

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A., Puspita, V. I., Fitriani, N., & Pramesti, S. L. D. (2023, September). Korelasi antara efektivitas media ICT terhadap minat belajar siswa dalam Pembelajaran Matematika: ICT. In *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika* (Vol. 3, pp. 695-704).
- Dahidi, Ahmad dan Sudjianto. (2021). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Faisal, M. A., Lusiana, Y., & Firmansyah, D. B. (2022). Hegemonisasi Budaya Populer Jepang dalam Komunitas Otaku. *Kiryoku*, 6(1), 9-15.
- Fathoni, A. N. L. (2018). Hubungan Lingkungan Belajar dengan Minat Belajar. *Basic Education*, 7(34), 3-334.
- Hasanah, S., & Muzaffar, A. (2022). Minat Siswa Kelas IX Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMPN 11 Muaro Jambi. *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 4(1), 100-109.
- Hutapea, E., & Marlina, Y. (2022). Komunikasi Budaya K-Pop Masyarakat di Kampung Bali, Harapan Jaya, Bekasi Di Era New Normal. *Communicology: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(2), 228-248.
- Goo Jishoo <https://dictionary.goo.ne.jp/word/文化/> (diakses pada tanggal 20 april 2024).
- Juddi, M. F. (2019). *Komunikasi budaya dan dokumentasi kontemporer*. Unpad Press.
- Keesing, R. (2014). *Teori-teori tentang Budaya*. Antropologi Indonesia.
- Koentjaraningrat, (2015) *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta, PT Rineka Cipta.
- Kroski, E. (2015). *Cosplay in libraries: How to embrace costume play in your library*. Rowman & Littlefield.

- Mesra, P., & Kuntarto, E. (2021). Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177-183.
- Negarawan, D. G., & Doerjanto, D. Analisis Kostum Cosplay Studio EXCITE Surabaya (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Prabowo, N. A. (2014). *Cosplay Sebagai Sarana Rekreasi Bagi Cosplayer Komunitas Cosura yang Telah Menikah*. Universitas Airlangga.
- Rastati, R. (2015). Dari soft power jepang hingga hijab cosplay from Japanese soft power to cosplay hijab. *Jurnal Masyarakat dan Budaya*, 371-388.
- Sahir, Syafrida, (2021), *Metodologi Penelitian*, Jawa timur, KBM Indonesia.
- Salistina, Dewi dan Nurhayani. (2022). *Teori Belajar dan, Yogyakarta*, CV Gerbang Media Aksara
- Sari, W. A. (2021). Motif otaku nge-cosplay pada komunitas COSURA. *Paradigma*, 10(1).
- Setiawan, D. (2013). *Dialektika Cosplay, Estetika, Dan Kebudayaan Di Indonesia*. Corak: Jurnal Seni Kriya, 2(1).
- Slameto, (2015), *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*, Jakarta, PT Rineka Cipta.
- Solihin, (2018). *Asal usul dan Sejarah Cosplay, Sebenarnya apa yang Dimaksud dengan Cosplay, Otaku Dafunda*, (<https://dafunda.com/otaku/asal-usul-dan-sejarah-cosplay>) diakses pada 20 maret 2024.
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&*, Bandung, Alfabeta Bandung.
- Susanto, Ahmad (2016), *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, akarta: Kencana Prenada Media Group.

- Venus, A. (2017). Budaya populer Jepang di Indonesia: Catatan studi fenomenologis tentang konsep diri anggota cosplay party Bandung. *Jurnal Aspikom*, 1(1), 71-90.
- Wardana, I. M. W. S., Fasisaka, I., & Kumala Dewi, P. (2015). Penggunaan Budaya Populer Dalam Diplomasi Budaya Jepang Melalui World Cosplay Summit. *Jurnal Hubungan Internasional*, 1(03), 95-110.
- Widiatmoko, Bayu, (2013). *Amazing Cosplay & Costume Ideas*, Jakarta, Penebar Swadaya Grup.
- Yulita Maudy. 2020. Pengaruh Cosplay Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di Komunitas Japan Matsuri. Skripsi. Sastra Jepang. Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA.

