

## Daftar Pustaka

- Abercrombie, Nicholas, Stephen Hill & Bryan S. Turner. 2010. *Kamus Sosiologi*. Terjemahan oleh D. Noviyani, E. Adinugraha, Rh. Widada. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baker, Chris. 2004. *The SAGE Dictionary of Cultural Studies*. London, Thousand Oaks, & New Delhi: SAGE Publications.
- Bellyanto, Bagus. 2020. "J-Pop Sebagai Budaya Populer Jepang Dan Dampaknya Di Indonesia." Skripsi, Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta. Diakses dari April 2023 (<http://repository.unj.ac.id/id/eprint/10650>).
- Badan Pusat Statistik. 2023. *Kota Makassar Dalam Angka 2023*. Makassar: BPS Kota Makassar.
- Bryman, Alan. & Edward Bell. 2019. *Social Research Methods*. Edisi ke-5. Toronto: Oxford University Press.
- Craig, Timothy, J., ed. 2000. *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*. New York: M. E. Sharpe, Inc.
- Crawford, Garry. & David Hancock. 2019. *Cosplay and the Art of Play: Exploring Sub-Culture Through Art*. London: Palgrave Macmillan.
- Choo, Kukhee. 2013. "Playing the global game: Japan brand and globalization." Hal. 213-231 Dalam *Asian Popular Culture: The global (dis)continuity*, editor oleh Anthony Y.H. Fung. Oxford & New York: Routledge.
- Darumukti, Bernardi, G. 2022. "Indonesia: 'Kartun' for anime: piracy, community, and fantasy." Hal. 202-222. Dalam *Japanese Animation In Asia: Transnational Industry, Audiences, and Success*, editor oleh Marco Pelitteri dan Heung-wah Wong. DOI: 10.4324/9781315123707-9.
- Darmawan, Hikmat. 2019. *Sebulan di Negeri Manga*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Faisal, Muhammad, A., Yusida Lusiana, & Dian Bayu Firmansyah. 2022. "Hegemonisasi Budaya Populer Jepang dalam Komunitas Otaku". *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan*, Volume 6 No 1 2022.
- Freedman, Alissa. & Toby Slade., eds. 2018. *Introducing Japanese Popular Culture*. Oxford & New York: Routledge.

- Hasbi, dkk. 2021. *Buku Pedoman Penulisan Proposal dan Skripsi*. Makassar: Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin.
- Hatami, Wisnu. 2018. "Popular Culture Of Japanese Anime In The Digital Age And The Impact On Nationalism Of Young Indonesian Citizens." *IJSS*. Vol.14, No.1.
- Hitchcock, John. H, & Nastasi Bonnie K. 2011. "Mixed Methods for Construct Validation". Hal 249 – 268 .Dalam *The SAGE Handbook of Innovation in Social Research Methods*, editor oleh Malcolm Williams and Paul Vougt. London: Sage Publication.
- Heryanto, Ariel. 2015. *Identitas dan Kenikmatan: Politik Budaya Layar di Indonesia*. Terjemahan oleh Eric Sasono. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Kertamukti, Rama. 2019. "Praktik *Prosumption* Kalangan Kelas Menengah Yogyakarta di Instagram: Culture, Network Society". *Warta Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 2(01), 34-47.
- Lunning, Frenchy. 2022. *Cosplay The Fictional Mode of Existence*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Martono, Nanang. 2015. *Metode Penelitian Sosial Konsep-Konsep Kunci*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Marx, Karl. 2000. *Karl Marx Selected Writings*. Editor oleh David McLellan. Edisi ke-2. Oxford: Oxford University Press.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, & Johnny Saldana. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Thousand Oaks, London, New Delhi, & Singapura: SAGE Publications.
- Mishou, Luxx, A. 2021. *Cosplayers: Gender and Identity*. Oxford & New York: Routledge.
- Mustajab, Ridwan. 2023. *8 Website Favorit di Indonesia pada Juni 2023, Ada Anime*. Diakses 27 September, 2023 (<https://dataindonesia.id/internet/detail/8-website-favorit-di-indonesia-pada-juni-2023-ada-anime>).
- Otmazgin, Nissim, K. 2012. "Geopolitics and Soft Power: Japan's Cultural Policy and Cultural Diplomacy in Asia." *Asia-Pacific Review*, 19:1, 37-61. doi: 10.1080/13439006.2012. 678629.

