

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Barker, Chrish. (2008). *Cultural Studies ; Teori dan Budaya*. Yogyakarta : Kreasi Wacana.
- Ginanjar, Gigin., & Kusmawati, Linda. (2018). *Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika di Kelas 3 SDN Cibaduyut 4*. Subang : Didaktik.
- KBBI. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT (Persero) Penerbitan dan Percetakan.
- Koentjaraningrat. (2003). *Kamus Antropologi I*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Mcluhan, Marshall., & Fiore, Quentin. (1967). *Media Is The Massgae: Inventory Of Effects*. Jerome Agel: Edisi Pertama, Random House.
- Nurudin. (2004). *Komunikasi Masa*. Malang : CESPUR.
- Sutardi, Tedi. (2009). *Antropologi Mengungkap Keragaman Budaya*. Bandung : PT. Setia Purna Inves.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Storey, John. (2009). *“Cultural Theory and Popular Culture : An Introduction (5th Edition)”*. Inggris : Pearson Longman.
- Winartha, I Made. (2006). *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.

### B. Skripsi/Tesis/Disertasi

- Mahdalena, Ezra. (2020). “Pemahaman Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Sastra Inggris (S1 dan D3) Universitas Darma Persada Terhadap Kuliner Khas Jepang”. Jakarta : Universitas Darma Persada. <http://repository.unsada.ac.id/1673/>. Diakses pada 8 Juni 2021. Pukul 10.00 WIB

### C. Jurnal Online

- Aisyah, I. (2019). *Anime dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa yang Tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)*.

- <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/45316>. Diakses pada 10 Juni 2021. Pukul 10.00 WIB
- Aisyah, R. (2014). Analisis Dinamika Budaya Penggemar dalam Komunitas Vocaloid Indonesia. <http://aunilo.uum.edu.my/Find/Record/id-langga.94075>. Diakses pada 12 Juni 2021. Pukul 10.00 WIB
- Akbar, Harry F. (2017). Pengaruh Visual Key Sebagai Budaya Populer Musik Rock Jepang Terhadap Eksistensi Band Visual Kei di Indonesia. <http://repository.unsada.ac.id/436/>. Diakses pada 10 Juni 2021. Pukul 13.00 WIB
- Angeli, F. (2018). *Kimono* dan Fungsinya Dalam Kehidupan Masyarakat Modern. <http://repositori.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/5362/120708029.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Diakses pada 11 Juni 2021. Pukul 10.00 WIB
- Antar, Venus & Lucky H. (2010). Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota *Cosplay Party* Bandung. Bandung: Universitas Padjadjaran. <https://www.researchgate.net>. Diakses pada 18 Maret 2021. Pukul 13.00 WIB
- Arrow, Aviani R. (2014). Alasan Remaja Menyukai J-Pop. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro. <https://dokumen.tech/document/alasan-remaja-menyukai-j-pop-skripsi-coreacuk-warna-kulit-laki-laki-yang.html> . Diakses pada 20 Maret 2021. Pukul 13.00 WIB
- Astuti, Dina K. (2017). Konsumsi Produk Budaya Pop Jepang dan Identitas Diri. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. <https://docplayer.info/204293490-Konsumsi-produk-budaya-pop-jepang-dan-identitas-diri.html>. Diakses pada 20 Maret 2021. Pukul 10.00 WIB
- Azani, S. (2008). Fenomena Gaya Berpakaian Ala Harajuku Dalam Kehidupan Remaja Jepang Dewasa Ini. <https://text-id.123dok.com/document/4yr2k88z-fenomena-gaya-berpakaian-ala-harajuku-dalam-kehidupan-remaja-jepang-dewasa-ini.html>. Diakses pada 11 Juni 2021. Pukul 15.00 WIB
- Bellyanto, B. (2020). J-pop Sebagai Budaya Populer Jepang dan Dampaknya. <https://text-id.123dok.com/document/4yr2k88z-fenomena-gaya-berpakaian-ala-harajuku-dalam-kehidupan-remaja-jepang-dewasa-ini.html>. Diakses pada 8 Juni 2021. Pukul 10.00 WIB
- Dedi, K. Habibie. (2018). Dwi Fungsi Media Massa. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/view/20770>. Diakses pada 18 Maret 2021. Pukul 15.00 WIB

