

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarsani, H. F. (2022). Sensualitas Perempuan Dalam Media Sosial Tiktok (Analisis Isi Pada Akun @dincandy25). *UIN Sunan Ampel Surabaya*.
- BlueStacks. (2023). *Tips Dan Trik SAKURA School Simulator Yang Wajib Diketahui Oleh Para Pemula*. BlueStacks.Com.
<https://www.bluestacks.com/id/blog/game-guides/sakura-school-simulator/sss-beginner-guide-id.html>
- CNBC. (2023). *Video: Jurus Kemenparekraf Tarik Cuan Industri Game RI*. *CNBC Indonesia*. CNBC Indonesia.
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20231017120333-39-481204/video-jurus-kemenparekraf-tarik-cuan-industri-game-ri>
- Dami, D. (2018). Representasi Kekerasan Simbolik terhadap Tubuh Perempuan pada tokoh Harley Quinn dalam film Suicide Squad. *Jurnal E-Komunikasi*, 1(6), 1–12.
- Desu, S. (2018). *Penelitian Karakteristik Anime*. Skdesu.Com.
<https://skdesu.com/id/penelitian-pada-karakteristik-anime/>
- Dewanti, L. (2015). *Penerimaan Komunitas Pecinta Korea Di Surabaya Terhadap Sensualitas Perempuan Dalam Video Klip Gentleman Dan Female President*. 1–37. <https://repository.unair.ac.id/17734/>
- Dihni, V. A. (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. Katadata.Co.Id.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Esa, T. F. A. (2016). Sistem informasi unit kegiatan mahasiswa taekwondo universitas islam indonesia. *Doctoral Dissertation, Uii*.
- Fajria, N. H. (2023). *2 Tahun YouTube Shorts di Indonesia, Berapa GenZ yang pakai?*. Uzone.Id. <https://uzone.id/2-tahun-YouTube-Shorts-di-indonesia-berapa-gen-z-yang-pakai->
- Febriyanti, S. N. (2021). the Exploitation of Audience As Digital Labour in Indonesian YouTube Platform. *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 14(1), 21.
<https://doi.org/10.14421/pjk.v14i1.1876>
- Febriyanti, S. N. (2023). *Anak Muda YouTube Dan Digital Labour Kajian Audiens di Era Post-Televisi*. Jakarta: Prenada. (1st ed.). Prenada.
- Fery, R. (2022). PENERAPAN METODE DEMONSTRASI MELALUI PEMBELAJARAN KOLASE TERHADAP KREATIVITAS PESERTA

DIDIK PADA MATA PELAJARAN SBdP KELAS IV. *Doctotal Dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG.*

- Harsana, I. N. ., Putra, K. A. ., & Putra, M. Y. . (2020). Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 6(3), 299–303.
- Janji, E., Janji, T., Elviani, M., & Riskina, D. (n.d.). *Komodifikasi Berita di Balik Laporan Utama Majalah TEMPO Commodification of News Behind TEMPO Magazine Main Report Janji Tinggal Janji Edition.*
- Jannah, M., & Wardana, M. D. K. (2022). BEHAVIORAL IMPACT OF IMITATING ONLINE GAME SAKURA SCHOOL SIMULATOR. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 8(1), 81–89.
- Jeducation. (2021). *Mengenal Lebih Dekat Dengan Seragam Sekolah di Jepang.* Jeducation.Co.Id. <https://jeducation.co.id/mengenal-lebih-dekat-dengan-seragam-sekolah-di-jepang/>
- Jones, R., Gee, P., Barton, D., Snyder, I., Benson, P., Carrington, V., Merchant, G., Vásquez, C., & Selwyn, N. (n.d.). *Discourse and Digital Practices.*
- Kristianto, B. R. D., & Marta, R. F. (2019). Monetisasi Dalam Strategi Komunikasi Lintas Budaya Bayu Skak Melalui Video Blog YouTube. *LUGAS Jurnal Komunikasi*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.31334/ljk.v3i1.415>
- Kurniawati, L. (2022). DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL YOUTUBE TERHADAP PERILAKU NEGATIF ANAK (Studi Kasus pada SDN 2 SUMBAWA). *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2585–2592. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3154>
- Kusmiati, K. (2017). IMPLEMENTASI BIMBINGAN KEAGAMAAN ORANG TUA DALAM MENANGANI KRISIS MORAL REMAJA DESA GAMONG KECAMATAN KALIWUNGU KUDUS. *Doctoral Dissertation, STAIN Kudus.* <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/800>
- Kusumawati, W. G. (2017). IMPLEMENTASI BIMBINGAN KEAGAMAAN ORANG TUA DALAM MENANGANI KRISIS MORAL REMAJA DESA GAMONG KECAMATAN KALIWUNGU KUDUS. *(Doctoral Dissertation, Universitas Airlangga).*
- Marshall, L. H. (2014). Sex Trafficking, Scandal, and the Transformation of Journalism, 1885–1917. *American Journalism*, 31(3), 409–411. <https://doi.org/10.1080/08821127.2014.936740>
- Muhaemin, A. (2017). *5 Situs yang Paling Banyak Dikunjungi.* [Online]. Pikiran Rakyat. <http://www.pikiran-rakyat.com/hidup-gaya/2017/10/20/5-situs-yang->

