

DAFTAR PUSTAKA

- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Davies, Roger J. dan Osamu Ikeno. 2002. *The Japanese Mind*. Singapura: Tuttle Publishing.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, Indriawan Seto Wahyu. 2013. *Semiotika Komunikasi - Aplikasi Praktis bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi Edisi 3*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Doi, Takeo. 1973. "Omote and Ura: Concept Deprived from the Japanese 2-Fold Structure of Consciousness". *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 157(4): 260–267.
- Friedländer, Mathilde B. 2017. "Streamer motives and user-generated content on social live-streaming services". *Journal of Information Science Theory and Practice*, 5(1): 65–84.
- Handayani, Mela Dwi Palupi dan Tri Cahyo Kusumandyoko. 2021. "Representasi Perundungan Pada Video Musik Babymetal – Ijime, Dame, Zettai- Analisis Semiotika Roland Barthes". *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(1): 1-22.
- Indra, Cynthia Magdalena, Anita Elisabet Dundu, dan B. H. Ralph Kairupan. 2019. "Hubungan Kecanduan Internet Dengan Depresi Pada Pelajar Kelas XI Di SMA Negeri 9 Binsus Manado Tahun Ajaran 2018/2019". *Jurnal Medik Dan Rehabilitasi (JMR)*, 1(3): 1–10.
- Kesuma, dkk. 2020. "Analisis Empiris Perilaku, Hubungan dan Persebaran Game Streamer pada Facebook." *Ultima InfoSys*, 11(1): 8–13.
- Krisnanda, Ida bagus Putu Bayu, I Wayan Suardana, dan Gede Pasek Putra Adnyana Yasa. 2023. "Penerapan Konsep Representasi Music Video Tinkerbelle Bali di Dewatlantis Studio". *Jurnal Calaccitra*, 03(01): 102–111.
- Nisa, Khairun. 2018. "Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Berita Dalam Media Surat Kabar Sinar Indonesia Baru". *Jurnal Bindo Sastra*, 2(2): 218–224.
- Noviana, Fajria. 2020. "Representasi Maskulinitas Modern Laki-Laki Jepang dalam Film Perfect World Berdasarkan Semiotika Barthes". *Lite*, 16(2): 250–266.

- Octaningtyas, Vian Andhika. 2017. "Representasi Maskulinitas Boyband Dalam Video Klip". *Kemadha*, 6(2): 57–68.
- Rahmah, Nita Aulia dan Hariyanto. 2022. "Representasi Kecantikan Wanita pada Iklan Televisi Wardah (Analisis Semiotik Roland Barthes versi Wardah Crystal Secret)". *Media and Empowerment Communication Journal*, 1(2): 22–36.
- Rijali, Ahmad. 2018. "Analisis Data Kualitatif". *Jurnal Alhadharah*, 17(33): 81–95.
- Sarjani, Ni Ketut Pande. 2014. "Penerapan Konsep Feminim Pada Ilustrasi Dan Warna Sebagai Daya Tarik Dalam Iklan AXE lengkap". *Kreatif*, 8(2): 1–17.
- Sevilla, Vinta dan Ratu Nadya Wahyuningratna. 2022. "Representasi Hopelessness dalam MV BTS Spring Day (Analisis Semiotika Roland Barthes)". *Ikra-Ith Humaniora: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 7(1): 51–59.
- Sukindro, Sabastian Yustiano dan Dian Veronika Sakti Kaloeti. 2022. "Hubungan Antara Internet Escapism Dan Kecenderungan Kecanduan Internet Dengan Resiliensi Online Sebagai Moderator Pada Remaja Di Sma N 4 Kota Bekasi". *Jurnal Empati*, 11(2): 115–121.
- Tateno, dkk. 2019. "Internet addiction, smartphone addiction, and hikikomori trait in Japanese young adult: Social isolation and social network". *Frontiers in Psychiatry*, 10(7): 1–11.
- Yanhua, Zheng dan Kazuhiko Nojima. 2008. "Daigakusei no Intaanetto Izon Keikou Purosesu to Intaanetto Izon Keikou Jikaku ni Kansuru Jisshouteki Kenkyuu". *Kyushu University Psychological Research*, 9: 111–117.
- Aiobahn.net. 2025. *About Aiobahn*. <https://www.aiobahn.net/home>, diakses 15 Juli 2025.
- Aiobahn, Kotoko. 2021. *Internet Overdose*. <https://www.youtube.com/watch?v=zf6tAcm5J2Q>, diakses 4 Agustus 2023.
- Aiobahn, Kotoko. 2023. *Internet Yamero*. <https://youtu.be/51GIxXFKbzk>, diakses 4 Agustus 2023.
- Anam, Bang. 2019. *Apa itu OST? Semua yang Perlu Anda Ketahui*. <https://newsimbol.com/apa-itu-ost/>, diakses 27 Oktober 2023.
- Andini, Heni. 2019. *Mengenal Lebih Dalam tentang Suicidal Thought*. <https://pijarpsikologi.org/blog/mengenal-lebih-dalam-tentang-suicidal-thought>, diakses 17 Juni 2025.

