

DAFTAR PUSTAKA

Skripsi

- Hamdala, Rahmi. 2017. "Pemenuhan Kepuasan Kebutuhan Terhadap Anime Pada Komunitas White Raven di Kota Padang". Padang : Skripsi, Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial UNP
- Pricillia, Elzbeytha Diana. 2018. "Perkembangan Budaya Cosplay Jepang di Kalangan Komunitas Cosplay di Jakarta". Jakarta : Skripsi, Jurusan Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Darma Persada
- Fardani, Elia Sofia. 2012. "Konsep Diri Cosplayer Anggota Komunitas Cosplay "COSURA"". Surabaya : Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga
- Sugiyono. 2016. Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung : PT.Afabeta

Jurnal

- Venus, Antar dan Lucky Helmi. 2010. "Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung" dalam Jurnal ASPIKOM Vol. I, No. 1. (Juli 2010), hal 71-90.
- Pramana, Naufal Adhi dan Achmad Mujab Masykur. "Cosplay adalah Jalan Ninjaku Sebuah Intrepretative Phenomenological Analysis" dalam Jurnal Empati, Volume 8 (Nomor 3), halaman 169-177
- Pratomo, Angga Wahyu Adi. 2013. "Gaya Hidup Komunitas Pecinta Budaya Jepang di Kalangan Mahasiswa UNNES (Studi Kasus pada Komunitas Jaico)" dalam Jurnal Solidarity 2 (1) (2013)
- Setiawan, Deni (et.al.). 2013. "Dialektika Cosplay, Estetika dan Kebudayaan di Indonesia" dalam Jurnal Seni Kriya Vol. 2 No.1, Mei-Oktober 2013
- Mardiharto, Ainun Zebtiany. 2017. "Cosplay, Fungsi Komunitas Cosura bagi Para Anggotanya" dalam jurnal Fis.ANT.51.17.Mar.c - Jurnal
- Ardhani, Sheilla Rizqia (et.al). 2017. "Identitas Diri Pelaku Cosplay" dalam e-Proceeding of Management : Vol.4, No.3 Desember 2017 | Page 3282
- Bugin, Burhan. 2015. Analisis Data Penelitian Kualitatif. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Koentjaraningrat. 2009. Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: Rineka Cipta
- Creswell, John W. 2015. Penelitian Kualitatif & Desain Riset. Yogyakarta: Kencana
- Akdeas Oktanae Widodo, Farhan Septiadi, Nur Aini Rakhmawati. 2023. “Analisis Tren Konten Pada VTUBER Indonesia Menggunakan Latent Dirichlet Allocation” Fakultas Sistem Informasi Institut Teknologi Sepuluh November dalam Jurnal JIRE Vol. 6
- Dwiana Rachmadewi Puspitaningrum, Arie Prasetyo. 2019. “Fenomena Virtual Youtuber Kizuna Ai di Kalangan Penggemar Budaya Populer Jepang di Indonesia” Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom dalam Jurnal MediaTor, Vol 12
- Asep Achmad Muhlisian, Dian Rizky Azhari. 2022. “Dominasi Kuasa Wacana Terhadap Eksistensi Crossplayer di Ruang Privat-Publik Dunia Maya” Sekolah Tinggi Bahasa Asing YAPARI-ABA Bandung dalam Artikel IZUMI Vol 11
- Keygi Nisatazkiyah Floresti Ponsen, Soni Mulyawan Setiana, 2023. “Perancangan Virtual Youtuber Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Pemula” Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Komputer Indonesia dalam dalam Jurnal Mahadaya Vol 3
- Laurensius Andika Awang Widiatmoko, I Gusti Ngurah Agung Krisna Aditya, Nyoman Ayu Sukma Pramestisari. 2024. “Dramaturgi Cosplayer Crossdress di Surabaya, Jawa Timur” Prodi Sosiologi FISIP Universitas Udayana Denpasar dalam Jurnal ARIMA Vol 2
- Deyana Zenita N, Prof. Karim Suryadi, Siti Nurbayani K. 2020. “Impresi Media dalam Perkembangan Minat Dan Kehidupan Sehari-Hari Cosplayer Crossdress Male To Female” Universitas Pendidikan Indonesia dalam Jurnal Societas Vol 10

Internet

- Badan Pusat Statistik Kota Padang. Accessed May 2. 2025.
- Afrizal. 2016. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Rajawali Press
- Martono, Nanang. 2012. Sosiologi Perubahan Sosial. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Universitas Bung Hatta. "Rektor Universitas Bung Hatta, Buka Secara Resmi Festival Budaya Jepang Bunkasai XXI". 2024, <https://bunghatta.ac.id/news-4262-rektor-universitas-bung-hattabuka-secara-resmi-bunkasai-xxi-festival-budaya-jepang.html>. Diakses pada 4 Juli 2025. Pukul 15.23 WIB

