

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R. 2020. *Perkembangan Produk The Idolmaster sebagai Budaya Populer di Jepang*. (Skripsi, Universitas Darma Persada, 2020). Diakses dari <https://repository.unsada.ac.id>.
- Adhitama, Louis. 2021. *Identity Construction of Otaku and Weeaboo Through Manga dan Anime*. *Journal of Language, Literature, and Teaching* Vol. 9, No. 3, Hal. 436-443.
- Afifudin, Muhammad Chasan. 2019. *Fenomena Gaya Hidup Remaja Wibu pada Budaya Populer Jepang Melalui Anime dan Fashion*. (Skripsi, Universitas Satya Negara Indonesia, 2019). Diakses dari <https://repository.usni.ac.id>
- Ainun Nadira. 2018. *Interaksi Sosial dalam Novel Tanjung Kemarau Karya Royyan Julian (Kajian Teori Georg Simmel)*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol. 01. No. 01
- Andini, S. I. 2018. *Akulturasi Budaya Populer Jepang pada Cosplayer di Komunitas Cosplay Medan dalam Perspektif Komunikasi Antarbudaya*. (Skripsi, Universitas Sumatera Utara, 2018). Diakses dari <https://repositori.usu.ac.id>.
- Ardandireza, Lukas & Mataram, Sayid. 2021. *Perancangan Komik Tentang Menjaga Identitas Kebangsaan Bagi Komunitas Weeaboo Milenial Indonesia*. *Journal of Visual Communication* Vol. 1, No. 1
- Bps. 2021. *BPS Kabupaten Banyumas*. <https://banyumaskab.bps.go.id>. (Dikutip pada 31 Maret 2023)
- Chintya Anggraini. 2018. *Memakai Harajuku Style: Brand-Brand Lokal dan Street Style di Jepang*. *Lensa Budaya*, Vol. 13, No. 2, Hal. 137-155
- Ernawati, Slamet. 2018. *Negosiasi Cosplayer dalam Mentransformasikan Diri (Studi pada Komunitas Anoman Jogja)*. Diakses dari <https://jurnal.untirta.ac.id>
- Faisal, Muhammad A, dkk. 2022. *Hegemonisasi Budaya Populer Jepang dalam Komunitas Otaku*. *Jurnal Undip*, Vol. 6, No. 1
- Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. 2022. *Apa itu Antisosial dan Apa Bedanya Dengan Asosial?*. Dikutip pada psikologi.uma.ac.id
- George Ritzer. 2012. *Teori Sosiologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Gonçalves, João. 2020. *The Occidental Otaku: Portuguese Audience Motivations For Viewing Anime*. *Jurnal New Media Technologies* 2021, Vol. 27 (1) 247-265
- Heryanto, Ariel. *Identitas dan Kenikmatan*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Heryanto, Ariel. *Budaya Populer di Indonesia Mencairnya Identitas Pasca-Orde Baru*. Yogyakarta: Jalasutra

- Hidayat, Debra. 2020. *Anime as Japanese Interculture Communication: A Study of The Weeaboo Community of Indonesian Generation Z and Y. Romanian Journal of Communication and Public Relations* Vol. 22, No. 3, Hal. 85-103
- Ida, Aisyah. 2019. *Anime dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa yang Tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)*. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019). Diakses dari <https://repository.uinjkt.ac.id>
- Juwita, Anne Azka. 2019. *Minat Siswa Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Modelling di SMK N 4 Yogyakarta*". Diakses dari <https://eprints.uny.ac.id>
- Kemendikbud. 2023. *Data Pokok Pendidikan*. Diakses dari <https://dapo.kemendikbud.go.id>
- Kemendikbud. 2023. *Daftar Perguruan Tinggi - LLDIKTI VI*. Diakses dari <https://dashboard.lldikti6.kemendikbud.go.id>
- Lacuesta, Jacob. 2020. *The Weeaboo Subculture: Identification and Performance*. Dikutip dari <https://researchgate.net>
- Mardiharto, A. Z. 2017. *COSPLAY: Fungsi Komunitas Cosura bagi Para Anggotannya. Jurnal Unair* Vol. 6, No. 3. 311-324.
- Pemy Marsera. 2012. *Di Purwokerto. Journal uajy*. Dikutip pada <http://e-journal.uajy.ac.id>
- Hardanti, Poppy P. & Rahaditya P. Kirana 2019. *Analisis Resepsi Harajuku Street Fashion Sebagai Bentuk Perlawanan: Studi Kasus Anggota Komunitas Harajuku Street Surabaya*". *Japanology*, Vol. 8, No. 1, Hal. 1-14
- Pramuji, Randika Rifqi. 2017. *Bergaya A'la Jepang di Purwokerto (studi mengenai gaya hidup penggemar action figure dalam komunitas anime Purwokerto)*. Diakses dari repository Universtas Jenderal Soedirman
- Prasetya, Adit Wibi. 2018. *Pola Interaksi Sosial antara Anak Otaku dengan Masyarakat Umum di Salatiga*. (Skripsi, Universitas Kristen Satya Wacana, 2018). Diakses dari <https://repository.uksw.edu>
- Prihastuti & Handoyo. 2014. *Interaksi Simbolik Penggemar Jepang (Otaku)*. *ejournal.unesa.ac.id* Vol. 2. No. 3
- Psikologi. 2022. *Apa itu Antisosial dan Apa Bedanya dengan Asosial*. Artikel psikologi UMA. Diakses dari psikologi.uma.ac.id
- Qurnia, Ian Farhanul. 2020. *ISI*. Diakses pada <https://scribd.com>

