

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanti, M. G., & Sofia, A. 2013. *Hubungan Pola Asuh Otoritatif Orang Tua Dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Kecerdasan Moral*. Jurnal pendidikan progresif.
- Afifuddin, H. B., & Saebani, B. A. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Afiuddin, Muhammad chasan. 2019. *Fenomena Gaya Hidup Remaja Wibu Pada Budaya Populer Jepang Melalui Anime Dan Fashion*. Universitas Satya Negara Indonesia Jakarta.
- Amroshy, Afidatul Ulum Al, dan Ali Imron. 2014. *Hegemoni Budaya Pop Korea Pada Komunitas Korea Lovers Surabaya (KLOSS)*. *Paradigma* 2(3).
- Ardian, Heldi Yunan. 2017. *Komunikasi dalam Perspektif Imperialisme Kebudayaan*. Jurnal Perspektif Komunikasi.
- Ashcraft, Brian; Plunkett, Luke. *Cosplay World*. Prestel Publishing, 2014
- Asrori. 2004. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aulia, Zulfah. 2006. *Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual atas Pengetahuan Tradisional*. FH UI Jakarta.
- Baba, Mastang Ambo. 2017. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Sulawesi Selatan. Aksara Timur.
- Bates, Robert H. 1981. *Market and State in Tropical Africa, The Political Basis of Agricultural Policies*. Berkeley, Los Angeles, London University of California.
- Bernet, Tony. 1982. *Popular Culture: Defining Our Terms*, dalam *Popular Culture: Themes and Issues I, Milton Keynes*. Open University Press.
- Bhabha, Homi K. 1994. *The Location of Culture*. London: Routledge.
- _____. 2007. *The Location of Culture*. New York: Routledge.
- Biersted, Robert, 1970. *Social Order: An Introduction to Sociology*. New York: MacGrow-Hill,.
- Brown, Jessica. 2011. *The Hybridity of History in Midnight's Children*, *Sigma Tau Delta Review*. National Undergraduate Literary Journal.
- Bungin, B. 2011. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana,.
- Chandra, E. B. Darmo dan C. Leony. 2024. *Analisa Perkembangan Cosplay pada Generasi Z di Indonesia sebagai Potensi Kurikulum Peminatan DKV*. *Journal of Creative Studies*.
- Craig, Timothy J. 2000. *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*. London: Routledge.
- Creswell, John W. 1994. *Research Design Qualitative and Quantitative Approach*. Sage Publications 2455 Teller Road Thousand Oaks, California 91320.
- Dariyo, Agoes. 2004. *Psikologi Perkembangan Remaja*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Faisal, Muhammad Agung dkk. 2022. *Hegemonisasi Budaya Populer Jepang dalam Komunitas Otaku*. *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan*, Volume 6 No 1.
- Fiske, John. 1989. *Understanding Popular Culture*, London: Unwin Hyman.
- Gramsci, Antonio. 1971. *Selections from Prison Notebooks*, disunting dan diterjemahkan oleh Quintin Hoare dan Geoffrey Nowell-Smith, London: Lawrence & Wishart,.
- Gunawan, Imam. 2015. *Metode Penelitian kualitatif teori dan praktek*. PT. Bumi Aksara Jakarta.

- Hidayati, Khoirul Baiyyah. 2016. *Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri pada Remaja*. Jurnal Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Hidayati. 2006. *Obesitas pada Anak*. Surabaya: Devisi Nutrisi dan Penyakit Metabolik Bagian/SMF Ilmu Kesehatan Anak Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga.
- Imron, Haidarul dan Fathoni. 2018. *Studi Fenomenologi Remaja Penggemar Budaya Populer Jepang Di Kota Malang*. Universitas Negeri Malang.
- Ismaliah, Nur. 2015. *Dampak Negatif Budaya Asing pada Gaya Hidup Remaja di Makassar*. Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Alauddin Makassar.
- Iryana dan Riski. 2019. *Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif*. Ekonomi syariah, Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN) Sorong.
