

DAFTAR PUSTAKA

- Adesina, O. S. (2016). Foreign Policy in Era of Digital Diplomacy. Dalam *African Journal For The Psychological Study Of Social Issues*. Vol.19: No. 3
- Afdal, V. (2013). *Diplomasi Jepang Dalam Mempromosikan Pariwisata Melalui Strategi Cool Japan*. Universitas Lampung.
- Antoni, R dkk. (2021). *Upaya Pemerintah Indonesia dalam Optimalisasi Diplomasi Digital*. Universitas Sriwijaya.
- Anggraeni, Karima Meity. (2018). *Fenomena Virtual Idol Vocaloid Hatsune Miku (初音ミク) di Indonesia*. Jakarta: Universitas Darma Persada
- Arikunto, S. (1986). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, A. (2012). Budaya Populer Jepang Sebagai Instrumen Diplomasi Jepang dan Pengaruhnya Terhadap Komunitas-Komunitas di Indonesia. Dalam *Andalas Journal of International Studies*, 1 No.2, 109-110
- Bahri, M.A.S. & Rochmah, H. M. (2020). Diplomasi Budaya Anime Sebagai Soft Power Jepang Guna Membangun Citra Positif Negara. Dalam *Global and Policy Journal of International Relations*, 8(03), 107-118. Dari <https://doi.org/10.33005/jgp.v8i03.2253>
- Bjola, C. & Holmes, M. (2015). *Digital Diplomacy Theory and Practice*. New York: Routledge
- Budianto, Firman. (2015). *Anime, Cool Japan, dan Globalisasi Budaya Populer Jepang*. Jakarta: Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia
- Chandra P, R.D. (2021). *Anime Menjadi Diplomasi Budaya yang Diambil*

- Jepang dalam Menarik Kesan Positif dalam Soft Pownya.*
 Dokumen dari Website Researchgate:
https://www.researchgate.net/publication/355446248_Anime_Menja
 di_Di
 plomasi_Budaya_yang_Diambil_Jepang_dalam_Menarik_Kesan_P
 ositif_dalam_Soft_Pownya
- Choerunnisa, A. (2019). *Luntarnya Budaya Bangsa Akibat Globalisasi.*
 Dokumendari Website Researchgate:
https://www.researchgate.net/publication/330468739_LUNTURNY
 A_BUDAYA_BANGSA_AKIBAT_GLOBALISASI
- Danial, E. & Wasriah, N. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah.* Bandung:
 Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan.
- Diplomacy, C. o. (2005). Three Principles of Cultural Diplomacy. Dalam C.
 o. Diplomacy, *Establishing Japan as a "Peaceful Nation of Cultural*
Exchange".
- Farozi, Rizky Aditya. (2020). *Perkembangan Produk The Idolmaster*
Sebagai Budaya Populer di Jepang. Jakarta: Universitas Darma
 Persada.
- Furchan, A. (2005). *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan.* Yogyakarta:
 PustakaPelajar.
- Fukushima, G. (2006). *Japan's Soft power.* Tokyo: Japan Foreign Trade
 Council.
- Gabriella, C. (2013). *Peran Diplomasi Kebudayaan Indonesia dalam*
Pencapaian Kepentingan Nasional. Universitas Hasanuddin
 Makassar.
- Hamidi. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif.* Malang: UMM Pres.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Analisa Karya Seni Rupa*
Dua Dimensi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Liudmila, B. (2020). Designing identity in VTuber era. *Proceedings of Laval*

- Virtual VRIC ConVRgence*, 182-184. Dari https://www.academia.edu/download/63010301/Designing_identity_in_V_Tuber_Era20200419-76357-12og8r3.pdf
- Matahari, O. G. (2014). *Jurnal Analisis HI. Vol.3. No.1 : Analisis Implementasi Strategi Diplomasi Budaya Populer Jepang di Indonesia Tahun 2008- 2013*, Universitas Airlangga.
- Matsui, T. (2014). *Japan Foundation Annual Report : Nation Branding Through Stigmatized Popular Culture: The “Cool Japan”*. Jakarta: Japan Foundation.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory (6th Edition)*. London: SAGE.
- Moeleong, Lexy J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT RemajaRosdakarya
- Muhadjir, Noeng. (1998). *Metode Penelitian Kualitatis, Pendekatan Posivistik, Rasionalistik, Phenomenologik, dan Realisme Metaphidik*. Yogyakarta: RakeSarasini.
- Mulyana, Dedi. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda.
- Nahak, H.M.I. (2019). *Jurnal Sosilogi Nusantara. Vol.5. No.1 : Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi*. Universitas NusaCendana Kupang.
- Novitasari, E. (2019). Akwah Melalui Media Sosial Youtube (Analisis Media Siber dalam Etnografi Virtual pada Channel Youtube Transformasi Iswahyudi). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1699.
- Nurhan, K. (2010). *Diplomasi Kebudayaan, Soft power-Hardpower*.
- Nye, S. J.J. (2004). *Soft power: The Means to Success in World Politics*. New York: Public Affairs.

