

DAFTAR RUJUKAN

Buku:

- Baba, M. A. 2017. *Analisis Data Kualitatif*. Sulawesi Selatan: Penerbit Aksara Timur.
- Koentjaraningrat. 2002. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- . 2004. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- Moleong, L. J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya
- Widiatmoko, B. 2013. *Amazing Cosplay & Cotume Ideas*. Jakarta: Penebar Plus

Laporan penelitian, Jurnal, Skripsi, Tesis, dan Disertasi:

- Andini, Siti Astia. 2018. Akulturasi Budaya Populer Jepang pada *Cosplayer* di Komunitas *Cosplay* Medan dalam Perspektif Komunikasi Antarbudaya. Skripsi. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Anggraeni, Neti., Suhaeb, Firdaus W., Nur, Hasruddin. (2021). Hegemoni Budaya Jepang Dalam Gaya Hidup *Cosplayer* (Studi Sosiologi Pada Komunitas *Cosplay* Makassar Suki di Makassar). *Phinisi Integration Review*, 4(3), 559-561. <https://doi.org/10.26858/pir.v4i3.24445>
- Bentri, Swesti A., Magh'firoh, Restu H., Tahitu, Olivia I.B. (2021). Perancangan *Webcomic* Sebagai Panduan Menjadi Seorang *Cosplayer* Bagi Remaja Usia 15-25 Tahun. *Artika*, 5(2), 76-79. <https://doi.org/10.34148/artika.v5i2.430>
- Fairus, F. 2020. Analisis Internal Atas Sistem Dan Prosedur Penggajian Dalam Usaha Mendukung Efisiensi Biaya Tenaga Kerja Pada PT Pancaran Samudera Transport, Jakarta. Skripsi. Jakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia.
- Fitriana, Octavia N. 2020. Kajian Estetik Kostum Abdi Dalem Keraton Kasunanan Surakarta. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Gias, F. 2014. Pengaruh *Cosplay* Terhadap Apresiasi *Cosplayer* Universitas Darma Persada Mempelajari Bahasa Jepang. Skripsi. Jakarta: Universitas Darma Persada
- Jiwon, A. 2008. *Animated Subjects: Globalization, Media, and East Asian Cultural Imaginaries, Toward a Perfect Cosplay: Conversation With A Few Japanese Cosplayer*. Disertasi. University of Southern California.
- Kainuma, Asuka. (2016). コスプレイヤーの祝祭と日常「リアルな場とインターネット上の意味の考察」. *Proceedings of the Content Tourism Society*, 4, 49.



- (2017). *Treatises and Studies by the Students of Graduate School: Vol 23*. コスプレの意味世界：写真をめぐるコミュニケーション分析. Kinjou Gakuin University, Japan.
- Koarai, Ryou. (2019). コスプレイベントでの <リアルでフィクションを再現するための見立て>について：TOYAKO マンガ・アニメフェスタを事例に. *International Journal of Contents Tourism*, 4, 45-59.
- Lamerichs, N. (2014). *Cosplay: The Affective Mediation of Fictional Bodies. Fan Studies: Research Popular Audiences*, 2(1), 113-125.
- Murniasih, A. A. Ayu. 2016. *Barong Landung: Akulturasi Budaya Bali Dan Tionghoa*. Skripsi. Denpasar: Universitas Udayana.
- Novriadi, M. Iqbal. 2020. Pola Komunikasi Mahasiswa Etnis Minangkabau Yang Mengalami *Culture Shock* Dalam Interaksi Sosial (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Mahasiswa Etnis Minangkabau Di Kampus Unikom Bandung). Skripsi. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Permatasari, E. I. 2017. Kajian Eksistensi Jean Paul Sarte Pada *Cosplayer Japanese Pop Culture*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Pramana, N. A., & Masykur, A. M. (2020). *Cosplay* Adalah “Jalan Ninjaku” Sebuah *Interpretative Phenomenological Analysis*. *Jurnal EMPATI*, 8(3), 646-654. <https://doi.org/10.14710/empati.2019.26508>
- Pricillia, E. D. (2018). Perkembangan Budaya *Cosplay* Jepang Di Kalangan Komunitas *Cosplay* Di Jakarta. Skripsi. Jakarta: Universitas Darma Persada.
- Pujiarti, Puput. 2020. *Cosplayer* Sebagai *Virtual Idol* Anime (Studi Kasus Komunitas COSURA Surabaya). Skripsi. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Putri, Anggi Armelia. 2015. Akulturasi Kebudayaan Populer Jepang (Studi Kasus : Komunitas *Cosplay* di Jakarta, Bandung, dan Surabaya). Skripsi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Rahman, O., L. Wing-sun., B. H. Cheung. (2012). “*Cosplay*”: *Imaginative Self And Performing Identity*. *Fashion Theory*, 16(3), 317-342. <https://doi.org/10.2752/175174112X13340749707204>
- Rastati, Ranny. (2015). Dari *Soft Power* Jepang Hingga Hijab *Cosplay: From Japanese Soft Power To Cosplay Hijab*. *Jurnal Masyarakat dan Budaya*, 17(3), 371-380. <https://doi.org/10.14203/jmb.v17i3.326>
- Riki, Ardiana. 2021. Peranan *Cosplay* Dalam Membangun Kreatifitas (Studi Kasus pada Komunitas *Cosplay* JABODETABEK). Skripsi. Jakarta: Universitas Darma Persada.



