DAFTAR PUSTAKA

Agossah, I. (2022, February 12). *Gachikoi and Oshi in the Uruha Rushia Mafumafu Debacle Explained*. DualShockers. https://www.dualshockers.com/gachikoi-oshi-meaning-uruha-rushia-mafumafu-debacle-explained/

Agustin, V. (2020). *Rekrutmen Sdm Di Hotel Majapahit Surabaya (Kajian Outsourcing Atau Non-Outsourcing Sebagai Alternatif Pilihan)* [Diploma, UNIVERSITAS AIRLANGGA]. http://lib.unair.ac.id

Ahdiat, A. (2022, February 7). *Daftar Media Sosial dengan Jangkauan Iklan Tertinggi di Dunia | Databoks*. https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/036b558edcc239c/daftar-media-sosial-dengan-jangkauan-iklan-tertinggi-di-dunia

Ahmadi, R. (2024). *Metodologi penelitian kualitatif*. Ar-Ruzz Media.

Allport, G. W. (1954). *The Nature Of Prejudice*. Addison-Wesley.

Annur, C. M. (2024, February 6). *TikTok Masuk 5 Besar Daftar Media Sosial Terpopuler Dunia pada Awal 2024 | Databoks*. https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/14b22155405908d/tiktok-masuk-5-besar-daftar-media-sosial-terpopuler-dunia-pada-awal-2024

Ardianto, E., Komala, L., & Karlinah, S. (2017). *Komunikasi massa: Suatu pengantar edisi revisi*. Simbiosa Rekatama Media.

Banks, D. J. (Ed.). (2011). *Changing Identities in Modern Southeast Asia*. De Gruyter. https://doi.org/10.1515/9783110809930

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation* (S. F. Glaser, Trans.). Univ. of Michigan Press.

Chin, B., & Morimoto, L. H. (2013). *Towards a theory of transcultural fandom*. *10*(1).

Coppa, F. (2014). Fuck yeah, Fandom is Beautiful. *Journal of Fandom Studies, The*, *2*(1), 73–82. https://doi.org/10.1386/jfs.2.1.73_1

Dempsey, I. (2024, July 31). *VTubers in Q2 2024, most popular & fastest growing streamers | Streams Charts*. https://streamscharts.com/news/vtubers-q2-2024-report

Elfariani, I. (2021). Prasangka dan Suudzon: Sebuah Analisa Komparatif Dari Perspektif Psikologi Barat dan Psikologi Islam. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, *2*(1), 1. https://doi.org/10.29103/jpt.v2i1.3621

Gunawan, M. S. (2021). KOMUNIKASI KELOMPOK VIRTUAL LEADER PEMASARAN ASURANSI. *Eqien: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, *8*(2). https://doi.org/10.34308/eqien.v8i2.253

Haecke, P.-J. V. (2020). Female idols in Japan: Desiring desire, fantasmatic consumption and drive satisfaction. *East Asian Journal of Popular Culture*, *6*(1), 77–92. https://doi.org/10.1386/eapc.00016_1

Haikal, M., Prayogi, B., Ganata, N. P., Rivan, M., & Rakhmawati, N. A. (2024). *ANALISIS PERSEPSI MASYARAKAT DUNIA TERHADAP VIRTUAL YOUTUBER YANG MENAWARKAN PENGALAMAN KEKASIH*. *19*.

Hasan, H. (2015). HUBUNGAN ISLAM DAN NEGARA: Merespons Wacana Politik Islam Kontemporer di Indonesia. *Al-Ahkam*, *1*(25), 19. https://doi.org/10.21580/ahkam.2015.1.25.192

Hidayanti, R., & Yahya, M. (2017). Peran Media Baru Dalam Membentuk Komunitas Virtual (Studi pada Mahasiswa yang Bergabung Dalam Komunitas Acehvidgram di Instagram). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, *2*(2), Article 2.

Husna, M. (2024). *HUBUNGAN SIMBIOSIS MUTUALISME : PANCASILA DAN AGAMA DALAM MEMBANGUN KERUKUNAN UMAT BERAGAMA*. *3*.

Ibrahim. (2015). *Metodologi penelitian kualitatif*. Alfabeta.

Judrah, M. (2015). GENERALISASI EMPIRIK; PROPOSISI, POSTULAT, AKSIOMA DAN TEORI. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, *7*(1), 117–122. https://doi.org/10.47435/al-qalam.v7i1.186

Kamaliah, A. (2023, January 3). *Kisah Cinta Pria Jepang yang Nikahi Virtual Hatsune Miku, Awet 4 Tahun*. detikinet. https://inet.detik.com/cyberlife/d-6496188/kisah-cinta-pria-jepang-yang-nikahi-virtual-hatsune-miku-awet-4-tahun

Kusuma Putra, A. (2023). ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL YOUTUBER DALAM KACAMATA BAUDRILLARDIAN. *HUMANUS : Jurnal Sosiohumaniora Nusantara*, *1*(1), 1–13. https://doi.org/10.62180/paz0a861

Lewis, L. A. (Ed.). (1992). *The Adoring audience: Fan culture and popular media*. Routledge.

