

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Sabarina, & Harahap. (2020). Implementation Information Technology Through Channel Youtube "Lampu Islam". In *2nd Social and Humaniora Research Symposium (SoRes 2019)*, 630-631.
- Brogan, C. (2010). *Social Media 101 : Tactics and Tips To Develop Your Business Online*. John Wiley & Sons.
- Bukit. (2022). Analisis Prilaku Masyarakat Terhadap Pandemi Covid-19 Pada Masa New Normal. *Jurnal Kesmas Prima Indonesia*, 7-12.
- Erta, A. G. (2020). Pengaruh Konten Prank dalam Youtube terhadap Sikap Negatif Mahasiswa Universitas Sumatera Utara. Diss. *Diss*.
- Fajriani, A. (2021). *Pengaruh Channel Youtube Yulia Baltschun Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Diet Sehat Para Viewers-nya*. Bandung: Universitas Telkom.
- Fitriani, Kasumawati, & Lestari. (2022). CORRELATION BETWEEN PARENTAL INTERACTIONS WITH ONLINE GAME ADDICTED ADOLESCENTS. *NURSING ANALYSIS: Journal of Nursing Research*, 144-153.
- Ina, R. (2021). *Digital Marketing pada Start Up dan UMKM: Praktik Melakukan Pemasaran Berbasis Digital Menuju UMKM Tangguh, Kompetitif dan Unggul di Era Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Absolute Media.
- Jannah, S. M. (2021). Pengaruh konten Dakwah Channel Youtube Ustadz Abdul Somad Official terhadap pemahaman Akidah Islam Remaja di Kecamatan Kota Sumenep. *Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya*.
- Kehik. (2022). *ILMU PEMERINTAHAN DAERAH Menyelisik Hubungan Kerja Kepala Daerah dengan DPRD*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Khoiri. (2021). *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online*. Ponorogo: IAIN Ponorogo.
- Kusumawati, T. I. (2019). Komunikasi verbal dan nonverbal. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Labas, & Yasmine. (2019). Komodifikasi di Era Masyarakat Jejaring: Studi Kasus YouTube Indonesia. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*.
- Machidhar, A. S. (2022). Efektivitas penggunaan media sosial YouTube sebagai media penyebaran informasi pada Channel YouTube Diskominfo Boyolali. *Solidaritas*.
- Mc Quail. (2011). *Teori Komunikasi Massa McQuail*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Miller, K. (2009). *Organizational Communication : Approaches and Processes 6 th Edition*. Belmont CA Wedsworth Publishing Company.

- Pangarsa. (2020). Implementasi Media Video Youtube dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI MI Miftahul Abror. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 154-166.
- Pratama, Pramudya, K., & Rosilawati, Y. (2022). The Effect of Accessing Intensity The Brandonkent Everything Youtube Gaming Channel on Subscriber Aggressive Behavior. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 35-46.
- Putri, Susanto, & Nur. (2022). Pengaruh konten youtube gaming terhadap pemerolehan bahasa anak usia tiga sampai enam tahun. *Perspektif*, 460-470.
- Rahman, A. (2021). PENGARUH KONTEN REVIEW SMARTPHONE SAMSUNG GALAXY A72 DI YOUTUBE TERHADAP MINAT BELI MASYARAKAT. *Ikon--Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 83-92.
- Saffril, M. (2004). *Perilaku Pencarian Informasi Melalui Koleksi Surat Kabar untuk Memenuhi Kebutuhan Informasi: Studi Deskriptif Tentang Perilaku Pencarian Informasi Melalui Koleksi Surat Kabar untuk Memenuhi Kebutuhan Informasi Mahasiswa di Perpustakaan UNISBA*. Bandung: Tidak di terbitkan.
- Solis, B. (2011). *ENGAGE! The Complete Guide for BRANDS and BUSINESSES to Build, Cultivate, and Measure Success in the New Web*. John Wiley&Sons,inc.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulandjari, Wulan, Amboningtyas, & Hasiholan. (2023). Efektifitas Komunikasi Media Sosial Dalam Memahami Peran Elsimil Untuk Menekan Angka Stunting Di Indonesia. *Jurnal Egaliter*.
- Tella, Adeyinka, Olatubosun, B. O., & Age, S. (2020). The perspective of undergraduate students on information needs and seeking behavior through YouTube. *Journal of Electronic Resources Librarianship*, 94-109.
- Thellwall, M. (2021). Lifestyle information from YouTube influencers: some consumption patterns. *Journal of Documentation*, 1209-1222.
- Wahyudi, R. (2022). Pengaruh Iklan Dan Influencer Terhadap Keputusan Pembelian Item Virtual Pada Games Online Mobile Legends. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, 563-578.
- Yogatama, Kharisma, & Fanani. (2019). Analisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pemain dalam permainan MOBA (studi kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Zahra. (2023). *Pengaruh Kualitas Informasi Dan Pemenuhan Kebutuhan Informasi Pada Youtube Channel "Gadgetin" Terhadap Keputusan Pembelian Gadget*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.

Zuhri, Fajriah, Wibowo, Prakoso, Indriani, Windari, & Yogia. (2020). *Teori Komunikasi Massa dan Perubahan Masyarakat*. Malang: Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang bekerjasama dengan Inteligencia Media (Intrans Publishing Group).