

DAFTAR PUSTAKA

Achmad, Hidayatullah. 2018. “*Pembelajaran Matematika Pada Era Media Sosial Dan Budaya Pop.*”

(<https://jurnal.pmat.unibabpn.ac.id/index.php/DEFERMAT/article/view/9/19>). Diakses pada tanggal 30 Desember

Afifah, Wuli Datul (2020). “Konsep Keluarga Ideal Di Era Medsos (Analisis Serial Drama TVRI “Keluarga Medsos”).

(<http://etheses.iainponorogo.ac.id/10164/1/Wuli%20Datul%20Afifah.pdf>). Diakses pada tanggal 24 September 2020

Armedi Muhammad (2016).”Ragam alkulturasi seni Bangunan Tradisional Jawa Barat dan Belanda Pada Masjid Besar Cipaganti Karya Prof,Charles Prosper Wolff Schoemaker”,

(<http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/2016-11/20434565-MK Muhammad%20Armedi%20Eka%20Purdini%20H.pdf>). Diakses pada tanggal 27 agustus 2020

Elzbeytha, D. P (2018). → seharusnya ada nama ini, tulis!

Frederick, Gideon K. (2014). “Fethisism Pada Psiko Behavioral Cosplayer Di Indonesia”.

(<http://ejournals.umn.ac.id/index.php/FSD/article/view/372>). Diakses pada tanggal 28 Mei 2020

Koentjaraningrat (1987). “*Islam Danakulturasi Budaya Lokal Di Aceh*”

(<https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/islamfutura/article/view/545/451>). Diakses pada tanggal 25 Desember

Mark, J.P Bernad Peron (2003).” *Pembentukan Karakter Generasi Muda Berwawasan Nilai-Nilai Pancasila Melalui Video Game Bertemarpg*

(<http://journal.wima.ac.id/index.php/ARETE/article/view/821/799>)

Diakses pada tanggal 24 September 2020

Maghfiroh, Mukhsin (2012). “ *Konsep Diri Dan Identitas Pelaku Cosplay (Studi Fenomenologi Pelaku Cosplay Di Komunitas Visual Shock Community (VOC) Surakarta)* “.

(http://eprints.ums.ac.id/22086/4/BAB_I.pdf). Diakses pada tanggal 28 Oktober

Miarso, Adi (2012). “ *Komersialisasi Budaya Dalam Konteks Kesenian Kuda Lumping (Studi Pada Paguyuban Krido Turonggo Mulyo) di desa tarai bangun kecamatan tambang kabupaten kampar*”

([https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/download/24178/23408#:~:text=Komersialisasi,Komersialisasi%20merupakan%20menyajikan%20suatu%20budaya%20seperti%20kesenian%20tradisional%20yang%20tidak,menyaksikannya%2C%20Yoety%20\(1994\).&text=Apa%20yang%20awalnya%20bagi%20masyarakat,menjadi%20publik%2C%20sakral%20menjadi%20sekuler.](https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/download/24178/23408#:~:text=Komersialisasi,Komersialisasi%20merupakan%20menyajikan%20suatu%20budaya%20seperti%20kesenian%20tradisional%20yang%20tidak,menyaksikannya%2C%20Yoety%20(1994).&text=Apa%20yang%20awalnya%20bagi%20masyarakat,menjadi%20publik%2C%20sakral%20menjadi%20sekuler.)). Diakses pada tanggal 17 November

Nurdin, Muhammad (2012). “*Dampak Negatif Industri Pariwisata Pada Lingkungan Sosial Budaya Dan Alam*”

(<http://www.nurdinrazak.com/images/artikel-dampak-pariwisata.pdf>).

Diakses pada tanggal 20 Mei 2020

Widiana, Nurhuda (2015). “*Pergumulan Islam Dengan Budaya Lokal*”,

(<https://journal.walisongo.ac.id/index.php/teologia/article/viewFile/428/39>

2). Diakses pada tanggal 11 Juli 2020

Kaparang, Olivia M. (2013). “*Analisa Gaya Hidup Remaja Dalam Mengimitasi Budaya Pop Korea Melalui Televisi*”

(<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/1138/916>). Diakses pada tanggal 30 Desember

Orsini, Lauren (2016). *“The cosplay book”* Australia: Carlton Publishing Limited. (Diunduh pada tanggal 24 September 2020)

Rahman, Osumund. (2012). ” cosplay: imaginative self and performing identity”.
(<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.2752/175174112X13340749707204>). Diakses pada tanggal 28 Mei 2020

Ristinawati, Rika (2009). “Identitas Manusia Analisis”,
(<http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/127443-RB16R191i-Identitas%20manusia-Analisis.pdf>). Diakses pada tanggal 20 Mei 2020

Saifudin, Akhmad (2017). “Penggunaan Manga Humor Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Penelitian Bahasa Jepang”
(https://www.researchgate.net/profile/Akhmad_Saifudin/publication/321873779_Penggunaan_Manga_Humor_dalam_Pembelajaran_Bahasa_dan_Penelitian_Bahasa_Jepang/links/5a3739bb45851532e8325572/Penggunaan-Manga-Humor-dalam-Pembelajaran-Bahasa-dan-Penelitian-Bahasa-Jepang.pdf). Diakses pada tanggal 28 September 2020

Setiawan, Deni. (2013). “Dialektika Cosplay, Estetika, Dan Kebudayaan Di Indonesia”.
(<http://journal.isi.ac.id/index.php/corak/article/viewFile/2329/811>).
Diakses pada tanggal 28 Mei 2020

Setiawan, Mohamad Firmansyah (2017). “ *Identifikasi Kepribadian Seseorang Berdasarkan Model Myers-Briggs Type Indicator (Mbti) Menggunakan Decision Tree Berbasis Video Games*”

(http://repository.upi.edu/31352/2/S_KOM_1002382_Abstract.pdf).

Diakses pada tanggal 28 September

Vera, S. F & Yuanita, (2018). “Cosplay Phenomenon as a Popular Culture Among Teenagers in Jakarta, Indonesia”,

(http://conf.ejikei.org/ICTSS2018/proceedings/materials/proc_files/A031/CameraReadyManuscript_ICTSS2018_GS_A031.pdf). Diakses pada tanggal 14 Mei 2020

Winge, Theresa. (2006). “*Costuming The Imagination: Origins Of Anime And Manga Cosplay*”.

(<https://muse.jhu.edu/article/368597>). Diakses pada tanggal 28 Mei 2020

Wulansuci, Yolana (2010). “*Budaya Populer Manga dan Anime Sebagai Soft Power Jepang*”,

(<http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20160972-RB08Y312b-Budaya%20populer.pdf>). Diakses pada tanggal 20 Mei 2020

Liwang, Yanuardila. (2014). “Analisis Popularitas Visual Kei di Luar Jepang” ,

(<http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/2015-9/20392739-MK-Yanuardila.pdf>). Diakses pada tanggal 20 Mei 2020

Yahya, Arief Rahman (2016).”*Sonkeigo dalam anime Classroom Crisis*”.

(<http://scholar.unand.ac.id/4962/2/BAB%20I%20PENDAHULUAN.pdf>). Diakses pada tanggal 24 September 2020