

DAFTAR PUSTAKA

- .APJII. (2022). *Survei Pengguna Internet Indonesia*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Ardiansyah, A. (2013). *E-Learning: Konsep dan Aplikasi*. Penerbit Andi.
- Auliawan, R. (2024). *Diplomasi Budaya Jepang Melalui Kebijakan "Cool Japan"*.
Jurnal Hubungan Internasional.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Prentice-Hall.
- Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Communication in Political Campaigns.
Journalism Quarterly, 50(1), 3-12.
- Bungkaes, A. (2013). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Rineka Cipta.
- Chandrawati, S. R. (2010). *E-Learning: Konsep dan Aplikasi*. Penerbit Andi.
- Chi'e: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang. (2021). *Studi Penggunaan Subtitle dalam Pembelajaran Bahasa Jepang*.
- Craig, T. J. (2000). *Japan Pop!: Inside The World of Japanese Popular Culture*.
M.E. Sharpe.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS 26*.
Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamidi. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif: Pendekatan Praktis untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*. UMM Press.
- Hartati, S. (2023). *Teori Belajar Behavioristik dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan.
- Hartley, D. E. (2015). *E-Learning: The New Face of Education*. Kogan Page.
- Hidayat, A. (2021). *Penerapan Budaya Populer dalam Proses Belajar-Mengajar*.
Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan.

- Ichikawa, K. (2020). *The Effectiveness of Dual Subtitles in Foreign Language Learning*. Journal of Language Education.
- Iqbal, M. (2016). *Media Digital sebagai Alat Diplomasi Lunak Jepang*. Jurnal Komunikasi.
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Duke University Press.
- Japan Foundation. (2021). *Survey Report on Japanese-Language Education Abroad, 2021*. The Japan Foundation.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Jones, S. (2009). *Digital Media and Society*. Sage Publications.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). (2023). *Laporan Survei Konsumsi Konten Digital Indonesia*.
- Kramsch, C. (1993). *Context and Culture in Language Teaching*. Oxford University Press.
- Kurniawan, A. (2023). *Peran Media Streaming dalam Penyebaran Budaya Jepang di Indonesia*. Jurnal Media dan Komunikasi.
- Lim, M. (2013). *The Internet and Everyday Life in Indonesia*. Routledge.
- Michael, M. (2013). *E-Learning: A Guide for Trainers and Learners*. Kogan Page.
- Netflix Help. (2023). *Customizing Subtitles and Captions*. Netflix.
- Ni Putu Eka Ernawati. (2020). *Penggunaan YouTube dalam Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Singaraja*. Stilistika.
- Nippon.com. (2023). *Social Media Usage in Japan*. (Diakses dari: <https://www.nippon.com/en/japan-data/h02384/>)

- Panjaitan, R. (2023). *Tantangan Hak Cipta dan Akurasi Terjemahan Konten Asing di Platform Streaming*. Jurnal Hukum dan Teknologi.
- PricewaterhouseCoopers. (2022). *Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026*. PwC.
- Rakhmawati, A. (2024). *Inovasi Fitur Edukatif pada Platform Streaming Lokal*. Jurnal Teknologi Pendidikan.
- Rasman. (2021). *Penggunaan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Masa Pandemi COVID-19*. MTsN Luwu Utara.
- Ravianto, J. (2014). *Produktivitas dan Efisiensi dalam Organisasi*. Rineka Cipta.
- Ricky Amanah. (2022). *Serial Netflix sebagai Media Digital Pembelajaran Bahasa Asing Mahasiswa*. Fakultas Ilmu Pengetahuan dan Budaya Universitas Indonesia.
- Robbani, A. (2024). *Proses Lokalisasi Budaya dalam Konten Streaming Asing*. Jurnal Kajian Budaya.
- Rogers, E. M. (1962). *Diffusion of Innovations*. Free Press.
- Ryoma Yoshida. (2024). *Pergeseran Siaran Olahraga ke Layanan OTT di Jepang*. Jurnal Media Olahraga.
- Sari, D. P. (2020). *Fenomena Cool Japan dan Pengaruhnya terhadap Generasi Muda di Indonesia*. Jurnal Kajian Jepang.
- Sihombing, R. (2022). *Pengaruh Anime terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang Mahasiswa*. Universitas Gadjah Mada.
- Storey, J. (2018). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. Routledge.
- Stuart Hall. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage Publications.

