

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Bahfiarti, T., & Sonni, A. F. (2018). Video Blog Sebagai Media Representasi Diri Vlogger Di Kota Makassar. *Jurnal Komunikasi KAREBA*.
- Alwisol. (2014). Edisi Revisi: Psikologi Kepribadian. Malang: UMM Press.
- Amalia, L. (2013). Menjelajahi Diri Dengan Teori Kepribadian Carl R. Rogers. *M U A D D I B*.
- Ardhani, S. R., Wulan, R. R., & Malau, R. U. (2017). Identitas Diri Pelaku Cosplay. *e-Proceeding of Management*.
- Ardial. (2014). *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Azmi, K. (2015). Filsafat ilmu komunikasi. Tangerang: Indigo media.
- Delameter, J. D., & Myers, D. J. (2007). *Social Psychology*. American: Thomson Wadsworth.
- Galbraith, P. W. (2009). Exploring Virtual Potential in Post-Millenia Japan, electronic journal of contemporary japanese studies 5. *Moe*.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City, New York: Doubleday Anchor.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*. London: Sage Publications.
- Handaningtias, U. R., & Agustina, H. (2017). Peristiwa Komunikasi Dalam Pembentukan Konsep Diri Otaku Anime. *Jurnal Kajian Komunikasi*.
- Hasanah, N., & Meirisyah, E. (2015). Profil Tiga Cosplayer pada Komunitas sebagai Pembentuk Identitas Diri Remaja. *ANTHROPOS: Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya*.
- Hegarty, S. (2019). *Jepang: Pengakuan pria yang menikah dengan karakter anime*. Retrieved from BBC News Indonesia:
<https://www.bbc.com/indonesia/majalah-49688057>
- Ibrahim. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.

- Ibrahim, J. r. (2016:28). Metode penelitian komunikasi. Bandung: Simbiosisrekatama media.
- Ibrahim, Rakhmat, J., & Subandy, I. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Kitabayashi, K. (2004). The Otaku Group From A Business Perspective: Revaluation of Enthusiastic Customers. *Nomura Research Institute*.
- Kriyantono, R. (2006). *Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Kroski, E. (2015). *Cosplay In Libraries: How to Embrace Costume Play in Your Library*. London: The Rowman and Littlefield Publishing Group.
- Lexy, M. J. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Moleong, L. J. (2014). *Metode*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Moleong, L. J. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Myers, D. G. (2008). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika. Rizal. (2015). *Hype: Funfact*. Retrieved 2020, from IDN TIMES:
<https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/rizal/11-tipe-tipe-otaku-yang-ada-di-dunia-kamu-termasuk-otaku-yang-mana-ya/full>
- Saito, T. (2007). Otaku Sexuality. *Robot Ghosts and Wired Dreams*.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.
- Mukhtar. (2013). Metode praktisi penelitian deskriptif kualitatif. In Mukhtar, *Metode praktisi penelitian deskriptif kualitatif*. Jakarta: refrensi (GP Press Group).
- Nazir, M. (2011). Metode Penelitian. In M. Nazir, *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Singarimbun, m. d. (1989). metode penelitian survei. In m. d. singarimbun,

metode penelitian survei. jakarta: lp3es.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). In Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.

Suneki, S., & Haryono. (2012). Paradigma Teori Dramaturgi Terhadap Kehidupan Sosial. *Jurnal Ilmiah CIVIS*.

Venus, A., & Helmi, L. (2010). Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung. *Jurnal ASPIKOM*.

