

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, A. H., & Parmin, P. (2022). Kajian Intertekstual Julia Kristeva: Hubungan Intertekstual Syair Utawen Pesantren Gebang Tinatar Dengan Serat Wirid Hidajat Djati Karya Raden Ngabehi Ranggawarsita. *BAPALA*, 9(01), 1-14.
- Adileksono, P. D., & Utari, P. (2024). Identitas Komunikasi Virtual Youtuber di Media Youtube (Studi Kasus Vtuber di Jakarta). *Jurnal Komunikasi Massa*, 17(2).
- Agusta, R. D., Lily T, M. A., & Amara, M. M. (2022). Analisis Komunitas Online Komunitas Menulis Online Indonesia (KMO). *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 24(2), 360-385.
- Alamsyah, F. F. (2020). Representasi, ideologi dan rekonstruksi media. *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 3(2), 92–99.
- Alfisyahri, K. M. J., & Eddyono, A. S. (2024). Literasi Media Digital Ditengah Pesatnya Perkembangan Pemberitaan di Media Sosial Kompas.com. *Retorika: Jurnal Komunikasi, Sosial Dan Ilmu Politik*, 1(1), 154–165.
- Azzarah, A. F. (2025). Analisis Desain Kostum Virtual Youtuber Kobo Kanaeru Edisi Gelora HoloID. *BARIK*, 7(2), 129–141.
- Azzarah, A. F. (2025). Analisis Desain Kostum Virtual Youtuber Kobo Kanaeru Edisi Gelora HoloID. *BARIK*, 7(2), 129–141.
- BHAGASKARA, B. A. (2025). REPRESENTASI IDENTITAS BUDAYA DIGITAL DALAM DUNIA HIBURAN (STUDI PADA VTUBER HOLOLIVE INDONESIA) (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Br Tarigan, W. M. (2025). Analisis Semiotika Roland Barthes pada Web Series Yakin Nikah Season 1 Episode Final (Doctoral dissertation, Universitas Bakrie).
- Bredikhina, L. (2020). Designing identity in VTuber era. *Proceedings of Laval Virtual VRIC ConVRgence*, 182–184.
- Chen, M., & Hu, R. J. (2024). The host in the shell: Constructing female identity in the embodied animated media. *New Media & Society*. <https://doi.org/10.1177/14614448231226213>
- Daraini, N. S., & Masnawati, E. (2024). Peran Media Sosial Youtube Sebagai Media Edukasi Dalam Pendidikan Generasi Z. *MIND Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Budaya*, 4(2), 81–87.

- Dharmajaya, A., & Minangkabawi, H. (2024). Membangun Kepercayaan yang Berkelanjutan di Era Disruptif Komunikasi: Perspektif Media dan Komunikasi Digital. *Jurnal Komunikasi*, 18(2), 265–280.
- Ferreira, J. C. V., Regis, R. D. D., Gonçalves, P., Diniz, G. R., & Tavares, V. P. (2022). VTuber concept review: The new frontier of virtual entertainment. In *Proceedings of the 24th Symposium on Virtual Reality (SVR)*, Natal, Brazil. <https://doi.org/10.1145/3604479.3604523>
- Ferreira, J. C. V., Regis, R. D. D., Gonçalves, P., Diniz, G. R., & Tavares, V. P. (2022). VTuber concept review: The new frontier of virtual entertainment. *Proceedings of the 24th Symposium on Virtual Reality (SVR)*, Natal, Brazil. <https://doi.org/10.1145/3604479.3604523>
- Guan, Z., Hou, F., Li, B., Phang, C. W., & Chong, A. Y.-L. (2022). What influences the purchase of virtual gifts in live streaming in China? A cultural context-sensitive model. *Information Systems Journal*, 32(3), 653–689.
- Habib, S. N. (2024). Analisa Resepsi Dalam Film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (Analisis Resepsi Teori Stuart Hall) (Doctoral dissertation, Universitas Bakrie).
- Heyman, G. D., Lee, K., Ding, X. P., Fu, G., Xu, F., & Compton, B. J. (2022). Inconvenient truth-tellers: Perceptions of children's blunt honesty. *Journal of Moral Education*, 52(3), 330–344.
- hololive production. (2021). Kobo Kanaeru. *hololive*. <https://hololive.hololivepro.com/en/talents/kobo-kanaeru/>
- Husna, A., Hasan, K., & Arifin, A. (2024). Identitas Dan Penciptaan Diri Di Era Disrupsi Digital. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Malikussaleh (JSPM)*, 5(1), 45.
- Iswaratama, A. (2024). Peran komunitas virtual dalam mendorong interaksi sosial di era digital. *HISTORICAL: Journal*, 3(1).
- Jalal, J., Singh, M., Pal, A., Dey, L., & Mukherjee, A. (2020). *Identification, tracking and impact: Understanding the trade secret of catchphrases*. arXiv.
- Kotler, P., Kartajaya, H., & Setiawan, I. (2023). *Marketing 6.0: The Future is Immersive*. John Wiley & Sons.
- Li, Y. (2023). Why does Gen Z watch virtual streaming VTuber anime videos with avatars on Twitch?. *Online Media and Global Communication*, 2(3), 379–403.

