

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bowles, M. (2012). *Digital Textile Design*. Laurence King.
- Brenner, R. E. (2007). *Understanding Manga and Anime*. London. Libraries Unlimited.
- Bunka. (2009). *Fundamentals of Garment Design*. Bunka Publishing Bureau.
- Cavallaro, D. (2006). *The Anime Art of Hayao Miyazaki*. London. McFarland.
- Kight, K. (2011). *A Field Guide to Fabric Design: Design, Print & Sell Your Own Fabric; Traditional & Digital Techniques; For Quilting, Home Dec & Apparel*. C&T Publishing.
- Nurhadiat, D. (2004). Seni Rupa. Jakarta. Grasindo.
- Pambudy, N. M., Hardisurya, I., & Jusuf, H. (2011). Kamus Mode Indonesia. Indonesia. Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, S. E. (2009). Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta. Jalasutra.
- Suhersono, H. (2005). Desain Bordir Motif Fauna. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sulastiano, H. (2006). Seni Budaya. Bandung. Grafindo.
- Waddell, G. (2004). *How Fashion Works: Couture, Ready-to-wear and Mass Production*. United Kingdom. Blackwell Publishing Company .
- Widiatmoko, B. (2013). *AMAZING COSPLAY & COSTUME IDEAS*. Jakarta. Penebar PLUS+.
- Wilson, J. (2002). *Handbook of Textile Design; Principles, Processes, and Practice*. United States: Taylor & Francis Inc.
- Winge, T. (2006). Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay.
- Yuliarma. (2016). *The Art of Embroidery Design*. Jakarta. PT Gramedia.

Jurnal

- Ardhani, S. R. (2017). Identitas Diri Pelaku *Cosplay* (Studi Fenomenologi *Cosplayer* di Komunitas *Cosplay* Bandung). Bandung. Telkom University.
- Fajrian, R. (2012). Makna Kostum dalam Kehidupan Komuniti *Cosplay*. Jakarta. Universitas Indonesia.
- Hafizhah, R. H. (2015). Eksplorasi Motif Majapahit dan Motif Paisley dengan Menggunakan Teknik *Digital Printing* serta Bordir untuk Produk Fesyen. 8.

- Harade, M. A. (2018). Perancangan Informasi Pengetahuan Seputar *Cosplay* Untuk Remaja Melalui Media Buku Bergambar. Bandung, Indonesia. UNIKOM.
- Özyaprak, M. (2016). The effectiveness of SCAMPER technique on creative thinking skills.
- Widyastuti, P. A., Pertiwi, R., & Huddiansyah. (2019). Peran Digitalisasi Dalam Fenomena Perubahan Produk *Cosplay* Buatan Cosmaker Pada Industri *Cosplay* Indonesia.
- Yoseftiawan, A. G. (2015). Pemaknaan Kostum Karakter Anime Pada Komunitas *Cosplay* Studi Kualitatif Dengan Menggunakan Pendekatan Fenomenologi Terhadap Pemaknaan Kostum Dan Pola Interaksi Kelompok Komunitas *Cosplayer* Bandung. Bandung, Indonesia. Universitas Islam Bandung.

Website

- Acos (2020). Acos, Hoodies/T-shirts (www.acos.me diakses pada 13 Juli 2020 jam 17.50 WIB)
- DSR TShirts (2017). *DTG Printing, What Is It?* (www.dsrtshirts.com diakses pada 3 Maret 2020 jam 21.31 WIB)
- Grafista, A. (2013). Bidang. (www.blog.ub.ac.id diakses pada 19 Februari 2020 jam 23.30 WIB)
- Hardy, L. (2018). *What Makes Up an Adventure Anime? [Definition; Meaning]*. (www.honeysanime.com dikutip pada 4 November 2019 jam 13.51 WIB)
- Hewett, J. (2014). *Block Printing Class with The Old Navy Textile Design Team*. (www.jenhewett.com diakses pada 31 Maret 2020 jam 18.50 WIB)
- Icon Printing (2019). *What Is Screen Printing? An Expert Guide to The Silk Screen Printing Process*. (www.iconprinting.com diakses pada 3 Maret 2020 21.23 WIB)
- Kamui Cosplay (2018). *Nergigante Monster Hunter World*. (www.kamuicosplay.com diakses pada 19 Februari 2020 jam 12.39 WIB)
- Kopf, D. (2018). *Tokyo's Comiket not Comic-Con is The Biggest Fan Convention in The World*. (www.qz.com diakses pada 31 Maret 2020 jam 19.07 WIB)
- Larasati, A. E. (2018). Arti Garis Yang Perlu Diketahui. (www.idseducation.com diakses pada 19 Februari 2020 jam 23.21 WIB)
- McGee, O. (2019). The Best Japanese Cosplayers from Day 3 of Summer Comiket 2019. (www.soranews24.com diakses pada 4 Maret 2020 jam 00.44 WIB)
- Nilakandi, Z. (2019). Unsur-unsur Seni Rupa Beserta Prinsip Seni Rupa Beserta Penjelarasannya. (www.nesabamedia.com diakses pada 19 Februari 2020 jam 23.58 WIB)
- Novitasari, C. (2019). 7 Unsur Seni Rupa. (www.pelajarindo.com diakses pada 20 Februari 2020 jam 00.05 WIB)

- Nugraha, R. S. (2017). Unsur Dasar Seni Rupa. (www.tintapendidikanindonesia.com diakses pada 31 Maret 2020 jam 16.01 WIB)
- Qtakasimura. (2020) Katalog *shopee*. (www.shopee.co.id diakses pada 17 Juni 2020 jam 20.43 WIB)
- Roxan, J. (2020). *Hermes Unveils it's Luminous and Hypnotic Autumn-Winter 2020 Men's Collection*. (www.luxuo.com diakses pada 31 Maret 2020 jam 19.11 WIB)
- Solihin, M. (2018). Genre *Anime* yang Paling Digemari Penonton, Manakah yang Kamu Suka? (www.dafunda.com diakses pada 16 November 2019 jam 17.29 WIB)
- Thabroni, G. (2018). Prinsip-prinsip Seni Rupa dan Desain Menurut Para Ahli. (www.serupa.id diakses pada 4 Maret 2020 jam 01.14 WIB)
- Trejo, H. (2015). *Alpaca-Merino Stockinette*. (www.helenxtrejo.com diakses pada 23 Februari 2020 jam 23.50 WIB)