

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati Sinta. (2023, Oktober 24). *Menparekraf: Sektor ekraf sumbang Rp1.300 T kepada PDB nasional*. Antara News. [https://www.antaranews.com/berita/3790389/menparekraf-sektor-ekraf-sumbang-rp1300-t-kepada-pdb-nasional#:~:text=%22Mudah%2Dmudahan%20ini%20\(Hari,diciptakan%2C%22%20ujar%20Sandiaga%20saat%20ditemui](https://www.antaranews.com/berita/3790389/menparekraf-sektor-ekraf-sumbang-rp1300-t-kepada-pdb-nasional#:~:text=%22Mudah%2Dmudahan%20ini%20(Hari,diciptakan%2C%22%20ujar%20Sandiaga%20saat%20ditemui)
- Anandoko Keyna. (2024, Juni 23). *Dinamika Pasar Animerch: Tren dan Peluang di Indonesia*. Retizen Republika. <https://retizen.republika.co.id/posts/315169/dinamika-pasar-animerch-tren-dan-peluang-di-indonesia>
- Assidiq Yusuf. (2022, November 16). *AJA Laporkan Industri Anime Tumbuh 13,3 Persen*. Republika. <https://rejogja.republika.co.id/berita/rlflwz399/aja-laporkan-industri-anime-tumbuh-133-persen>
- Atikkah, S., & Fitra, J. (2021). Pengaruh Fanatisme Fans Anime, Keragaman Produk dan Lifestyle Terhadap Keputusan Pembelian Merchandise Anime pada Distro Pikapikani. Dalam *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen* (Vol. 3, Nomor 6). <https://jurnal.universitaspurabangsa.ac.id/index.php/jimmba/index>
- Azhari Dinda Puan Maharani, & Surya Aelina. (2024). *Diplomasi Budaya Jepang Melalui Strategi Cool Japan di Indonesia*. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/gps/article/download/15018/4895/52693>
- Azmiawati Milati. (2022, November 1). *Indonesia Masuk Urutan ke-3 dari 7 Negara dengan Jumlah Wibu Terbanyak di Dunia*. Inews Pandeglang. <https://pandeglang.inews.id/read/199873/indonesia-masuk-urutan-ke-3-dari-7-negara-dengan-jumlah-wibu-terbanyak-di-dunia?utm>
- Diman Denisa. (2024). *PENGARUH KERAGAMAN PRODUK DAN LIFESTYLE TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN MERCHANDISE ANIME PADA MAHASISWA UNIVERSITAS SAM RATULANGI*. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/productivity/article/download/54677/46632/136857>
- Exim Indo. (2024, Mei 23). *7 Produk Jastip Populer Jepang Yang Wajib Kamu Tahu!* Indo Exim. <https://jastip.indoexim.id/article/7-produk-jastip-populer-jepang-yang-wajib-kamu-tahu?>
- Fadhil. (2022, Agustus 9). *Salip Jepang, Indonesia Adalah Negara ke-4 dengan Pemain Genshin Impact Terbanyak*. Gamerwk. <https://gamerwk.com/salip->