- Dwi Febi F. (2019). Faktor Pendorong Kerjasama antara Jepang dengan Indonesia di bidang Ketenagakerjaan melalui *International Manpower Development Organization* (IM Japan) periode 2014-2017. <http://repository.unjani.ac.id/repository/45bad28d0da3f974241c4ecb76318c6e.pdf>. Diakses pada 24 Juni 2021. Pukul 19.00 WIB
- Fitria, E M. (2020). Konstruksi Identitas: Studi Kasus Imperialisme Budaya pada Penggemar *Manga* di Jakarta. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/55521>. Diakses pada 23 Juni 2021. Pukul 15.00 WIB
- Hatami, Wisnu. (2017). Dampak Budaya Populer *Anime* Jepang dalam Era Digital Terhadap Rasa Kebangsaan Warganegara Muda Indonesia. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia. <http://repository.upi.edu/32708/>. Diakses pada 20 Maret 2021. Pukul 08.00 WIB
- Ibrahim, Deni. (2017). Kepuasan Penggemar Band One Ok Rock Mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Darma Persada. Jakarta : Universitas Darma Persada. <http://repository.unsada.ac.id/566/>. Diakses pada 10 Juni 2021. Pukul 08.00 WIB
- Istiqomah, Annisa. (2020). Ancaman Budaya Pop (*Pop Culture*) Terhadap Penguatan Identitas Nasional Masyarakat Urban. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/JPW/article/view/3633>. Diakses pada 20 Maret 2021. Pukul 20.00 WIB
- Jayanti, I Gusti N. (2010) *Cultural Studies* dan Kajian Budaya Pop : Sebuah Pengantar. Denpasar : Jalasutra. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/citationstylelanguage/get/turabian-fullnote-bibliography?submissionId=32>. Diakses pada 18 Maret 2021. Pukul 09.00 WIB
- Khotimah, Khusnul. (2018). Posisi dan Peran Media Dalam Kehidupan Masyarakat. Bandung : Universitas Islam Negeri. <https://www.researchgate.net>. Diakses pada 18 Maret 2021. Pukul 20.00 WIB
- McLeod. (2013). Pengaruh Visual Kei Sebagai Budaya Populer Musik Rock Jepang Terhadap Eksistensi Band Visual Kei di Indonesia. <http://repository.unsada.ac.id/436/1/BAB%20I.pdf>. Diakses pada 10 Juni 2021. Pukul 10.00 WIB
- Parmadie. B. (2015). *Cultural Studies* : Sudut Pandang Ruang Budaya Pop. <https://media.neliti.com/media/publications/223836-cultural-studies-sudut-pandang-ruang-bud.pdf>. Diakses pada 22 Juni 2021. Pukul 10.00 WIB

- Purba, Selmita. (2019). Budaya Populer *Manga* dan *Anime* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang. <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/22425>. Diakses pada 10 Juni 2021. Pukul 20.00 WIB
- Purnamasari, M. (2010). Tren *Japanese Rock* dan Visual Kei dalam Konteks Pertunjukan Musik Populer di Indonesia : Studi Kasus Group-Group Band di Medan. <https://123dok.com/document/download/oy81192z?page=1>. Diakses pada 24 Juni 2021. Pukul 20.00 WIB
- Putri, A. Dewi. (2018). Budaya Populer Jepang di Indonesia. Binus Article Research. <https://japanese.binus.ac.id/2018/12/27/budaya-populer-jepang-di-indonesia/>. Diakses pada 20 Maret 2021. Pukul 12.00 WIB
- Rahmawati, A & Febriyanti, S N. (2012). *Cultural Studies* : Analisis Kuasa atas Kebudayaan. <http://eprints.upnjatim.ac.id/3177/>. Diakses pada 10 Juli 2021. Pukul 20.00 WIB
- Roslina, L. (2017). *Shoku Bunka* : Warna Budaya dan Tradisi dalam Masakan Jepang. <https://docplayer.info/65568884-Shoku-bunka-warna-budaya-dan-tradisi-dalam-makanan-jepang.html>. Diakses pada 8 Juni 2021. Pukul 20.00 WIB
- Safariani, P. (2017). Penyebaran *Pop Culture* Jepang oleh Anime Festival Asia (AFA) di Indonesia Tahun 2012-2016. <https://ejournal.hi.fisip-unmul.ac.id/site/?p=2316>. Diakses pada 23 Juni 2021. Pukul 21.00 WIB
- Wulan Suci, Y (2010). Budaya Populer *Manga* dan *Anime* sebagai *Soft Power* Jepang. <https://fdokumen.com/document/soft-power-jepang-skripsi-yolana-wulansuci-npm-libuiacidfilefiledigital20160972-rb08y312b-budaya.html>. Diakses pada 10 Juni 2021. Pukul 16.00 WIB
- Yusup, M. (2019). Pengelolaan Kesan “*Crossdresser Cosplay*” Pria di Kota Bandung. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1541/>. Diakses pada 23 Juni 2021. Pukul 19.00 WIB