- Rastati, Ranny. 2012. "Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay (Studi terhadap *Cosplayer* yang Melakukan Crossdress)." *Jurnal Komunikasi Indonesia*, Volume I, Nomor 2.
- \_\_\_\_\_, Ranny. 2015. "Dari Soft Power Jepang Hingga Hijab Cosplay." *Jurnal Masyarakat & Budaya*, Volume 17 No. 3.
- Ritzer, George. 2015. "The "New" World of *Prosumption*: Evolution, "Return of the Same," or Revolution?". *Sociological Forum*, Vol. 30, No. 1, March. Pp 1-17.
- \_\_\_\_\_, George. 2017. "From production and consumption to *Prosumption*: A personal journey and its larger context." Dalam *Routledge Handbook of Consumption*, editor oleh Margit Keller, Bente Halkier, Terhi-Anna Wilska dan Monica Truninger. Oxford & New York: Routledge.
- \_\_\_\_\_, George. 2019. "*Prosumption*: Contemporary Capitalism and The "New" Prosumer." Dalam *The Oxford Handbook of Consumption*, editor oleh Frederick E. Wherry & Ian Woodward. New York: Oxford University Press.
- Ritzer, George, & Jeffrey Stepnisky. 2018. *Sociological Theory* (edisi kesepuluh). Los Angeles: Sage Publications.
- Ritzer, Georg, & Nathan Jurgenson. 2010. "Production, Consumption, *Prosumption*: The nature of capitalism in the age of the digital 'prosumer'." *Journal of Consumer Culture*, 10(1), 13–36. doi:10.1177/1469540509354673.
- Ritzer, George, Paul Dean, & Nathan Jurgenson. 2012. "The coming of age of the prosumer." *American behavioral scientist*, 56(4), 379-398. doi:10.1177/0002764211429368.
- Siuda, Piotr, dkk. 2013. *Prosumption in the Pop Industry: An Analysis of Polish Entertainment Companies*. Warsawa: Collegium Civitas Press.
- Suhaeb, Fidaus W., dkk. 2022. "Consumerism of Japanese Popular Culture in the *Cosplayers* Lifestyle (Sociological Studies on Cosplay Communities in Makassar City)." Dalam *International Joined Conference on Social Science (ICSS 2021)*. 614-618.
- Semrush. 2023. Most Visited Websites in Indonesia, October 2023. Diakses pada 4 Oktober, 2023 (<https://www.semrush.com/website/top/indonesia/all/>).
- Severino, Seguarda F., & Francisco Silva. 2023. "The trend of Japanese pop culture and its differentiating approach through event tourism".

*International Journal of Event and Festival Management*, Volume 14 Issue 4, pp. 475-487. doi 10.1108/IJEFM-01-2023-0001.

Screpanti, Ernesto. 2019. *Labour and Value: Rethinking Marx's Theory of Exploitation*. Cambridge: Open Book Publisher.

Statista. 2022. *Breakdown of anime fans in the U.S. 2022, by generation*, diakses 29 November, 2023 (<http://www.statista.com/statistics/1350870/share-anime-fans-generation-us/>)

Storey, John. 2015. *Cultural Theory and Popular Culture An Introduction*. Edisi ke-7. Oxford & New York: Routledge.

Tim TvOne. 2023. *Arti Cosplay, Cosplayer, Sejarah dan Perkembangannya di Indonesia*. Diakses 29 November, 2023 (<https://www.tvonenews.com/lifestyle/151210-arti-Cosplay-Cosplayer-sejarah-dan-perkembangannya-di-indonesia?page=1>).

Toffler, Alvin. 1981. *The Third Wave*. New York: Bantam Books.

Tsutsui, William, M. 2010. *Japanese Popular Culture and Globalization*. New York: Columbia University Press.

Veen, Esther J., Hans Dagevos, & Jan Eelco Jansma. 2021. "Pragmatic Prosumption: Searching for Food Prosumers in the Netherlands". *Sociologia Ruralis*, Vol 61, Number 1, January 2021, pp 255 – 277. Doi: <https://doi.org/10.1111/soru.12323>.

Venus, Antar & Lucky Helmi. 2010. "Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung". *Jurnal ASPIKOM* .Volume 1, Nonmor 1, Juli 2010: 1-124.

