

DAFTAR PUSTAKA

- Agriawan, D. (2016). *Hubungan fanatisme dengan perilaku agresi suporter sepak bola* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Agustina, H. 2015. "*Konsep Diri Otaku Anime di Kota Serang*" ,Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Aisyah, I. 2019. "*Anime dan gaya hidup mahasiswa : studi pada mahasiswa yang tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta*" ,Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's database animals*. U of Minnesota Press.
- Chapman, P. (2017). Anime Industry Income Hits 2.9 Trillion Yen Milestone. Retrieved on July 30, 2019.
- Creswell, John.W. 2012. *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Dewi, P. A. (2012). Komunitas Fujoshi Di Kalangan Perempuan Indonesia. *Lingua Cultura*, 6(2), 173-182.
- Djamaris, E., Jaruki, M., Sunardjo, N., Mu'jizah, M. J., & Mulyani S, Y. (1996). Nilai budaya dalam beberapa karya sastra nusantara: sastra daerah di Kalimantan.
- Fathun, L. M. (2016). Kebijakan Geopolitik Poros Maritim Di Era Jokowi. *Yogyakarta: MIHI UMY*.

- Fitria, S. (2018). *NILAI BUDAYA JEPANG AMAE, ON, DAN GIRI DALAM FILM NAMIYA ZAKKATEN NO KISEKI [ナミヤ雑貨店の奇蹟] という映画における日本文化の価値[甘え][恩][義理]* (Doctoral dissertation, Diponegoro University).
- Galbraith, P. W. 2009. "Moe: *Exploring virtual potential in post-millennial Japan. electronic journal of contemporary japanese studies*".
- Galbraith, P. W., & Karlin, J. G. (Eds.). 2012. *Idols and celebrity in Japanese media culture*. Springer.
- Hara, K. 2006. The concept of omoiyari (altruistic sensitivity) in Japanese relational communication. *Intercultural Communication Studies*, 15(1), 24.
- Hamid, Y. 2018. *Studi Kasus Dinamika Manajemen Fanatisme Kelompok Suporter Brigata Curva dan Brajamusti*. Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hamka, M. M. 2021. "Fanatisme Otaku Terhadap Anime One Piece :Studi Kasus Pada Komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta". Skripsi, Universitas Islam Indonesia
- Hein, P. (2009). *How the Japanese became foreign to themselves: the impact of globalization on the private and public spheres in Japan* (Vol. 164). LIT Verlag Münster.
- Hidayat, D., & Hidayat, Z. (2020). *Anime as Japanese Intercultural Communication: A Study of the Weeaboo Community of Indonesian*

Generation Z and Y. *Romanian Journal of Communication and Public Relations*, 22(3), 85-103.

Koentjaraningrat. 2002. Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: Rineka Cipta.

Koentjaraningrat. 1984. Kebudayaan Jawa. Jakarta: Balai Pustaka.

Moleong, Lexy, J. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Mihara, R. (2020). A Coming of Age in the Anthropological Study of Anime?. *Journal of Business Anthropology*, 9(1), 88-110.

Minamoto, R. (1969). Giri to ninjo [Obligation and human feelings]. *Tokyo: Chuokoronsha*.

Munqidzah, Z. (2015). Pengenalan Nilai-nilai Budaya Jepang Pada Buku Teks みんなの日本語 初級 1 (Minna No Nihongo Shkyuu 1). *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 2(1), 1-12.

Nugroho, dkk. 2016. *Anime sebagai budaya populer :Studi pada komunitas anime di Yogyakarta*, Universitas Negeri Yogyakarta.

Nugroho, S. A. (2017). *Gambaran Nijikon di Jepang Pada Tokoh Takamizawa Suichi dalam Anime Midori no Hibi Karya Sutradara Tsuneo Kobayashi* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).

Rafsanjani, A. (2014). Analisis Perilaku Fanatisme Penggemar Boyband Korea (Studi Pada Komunitas Safel Dance Club). Universitas Negeri Yogyakarta.

- Oktaviana, E.R. 2016. NILAI GIRI DAN NINJOU DALAM KOMIK HAPPY CAFE KARYA KOU MATSUZUKI. Skripsi. Medan : Universitas Sumatera Utara
- Prasista, Himawan. 2017. Memahami Film. Yogyakarta : Montase Press.
- Setiawan, Albert Anastasius. 2009. Analisis Konsep Giri Dan Ninjou Dalam Hubungan Persahabatan Tokoh Shuuji Dalam Drama Nobuta Wo Produce. Skripsi. Jakarta: Universitas Bina Nusantara.
- Sianturi, N. I. C. N. (2018). Nilai-Nilai Budaya dalam Cerita Rakyat Putri Lopian: Tinjauan Antropologi Sastra.
- Siregar, A. G. (2021). *Studi Netnografi Terpaan Tayangan Anime One Piece Pada Perubahan Gaya Hidup Anggota Komunitas One Piece ID Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Tanaka, H., & Ishida, S. (2018). Doing manga as leisure and its meaning and purpose: The case of Japanese female manga fans called Fujoshi. In *Global leisure and the struggle for a better world* (pp. 201-218). Palgrave Macmillan, Cham.
- Trahutami, Sriwahyu Istana. 2015. Nilai Sosial Budaya Jepang Dalam Peribahasa Jepang Yang Menggunakan Konsep Binatang. Jurnal Izumi, Volume 5, No 1. Semarang : Universitas Diponegoro.
- Tsutsui, W. M. (2008). Nerd nation: Otaku and youth subcultures in contemporary Japan. *Education About Asia*, 13(3), 12-18.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Gambar 32. Poster Kegiatan Meet Up Komunitas One Piece Makassar



Gambar 33. Kegiatan Cosplayer Pada Acara Street Food Festival





Gambar 34. Kegiatan Meet Up Komunitas One Piece Makassar



