

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, D. (2021, Mei 9). *Tribunnews*. Retrieved from [tribunnews.com](https://www.tribunnews.com/internasional/2021/05/09/hasil-survei-aul-consulting-877-persen-masyarakat-indonesia-menyukai-jepang):
<https://www.tribunnews.com/internasional/2021/05/09/hasil-survei-aul-consulting-877-persen-masyarakat-indonesia-menyukai-jepang>
- Anasta, P. C. (2022, Mei 27). *buku.kompas*. Retrieved from [buku.kompas.com](https://buku.kompas.com/read/1562/wibu-bau-bawang-mitos-atau-fakta-simak-penjelasan-dini):
<https://buku.kompas.com/read/1562/wibu-bau-bawang-mitos-atau-fakta-simak-penjelasan-dini>
- Ardhani, S. R., Wulan, R. R., & Malau, R. M. (2017). IDENTITAS DIRI PELAKU COSPLAY. *e-Proceeding of Management*, 3291-3294.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches*. California: SAGE Publications.
- Dian, R. (2023, Maret 02). *Narasi*. Retrieved from [Narasi.tv](https://narasi.tv/read/narasi-daily/kronologi-pelecehan-seksual-yang-dilakukan-dexter-salah-satu-talent-why-crew-milik-tretan-muslim):
<https://narasi.tv/read/narasi-daily/kronologi-pelecehan-seksual-yang-dilakukan-dexter-salah-satu-talent-why-crew-milik-tretan-muslim>
- Dinatha, V. O., & Dewi, F. I. (2021). Self-Identity and Needs of Cosplayer in Role Playing. *Atlantis Press*.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Edinburgh: University of Edinburgh.
- Gora, R. (2019). *Riset Kualitatif Public Relations*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Mulyana, D., & Solatun. (2013). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, P. A. (2016). Anime Sebagai Budaya Populer. *Jurnal Pendidikan Psikologi*, 5.
- Rachmah, P. (2018). GAMBARAN KEMAMPUAN METAKOGNITIF PADA MAHASISWA PENGGEMAR ANIME. *ECOPSY*.
- Rizal. (2017, Februari 21). *9 Jenis Kostum Cosplay yang Selalu Muncul dalam Festival Anime Manapun*. Retrieved from [idntimes.com](https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/rizal/9-jenis-kostum-cosplay-yang-selalu-muncul-dalam-festival-anime-manapun?page=all):
<https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/rizal/9-jenis-kostum-cosplay-yang-selalu-muncul-dalam-festival-anime-manapun?page=all>
- Sabka, F. B., Setyanto, Y., & Winduwati, S. (2018). Pengungkapan Identitas Diri Melalui Komunikasi Non Verbal Artifaktual Pada Komunitas Crossdress Cosplay Jepang. *Koneksi*, 345-351.

- Sabrina, D., & Utami, L. S. (2019). Pembentukan Identitas Diri Para Pelaku Cover Dance K-Pop di Jakarta. *Koneksi*, 351-357.
- Setiawan, D., Haryono, T., & Burhan, M. A. (2013). DIALEKTIKA COSPLAY, ESTETIKA, DAN KEBUDAYAAN. *CORAK*.
- Setiono, H. (2022, April 04). *warnaplus*. Retrieved from warnaplus.com: <https://www.warnaplus.com/setelah-menuai-sukses-dalam-rangkaian-i-miss-u-japan-festival-yang-telah-terlaksana/>
- Shafira, M. H. (2023, Januari 08). *kumparan*. Retrieved from kumparan.com: <https://kumparan.com/kumparanwoman/perjalanan-cosplayer-perempuan-di-indonesia-lebih-dari-sekadar-imej-sensual-1zbAfG0gGhs/full>
- Stake, R. E. (1995). *The Art Of Case Study Research*. California: Sage Publications.
- Syafuddin, K. (2020). COSPLAY SEBAGAI AJANG MENDAPATKAN PENGAKUAN MASYARAKAT (Analisis. *MEDIASI*.
- Taroni, D. A. (2022, September 5). *Indonesia Berhasil Raih Juara di World Cosplay Summit 2022!* Retrieved from revivaltv.id: <https://revivaltv.id/news/news/indonesia-juara-world-cosplay-summit-2022>
- Venus, A., & Helmi, L. (2010). Budaya Populer Jepang di Indonesia: Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung. *ASPIKOM*, 73-72.
- Winarto, Y. (2022, Agustus 11). *MMORPG Tower of Fantasy Resmi Dirilis, Hadirkan Keseruan di Mal Taman Angrek!* Retrieved from kontan.co.id: <https://lifestyle.kontan.co.id/news/mmorpg-tower-of-fantasy-resmi-dirilis-hadirkan-keseruan-di-mal-taman-angrek>
- Yazan, B. (2015). Three Approaches to Case Study Methods in Education: Yin, Merriam, and Stake Merriam, and Stake. *The Qualitative Report*.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. California: SAGE Publications.
- Yoseftiawan, A. G. (2015). *PEMAKNAAN KOSTUM KARAKTER ANIME PADA*. Bandung: UNIVERSITAS ISLAM BANDUNG.
- Zulkifar, F. (2023, Januari 31). *Detik*. Retrieved from detik.com: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6542210/sederet-bahasa-kekinian-yang-masuk-dalam-kbbi-wibu-hingga-cogan>