Verboord, Marc & Susanne Janssen. 2015. "Internet and Culture". Dalam *International Encyclopedia of the Social and Behavioral Sciences* (edisi kedua) editor oleh James D. Wright. Oxford: Elsevier. pp. 587–592. doi: <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.10439-8>

Wardhana, RE, B. 2015. "Reproduksi Budaya Populer Jepang (Studi Kasus Pada Visual Shock Community Solo)." *DILEMA*. Vol. 30, No.2.

Yin, Robert, K. 2014. *Case Study Research: Design and Methods*. Edisi ke-5. London, Los Angeles, New Delhi, Singapura, Washington DC: Sage Publications.

- Yulian, Sakinah, B., & Mohammad Syahriar Sugandi. 2019. “Perilaku Komunikasi Otaku dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas Jepang Soshonbu Bandung)”. *Jurnal Komunikasi*. Volume 13, Nomor 2, April 2019, Hal 191-200. doi: 10.20885/Komunikasi.vol3.iss2.art.6.
- Yamane, Toi. 2020. Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia. *Jurnal Ayumi*, 7(1), 68-82.

## LAMPIRAN

### 1. Dokumentasi dan proses wawancara bersama informan

#### Wawancara bersama beberapa informan



Suasana festival budaya populer Jepang di tiga mall berbeda di Kota Makassar



Proses pembuatan kostum *cosplay* oleh salah satu informan



2. Pedoman Wawancara

No.	Rumusan Masalah	Konsep	Pertanyaan Utama	Pertanyaan Lanjtan
1.	Bagaimana proses penerimaan budaya populer Jepang oleh para <i>cosplayer</i> di Kota Makassar?	Budaya populer sebagai konteks Sosial menurut Ariel Heryanto	Bagaimana proses yang anda lalui sehingga bisa menyukai budaya populer Jepang?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sejak kapan anda mengonsumsi budaya pop Jepang, seperti anime, manga, dsb? Apa judulnya? Di usia berapa?</li> <li>2. Berapa lama waktu yang anda habiskan dalam mengonsumsi budaya pop tersebut?</li> <li>3. Di <i>platform</i> dan perangkat mana anda mengonsumsi budaya tersebut?</li> <li>4. Kenapa mengonsumsi budaya pop Jepang tersebut?</li> <li>5. Apa yang anda rasakan ketika mengonsumsi budaya pop tersebut?</li> <li>6. Apakah ada buah produk budaya pop Jepang selain anime dan manga</li> </ol>



				<p>yang anda konsumsi (Seperti J-Song, J-Drama, Film, Light Novel, dsb)?</p> <p>7. Apakah anda mengonsumsi budaya pop selain dari Jepang? Seperti American Pop atau K-Pop?</p> <p>8. Apakah terdapat penyesalan mengonsumsi budaya pop Jepang?</p> <p>9. Hal “tergila” apa yang pernah dilakukan ketika menikmati budaya pop?</p> <p>10. Apakah Budaya Pop Jepang turut mempengaruhi hidupmu? Pengaruh paling besar budaya pop jepang dalam hidupmu itu apa?</p> <p>11. Budaya pop jepang apa yang paling berkesan menurut anda dan mengapa?</p> <p>12. Pernahkah anda mengeluarkan uang ketika menikmati budaya pop Jepang? Bila pernah, mengapa?</p> <p>13. Menurutmu budaya pop Jepang tidak bertentangan dengan identitas sosial anda?</p>
2.	Bagaimana <i>Prosumption</i> yang terjadi oleh para <i>cosplayer</i> di Kota Makassar?	Praktik <i>Prosumption</i> oleh George Ritzer	Bagaimana anda melakukan <i>Prosumption</i> dengan menjadikan aktivitas <i>cosplay</i> sebagai pijakan awa?	<p>1. Bagaimana anda terjun dalam dunia <i>cosplay</i>?</p> <p>2. Bagaimana berpengaruh budaya pop jepang terhadap aktivitas anda ber-<i>cosplay</i>?</p> <p>3. Bagaimana aktivitas anda sebelum terjun ke dunia <i>cosplay</i>?</p> <p>4. Karakter apa yang anda sering <i>cosplay</i>kan?</p> <p>5. Bagaimana caranya</p>