- Saraswati, N. S. 2010. Makna Aktualisasi Diri Para *Cosplayer* di Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Setiawan, Deni., Haryono, Timbul., Burhan, M. Agus. (2013). Dialektika *Cosplay*, Estetika, dan Kebudayaan di Indonesia. *Corak: Jurnal Seni Kriya*, 2(1), 57-65. <https://doi.org/10.24821/corak.v2i1.2329>
- Suksomono, Anisa N., Hagijanto, Andrian D., Malkisedek, Mendy H. (2020). Analisis Visual pada Karakteristik *Cosplay* Berhijab. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 20(1), 17-25. <https://doi.org/10.9744/nirmana.20.1.17-25>
- Syaifuddin, Khairul. (2020). *Cosplay* Sebagai Ajang Mendapatkan Pengakuan Masyarakat (Analisis Politik Identitas *Cosplayer* di Dunia Virtual). *MEDIASI Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 1(3), 158-173. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v1i3.146>
- Triadi, R., Hidayah, S., & Fasochah. (2019). Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Terhadap Kinerja Pegawai Yang Di Mediasi Oleh Komitmen Organisasi (Studi Pada Pegawai Kantor Pertanahan Kota Semarang). *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Akuntansi*, 26(47), 1-17. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/78>
- Trismaya, N. (2021). Kebaya Dan Perempuan: Sebuah Narasi Tentang Identitas. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 6(2), 151-159. <https://doi.org/10.36806/.v6i2.95>
- Wardana, I., Fasisaka, I., Dewi, P. (2015). Penggunaan Budaya Populer Dalam Diplomasi Budaya Jepang Melalui *World Cosplay Summit*. *DIKSHI (DISKUSI ILMIAH KOMUNITAS HUBUNGAN INTERNASIONAL)*, 1(03). Retrieved from <https://ojs.unud.ac.id/index.php/hi/article/view/13475>
- Winge, T. (2006). *Mechademia Vol 1: Emerging World of Anime and Manga. Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay*, University of Minnesota Press, United States.

Sumber dari Internet:

- Angkawijaya, Yongkie. 2018. *Cosplay* Sebagai Sebuah Bisnis dan Profesi. dalam <https://binus.ac.id/malang/2018/07/cosplay-sebagai-sebuah-bisnis-dan-profesi/>. Diakses pada 17 Maret 2024 pukul 14.56 WIB.
- Astrid, Asarela. 2023. Filosofi dan Makna Batik Jumputan Solo, Warisan Budaya yang Mewarnai Dunia Fashion. dalam <https://badung.inews.id/read/255222/filosofi-dan-makna-batik-jumputan-solo-warisan-budaya-yang-mewarnai-dunia-fashion>. Diakses pada 14 Mei 2024 pukul 10.40 WIB.