- Jenkins, H. 1992. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge.
- _____. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.
- Jenkins, H, Mizuko Ito dan Danah Boyd. 2016. *Participatory Culture in a Networked era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Cambridge: Polity Press.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. 2013. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: NYU Press.
- King, L. A. 2012. *Psikologi Umum: Sebuah Pandangan Apresiatif Buku 2*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Krosski, Elyssa. 2015. *Cosplay in Libraries*. Boulevard: Rowman & Littlefield.
- Lamerichs, N. 2018. *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam University Press.
- Margono, S. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Marzuki. 2005. *Metodologi Riset: Panduan Penelitian Bidang Bisnis dan Sosial, Ekonisia*. Yogyakarta.
- Merriam dan Saksono, Luthfi. 2022. *Hegemoni Budaya pada Text Naskah Drama Dantons TOD Karya Georg Buchner*. Jurnal Identitaet, vol. 11.
- Moleong, Lexy J. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- _____. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mönks, F.J., Knoers, A.M.P., & Haditono, S.R. 2008. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Mulyana, Deddy dan Jalaluddin Rakhmat. 2006. *Komunikasi Antarbudaya*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Murwani, Endah. 2012. *Budaya Partisipatif : Suatu Bentuk Literasi Media Baru*. Seminar Nasional Inovasi dan Teknologi (SNIT).
- Nainggolan, Poltak Partogi. 2016. *Peran Kapitalis dan Gagalnya Konsolidasi Demokratis Indonesia: pendekatan Ekonomi Politik*. Peneliti Utama Bidang Masalah Hubungan Internasional pada pusat penelitian badan keahlian DPR RI.
- Nasution, L., Mawaddah, A., & Siregar, M. Y. 2024. *Analisis Perkembangan Cosplay sebagai Budaya Pop*

- Jepang di Kota Medan*. Journal of Local Culture Studies, 7(3), 112–130,.
- Nobuyuki Takahashi. *YeinJee's Asian Blog: The Origin of the word cosplay*". *Yeinjee.com*. 3 Juli 2008. Diarsipkan dari [asli](#) tanggal 5 Juli 2012. Diakses 29 Juni 2025.
- Pakusadewo, Reno. 2017. *Cosplay dan Idola Remaja Medan (Studi Kajian Budaya Tentang Mimikiri)*. Aceh Anthropoloical Journal Volume 1 No. 2 Edisi April. Aceh,.
- Plog, Fred dan Bates, Daniel G. 1980 . "*Cultural Anthropology*. USA:Alfred A. Knopf Inc.
- Poespowaojo, Soerjanto. 1993. *Pembangunan Nasional Dalam Perspektif Budaya: Sebuah Pendekatan Filsafat*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Powers, R.G. & Hidetoshi Kato. 1989. *Handbook of Japanese Popular Culture*. London: Greenwood Press.
- Pramana, Naufal Adhi dan Masykur, Achamd Mustajab. 2019. *Cosplay Adalah "Jalan Ninjaku" Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis*. Jurnal Empati, Vol. 8 (nomor 3) hal. 169-177.
- Prayoga, S. 2023. *Fenomena Cosplay dan Budaya Populer di Kota Besar: Studi Kasus Komunitas Cosplay di Green Pramuka Square Jakarta Pusat*. Urban Culture Review, 15(2), 89–105,
- Rahman, O., L. Wing-sun., & B. H. Cheung. 2012. "*Cosplay*": *imaginative self and performing identity*. Fashion Theory. 13(3): 317-342,.
- Rahmawati, D. 2018. *Pengaruh Budaya Cosplay Terhadap Remaja di Indonesia*. Jurnal Ilmu Sosial, 5(2), 115-123.
- Rahmawati, L., & Ardiansyah, M. 2020. *Hegemoni Budaya Jepang dalam Gaya Hidup Cosplayer: Studi pada Komunitas Cosplay di Makassar*. Jurnal Sosiologi Budaya, 15(2), 120–135.
