

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A. (2022, Juni 15). *Urutan Nonton Anime Date A Live*. Retrieved from Kearipan: <https://www.kearipan.com/anime-date-a-live/>
- Anwar, I. C. (2020, Desember 11). *Sinopsis Anime Serial Attack on Titan yang Tayang di Netflix*. Retrieved from Tirto.id: <https://tirto.id/sinopsis-anime-serial-attack-on-titan-yang-tayang-di-netflix-f72P>
- Ardiansyah, M., Sasongko, D. I., & M. G. (2018). Kontak dan tingkat interaksi masyarakat berdasarkan tipologi perumahan dikelurahan tunggulwulung dan mojolangu kecamatan lowokwaru kota Malang. 4.
- Astuti, S. (2021). *Dinamika Interaksi sosial*. skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang. Retrieved from https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/13631-Full_Text.Pdf
- Blend S Fandom. (2018, April 21). Retrieved from Blend S Fandom: https://blend-s.fandom.com/wiki/Hideri_Kanzaki
- Bungin. (2006). *Sosiologi Komunikasi : Teori, paradigm, dan diskursus teknologi komunikasi di masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- CNN Indonesia. (2022, Mei 22). Retrieved from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20220520114835-225-798941/sinopsis-anime-spy-x-family-misi-rahasia-agen-mata-mata>
- D. M., & J. R. (2009). *Komunikasi Antarbudaya Panduan berkomunikasi dengan orang orang berbeda budaya*. (D. Mulyana, Ed.) Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- DJ, A. R. (2020). *Pengaruh anime hanasaku iroha terhadap pengambilan keputusan konsumen otaku untuk berkunjung ke Kanazawa, Jepang*. Skripsi. Retrieved from <https://repository.unair.ac.id/98513/4/4.BAB%20I%20%20PENDAHULUAN.pdf>
- Herdiansyah, H. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Sosial*. Indonesia: Salemba Humanika.
- Ho, T.-Y. (2019). *The Effects of Technology Innovation on Otaku Social Identity*. Retrieved from http://etd.lib.nsysu.edu.tw/ETD-db/ETD-search/view_etd?URN=etd-0710119-093647
- Karyaningsih, P. D. (2018). Ilmu Komunikasi. In P. D. Karyaningsih, *Ilmu Komunikasi* (p. Februari). 1.
- Lestari, P. P. (2019, Februari 29). Retrieved from Fimela: <https://www.fimela.com/entertainment/read/3903414/mengenang-film-crows-zero-lewat-takiya-genji-indonesia>
- LIPI. (2013). *Pusat data dan dokumentasi ilmiah lembaga ilmu pengetahuan Indonesia*. Laporan pemerintah, LIPI Goverment.
- Moleong, L. J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhid, A., & Wahyudi, W. E. (2020). *Interaksionisme Simbolik Teoridan Aplikasi dalam Penelitian Pendidikan dan Psikologi*. Malang, Jatim, Indonesia: Madani Kelompok Intrans Publishing Wisma Kalimetro.

