

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Jerald, G, and Robert. A.B. *Behavior in Organizations*. Cornell University: Pearson Prentice, 2008.
- Joseph Nye. *Bound to Lead: The Changing Nature of American Power*. New York: Basic Books, 1990.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007.
- Nye, Joseph. S. Jr. *Soft Power The Means to Success in World Politics*. New York: Public Affairs, 2004.
- Kegley, C. W., & Wittkopf, E. R. *World Politics: Trend and Transformation*. Cengage Learning, 2019.
- Cummings, M. C. *Cultural Diplomacy and the United States Government: A Survey*. Center for Arts and Culture, 2003.
- Kissinger, H. *Diplomacy*. Simon & Schuster, 1994.
- Menache, Alberto. *Understanding motion capture for computer animation and video games*. Morgan kaufmann, 2000.
- Neelakantam, Srushtika, and Tanay Pant. *Learning web-based virtual reality: build and deploy web-based virtual reality technology*. Apress, 2017.

Artikel Jurnal

- 広田稔. バーチャル化する人の存在: VTuber の来し方, 行く末 (特集 バーチャル YouTuber). *ユリイカ* 50, no. 9 (2018): 45-52.
- Boyd, D., & Ellison, N. Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13 no. 1, (2007): 210-230.
- Kato, Y., & Singh, N. Diplomacy of Manga and Anime in the Twenty-First Century. *Asian Studies Review*, 43 no. 1, (2019): 15-30.
- Nugroho, Atmoko, and Basworo Ardi Pramono. "Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang." *Jurnal Transformatika* 14, no. 2 (2017): 86-91.

- Adzandini, Vies Nada, and Tarunasena Ma'mur. "Proyek Vlog Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah." *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah* 8, no. 2 (2019): 237-246.
- Liman, Mikneya Reyus. "Pengaruh Hololive Indonesia dalam Memperkenalkan Bahasa Indonesia Kepada Penonton Internasional." *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora* 1, no. 2 (2023): 75-88.

Konferensi

- I Pujianto, D Mulyaman. "Reflecting Creative Economy In East Asia For Industrial Revolution 4.0: Case Study of South Korea And Japan." *International Student Conference on Humanity Issues 2019*. Yogyakarta: MIHI Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. 2019 . 117.
- Putra, Gede Lingga Ananta Kusuma. "Pemanfaatan animasi promosi dalam media youtube." Bali: SENADA (Seminar nasional manajemen, desain dan aplikasi bisnis teknologi). 2019. 2: 259-265.
- Setyawan, Ryan Ari, and Yumarlin Marzuki. "Survei Aplikasi Video Live Streaming dan Chat di Kalangan Pelajar." In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL & INTERNASIONAL*, vol. 1, no. 1. 2018.

Laporan Penelitian

- Achmad Jaenuddin, Zuhri. *Perkembangan Virtual Youtuber Sebagai Soft Power Jepang*. Tesis. Unsada, 2022.
- Dwikardana, S, Djelantik, S, Triwibowo, A, Valerisha, A., Martha, J. Transformasi Strategi Diplomasi di Era Digital: Identifikasi Postur Diplomasi Digital di Indonesia. Laporan Penelitian, Bandung: Universitas Katolik Parahiangan.
- Pondaaga, Dean Santanaya. *Budaya Populer Otaku dan Relasi Jepang-Indonesia*. Skripsi, Jakarta: Universitas Kristen Indonesia, 2021.
- Stephanie, Stephanie. *Minat Otaku Kejepangan untuk Menjadi Virtual Youtuber Kejepangan di Indonesia: Studi Kasus Minat Terhadap Virtual Youtuber dari Hololive ID*. Tesis. UNSADA, 2022.

Website dan Grup Diskusi (Newsgroup)

Hololive. *Talent*. <https://hololive.hololivepro.com/en/talents?gp=indonesia> (accessed April 24, 2023).

Harpiawan, Gagan. "Daftar Agensi VTuber yang Ada di Indonesia". November 22, 2022. <https://metanesia.id/blog/daftar-agensi-vtuber-di-indonesia> (accessed April 28, 2023)

Film dan Video

[*indonesia Freetalk*] *WIG – WAKTU IOFORIA GIBAH [hololiveID]*. Directed by Hololive Indonesia. Performed by Airani Iofifteen. 2021. https://www.youtube.com/live/_ZhZ_KojuWU?feature=share (accessed June 9, 2023)

Wawancara

RocV (2023, June 2). Pengalaman sebagai Vtuber dalam Mendiplomasikan Budaya Indonesia yang Serupa dengan Hololive ID melalui Kontennya. Wawancara tidak langsung. Aplikasi Discord. (J. Pangihutan, Interviewer)

Pratama, Kevin (2023, June 3). *Vtuber dan Hololive Indonesia* dalam Mendiplomasikan Kebudayaan Indonesia melalui Kontennya. Wawancara tidak langsung. Aplikasi Discord. (J. Pangihutan, Interviewer)

Chandra, Her (2023, May 30) Konten Hololive ID dalam Mendiplomasikan Budaya Indonesia. Wawancara tidak langsung. Aplikasi Discord. (J. Pangihutan, Interviewer)