- Liudmila, B. (2020). Designing identity in VTuber era. *Proceedings of Laval Virtual VRIC ConVRgence*, 182–184.
- Liman, M. R. (2023). Pengaruh Hololive Indonesia dalam Memperkenalkan Bahasa Indonesia Kepada Penonton Internasional. *Dan Sosial Humaniora*, 1(2), 75–88.
- Lin, L. C.-S. (2021). Virtual gift donation on live streaming apps: The moderating effect of social presence. *Communication Research and Practice*, 7(2), 173–188.
- Lois, D., & Candraningrum, D. A. (2021). Personal branding content creator di media sosial instagram. *Koneksi*, 5(2), 329-337.
- Ma'rifatunnisaa, A., & Adim, A. K. (2023). Fenomena Menonton Virtual Youtuber Kobo Kanaeru (Studi Fenomenologi Pada Generasi Z Pengikut Channel Kobo Kanaeru di Indonesia). *e-Proceeding of Management*, 10(6), 4292–4297. Universitas Telkom.
- Ma'rifatunnisaa, A., & Adim, A. K. (2023). Fenomena Menonton Virtual Youtuber Kobo Kanaeru (Studi Fenomenologi Pada Generasi Z Pengikut Channel Kobo Kanaeru di Indonesia). *eProceedings of Management*, 10(6).
- Maulana, M. R., & Dharma, F. A. (2024). Weeb Simp Behavior Among Vtubers Through Uses and Gratifications: Perilaku Weeb Simp di Kalangan VTuber Melalui Penggunaan dan Kepuasan. *House of Wisdom: Journal on Library and Information Sciences*, 1(4).
- Nasution, A. F. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Harfa Creative.
- Nasution, K. M., & Hidayat, T. W. (2025). Studi Literatur Perbandingan Komunikasi dan Hubungan Masyarakat: Transformasi Era Awal Digital Hingga Sekarang (1990–2024). *Jurnal Ilmu Pemerintahan, Administrasi Publik, Ilmu Komunikasi (JIPIKOM)*, 7(2), 165-171.
- Nindita, A. (2023, Desember 26). Definisi dan operasionalisasi konsep: Kunci untuk penelitian yang baik. *Institut Teknologi Bandung*. <https://itb.ac.id/berita/definisi-dan-operasionalisasi-konsep-kunci-untuk-penelitian-yang-baik/60203>
- Ningsih, T. W. R., Haryanti, D. A., & Saptono, D. (2025). Studi Netnografi pada Pola Komunikasi dan Interaksi Komunitas pada Instagram @batikrumahmerah. *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*.
- Nuga, V. G. (2018). Pertaruhan Identitas dan Narasi: Virtual Community VS Real Community. *Perspektif*, 13(1), 1-12.

- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826–833.
- Octafiona, E. (2024). Kajian Intertekstualitas dalam Karya Sastra Indonesia Kontemporer. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(02), 645–655.
- Putra, A. K. (2023). Analisis Komunikasi Virtual YouTuber dalam Kacamata Baudrillardian. *HUMANUS: Jurnal Sosiohumaniora Nusantara*, 1(1), 1–13. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Putra, R. A. (2023). Analisa Media Siber pada Tayangan Langsung Virtual Youtube Mythia Batford. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, 1(1), 13–13.
- Rabbani, F. Z., & Wati, R. (2024). Komunitas Dan Interaksi Penonton Pada Siaran Langsung Di Kanal Youtube Naplive. *HUMANUS: Jurnal Sosiohumaniora Nusantara*, 1(3), 406–415.
- Rathnasiri, S. H., & Dewasiri, N. J. (2024). Book review: *Marketing 6.0: The future is immersive*. *Rajagiri Management Journal*, 18(4), 342–347. <https://doi.org/10.1108/RAMJ-10-2024-332>
- Reitsema, A. M., Jeronimus, B. F., van Dijk, M., & de Jonge, P. (2022). Emotion dynamics in children and adolescents: A meta-analytic and descriptive review. *Emotion*, 22(2), 374–396.
- Rejito, C., Ihsan, M. C., & Firmansyah, W. A. (2025). THE ROLE OF VIRTUAL YOUTUBER KOBO KANAERU AS AN INFLUENCER IN TOKOPEDIA'S WAR CAMPAIGN. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(9), 6853–6860.
- Rejito, C., Ihsan, M. C., & Firmansyah, W. A. (2025). The Role of Virtual YouTuber Kobo Kanaeru as an Influencer in Tokopedia's WAR Campaign. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(9), 6853–6857. Universitas Padjadjaran.
- Regis, R. D. D., Gonçalves, P., Ferreira, J. C., & Diniz, G. (2024). VTubers' transmedia capacity: narrative and content production expansion based on the intersection with fan-culture by the Hololive agency. *Obra Digital*, (25), 73–101. <https://doi.org/10.25029/od.2024.410.25>
- Regis, R. D. D., Gonçalves, P., Ferreira, J. C., & Diniz, G. (2024). VTubers' transmedia capacity: narrative and content production expansion based on the intersection with fan-culture by the Hololive agency. *Obra digital*, (25), 73–101.