- Rahman, Windah Ariyani. 2021. *Imperialisme Budaya Jepang terhadap Budaya Nasional Indonesia*. (Skripsi, Universitas Bosowa, 2021). Diakses dari <https://repository.unibos.ac.id>
- Ridharyanti, Melly. 2014. *Bentuk Budaya Populer dan Konstruksi Perilaku Konsumen Studi terhadap Remaja*. *Jurnal Visi Komunikasi* Vol. 13, No. 01. 87-104.
- Seko, Yukari & Kikuchi, Minako. 2020. *Self-Injury in Japanese Manga: A Content Analysis*. *Journal of Media Humanities* 42:355-369.
- Soekanto, Soerjono. 1990. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2016. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta
- Sukamadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: PPT Remaja Rosdakarya
- Suprpto dan Sri Nugroho. 2007. *Potensi Daerah Purwokerto (Analisis Kesiapan Menjadi Kota Purwokerto)*. *Jurnal Pembangunan Ekonomi Wilayah* Vol. 2, No. 1
- Venus, Antar dan Helmi, Lucky. 2010. *Budaya Populer Jepang di Indonesia: Catatan Studi Fenomenologis tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung*. *Jurnal Aspikom* Vol. 1, No. 1. 1-24.
- Wahidati, Lufi. 2018. *Pengaruh Konsumsi Anime dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang*. *Jurnal Undip* Vol. 7, No. 1
- Widyaningsih, Dewy Sri. 2022. *Makna Kafe Bagi Remaja Sebagai Bentuk Citra Diri Di Media Sosial*. *Publiciana* Vol. 15, No. 01
- Wikipedia. 2023. *Kabupaten Banyumas*. Dikutip pada https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Banyumas. (Dikutip pada 25 Februari 2023)
- Wikipedia. 2023. *Purwokerto (Kota)*. Dikutip pada [https://id.wikipedia.org/wiki/Purwokerto_\(kota\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Purwokerto_(kota))
- WU, Zhuo, Yuqiao WANG, Xing DAI. 2020. *What Is Popular Culture*. *Journal Of international Education and Development*.
- Yasmin. 2021. *Komunikasi Verbal VS Komunikasi Non Verbal*. Dikutip pada binus.ac.id (24 Mei 2023)
- Yergin, Michael A. 2017. *Antusiasme Bersama: Kohesi Sosial Dalam Fandom Anime*. (Tesis Universitas Illinois Utara, 2017).
- Yoga Gumelar Alfah Rezi. 2022. *Analisis Terhadap Konsep Diri Remaja Pecinta Anime di Komunitas Genesis Art Semarang*. *Majalah Lontar Universitas PGRI Semarang* Vol. 34 No. 1.

- Yolanda A, dkk. 2019. *Analisis Penggunaan Bahasa Prokem melalui Media Sosial Whats Application (WA) pada Siswa SMA. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol. 2, No. 3
- Yulian, S. B. 2019. *Perilaku Komunikasi Otaku dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas Jepang Soshonbun Bandung). Jurnal Komunikasi* Vol. 13, No. 2. 191-200.