- Mulya, R. (2016). *Hubungan interaksi sosial dengan kepuasan kerja pustakawan pada UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh*. Skripsi, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh. Retrieved from <https://Repository.Ar-Raniry.Ac.Id/Id/Eprint/6317/1/Rahmat%20mulya.Pdf>
- Nasrullah. (2012). *Komunikasi Antarbudaya : Di era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana.
- Nugrahani. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta.
- Nuraini, & Y. A. (2020). Pengaruh self-esteem, perceived sosial support, dan sense of community terhadap subjective well being penggemar *anime*. *Jurnal ilmiah penelitian psikologi : kajian empiris & non empiris*, 6, 25-26.
- Okeguys. (2021). *Okeguys*. Retrieved Desember 08, 2021, from Okeguys: <https://today.line.me/id/v2/article/JKjM1q>
- Oktaviana, M. (2022, Januari 26). Retrieved from Popmama: <https://www.popmama.com/big-kid/10-12-years-old/mutiara-oktaviana/sinopsis-anime-kimi-no-nawa-anime-romantis-bikin-baper/1>
- Otaku Ensiklopedi Dunia*. (n.d.). Retrieved Januari 04, 2022, from https://P2k.Unimus.Ac.Id/Id1/2-3040-2937/Wota_34524_P2k-Unimus.Html
- Permatasary, N. R., & R. I. (2016). Interaksi sosial penari Bujanggong pada sale creative community di Desa Sale Kabupaten Rembang. 3.
- PINEM, A. F. (2018). *PSIKOLOGI KOMUNIKASI REMAJA "OTAKU COSPLAY" TERHADAP KONSEP DIRI DI KALANGAN KOMUNITAS COSPLAYER MEDAN*. Skripsi, Medan. Retrieved from <http://repository.umsu.ac.id/bitstream/123456789/10503/1/SKRIPSI%20ABDURRAHMAN%20FADHIL%20PINEM.pdf>
- Pratama, B. P. (2018, November 22). *Pengertian Seni*. Retrieved from Bagaes' Journal: <https://bagasputra.web.ugm.ac.id/2018/11/22/pengertian-seni/>
- Rafly. (2014, Juni 8). *Review Film : Black Butler*. Retrieved from Kaori Nusantara: <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/11593/review-film-black-butler>
- Rafly. (2016, April 30). *Ulasan Anime: KonoSuba*. Retrieved from Kaori Nusantara: [kaorinusantara.or.id/newsline/51914/ulasan-anime-konosuba#:~:text=Sinopsis,game%20yang%20baru%20di%20rilis](https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/51914/ulasan-anime-konosuba#:~:text=Sinopsis,game%20yang%20baru%20di%20rilis).
- Rahman, W. A. (2021). *Imperialisme budaya Jepang terhadap budaya nasional Indonesia*. skripsi, Makassar. Retrieved from <https://Repository.Unibos.Ac.Id/Xmloi/Bitstream/Handle/123456789/242/Windah%20ariyani%20rahman%204517023004.Pdf?Sequence=1&Isallowed=Y>
- Ruliana, P., & P. L. (2019). *Teori Komunikasi*. Indonesia: PT Rajagrafindo persada.
- Satrio, R. (2019, Januari 18). *Ulasan Anime: Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume wo Minai*. Retrieved from Kaori Nusantara: <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/121888/ulasan-anime-seishun-buta-yarou-wa-bunny-girl-senpai-no-yume-wo-minai>
- Satrio, R. (2019, Januari 18). *Ulasan Anime: Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume wo Minai*. Retrieved from Kaori Nusantara:

- <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/121888/ulasan-anime-seishun-butaya-yarou-wa-bunny-girl-senpai-no-yume-wo-minai>
- Sihabudin, A. (2011). *Komunikasi Antar Budaya : Satu Perspektif Multidimensi*. Indonesia: Bumi Karsa.
- Venus, A., & L. H. (2010, Juli 1). Budaya populer Jepang di Indonesia : Catatan studi femomenologis tentang konsep diri anggota *cosplay* party Bandung. 1, 1-124.
- Virtual Youtuber Fandom. (2022, Juni 22). *Kobo Kanaeru*. Retrieved from Virtual Youtuber Fandom: https://virtualyoutuber.fandom.com/id/wiki/Kobo_Kanaeru
- W, H., & A, S. I. (2018). Akulturasi budaya populer Jepang pada *cosplayer* di komunitas *cosplay* medan dalam perspektif komunikasi antarbudaya. 4-5.
- Wood, J. T. (2013). *Komunikasi Interpersonal : Interaksi Keseharian* (6 ed.). Indonesia: Salemba.
- Xiao, A. (2018, Agustus). Konsep Interaksi sosial dalam komunikasi, teknologi, masyarakat. *Jurnal Komunikasi, Media dan informatika*, VII, 94.
- yulian, s. b. (2019, April). Perilaku komunikasi *otaku* dalam interaksi sosial. XIII, 191-200. doi:10.20885/komunikasi