

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ahmadi, Rulam. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Azuma, Hiroki. (2009). *Otaku Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota.
- Bungin, Burhan. (2008). *Sosiologi Komunikasi*.
- Bungin, Burhan. (2011). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan*. Jakarta: Kencana
- Creswell, J.W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J.W. (2015). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J.W. (2016). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendy, O.U. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Field, John. (2018). *Modal Sosial*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Kuswarno, E. (2013). *Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi*. Bandung: Widya

- Moleong, L.J. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L.J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2013). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja.
- Nasution. 2003. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta : Bumi Aksara
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rakhmat, Jalaluddin. (2011). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ruben, Brent D dan Lea P. Stewart. 2013. *Komunikasi dan Perilaku Manusia*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suranto, Aw. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Skripsi

- Agustina, Helmy. 2015. *Konsep Diri Otaku Anime di Kota Serang*.
- Mayo, Wigo Mardana Pinky. *Perilaku Komunikasi Komunitas Korea Dalam Pembentukan Modal Sosial*.
- Nugroho, Abdul Hakim Agung. 2017. *Analisis Resepsi Anime di Televisi Menimbulkan Motivasi Menjadi Cosplayer*.
- Nurushobah, Siti. 2018. *Perilaku Komunikasi Cheerleading Crown Allstar Bandung*.

Soselisa, Rebecca. 2012. *PENGUNAAN ANIME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG*.

Triwiarna, Vira. 2018. *Perilaku Komunikasi K-Popers Dalam Interaksi Sosial Melalui Aplikasi V-Live Video Broadcasting*.

Wulansuci, Yolana. 2010. *Budaya Populer Manga dan Anime Sebagai Soft Power Jepang*.

Jurnal Nasional

Bayudewanto, Ardhya. 2017. *Pola Komunikasi Organisasi pada Fnas Club Juventini Boyolali Dalam Menjalin Solidaritas*.

Bayutiarno, Naufal. 2018. *Pola Komunitas Otaku di Kota Surakarta*

Galih, Aulia Puspaning. 2012. *Aktualisasi Diri Kelompok Penggemar (Fandom) Manga*.

Permana, Rangga Saptia Mohamad. *Pengalaman Komunikasi dan Konstruksi Makna “Otaku” Bagi Penggemar Budaya Jepang (Otaku)*.

Jurnal Internasional

Lamerichs, Nicolle. 2013. *The Culture Dynamic of Doujinshi and Cosplay: Local Anime Fandom in Japan, USA, and Europe*.

Rivera, Renato. 2009. *The Otaku in Transition*.

Internet

Riantrisnanto, Ruly. 2015. *Manga One Piece Pecahkan Guinness World Record*.
<https://www.liputan6.com/showbiz/read/2252860/manga-one-piece-pecahkan-guinness-world-record>. Diakses pada 27 September 2018 pukul 16:10 WIB

- Novernny, Leo. 2010. *Lee Jin Gyu Menikahi Bantal*.
<http://www.tribunnews.com/internasional/2010/04/26/lee-jin-gyu-menikahi-bantal>. Diakses pada 12 September 2018 pukul 06:00 WIB.
- Mardinata, Sulung Lahitani. 2018. *Setengah Juta Anak Muda Jepang Tak Pernah Meninggalkan Kamarnya, Mengapa?*
<https://www.liputan6.com/citizen6/read/3325798/setengah-juta-anak-muda-Jepang-tak-pernah-meninggalkan-kamarnya-mengapa>. Diakses pada tanggal 12 September 2018 pukul 11:13 WIB
- Mukminin, Ferri Amiril. 2016. *Soshonbu, Komunitas Jepang yang Tak Hanya Asyik Berkumpul*. <http://jabar.tribunnews.com/2016/10/23/soshonbu-komunitas-Jepang-yang-tak-hanya-asyik-berkumpul>. Diakses pada tanggal 10 September 2018 pukul 17:11 WIB.