

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, F. (2021). *Pengaruh Budaya Populer Jepang Terhadap Generasi Muda di Indonesia*. Skripsi, Universitas Gadjah Mada.
- Akbar, Muh. (2024). *Sirkulasi Budaya Populer Jepang: Praktik Prosumption pada Aktivitas Cosplay (Studi Kasus Para Cosplayer di Kota Makassar)*. Skripsi, Universitas Hasanuddin, Makassar.
- Bainbridge, J., & Norris, C. (2013). *Fan Cultures: Theory/Pratice*. Palgrave Macmillan.
- Brienza, C. (2014). *Manga In America: Transnational Book Publishing And the Domestication of Japanese Comics*. Bloomsbury.
- Burhan, M. Agus. (2013). Dialektika cosplay, estetika, dan kebudayaan di Indonesia. *Corak*, 2(1), 59.
- Eng, L. (2016). *The Japanization of American Popular Culture: Global Culture and Its Discontents*. *Journal of Popular Culture*.
- Fachroni, A., & Harahap, H. (2022). *Fenomena Cosplay di Kota Medan dalam Perspektif Akidah Islam*". *Al-Hikmah : Jurnal Studi Keislaman*, 4(2), 230-247
- Hellekson, K., & Busse, K. (2016). *The Fan Fiction Studies Reader*. University of Iowa Press.
- Hebdige, D. (1979). *Subculture: The Meaning of Style*. Routledge.
- Heryanto, A. (2008). *Pop Culture and Power in Indonesia*. *Asian Studies Review*.
- Hidayah, A. (2022). *Analisis Peran Komunitas Cosplay dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak Muda di Makassar*. Skripsi, Universitas Hasanuddin.
- Lunning, F. (Ed.). (2012). *Mechademia 7: Lines of Sight*. University of Minnesota Press.
- Mkumparan.com (2024). *Cosplay, Hobi Yang Banyak Menarik Minar Penggiat Jejepangan*. Diakses pada 9 Februari 2025 dari <https://mkumparan.com>
- Mobile Legends: Bang Bang Indonesia. (2017, November 25). *Makassar Flashmob Event MLGJ CityTour Cosplay Flashmob* [Postingan Facebook]. Facebook. <https://www.facebook.com/MobileLegendsGameIndonesia/post/998436926074700/>
- Pradadimara, D., & Astuti, M. S. P. (2024). *Development of Community in Makassar City*. *NAWA: Journal of Japanese Studies*, doi : 10.69908/nawa.v1i1.34935.



- Priscillia, E. D. (2018). *Perkembangan Budaya Cosplay Jepang di Kalangan Komunitas Cosplay di Jakarta*. Universitas Bina Nusantara.
- Sugiarto, R. (2019). *Fenomena Cosplay dan Identitas Budaya di Kalangan Remaja*. Skripsi, Universitas Indonesia.
- Suwono, T. Y. (2023). *Cosplay dan Eksplorasi Identitas Gender di Kalangan Anak Muda di Surabaya*. Skripsi, Universitas Airlangga. Jayapoken.blogspot.co.id. *Sejarah dan Perkembangan Cosplay di Indonesia*. Diakses pada 8 Oktober 2024.
<https://www.jayapoken.blogspot.co.id>
- Setiawan, D., Haryono, T., &Burhan, M. A. (2013). *Dialektika Cosplay, Estetika dan kebudayaan di Indonesia*. CORAK, 2(1), 57-69.
<https://doi.org/10.24821/corak.v2i1.2329>
- TvOnenewss.com (2023). *Cosplay di Tengah Pandemi: Kreativitas Anak Muda Yang Tetap Bertahan*. Diakses pada 8 Oktober 2024 dari <https://www.tvonenewss.com>
- Takahashi, N. (1984). *The Concept of Cosplay and Its Global Spread*. Japan Cosplay Association.l
- Takahashi, N. (1984). *World Science Fiction Convention Report*.
- William, R. (1983). *Teori Budaya Populer*. Columbia University Press
- William,R. (1983). *Culture and Society, 1780-1950*. Columbia University Press.

