Jurnal Mahadaya, 2(2), 267-278

Jerslev, A. (2016). *Media Times In The Time of the Microcelebrity: Celebrification and the YouTuber Zoella*. *International Journal Of Communication*, 10, 19.

Liudmila, B. (2020). *Designing identity in VTuber era*. *Proceedings of Laval Virtual VRIC ConVRgence*, 182–184.

Malimbe Armylia, Waani Fonny, Suwu Evie A.A. (2021). *Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik*. Manado. Universitas Sam Ratulangi Manado.

- Maulana Satrio Vambudi Rifki. (2021). *Analisa Sentimen Masyarakat Indonesia Terhadap Perkembangan VTuber dengan Metode Support Vector Machine Berbasis Teknik Smote*. Jakarta. Universitas Nusa Mandiri.
- Pratama, Herryan Rudi., Yohanis Franz La Kahija. (2022). *Apa Artinya Menjadi Youtuber? Analisis Fenomenologis Interpretatif Tentang Pengalaman Menjadi Youtuber*. 11, 80-88.
- Primasari, W. (2016). Pemaknaan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Terhadap Media Siber. *Makna (Jurnal Kajian Komunikasi, Bahasa, Dan Budaya)*, 1(2), 1–13.
- Saputra Dhanar Intan Surya, Setyawan Iwan. (2021). *Virtual Youtuber (VTuber) Sebagai Konten Media Pembelajaran Online*. Prosiding Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi (SISFOTEK).
- Suryajaya I Dewa Bagas. (2015). *Teknik Motion Capture dalam Proses Pembuatan Animasi 3D Menggunakan Microsoft Kinect*. Sleman. Magister Teknik Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Tännsjö, Torbjörn. (1988). *The Moral Significance of Moral Realism*. *Southern Journal of Philosophy* 26 (2):247-261.
- van dijck 2013 . *The culture of connectivity:A critical history of social media*. UK.Oxniiversity press Yogyakarta.
- Zhou, X. (2020). *Virtual Youtuber Kizuna AI: Co-creating human-non-human interaction and celebrity-audience relationship*. May, 1–91.

Artikel

- I'tishom Faiz Iqbal. (2024). *VTuber, Bagaimana Teknologi Wujudkan Fantasi menjadi Industri*. Surabaya. Universitas Airlangga.
- Lewis, B.K. (2010). *Social Media and Strategic Communication: Attitudes and Perceptions Among College Student*. *International Journal of Public Relation Society of America*.
- Saputra, D. I. S., & Setyawan, I. (2021). *Virtual YouTuber (VTuber) sebagai Konten Media Pembelajaran Online*. Prosiding SISFOTEK, 5(1), 14-20.
- Siswanto, T. (2013). *Optimalisasi Sosial Media Sebagai Media Pemasaran Usaha Kecil Menengah*. *Liquidity*, 2(1), 80–86.