- Batiktulisgiriloyo. 2021. Motif Batik Parang, Asal-Usul, Makna dan Jenisnya. dalam <https://batiktulisgiriloyo.com/blog/motif-batik-parang-asal-usul-makna-dan-jenisnya>. Diakses pada 14 Mei 2024 pukul 11.22 WIB.
- Cosplayer Indonesia. 2021. Pengertian *Wigplay* dalam Hobi *Cosplay*. dalam <https://www.cosplayerindonesia.com/berita-cosplay/pengertian-wigplay-dalam-hobi-cosplay/>. Diakses pada 21 Agustus 2023, pukul 11.25 WIB.
- Dinas Kebudayaan. 2022. Busana Adat Bali Wanita Ke Pura. dalam https://disbud.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/74_busana-adat-bali-wanita-ke-pura#:~:text=Selain%20digunakan%20saat%20upacara%20keagamaan,warna%2Dwarna%20kebaya%20yang%20cerah. Diakses pada 14 Mei 2024 pukul 11.39 WIB.
- Fauzy, R. 2022. Larissa Rochefort Jadi Finalis *Esports Award 2022*, Gini Cara Dukungnya. dalam <https://games.grid.id/read/153533747/larissa-rochefort-jadi-finalis-esports-award-2022-gini-cara-dukungnya?page=0>. Diakses pada 15 Februari 2024 pukul 20.34 WIB.
- Guidable Writers. (n.d). *The Cosplay Culture in Japan*. dalam <https://guidable.co/culture/culture-japans-cosplay/#:~:text=The%20popularity%20of%20cosplay%20in,big%20part%20of%20Japanese%20culture>. Diakses pada 20 Agustus 2023 pukul 12.27 WIB.
- Halo Japin. 2023. Enako *Cosplayer* Top Jepang yang Penghasilannya Fantastis. dalam <https://www.halojapin.com/kronik/enako-cosplayer-top-jepang-yang-penghasilannya-fantastis/>. Diakses pada 9 Februari 2024 pukul 19.40 WIB.
- JNTO. (n.d). *World Cosplay Summit* 世界コスプレサミット. dalam <https://www.japan.travel/id/spot/124/>. Diakses pada 17 Agustus 2023 pukul 10.24 WIB.
- Kertopati, Lesthia. 2016. Indonesia Jadi Raja di *World Cosplay Summit*. dalam <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20160812210003-277-151091/indonesia-jadi-raja-di-world-cosplay-summit-2016>. Diakses pada 17 Agustus 2023 pukul 15.58 WIB.
- Llopis, Elisabeth. 2022. 2022 *The World Cosplay Summit is Back in Session!*. dalam <https://www.nagoyaisnotboring.com/world-cosplay-summit/#:~:text=The%20World%20Cosplay%20Summit%2C%20also,Performance%20Team%20in%20the%20World>. Diakses pada 17 Agustus 2023 pukul 12.44 WIB.
- Nakayama, Kira. 2019. Mengintip Dan Menyimak Masyarakat Jepang Yang Berprofesi Sebagai Pekerja *Cosplay*. dalam <https://www.artforia.com/mengintip-dan-menyimak-masyarakat-jepang-yang-berprofesi-sebagai-pekerja-cosplay/>. Diakses pada 17 Maret 2024 pukul 11.09 WIB.



- Nippon Club. 2016. Indonesia Menjadi Juara *World Cosplay Summit* 2016!. dalam <https://student-activity.binus.ac.id/nc/2016/09/05/indonesia-menjadi-juara-world-cosplay-summit-2016/>. Diakses pada 24 Maret 2024 pukul 13.16 WIB.
- Novianto, N. G. 2019. [Liputan] Ennichisai 2019 Telah Usai, Selamat Tinggal Blok M!. dalam <https://japanesemusicid.com/ennichisai2019/>. Diakses pada 22 Maret 2024 pukul 13.43 WIB.
- Orami.co.id. 2024. 4 Keunikan Pakaian Adat Kalimantan Barat Khas Suku Dayak. dalam <https://www.orami.co.id/magazine/pakaian-adat-kalimantan-barat?page=all>. Diakses pada 14 Mei 2024 pukul 11.58 WIB.
- R.A. 2020. *Cosplay in japan* コスプレ. dalam <https://www.japan-experience.com/all-about-japan/tokyo/pop-culture/cosplay-in-japan>. Diakses pada 15 Agustus 2023 pukul 20.55 WIB.
- Reynaldi, Videtra . 2019. Nostalgia 10 tahun: Staf KAORI Mengenang Kembali Ennichisai 2010-2019. dalam <https://www.kaorinusantara.or.id/newslines/138716/nostalgia-10-tahun-staf-kaori-mengenang-kembali-ennichisai-2010-2019>. Diakses pada 17 Agustus 2023 pukul 15.30 WIB.
- Ryuukikun. 2013. Fakta Industri *Cosplay* di Jepang. dalam <https://jurnalotaku.id/2013/05/29/fakta-industri-cosplay-di-jepang/>. Diakses pada 2 Oktober 2023 pukul 19.03 WIB.