- Sukmawati, A. (2024). *Efektivitas Video Pendek dalam Pembelajaran Daring*. Jurnal Pendidikan.
- Susanto, B. (2022). *Diplomasi Publik dan Media Digital dalam Hubungan Bilateral*. Jurnal Komunikasi Internasional.
- Susilowati, E. (2021). *Inovasi Digital dalam Industri Hiburan dan Gaya Hidup Urban*. Jurnal Ekonomi Kreatif.
- Suyanto, B. (2013). *Sosiologi Teks: Pengantar Analisis Teks Media*. Kencana.
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). An Integrative Theory of Intergroup Conflict. *The Social Psychology of Intergroup Relations*, 33-47.
- We Are Social & Meltwater. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. (Diakses dari: <https://www.meltwater.com/en/blog/social-media-statistics-indonesia>)
- Weegar, M. A., & Pacis, D. (2012). A Comparison of Two Online Learning Models: Traditional Course vs. Competency-Based Education. *Journal of Online Learning and Teaching*, 8(1), 1-10.
- Williams, R. (1993). *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*. Oxford University Press.
- Wiratama, D. (2021). *Pengaruh Platform Digital terhadap Pengenalan Budaya Jepang di Kalangan Anak Muda*. Jurnal Komunikasi Digital.
- Wiyono, G. (2007). *Manajemen Proyek Pembangunan*. Bumi Aksara.
- Zhuo, Y., & Wang, Y. (2025). *Incidental Vocabulary Acquisition through Audiovisual Media*. Journal of Second Language Acquisition.
- APJII. (2022). *Survei Pengguna Internet Indonesia*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Ardiansyah, A. (2013). *E-Learning: Konsep dan Aplikasi*. Penerbit Andi.
- Auliawan, R. (2024). *Diplomasi Budaya Jepang Melalui Kebijakan "Cool Japan"*. Jurnal Hubungan Internasional.

- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Prentice-Hall.
- Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Communication in Political Campaigns. *Journalism Quarterly*, 50(1), 3-12.
- Bungkaes, A. (2013). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Rineka Cipta.
- Chandrawati, S. R. (2010). *E-Learning: Konsep dan Aplikasi*. Penerbit Andi.
- Chi'e: *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*. (2021). Studi Penggunaan Subtitle dalam Pembelajaran Bahasa Jepang.
- Craig, T. J. (2000). *Japan Pop!: Inside The World of Japanese Popular Culture*. M.E. Sharpe.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS 26*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamidi. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif: Pendekatan Praktis untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*. UMM Press.
- Hartati, S. (2023). Teori Belajar Behavioristik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Hartley, D. E. (2015). *E-Learning: The New Face of Education*. Kogan Page.
- Hidayat, A. (2021). Penerapan Budaya Populer dalam Proses Belajar-Mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Ichikawa, K. (2020). The Effectiveness of Dual Subtitles in Foreign Language Learning. *Journal of Language Education*.
- Iqbal, M. (2016). Media Digital sebagai Alat Diplomasi Lunak Jepang. *Jurnal Komunikasi*.
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Duke University Press.
- Japan Foundation. (2021). *Survey Report on Japanese-Language Education Abroad, 2021*. The Japan Foundation.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Jones, S. (2009). *Digital Media and Society*. Sage Publications.

- Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). (2023). Laporan Survei Konsumsi Konten Digital Indonesia.
- Kramsch, C. (1993). *Context and Culture in Language Teaching*. Oxford University Press.
- Kurniawan, A. (2023). Peran Media Streaming dalam Penyebaran Budaya Jepang di Indonesia. *Jurnal Media dan Komunikasi*.
- Lim, M. (2013). *The Internet and Everyday Life in Indonesia*. Routledge.
- Michael, M. (2013). *E-Learning: A Guide for Trainers and Learners*. Kogan Page.
- Netflix Help. (2023). *Customizing Subtitles and Captions*. Netflix.
- Ni Putu Eka Ernawati. (2020). Penggunaan YouTube dalam Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Singaraja. *Stilistika*.
- Nippon.com. (2023). *Social Media Usage in Japan*. (Diakses dari: <https://www.nippon.com/en/japan-data/h02384/>)
- Panjaitan, R. (2023). Tantangan Hak Cipta dan Akurasi Terjemahan Konten Asing di Platform Streaming. *Jurnal Hukum dan Teknologi*.
- PricewaterhouseCoopers. (2022). *Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026*. PwC.
- Rakhmawati, A. (2024). Inovasi Fitur Edukatif pada Platform Streaming Lokal. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Rasman. (2021). Penggunaan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Masa Pandemi COVID-19. *MTsN Luwu Utara*.
- Ravianto, J. (2014). *Produktivitas dan Efisiensi dalam Organisasi*. Rineka Cipta.
- Ricky Amanah. (2022). Serial Netflix sebagai Media Digital Pembelajaran Bahasa Asing Mahasiswa. *Fakultas Ilmu Pengetahuan dan Budaya Universitas Indonesia*.
- Robbani, A. (2024). Proses Lokalisasi Budaya dalam Konten Streaming Asing. *Jurnal Kajian Budaya*.
- Rogers, E. M. (1962). *Diffusion of Innovations*. Free Press.
- Ryoma Yoshida. (2024). Pergeseran Siaran Olahraga ke Layanan OTT di Jepang. *Jurnal Media Olahraga*.

- Sari, D. P. (2020). Fenomena Cool Japan dan Pengaruhnya terhadap Generasi Muda di Indonesia. *Jurnal Kajian Jepang*.
- Sihombing, R. (2022). Pengaruh Anime terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang Mahasiswa. Universitas Gadjah Mada.
- Storey, J. (2018). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. Routledge.
- Stuart Hall. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage Publications.
- Sukmawati, A. (2024). Efektivitas Video Pendek dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan*.
- Susanto, B. (2022). Diplomasi Publik dan Media Digital dalam Hubungan Bilateral. *Jurnal Komunikasi Internasional*.
- Susilowati, E. (2021). Inovasi Digital dalam Industri Hiburan dan Gaya Hidup Urban. *Jurnal Ekonomi Kreatif*.
- Suyanto, B. (2013). *Sosiologi Teks: Pengantar Analisis Teks Media*. Kencana.
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). An Integrative Theory of Intergroup Conflict. *The Social Psychology of Intergroup Relations*, 33-47.
- We Are Social & Meltwater. (2024). Digital 2024: Indonesia. (Diakses dari: <https://www.meltwater.com/en/blog/social-media-statistics-indonesia>)
- Weegar, M. A., & Pacis, D. (2012). A Comparison of Two Online Learning Models: Traditional Course vs. Competency-Based Education. *Journal of Online Learning and Teaching*, 8(1), 1-10.
- Williams, R. (1993). *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*. Oxford University Press.
- Wiratama, D. (2021). Pengaruh Platform Digital terhadap Pengenalan Budaya Jepang di Kalangan Anak Muda. *Jurnal Komunikasi Digital*.
- Wiyono, G. (2007). *Manajemen Proyek Pembangunan*. Bumi Aksara.
- Zhuo, Y., & Wang, Y. (2025). Incidental Vocabulary Acquisition through Audiovisual Media. *Journal of Second Language Acquisition*.