- Otmazgin, Nissim. (2012). *Geopolitics and Soft Power: Japan's Cultural Policy and Cultural Diplomacy in Asia*. Asia-Pacific Review
- Primasari, W. (2016). Pemaknaan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Terhadap Media Siber. *Makna (Jurnal Kajian Komunikasi, Bahasa, Dan Budaya)*, 1(2), 1-13. Dari <http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/makna/article/view/804>
- Puspitaningrum, D.R. & Prasetio, A. (2019). *Media Tor, Vol 12 (2) : Fenomena "Virtual Youtuber" Kizuna Ai di Kalangan Penggemar Budaya Populer Jepang di Indonesia*. Universitas Telkom Bandung.
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rahman, B. (2012). *Diplomasi Hip Hop Sebagai Diplomasi Budaya Amerika Serikat*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Ridwan. (2004). *Statistika Untuk Lembaga dan Instansi Pemerintah/Swasta*. Bandung: Alfabeta.
- Satow, E. (1992). *A Guide to Diplomacy Practice*. New York: Longman Green&Co.
- Scarletta, A. (2021). Mengenal VTuber, Konten Kreator YouTube dengan "Wajah Topeng" Gen SINDO. Dari <https://gensindo.sindonews.com/read/383712/700/mengenal-VTuber-konten-kreator-youtube-dengan-wajah-topeng-16172771451#:text=>
- Schneider, C. P. (2003). *Diplomacy That Works: 'Best Practices' in Cultural Diplomacy*. Washington, DC: Center for Arts and Culture
- Sujarwo. (2001). *Metodologi Penelitian Sosial*. Bandung: Mandar Maju.
- Supranto, J. (2000). *Statistik (Teori dan Aplikasi, Edisi Keenan)*. Jakarta: Erlangga.

- Suryokusumo, S. (2004). *Praktik Diplomasi*. Jakarta: STIH IBLAM.
- Tobroni. (2012). *Relasi Keamanan dalam Keberagaman (Mengembangkan Etika Sosial Melalui Pendidikan)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Warsito, T. (2007). *Diplomasi Kebudayaan*. Yogyakarta: Ombak.
- Yolana, W. (2010). *Budaya Populer Manga dan Anime Sebagai Soft Power Jepang*. Universitas Indonesia
- Yanti, I. (2012). *Diplomasi kebudayaan Jepang di Indonesia melalui The Japan Foundation tahun 2003-2011*. Skripsi Studi Hubungan Internasional IslamNegeri Jakarta.
- Zhou, X (2020). *Virtual Youtuber Kizuna Ai : Co-creating human-non-human interaction and celebrity-audience relationship. May, 1-91*.
Dokumen dari
<https://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=9009369>

Channel Youtube Ayunda Risu

www.youtube.com/channel/UCOyYb1c43VIX9rc_IT6NKQw

(diakses 2 Maret 2023)

Hololive. <https://www.hololive.tv> (Diakses 2 Maret 2023)

Kizuna Ai. <https://www.virtualhumans.org/human/kizuna-ai> (Diakses 2 Maret 2023)

Kizuna Ai. https://virtualyoutuber.fandom.com/wiki/Kizuna_Ai (Diakses 2 Maret 2023)

Live2D. <https://live2d.com> (Diakses 27 Februari 2023)

Promotional Video Hololive EN. (2020). https://youtu.be/8c4_22LjGQo
(Diakses 8 Maret 2023)

Talent Hololive (Perempuan). <https://hololive.hololivepro.com/talents>
(Diakses 6 Maret 2023)

Talent Hololive (Laki-Laki). <https://HoloStars.hololivepro.com/talent>
(Diakses 6 Maret 2023)