- Reynata, A. V. E. (2022). Penerapan YouTube sebagai media baru dalam komunikasi massa. *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 19(2), 96–98. Universitas Negeri Surabaya.
- Riandra et al. (2025). Persona Digital: Dampak Terhadap Kesejahteraan Psikologis dan Autentisitas Diri Remaja. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 10(2).
- Rianto, P. (2023). Kajian Media Digital dan Media Sosial Akankah Terus Berlanjut?. *Jurnal Komunikasi*, 18(1).
- Rifqi, A. (2023). ANALISIS SEMIOTIKA : REPRESENTASI RASISME DALAM FILM ANIME ONE PIECE. *Universitas Muhammadiyah Makassar*. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/38149-Full_Text.pdf
- Roncallo-Dow, S., & Scolari, C. A. (2016). Marshall McLuhan: The possibility of re-reading his notion of medium. *Philosophies*, 1(2), 141–152.
- Saputro, E. P. (2026). *Pengaruh Personal Branding Dan Engagement Vtuber Terhadap Pendapatan Donasi* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Saragih, R. B., Septiani, N. A., Fernanda, A., Arianto, T., Samudra, S. S., Adira, S., Simanjuntak, D. S. R., Prisilia, I., Wulan, E. P. S., Puspitasari, T., & Zarina, Z. (2024). *Sastra cyber dan identitas digital*. CV. Gita Lentera.
- Safitri, D. (2024). Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran IPS. *Mutiara: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(2), 55–69.
- Sisterhen, L., & Wy, P. (2022). Temper tantrums. *Pediatric Annals*, 51(2), e67-e70.
- Siswanto, A. P., & Kurniawati, W. (2026). The formation of Indonesian VTuber digital identity: A study of expressive speech act. *Allure Journal*, 6(1), 95–107.
<https://journal.upgris.ac.id/index.php/allure/article/view/allure.v6i1.26724>
- Supardan, H. D. (2016). Teori dan praktik pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1).
- Turner, A. B. (2022). Streaming as a virtual being: The complex relationship between VTubers and identity.
- Valerina, R. C. (2025, May 8). *Kamu seorang penggemar J-idol? Yuk kenali istilah-istilah yang berkaitan tentang dunia J-idol! (Pt. 2)*. LBI FIB UI.
- Wahjuwibowo, I. S. (2019). *Semiotika komunikasi edisi III: Aplikasi praktis untuk penelitian dan skripsi komunikasi*. Rumah Pintar Komunikasi.

- Wahyuningsih, K., Ariawan, I. G. S., & Cahyani, P. W. A. (2025). THE INFLUENCE OF THE ALTERNATIVE UNIVERSE (AU) TREND THEMED ON BALINESE FOLKLORE IN FOSTERING TEENAGE READING INTEREST IN BALINESE FOLKLORE. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 5.
- Wan, Z., & Lu, Z. (2024). Investigating VTubing as a Reconstruction of Streamer Self-Presentation: Identity, Performance, and Gender. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 8(CSCW1), Article 80. <https://doi.org/10.1145/3637357>
- Wicaksono, D. R. (2025, Februari 10). Komunikasi tanpa batas: Bagaimana anonimitas mengubah cara berinteraksi di dunia digital. *Universitas Dian Nusantara*. <https://undira.ac.id/read/402/komunikasi-tanpa-batas-bagaimana-anonimitas-mengubah-cara-berinteraksi-di-dunia-digital>
- Widyaningrum, R. (2021). Kajian Tentang Komunitas Virtual: Kesempatan dan Tantangan Kajian di Bidang Ilmu Komunikasi. *KOMUNIKATIF: Jurnal Ilmiah Komunikasi*.
- Xiang, L. F., & Utami, L. S. S. (2025). Fenomena parasosial dan ketertarikan emosional penggemar SEVENTEEN di Weverse. *Koneksi*, 9(2), 314–324. <https://doi.org/10.24912/kn.v9i2.33295>
- Yin, M., Shen, C., & Xiao, R. (2025, June). Entertainers between real and virtual- investigating viewer interaction, engagement, and relationships with Avatarized Virtual Livestreamers. In *Proceedings of the 2025 ACM International Conference on Interactive Media Experiences* (pp. 243-257).
- Yonatan, A. Z. (2025, Maret 9). Indonesia masuk jajaran pengguna YouTube terbanyak di dunia 2025. *GoodStats*. <https://goodstats.id/article/indonesia-masuk-jajaran-pengguna-youtube-terbanyak-di-dunia-2025-7Cvdz>
- Zega, D. A. B., & Safii, M. (2022). Perilaku informasi content creator jejaring sosial berbasis video. *Baca: Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 43(2), 125–137.