Liu, D. H.-L. (2022). *Performance of the Female: The Vtuber Phenomena* [Master of Science, Drexel University]. https://doi.org/10.17918/00001106

Moleong, L. J. (2014). *Metodologi penelitian kualitatatif: Edisi revisi*. PT Remaja Rosdakarya.

Mukhoyyaroh, T. (2020). Anonimitas dan Deindividuasi pada Remaja Pengguna Sosial Media. *Jurnal Penelitian Psikologi*, *11*(1), 26–32. https://doi.org/10.29080/jpp.v11i1.354

Mulyana, D. (2020). *Metodologi penelitian kualitatif: Paradigma baru ilmu komunikasi dan ilmu sosial lainnya*. PT Remaja Rosdakarya.

Mutiah, T., Fajar, A., Pane, I. A., Nurdiansyah, C., & Rafiq, A. (2023). KOMODIFIKASI FANDOM BLACKPINK DI INDONESIA. *NIVEDANA : Jurnal Komunikasi dan Bahasa*, *4*(2), 425–432. https://doi.org/10.53565/nivedana.v4i2.986

Nazir, Moh. (2014). *Metode penelitian*. Ghalia Indonesia.

Nelson, T. D. (Ed.). (2009). *Handbook of Prejudice, Stereotyping, and Discrimination* (0 ed.). Psychology Press. https://doi.org/10.4324/9781841697772

Nurhaliza, W. O., & Fauziah, N. (2020). Komunikasi Kelompok dalam Virtual Community. *KOMUNIDA : Media Komunikasi dan Dakwah*, *10*(01), 18–38. https://doi.org/10.35905/komunida.v10i01.1220

Ponsen, K. N. F., & Setiana, S. M. (2023). PERANCANGAN VIRTUAL YOUTUBER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG TINGKAT PEMULA. *Mahadaya: Jurnal Bahasa,*

Sastra, Dan Budaya, *3*(1), 157–166. https://doi.org/10.34010/mhd.v3i1.8329

Prayogo, A. S. (2023). *PERILAKU KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM BERMAIN GAME APEX LEGENDS (Studi Fenomenologi Alumni SMK TKJ Travina Prima Angkatan 2018)* [Thesis (Undergraduate)]. Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Prayuda, A. A. (2015). *KOMUNITAS OTAKU DI MAKASSAR 2007-2014* [Diploma, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR]. https://eprints.unm.ac.id/8515/

Putra, N. (2011). *Penelitian kualitatif: Proses dan aplikasi*. Indeks.

Putri, A. A., Fauziyyah, P., Wibowo, J. P., & Kristianti, Z. M. P. (2024). PSIKOLOGI SOSIAL PRASANGKA DAN DISKRIMINASI. *HUMANITIS: Jurnal Humaniora, Sosial dan Bisnis*, *2*(6).

Rais, N. S. R., & Dien, A. Y. (2018). *KEMAJUAN TEKNOLOGI INFORMASI BERDAMPAK PADA GENERALISASI UNSUR SOSIAL BUDAYA BAGI GENERASI MILENIAL*.

Salsabila, M. (2021). *ANALISIS SEMIOTIKA PERSONAL BRANDING BANG OGUT SEBAGAI KONTEN KREATOR MELALUI YOUTUBE* [Thesis, FISIP UNPAS]. https://repository.unpas.ac.id/53486/

Sari, P. N., & Dewi, S. F. (2020). Prasangka Terhadap Etnis Tionghoa di Pariaman. *Journal of Civic Education*, *3*(2), 165–171. https://doi.org/10.24036/jce.v3i2.186

Sarosa, S. (2017). *Penelitian Kualitatif Dasar-Dasar, Edisi 2*. Indeks.

Sarwono, J. (2006). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Graha Ilmu.

Sianturi, R. P. (2014). KOMUNITAS VIRTUAL KRISTEN. *Jurnal Teologi Kontekstual*, *38*(1).

Sugiono, S. (2020). *Industri Konten Digital dalam Perspektif Society 5.0 Digital Content Industry in Society 5.0 Perspective*. *22*(2). https://doi.org/10.17933/iptekkom.22.2.2020.175-191

Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Alfabeta.

Tenriawali, A. Y. (2019). BAHASA PRASANGKA SOSIAL DALAM CERPEN "CLARA" KARYA SENO GUMIRA AJIDARMA. *Gramatika: Jurnal Ilmiah Kebahasaan Dan Kesastraan*, *7*(1), 16–27. https://doi.org/10.31813/gramatika/7.1.2019.166.16--27

Ueda, Y. (2020). *Young Students' Views of Idols' Romances: Differences between AKB48 and Sakamichi Group Fans*.

Utama, C. P., Wulan, D. N., & Jati, A. N. (2023). *Humor Seksis: Bentuk Pelecehan dalam Sudut Pandang Perempuan*. *2*(2).

Zimbardo, P. G. (1969). The Human Choice: Individuation, Reason, and Order versus Deindividuation, Impulse, and Chaos. *University of Nebraska Press*.

Zubir, S. K. M. (2011). *Bahasa Melayu dan Sastera Mempunyai Hubungan Simbiosis dalam Membina Jati Diri Generasi Moden*.