jepang-indonesia-adalah-negara-ke-4-dengan-pemain-genshin-impact-terbanyak/

- Farhatus Umayyah Rohmatul. (2022, Juli 22). *Komunitas Wibu Indonesia Peningkat Daya Tarik Budaya Jepang*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/rohmatul47026/62da0532a51c6f42575dffd5/komunitas-wibu-indonesia-peningkat-daya-tarik-budaya-jepang#:~:text=Penggemar%20budaya%20populer%20tersebut%20dijuluki,Filipina%20yang%20menduduki%20posisi%20pertama>
- Gobiz. (2021, Agustus). *Proyeksi Laba Rugi adalah Kunci Kinerja Usaha, Ini Cara Membuatnya*. Gobiz. <https://gobiz.co.id/pusat-pengetahuan/laba-rugi-adalah/>
- Haryanto Rachman. (2023, September 2). *Potret Para Cosplayer di WJF 2023 Jadi Daya Tarik Pengunjung*. Detik Travel. <https://travel.detik.com/fototravel/d-6909687/potret-para-cosplayer-di-wjf-2023-jadi-daya-tarik-pengunjung?>
- Hidayat Syarif. (2021, November 2). *Perubahan Gaya Berpakaian Masyarakat Indonesia Akibat Adanya Modernisasi dan Globalisasi*. Kompasiana. https://www.kompasiana.com/syarifhidayat0145/5eb2605d097f36429915acc2/perubahan-gaya-berpakaian-masyarakat-indonesia-akibat-adanya-modernisasi-dan-globalisasi?page=1&page_images=1
- Horizon. (2025). *Indonesia Anime Market Size & Outlook*. Grand View Research. <https://www.grandviewresearch.com/horizon/outlook/anime-market/indonesia>
- Indriyani, R., & Suri, A. (2020). *PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN MELALUI MOTIVASI KONSUMEN PADA PRODUK FAST FASHION*. <https://doi.org/10.9744/pemasaran.14.1.25-34>
- Kenton Will. (2024, Juni 7). *What Is Intellectual Property and What Are Some Types?* Investopedia. <https://www.investopedia.com/terms/i/intellectualproperty.asp>
- Mohamadi Rijal. (2023, Agustus 8). *Cara Menghitung Break Even Point (BEP), Simak Contoh Ini!* Mekari Jurnal. <https://www.jurnal.id/id/blog/cara-menghitung-break-even-point-bep-dan-contoh/>
- Muslim Abdul. (2019, Oktober 8). *2025, Nilai e-Commerce RI US\$ 82 Miliar*. Investor ID. <https://investor.id/it-and-telecommunication/197133/2025-nilai-ecommerce-ri-us-82-miliar>

- Natalia. (2021, September 7). *Sales Forecast: Pengertian, Cara Membuat, Fungsi, dan Manfaatnya*. Accurate. https://accurate.id/marketing-manajemen/sales-forecast/#Apa_yang_Dimaksud_dengan_Sales_Forecast
- Pranata Dwi Chandra. (2025, Mei 5). *Ucapan Tak Terduga Menaker Soal Industri Tekstil, Tak Jadi Mati Suri?* CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/news/20250505122505-4-630956/ucapan-tak-terduga-menaker-soal-industri-tekstil-tak-jadi-mati-suri>
- Pratama, A. P. (2021). *FESYEN ANIME JEPANG SEBAGAI KAJIAN BUDAYA POPULER*. <http://sosial.unmermadiun.ac.id/index.php/sosial>
- Puspita Sherly. (2019, Juni 11). *Festival Budaya dan Kuliner Jepang Terbesar Sedunia Digelar di Blok M*. Kompas. <https://travel.kompas.com/read/2019/06/11/121700327/festival-budaya-dan-kuliner-jepang-terbesar-sedunia-digelar-di-blok-m?>
- Quest Sky. (2025). *Anime Merchandising Market Size*. Sky Quest. <https://www.skyquestt.com/report/anime-merchandising-market/market-size>
- Redaksi. (2024, Mei 22). *Mengenal Lebih Dekat Dunia Cosplay: Sejarah dan Perkembangannya*. Humaniora.id. <https://www.humaniora.id/mengenal-lebih-dekat-dunia-cosplay-sejarah-dan-perkembangannya/#:~:text=Perkembangan%20Cosplay%20di%20Indonesia&text=Cosplay%20pertama%20kali%20diperkenalkan%20di,dan%20bertemu%20dengan%20sesama%20penggemar.>
- Sinta RD. (2025, Maret 12). *Mobile Game Kuasai Pangsa Industri Game di 2024*. Good Stats. <https://data.goodstats.id/statistic/mobile-game-kuasai-pangsa-industri-game-di-2024-PsHps>
- Statista. (2024). *Fashion - Indonesia*. Statista. <https://www.statista.com/outlook/emo/fashion/indonesia>
- UMN. (2025). *J-CAFE UMN*. UMN. <https://www.umn.ac.id/ukm/jcafe-umn/>
- View Japan. (2024, November 19). *Meriahnya Comifuro 19, Art Market Terbesar di Indonesia!* Japan View. <https://japanview.tv/id/news/38107/>
- Yeshua. (2024, November 10). *Hujan Tak Menghalangi Main Game dan Ketemu Cosplayer Favorit di Comic Frontier 19*. Kotak Game. <https://www.kotakgame.com/berita/detail/103742/Hujan-tak-Menghalangi-Main-Game-dan-Ketemu-Cosplayer-Favorit-di-Comic-Frontier-19?>