- Bigbeat. 2022. *Japan's Top Social Media Platforms in 2022*. https://www.bigbeatinc.com/blog/japan_social_media_2022, diakses 14 Desember 2023.
- Capcut. 2024. *Cara Loop Video dalam CapCut dengan Satu Klik*. <https://www.capcut.com/id-id/resource/how-to-edit-loop-videos>, diakses 15 Mei 2025.
- Christiansen, Brian. 2023. *7 Makna Warna dalam Seni dan Budaya yang Bisa Membantu dalam Menyampaikan Pesan*. <https://www.sekolahdesain.id/post/7-makna-warna-dalam-seni-dan-budaya-yang-bisa-membantu-dalam-menyampaikan-pesan-1>, diakses 10 Mei 2025.
- Eigonary. 2025. *TOEFL • TOEIC • Eiken no Eigo Gakushuu Jisho*. <http://www.eigonary.com/>, diakses 13 Juni 2025.
- Ensiklopedia Dunia. 2019. *Video Musik*. https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Video_musik, diakses 14 Desember 2023.
- Handoko. 2023. *News Bytes Explainer: Membedah istilah Manic Pixie Dream Girl dalam film—makna, contoh*. <https://bahasa.newsbytesapp.com/news/entertainment/membedah-istilah-manic-pixie-dream-girl-dalam-film/story>, diakses 14 Desember 2023.
- Hansen, John. 2024. *White Angels? - A Commentary and Poem About Angels*. <https://discover.hubpages.com/religion-philosophy/White-Angel-A-Commentary-and-Poem-About-Angels>, diakses 17 Juni 2025.
- Imai, Susumu. 2022. *Needy Girl Overdose - Ribyuu*. <https://jp.ign.com/needy-girl-overdose/57396/review/needy-girl-overdose>, diakses 26 September 2023.
- Japandev. 2023. *Understanding the Peace Sign in Japanese Culture*. <https://japan-dev.com/blog/japan-peace-sign>, diakses 19 Juni 2025.
- Kotoko Official Web Site. 2025. *Kotoko Profile*. <https://www.kotoko.asia/>, diakses 15 Juli 2025.
- Kumparan. 2023. *Arti Senja dan Makna Filosofis di Balikny*. <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/arti-senja-dan-makna-filosofis-di-baliknya-20sG2MNRMYq/full>, diakses 10 Mei 2025.
- Kusuri-no-shiori. 2012. *Depas Tablets 0.5mg*. <https://www.rad-ar.or.jp/siori/english/search/result?n=32214>, diakses 11 November 2024.
- Luebering, JE. 2025. *What is DNA?* <https://www.britannica.com/science/DNA>, diakses 17 Juni 2025.
- Ministry of Internal Affairs and Communications Japan. 2013. *Intaanetto tte*

Nani?

https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/security/basic/service/01.html, diakses 27 September 2023.

Nippon.com. 2020. *Endearing Dejection: "Pien" Picked as One of Japan's Words of 2020*. <https://www.nippon.com/en/japan-topics/c03823/>, diakses 4 Desember 2024.

Nowell, Tom J. 2017. *Why is green considered a toxic color in movies?* <https://scifi.stackexchange.com/questions/160885/why-is-green-considered-a-toxic-color-in-movies>, diakses 10 Mei 2025.

Pane, Merry Dame Cristy. 2022. *Mengenal Parasocial Relationship, Hubungan Satu Sisi dengan Idola*. <https://www.alodokter.com/mengenal-parasocial-relationship-hubungan-satu-sisi-dengan-idola>, diakses 15 Mei 2025.

Pixlr. 2022. *A Guide to Neon Colors and Designs*. <https://pixlr.com/blog/a-guide-to-neon-colors-and-designs/>, diakses 15 Mei 2025.

Prasetyo, Irfan. 2024. *Apa itu Coding? Ini Pengertian, Manfaat, dan Contohnya Lengkap*. <https://docif.telkomuniversity.ac.id/apa-itu-coding-ini-pengertian-manfaat-dan-contohnya-lengkap>, diakses 15 Mei 2025.

RG. (2018). *Sejarah Singkat Perkembangan Radio*. <https://www.kpi.go.id/index.php/id/umum/38-dalam-negeri/34250-sejarah-perkembangan-radio>, diakses 18 Juni 2025.

Stahel, Philip S. 2013. *Swiss flag or Red Cross emblem: why the confusion?* <https://pssjournal.biomedcentral.com/articles/10.1186/1754-9493-7-13>, diakses 9 Mei 2025.

Time & Space KDDI. 2021. *Sumaho Izon-Ritsu ga Zoukachuu, Gen'eki Koukousei ni Sumaho to no Tsukiaikata o Chokugeki Intabyuu*. <https://time-space.kddi.com/au-kddi/20210302/3071>, diakses 2 Februari 2023.

Watanabe, Dkmm. 2024. *Omote and Ura in Japan*. <https://www.nipino.com/omote-and-ura-in-japan>, diakses 20 Juni 2025.

Weblio. 2025. *Weblio Kokugoshiten*. <https://www.weblio.jp/>, diakses 14 Juni 2025.

Wethington, Nicholas. 2009. *The Switch to Digital Switches off Big Bang TV Signal*. <https://www.universetoday.com/25560/the-switch-to-digital-switches-off-big-bang-tv-signal/>, diakses 12 September 2024.

Yada, Fumi. 2021. *Study: Pandemic fuels addictions to video games, internet in Japan*. <https://www.asahi.com/ajw/articles/14465596>, diakses 15 Juli 2025.

Yee, Andy. 2013. *When Will Japan Tap Its Internet Potential?*
https://www.globalasia.org/v8no1/feature/when-will-japan-tap-its-internet-potential_andy-yee, diakses 14 Desember 2023.

