

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Al Fazzatil A'la. (2022). Analisis Komentar Netizen Melalui Instagram Akun @Dagelanmusik Terhadap Konten Televisi Indonesia Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry (UIN Ar-Raniry).
- Altheide, D. L. (2013). Media logic, social control, and fear. *Communication theory*, 23(3), 223-238.
- Boyatzis, R. E. (1998). *Transforming qualitative information: Thematic analysis and code development*. sage.
- Cavallaro, Dani. (2007). "Anime Intersection : Tradition and Inovation in Tradition and Technique", London:MacFarland
- Clement, Jhonathan dan McCarthy, Helen. (2006). *The Anime Encyclopedia (Revised and Expanded Edition) : A Guide to Japanese Animation Since 1917*, Berkley, California:Stone Bridge Press
- Coundry, Ian. (2013). *The Soul of Anime : Colaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, Durham & London: Duke University Press
- Denzin, N.K., & Lincoln, Y.S. (2005). *The Sage handbook of qualitative research*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Denzin, N.K., & Lincoln, Y.S. (2011). Introduction: The discipline and practice of qualitative research. *The Sage handbook of qualitative research*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Dewi, G. P. S., Yuliana, N., & Nurjuman, H. (2018). *Libidinal Perempuan Sebagai Pemicu Objektivikasi Perempuan di Media Sosial Instagram (Doctoral dissertation, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)*.
- Eriyanto (2015). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.

- Macrovitz, Hal. (2008). *Eye on Art : Anime*, Farmington Hill: Thomson Gale
- Mark W. MacWilliam. (2008). "Japanese Visual Culture : Explorations in The World of Manga and Anime", London: M.E. Sharpe
- Moleong, L. J. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Moleong, Lexy. J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Muhadjir, N. (2000). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogja: Rake Sarasin
- Van Dijk, Jan A.G.M. (2006). *The Network Society 2nd edition*. London: Sage Publication
- Puspitasari, G., & Khasanah, U. (2019). Persepsi Terhadap Tokoh Wanita Dalam Anime 2D Menurut Para Pecinta Anime di Indonesia. *mezurashii*, 1(2).
- Sari, I. P. (2017). Pengaruh Terpaan Anime Di Media Massa Terhadap Gaya Hidup Perilaku Anggota Islamic Otaku Community (IOC) episode UIN Jakarta (Bachelor's thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi).
- Satria Rengaditya, K. (2013). *Penerimaan Khalayak Remaja Terhadap Sensualitas Tubuh Perempuan Dalam Anime Fairy Tail (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA)*.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susida, I., & Rohmani, R. (2020). Modul pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi Covid-19 untuk jenjang SMP: mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas VIII semester genap.
- Szymanski, Dawn M, Moffit, Lauren B, and Carr, Erika R. 2011. *Sexual Objectification of Women: Advances to Theory and Research*. London: SAGE Publication, Inc.
- Yamane Toi, "Kepopuleran dan Penerimaan Anime di Indonesia". *Jurnal Ayumi*, Volume 7, Nomor 1, Maret 2022