				<p>mendapatkan kostum dan item penunjang <i>cosplay</i> anda?</p> <p>6. Apakah anda pernah melakukan <i>cosplay</i> di luar aktivitas event/festival?</p> <p>7. Berapa pengeluaranmu dari aktivitas <i>cosplay</i>, apakah terdapat pendapatan?</p> <p>8. Apakah anda tergabung dalam komunitas <i>cosplayer</i>?</p> <p>9. Apakah anda pernah mengikuti kompetisi <i>cosplay</i>?</p> <p>10. Apakah pernah mengalami rehat dalam dunia <i>cosplayer</i>?</p> <p>11. Bagaimana rasanya menjadi karakter yang anda <i>cosplay</i>kan?</p> <p>12. Sejauh yang saya amati, <i>cosplayer</i> kerap menggunakan medsos sebagai cara berekspresi mereka, apakah anda begitu juga?</p> <p>13. Bagaimana dengan tanggapan orang sekitar mengenai aktivitas <i>cosplay</i> anda, utamanya keluarga?</p> <p>15. Bagaimana anda memaknai aktivitas <i>cosplay</i>?</p>
--	--	--	--	---

### 3. Surat Izin Penelitian

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS HASANUDDIN</b> <b>FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK</b> Kampus Tamalanrea Jln. Perintis Kemerdekaan KM.10 Makassar 90245 Telepon (0411) 585024 / Fax (0411) 585024
Nomor : 3972/UN4.8.1/PT.01.04/2023	06 Juni 2023
Lamp. : -	
Hal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian/ Wawancara	
Yth. : Bapak / Ibu Informan di Tempat	
Dengan hormat kami sampaikan bahwa mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin yang tersebut berikut ini :	
Nama : Muh. Akbar	
Nomor Pokok : E031191062	
Departemen : Sosiologi	
Alamat : BTP Blok AE No. 673	
Bermaksud untuk melakukan penelitian lapangan dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul: "Praktik <i>Prosumption</i> Pada Aktivitas <i>Cosplay</i> (Studi Kasus <i>Cosplayer</i> di Kota Makassar)"	
Sehubungan dengan hal tersebut, maka kami mohon agar yang bersangkutan diberikan izin untuk melakukan penelitian yang dimaksud mulai tanggal 06 Juni 2023 sampai selesai.	
Demikian permohonan kami, atas perhatian dan bantuannya diucapkan terima kasih.	
	 a.n. Dekan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Mahasiswaan, Dr. Hasmati, S.Sos, M. Si NIP. 196801011997022001
Tembusan :	
1. Dekan Fisip Unhas	
2. Ketua Departemen Sosiologi Fisip Unhas	
3. Pertinggal.	

## DATA RIWAYAT HIDUP PENULIS

### **Data Pribadi/Personal Details**

Nama/Name : Muh. Akbar

Tanggal Lahir/ *Date of Birth* : Makassar, 17 Oktober 2001

Alamat/Adress : Perumahan Bumi Tamalanrea Permai, Blok AE No. 673,  
Kec. Biringkanaya, Kel. Katimbang, Kota Makassar

Asal Daerah/Origin : Makassar

Jenis Kelamin/Sex : Pria

Status Pernikahan/Martial : Belum Menikah

*Status*

Warga Negara/Nasionality : Indonesia

Agama/Religion : Islam

Jurusan/Departemen : Sosiologi

Surel/Email : rooftopcrash@gmail.com

### **Nama Orang Tua/Parents Name's**

Ayah/Father : Muh. Arief Kamaruddin

Ibu/Mother : Barlian

### **Riwayat Pendidikan/Education Background's**

<b>Jenjang</b>	<b>Sekolah/Universitas</b>	<b>Jurusan</b>	<b>Tahun</b>
SD	SDN Unggulan Puri Taman Sari	-	2008-2013
SMP	SMPN 40 Makassar	-	2013-2016
SMA	SMAN 19 Makassar	IPS-SMA	2016-2019
Perguruan Tinggi (Strata 1)	Universitas Hasanuddin	Sosiologi	2019 - 2023

**Riwayat Organisasi/Organization Background's**

<b>Nama Organisasi</b>	<b>Jabatan</b>	<b>Periode</b>
Kemasos FISIP Unhas	Anggota	2019 – 2023
Kemasos FISIP Unhas	Buruh Biro Kajian dan Penelitian	2021 – 2022
Kemasos FISIP Unhas	Badan Pertimbangan Organisasi	2022 – 2023
Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Keilmuan (UKM KPI) Unhas	Anggota	2019 – 2023
Pusat Riset Mahasiswa (Prisma) FISIP Unhas	Anggota	2020 – 2023
BEM Kema Fisip Unhas	Buruh Departemen Advokasi dan Hubungan Eksternal	2022 - 2023