

DAFTAR PUSTAKA

- Bloem, Willeke. 2014. MA Thesis Asian Studies, *Japanese fanspeak in the Anglophone manga and anime fan culture*. Leiden University. Netherland.
- Tsutsui, William M. 2008. Nerd Nation *Otaku* and Youth Subcultures in Contemporary Japan, *Teaching About Asia Through Youth Culture*. vol. 13, no. 3.
- Hills, Matt. 2002. *Fan Cultures*. London: Routledge.
- Kemmis, S., & Wilkinson, M. 1998. *Participatory action research and the study of practice*. In B. Atweh, S. Kemmis. & P. Weeks (Ed.). *Action Research in Practice: Partnerships for Social Justice in Education*. pp. 21- 36. New York: Routledge.
- Wahidati, L, Kharismawati M, & Mahendra, Alvin Octo. 2018. *Pengaruh Konsumsi Anime dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang*. Izumi. vol. 7, no. 1.
- Safariyani, Putri. 2017. *Penyebaran Pop Culture Jepang Oleh Anime Festival Asia (AFA) di Indonesia Tahun 2012-2016*, eJournal Ilmu Hubungan Internasional. vol. 5, no. 3. hh. 729-744.
- Creswell, J.W. & Piano Clark, V.L. 2007. *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. Thousand Oaks. CA: Sage.
- Creswell W. John. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Nazir, Moch. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Salemba Empat.
- Gay, L.R, G.E. Mills. 2006. *Educational Research (Competencies for Analysis and Applications)*. USA: Pearson.
- Malau, Ruth Mei Ulina. 2011. *Khalayak Media Baru*. THE MESSENGER. vol. 2, no. 2
- Japan National Tourism Organization. 2016. *Foreign Visitors & Japanese Departures*.

- Jenkins, H. 1992. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.
- Jenkins, Henry. 2007. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Chicago: MacArthur Foundation.
- Jenkins, Henry, Ravi Purushotma, Margaret Weigel, Katle Clinton, and Alice J. Robinson. 2009. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Massachusetts: MIT Press.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. 2013. *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. New York: New York University Press.
- Keltie, Emma. 2017. *The Culture Industry and Participatory Audiences*. Institute for Culture and Society Western Sydney University Penrith. New South Wales. Australia.
- Lee, H. K. 2011. *Cultural Consumer and Copyright: A Case Study of Anime Fansubbing*. *Creative Industries Journal*.
- Murwani, Endah. 2017. *Literasi Budaya Partisipatif Penggunaan Media Baru pada Siswa SMA di DKI Jakarta*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 15, No. 1. hal 48-59.
- Karman. 2014. *Media Sosial: Antara Kebebasan dan Eksploitasi*. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*. Vol. 18, No. 1. Hal : 75 – 88. Balai Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika (BPPKI) Jakarta. Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Nugroho, Prista A. 2016. *Anime Sebagai Budaya Populer: Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta*. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*. UNY.
- Najiibah, D. R. 2018. *Pengaruh Pemberitaan Sisi Gelap Keragaman Budaya Jepang di Japanesestation.com Terhadap Komunitas Jepang UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*. UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta.

- Novianto, Okky. 2014. *Partisipasi Fandom dalam Industri Anime: Studi mengenai hubungan dan relasi antara fans dengan industri anime*. Departemen Ilmu Komunikasi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Indonesia.
- Hapsari, P.W. 2012. *Perilaku Konsumsi dan Produksi Komunitas Penggemar Terhadap Musik Vocaloid di Jepang 2008-2012*. Program Studi Kajian Wilayah Jepang. Fakultas Program Pascasarjana. Universitas Indonesia. Depok.
- Sandika, Endria. 2010. *Dinamika Konsumsi dan Budaya Penggemar Komunitas Tokusatsu Indonesia*. Program Pascasarjana, Cultural Studies. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. Depok.
- Smith, A. C. T., & Stewart, B. 2007. *The traveling fan: Understanding the mechanisms of sport fan consumption in a sport tourism setting*. *Journal of Sport & Tourism*, Vol. 12, No. 3-4. hal 155-181.
- Storey, J. 2007. *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop: Pengantar Komprehensif Teori dan Metode*. Jalasutra. Yogyakarta.
- Wardani, P. K. 2017. *Budaya Partisipasi (Participatory Culture) di Kalangan Vlogger*. Ilmu Informasi dan Perpustakaan. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Airlangga.
- Lim, Joanne B Y. 2013. *Video blogging and Youth Activism in Malaysia*. *The International Communication Gazette*. Vol. 75, No. 3. Hal. 300-321.
- Warmbrodt, John, Hong Sheng, and Richard Hall. 2010. *Understanding the Video Bloggers' Community*. *International Journal of Virtual Communities and Social Networking*. Vol 2, No. 2. Hal. 43-59.
- The Japan Foundation. 2013. *Majalah Nuansa: Edisi November 2013*. The Japan Foundation. Jakarta.
- Coananda, Excel. 2018. *Sejarah Budaya Jejepangan di Indonesia*. RISAMEDIA. Diakses pada 28 November 2018, <<https://www.risamedia.com/perspektif/ketika-otaku-mulai-dipandang-hina/>>
- Muhammad, Halimun. 2018. *Studi Otaku: Kajian Ilmiah terhadap Penggemar Anime*. KAORINUSANTARA. Diakses pada 28 November 2018,

<https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/55604/studi-otaku-kajian-ilmiah-penggemar-anime>>

Asdhiana, I Made. 2013. *Wisatawan Indonesia ke Jepang Naik 63 Persen*. Travel Kompas. diakses pada 14 Januari 2020, <<https://travel.kompas.com/read/2013/11/09/1319089/Wisatawan.Indonesia.ke.Jepang.Naik.63.Persen>>

Joy, Mas. 2015. *ENNICHISAI 2015 akan diselenggarakan pada 9-10 Mei 2015*. Japanese Station. diakses pada 22 September 2020, <<https://Japanesestation.com/events/upcoming-events/ennichisai-2015-akan-diselenggarakan-pada-9-10-mei-2015>>

AFA ID. 2012. *Anime Festival Asia Indonesia 2012: Asia's Biggest Anime and Japanese Pop Culture Event comes to Indonesia*. AFA ID. diakses pada 22 September 2020, <http://www.animefestival.asia/afaid12/about_afa.html>

Wira, Ni Nyoman. 2016. *Ennichisai festival haven for Japanese culture enthusiasts*. The Jakarta Post. diakses pada 22 September 2020, <<https://www.thejakartapost.com/life/2016/05/15/ennichisai-festival-haven-for-japanese-culture-enthusiasts.html>>

Loo, Egan. 2011. *AKB48 Idol Group to Spawn JKT48 Spinoff in Indonesia*. Anime News Network. diakses pada 22 September 2020, <<https://www.animenewsnetwork.com/interest/2011-09-11/akb48-idol-group-to-spawn-jkt48-spinoff-in-Indonesia>>

Oricon News. 2011. インドネシア・ジャカルタで「JKT48」始動! AKB48 海外初の姉妹グループ誕生へ. Oricon.co.jp. diakses pada 22 September 2020, <<https://www.oricon.co.jp/news/2001678/full/>>

2020. *Global Rank For Japanesestation.com*. StatShow. Diakses pada 14 Januari 2020, <<http://www.statshow.com/www/https://Japanesestation.com/>>