- Rato, Dominikus. 2009. *Pengantar Hukum Adat*, LaksBang Pressindo, Surabaya,.
- Rofiani dkk. 2021. *Konsep Budaya Dalam Pandangan Islam Sebagai Sistem Nilai Budaya Global (Analisis Terhadap Terhadap Pemikiran Ali Ahmad Madkur)*. Jurnal pendidikan dan pemikiran islam..
- Rusman, Roosmalawati dkk. 2007. "Sejarah Kebudayaan Indonesia bagian 8 sistem pengetahuan". Direktorat geografi sejarah, Departemen kebudayaan dan pariwisata.
- Sarinastiti, Aisyah dan Merdiana, Putri. 2022. *Dampak Cosplay Anime Jepang terhadap Perubahan Budaya di Indonesia* Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan Vol. 3.
- Setyaningtyas dan Kawuryan 2016 . *Menjaga Ekspresi Budaya Tradisional di Indonesia*. Jurnal Ilmu Hukum Tambun Bugai.
- Siregar, Miko. 2008. *Antropologi Budaya* Fakultas Bahasa Sastra dan Seni Universitas Negeri Padang,.
- Storey, John. 1993. *An Introduction Guide to Cultural Theory and Popular Culture*. Hertford: Harvesterwheatsheaf.
- Sudjana, Nana. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Suharno, T. 2020. *Fenomena Cosplay dan Dinamika Sosial di Indonesia*. Jurnal Komunikasi dan Kebudayaan, 12(3).
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyama, K. 2023. *Percampuran Budaya Pada Cosplayer Indonesia Dalam Perspektif Akulturasi*. Cultural Interaction Journal, 11(2).

- Susanto dkk. 2019. *Mengungkap Fenomena Bahasa Campuran pada Budaya Populer Dalam perspektif Postmodern*. Jurnal Trias Politika, Vol 3. No.2.
- Tanudjaja, Bing Bedjo. 2007. *Pengaruh Media Komunikasi Massa terhadap Popular Culture dalam Kajian Budaya/Cultural Studies*. Universitas Petra Surabaya.
- Tomlinson, John. 1991. *Cultural Imperialism: A Critical Introduction*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Tressia, Dara. 2012. *Daya Tarik Trend Fashion Korea Sebagai Budaya Populer di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung*. Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- Tsutsui, William M. 2010. *Japanese Popular Culture and Globalization*. Ann Arbor: Association for Asian Studies.
- Tylor, Edward Burnett. 1971. *Primitive Culture*. New York: J.P. Putnam's Sons.
- Venus, Antar dan Helmi, Lucky. 2010. *Budaya Populer Jepang di Indonesia: Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung*. Jurnal ASPIKOM, Vol. 1.
- Wardhana, RE Bhisma Wananda Prasita. 2015. *Reproduksi Budaya Populer Jepang (Studi Kasus Pada Visual Shock Community Solo*. Jurnal Universitas Sebelas Maret.
- Wicaksono, Deninson. 2007. *Adopsi Identitas dan Gaya Jepang-Jepangan Pada Remaja Anggota Komunitas Penggemar Budaya Populer Jepang di Yogyakarta*. Perpustakaan Universitas Gadjah Mada.
- Widiatmoko, Bayu. 2013. *Amazing Cosplay & Costumes Ideas*. Jakarta: Penebar Plus.
- Williams, Raymond, *Keyword*. London: Fontana, 1983.
- Winge, T. 2006. *Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay*. Mechademia..
- Wita, Afri. 2013. *Panakawan Menggugat Pe-Liyan-An: Analisis Wacana Postkolonial pada Novel Puragabaya*. HUMANIORA, Vol. 25, No. 1, Feb.
- Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta : prenadamedia group.
- Zulfajri, T. 2019. *Pengembangan Festival Sebagai Daya Tarik Pariwisata (Studi Kasus Pada Pekan Kebudayaan Aceh*. Upt Perpustakaan Isi Yogyakarta).

