

DAFTAR PUSTAKA

- Agushar, K. B. Z., & Sukendro, G. G. (2022). Persepsi Remaja Kota Purwokerto terhadap Konten Dark Joke pada Media Sosial Youtube. *Koneksi*, 6(2), 236-245.
- Amalia, R. D., & Wibowo, S. (2019). Analisis Siaran Iklan Dan Gratis Ongkos Kirim Sebagai Tipu Muslihat Di Youtube Terhadap Minat Beli Konsumen (Studi Pada E-Commerce Shopee) Universitas Telkom. *EProceedings of Applied Science*, 5(2).
- Darmalaksana, W. (2020). Metode penelitian kualitatif studi pustaka dan studi lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Dia, Y. R. (2017). Penerapan Ritme Internal Dalam Adegan Suspense Pada Penyutradaraan Film Action Thriller" Mencari Sulaiman" (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Dwityas, N. A., Fadli, K., Aprilia, F., & Briandana, R. (2021). Peran Dan Aktivitas Komunikai Divisi Account Executive Pada Digital Agency. *Commed Jurnal Komunikasi Dan Media*, 5(2), 188–202.
- Ginting, M. L. (2015). STRATEGI KREATIF DALAM Mendukung KEWIRUSAHAAN (Studi Kasus Pemilihan Strategi Kreatif dalam Memproduksi Iklan Produk Minuman sebagai Bentuk Mendukung Kegiatan Wirausaha). *KOMUNIKATIF: Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 4(1), 1–17.
- Indarsih, M., & Pangestu, D. (2021). Pemanfaatan platform youtube sebagai media pembelajaran, dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa universitas bina sarana informatika. *Akrab Juara: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(3), 43–52.
- Kamilah, O. :, Magister, A., & Komunikasi, I. (2021). Strategi Youtuber Bengkulu Dalam Mengelola Konten Untuk Mendapatkan Penghasilan (Studi Pada Akun Youtube Channel Muhammad Rizki). In *Jurnal Profesional FIS UNIVED* (Vol. 8, Issue 2).
- MASSA, P. K. (2018). *Representasi Perempuan Dalam Budaya Patriarki Di Jepang (Analisis Tekstual Pada Film Osaka Elegy)*.

- McKee, A. (2001). A beginner's guide to textual analysis. *Metro Magazine: Media & Education Magazine*, 127/128, 138–149.
- Moleong, L. (2010). Metode penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Munif, Y. R. (n.d.). *Manajemen Produksi Konten Streaming Dengan Konsep Hifzhil Lisan Channel Youtube Fauzi Noerdin*. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif~....
- Ningsih, T.S. (2022). *Strategi Kreatif Youtuber Febri Fegan Dalam Mengemas Konten Video Game*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Nugroho, P. A., Fenriana, I., & Arijanto, R. (2020). Implementasi deep learning menggunakan convolutional neural network (CNN) pada ekspresi manusia. *Algor*, 2(1), 12-20.
- Nusha Rahmawan, L. D., Hertinjung, W. S., & others. (2018). *Motivasi Pada Pemain Game Online Kompetitif*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Oktora, D. D. (2020). Gimmick in the Reality Show Rumah Uya. *Capture : Jurnal Seni Media Rekam*, 11(2), 15–24. <https://doi.org/10.33153/capture.v11i2.2817>
- Oktora, D. D., & others. (2020). Gimmick In The Reality Show Rumah Uya. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 11(2), 137–146.
- Prabowo, A., Utomo, U., & Sinaga, S. S. (2020). Komposisi Musik Ilustrasi Pada Kelompok Teater Kembang SMA N 1 BREBES. *Jurnal Seni Musik*, 9(2), 99-108.
- Pratama, A. D. A., & Julaikah, D. I. (2023). Analisis Video Youtube Short" Learn German Fast" Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Kelas Xi Sman 12 Surabaya Semester Ii. *Laterne*, 12(02), 107–117.
- Purbohastuti, A. W. (2017). Efektivitas media sosial sebagai media promosi. *Tirtayasa Ekonomika*, 12(2), 212–231.
- Purnomo, F. A. (2019). *Penyusunan Pesan Dalam Serial Komik Digital 7wonders (Studi kasus kualitatif metode penyampaian kearifan lokal dalam serial komik digital 7Wonders)*. UAJY.

- Rahardjo, M. (2018). *Antara Konsep, Proposisi, Teori, Variabel dan Hipotesis dalam Penelitian*.
- Ratna, L. G. P. (2012). *Media Online Sebagai Pemenuh Kepuasan Informasi (Studi Analisis Deskriptif Kualitatif Mengenai Kepuasan Informasi bagi Kaum Wanita pada Media Online wolipop.com)*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:190113373>
- 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>
- Rodiah, S. (2019). Analisis kemampuan penalaran matematis siswa kelas IX MTS pada materi sistem persamaan linear dua variabel berdasarkan gender. *Jurnal Kajian Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–8.
- Romadlon, M. A. (2022). *Analisis Isi Trash Talking Pada Konten Game Online Mobile Legend Di Akun Youtube Brandon Kent*. Universitas Bhayangkara Surabaya.
- Saragih, J. R. S. (2022). Gesture Pada Mimik Wajah Sebagai Sumber Ide Dalam Seni Lukis.
- Setyowati, R., Suryatin, S., & Al Fath, A. M. (2024). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Dan Perkembangan Sosial Siswa Kelas V Sd Negeri Bangunsari Pacitan*. Stkip Pgri Pacitan.
- Sikumbang, A. T., & Ulwani, R. F. (2021). YOUTUBE AS A DA'WAH MEDIA. *Jurnal Al-Bayan: Media Kajian Dan Pengembangan Ilmu Dakwah*, 26(2), 269–285.
- Sumelang, M. (2021). Analisis Akting Peserta Tingkat I Kelas Akting Salihara 2019 Dalam Pementasan Jakarta Setelah 18: 00 (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Sunarti, S., Nensiliani, N., & Juanda, J. (2023). Bentuk dan Fungsi Deiksis Channel YouTube Najwa Shihab “Susahnya Jadi Perempuan” Tayangan November 2021 (Kajian Pragmatik). *Jurnal Sinestesia*, 13(2), 792–803.

- Umbara, F. W. (2021). User Generated Content di Media Sosial Sebagai Strategi Promosi Bisnis. *Jurnal Manajemen Strategi Dan Aplikasi Bisnis*, 4(2), 572–581.
- Utami, A. D., Setyabudi, D., Santosa, H. P., & Lailiyah, N. (2014). Proses Penentuan Pesan dan Strategi Kreatif Iklan dengan Endorser Berjilbab pada Pengiklan dan Perusahaan Iklan. *Interaksi Online*, 3(1).
- Widodo, A. O., Septiadi, F., & Rakhmawati, N. A. (2023). Analisis Tren Konten Pada Vtuber Indonesia Menggunakan Latent Dirichlet Allocation. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 6(1), 56–63.
- Wirga, E. W. (2017). Analisis Konten Pada Media Sosial Video Youtube Untuk Mendukung Strategi Kampanye Politik. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, 21(1).