paling-banyak-dikunjungi-411970

- Munawala, U., Musdiani, & Oktarina, R. (2021). P-ISSN Jurnal Ilmiah Mahasiswa ANALISIS KEDISIPLINAN GURU DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1).
- Padila, A. (2022). “ *Representasi Sensualitas Perempuan Dalam Iklan (Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Iklan Parfum Axe Versi Heaven On Earth di televisi)* .” 31. [http://digilib.uin-suka.ac.id/12638/2/BAB I, IV, DAFTAR PUSTAKA.pdf](http://digilib.uin-suka.ac.id/12638/2/BAB_I_IV_DAFTAR_PUSTAKA.pdf)
- Pramesti, Y. P. (2022). Sensualitas Desain Karakter Pria Dalam Video Game *Online* Bersistem Gacha. (*Doctoral Dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta*).
- Pratidana, D & Setyawan, B. . (2018). Hak Cipta dan Penggunaan Kembali. *Proyek Tim 2017Umn*, 53 (9), 1–15.
- Pristianita, S., Marta, R. F., Amanda, M., Widiyanto, Y. N., & Boer, R. F. (2021). Comparative analysis of *online* news content objectivity on COVID-19 between detik.com and kompas.com. *Informatologia*, 53(3), 127–139. <https://doi.org/10.32914/I.53.3-4.1>
- Putra, T. S. K. (2021). Sensualitas Perempuan Pada Sampul Majalah Populer Edisi Maret-Mei 2020. *Doctoral Dissertation, Universitas Komputer Indonesia*.
- Riyadi, H. (2022). *Pengertian YouTube Beserta Manfaat dan Fitur-fitur YouTube yang Perlu Anda Ketahui*. Nesabamedia.Com. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-YouTube/>
- Riyanto, D. A. (2022). *Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2022*. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2022/>
- Robbani, M. U. (2023). *Verbal Abuse Dalam Konten Gameplay Di YouTube (Analisis Wacana Digital Penggunaan Verbal Abuse Dalam Konten Gameplay Stumble Guys Luthfi Halimawan)*. UPN VETERAN JAWA TIMUR.
- Robbani, M. U., Arviani, H., Febriyanti, S. N., Studi, P., Komunikasi, I., Veteran, U. ", Jawa, ", & Abstract, T. (2023). Analisis Wacana Digital Penggunaan Verbal Abuse dalam Konten Gameplay Stumble Guys Luthfi Halimawan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(11), 323–337. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8088409>.
- Rosfiantika, E., Mahameruaji, J. N., & Permana, R. S. M. (2018). Representasi Yogyakarta Dalam Film *Ada Apa Dengan Cinta 2*. *ProTVF*, 1(1), 47.

<https://doi.org/10.24198/ptvf.v1i1.13333>

Rustiyana, S. T., & Permana, A. D. S. (2019). PEMBUATAN APLIKASI GAME SIMULASI INTERAKTIF PENERIMAAN MAHASISWA BARU DI UNIVERSITAS BALE BANDUNG. *COMPUTING| Jurnal Informatika*, 6(1), 1–15.

Salsabila, M. (2023). *Konten “Racun” Pada Media Sosial Tiktok Sebagai Pendorong Perilaku Konsumtif Remaja Dalam Belanja Online (Studi Kasus II Mahasiswa FISIP UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)* (Bachelor's thesis, Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).

Setyaningsih, R. (2020). Akulturasi budaya jawa sebagai strategi dakwah. *Ri'ayah: Jurnal Sosial dan Keagamaan*, 5(01), 73-82.

Setyo, H. (2022). *Tanpa Monetisasi, Gaji 145jt/Bulan dari YouTube Shorts, Cara Mendapatkan Uang dari YouTube Shorts!* YouTube.
https://youtu.be/FDV_4k07aNc?si=ajBC514aVQn67Jip

Sianipar, A. P. (2013). Pemanfaatan YouTube di kalangan mahasiswa (studi penggunaan YouTube di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi fisis usu medan dengan pendekatan uses and gratification). (*Doctoral Dissertation, Universitas Sumatera Utara*).

Socialblade. (2023). *It's Nelfa's YouTube Statistic*. Socialblade.
<https://socialblade.com/YouTube/channel/UCFnXGC6ziWho0wfVqHBXSxA>

Sugihartati, R. (2020). Youth fans of global popular culture: Between prosumer and free digital labourer. *Journal of Consumer Culture*, 20(3), 305–323.
<https://doi.org/10.1177/1469540517736522>

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung). PT. Alfabet.

Sunardi, Fauzi E.P., & Laksana, G. L. (2020). Pemaknaan Sensualitas Dalam Media Sosial Instagram (Analisis Semiotika Pada Akun Anya Geraldine). *Jurnal Ilmu Komunikasi Andalan*, 3(1), 68–77.

Umarella, Rizal. (2018). Anak dan Hiperealitas Alam. *Gegama*.
<https://gegama.geo.ugm.ac.id/2018/06/01/anak-dan-hiperrealitas-alam/>

Wardhana, M. I. (2021). Learning Through a Social Gaming Platform. *KnE Social Sciences*, 221–226. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i6.9199>

Zatalini, A., Bahari, Y., & Rustiyarso, R. (2021). PENGARUH HIPERREALITAS DALAM MEDIA SOSIAL TERHADAP GAYA HIDUP KONSUMTIF

SISWA SMA NEGERI SE-KOTA PONTIANAK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(9).

Zahid, A. (2019). Sensualitas Media Sosial Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi USK*, 13(1), 1–14.

Zulkarnain. (2019). Pengaruh Konten YouTube Kimi Hime Terhadap Perilaku Kecanduan Siswa SMK Negeri 7 Pekanbaru. *Universitas Muhammadiyah Riau*.