#### D. Artikel Internet

- Amirul, Fathkhan H. (2019). Pengertian Pemahaman Pembelajaran. <https://fatkhan.web.id/pengertian-pemahaman/>. Diakses pada 20 Maret 2021. Pukul 08.00 WIB
- Arief, Anto (2017). Apa Itu Budaya Pop?. <https://pophariini.com/budaya-pop/>. Diakses pada 18 Maret 2021. Pukul 16.00 WIB



- Arnidhya, Nur Z. (2019). Budaya Pop Jepang, Digemari dan Lekat di Hati. Antaranews. <https://www.antaranews.com/berita/945289/budaya-pop-jepang-digemari-dan-lekat-di-hati>. Diakses pada 18 Maret 2021. Pukul 21.00 WIB
- Detikhot. (2013). Candy Candy, Pelopor Tren *Manga* di Indonesia. <https://hot.detik.com/art/d-2340596/candy-candy-pelopor-tren-manga-di-indonesia>. Diakses pada 23 Juni 2021. Pukul 17.00 WIB
- Evelyn. (2020). Mengenal *Cosplay*, Budaya Populer Jepang Yang Dicintai Banyak Orang. <https://japanesestation.com/culture/history/mengenal-cosplay-budaya-populer-jepang-yang-dicintai-banyak-orang/>. Diakses pada 19 Maret 2021. Pukul 10.00 WIB
- Hasan, Akhmad M. (2018). Pesona "*Plastic Love*", Kebangkitan *City Pop* Jepang Era 80-an. (*Disc Collection: Japanese City Pop* (2011). <https://tirto.id/pesona-plastic-love-kebangkitan-city-pop-jepang-era-80-an-dawK>. Diakses pada 8 Juni 2021. Pukul 14.00 WIB
- Kurniawan, Aris. (2021). Pengertian Budaya. Gurupendidikan. <https://www.gurupendidikan.co.id/budaya/>. Diakses pada 18 Maret 2021. Pukul 20.00 WIB
- Morissan, M.A. (2016). Gagasan Stuart Hall dalam Teori *Cultural Studies* : Perkembangan Terkini dan Implikasinya Terhadap Studi Media dan Budaya. [http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file\\_artikel\\_abstrak/Isi\\_Artikel\\_120683599740.pdf](http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_120683599740.pdf). Diakses pada 5 Juli 2021. Pukul 10.00 WIB
- Rani, Jian P. (2013). Budaya Populer. Sosiologi budaya. <https://sosiologibudaya.wordpress.com/2013/04/25/budaya-populer-2/>. Diakses pada 19 Maret 2021. Pukul 13.00 WIB
- Riantrisantanto, Ruly. (2015). 11 Lagu Jepang Ini Sangat Dikenal di Indonesia. Liputan6. <https://www.liputan6.com/showbiz/read/2323331/11-lagu-jepang-ini-sangat-dikenal-di-indonesia>. Diakses pada 18 Maret 2021. Pukul 18.00 WIB
- Sutrisno, Hadi. (2003). Metodologi *Research*. Yogyakarta : Andi Offset. <https://www.researchgate.net>. Diakses pada 20 Maret 2021. Pukul 13.00 WIB