

## DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, H. Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Suka-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Adhitama, Louis. "Identity Construction of Otaku and Weeaboo through Manga and Anime." *Kata Kita* 9, no. 3 (2021): 436–43. <https://doi.org/10.9744/katakita.9.3.436-443>. Diakses pada 16 November 2023.
- Adler, Ronald, and George Rodman. *Understanding Human Communication*. Amerika Serikat: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers Fort, 2006.
- Afiuddin, Muhammad Chasan. "Fenomena Gaya Hidup Remaja Wibu Pada Budaya Populer Jepang Melalui Anime Dan Fashion (Studi Di Daerah Daan Mogot Cengkareng Jakarta Barat)." *Repository Universitas Satya Negara Indonesia*. Universitas Satya Negara Indonesia, 2019.
- Ainiyah, Nur. "Remaja Millenial Dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Millenial." *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 2, no. 2 (2018): 221–36. <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i2.76>. Diakses pada 29 Juni 2023.
- Ali, Mukti. *Komunikasi Antarbudaya Dalam Tradisi Agama Jawa*. Edited by Muhamad Fahrudin Yusuf. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2016.
- Bastin, N. *Apakah Itu Anime?: Panduan Praktis*. Sidoarjo: Nahason Bastin Publishing, 2022. <https://books.google.co.id/books?id=3m1wEAAAQBAJ>. Diakses pada 16 November 2023.
- Biiznilla Yulian, Sakinah, and Mohammad Syahriar Sugandi. "Perilaku Komunikasi Otaku Dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas Jepang Soshonbu Bandung)." *Jurnal Komunikasi* 13, no. 2 (2019): 191–200. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss2.art6>. Diakses pada 29 Juni 2023.
- Condry, Ian. "Anime Creativity: Characters and Premises in the Quest for Cool Japan." *Sage Journals* 26 (2009): 139–63. <https://doi.org/10.1177/0263276409103111>. Diakses pada 16 November 2023.
- DeVito, Joseph A. *The Interpersonal Communication Book*. 17th ed. England: Pearson, 2016.
- Dewi. "Fenomena Culture Shock Dan Stereotype Dalam Komunikasi Antar Budaya Mahasiswa Indonesia Yang Studi Di Amerika." *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi* 10, no. 2 (2018): 92–113.

- <https://doi.org/10.31937/ultimacomm.v10i1.892>. Diakses pada 28 Juni 2023.
- Diananda, Amita. “Psikologi Remaja Dan Permasalahannya.” *Istighna* 1, no. 1 (2018): 116–33.
- Faisal, Muhammad Agung, Yusida Lusiana, and Dian Bayu Firmansyah. “Hegemonisasi Budaya Populer Jepang Dalam Komunitas Otaku.” *Kiryoku* 6, no. 1 (2022): 9–15. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v6i1.9-15>. Diakses pada 29 Juni 2023.
- Faiz, Muhammad. “Persepsi Terhadap Otaku Dan Faktor-Faktor Perubahannya: Studi Kasus Terhadap Mahasiswa Pertukaran Pelajar Sastra Jepang UGM.” Universitas Gadjah Mada, 2019.
- Hadi, Abd, Asrori, and Rusman. *Penelitian Kualitatif: Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi*. Banyumas: CV. Pena Persada, 2019.
- Hasanah, E. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Uad Press, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=3BZDEAAAQBAJ>. Diakses pada 3 Agustus 2023.
- Hidayat, Debra, and Z. Hidayat. “Anime as Japanese Intercultural Communication: A Study of the Weeaboo Community of Indonesian Generation Z and Y.” *Romanian Journal of Communication and Public Relations* 22, no. 3 (2020): 85–103. <https://doi.org/10.21018/RJCPR.2020.3.310>. Diakses pada 29 Juni 2023.
- Kamaruddin, I, D Firmansah, A P O Amane, M A Samad, D P Sari, and A Yanto. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2023. <https://books.google.co.id/books?id=ySzJEAAAQBAJ>. Diakses pada 15 November 2023.
- Karyaningsih, Ponco Dewi. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Kurniawan, Agung Widhi, and Zarah Puspitaningtyas. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016.
- Kusumadewi, Annisa Rachmi, and Chatia Hastasari. “Pola Komunikasi Komunitas Cosplay Di Yogyakarta.” *Journal of Scientific Communication (Jsc)* 2, no. 2 (2020): 85–99. <https://doi.org/10.31506/jsc.v2i2.8277>. Diakses pada 28 Juni 2023.
- Nurdin, Ali, Agues Muh. Moefad, Advan Navis Zubaidi, and Rahmad Harianto. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Edited by Ahmad Fauzi. Surabaya: IAIN Sunan Ampel Pers, 2013.
- Nurhadi, Z F. *Teori Komunikasi Kontemporer*. Depok: Prenada Media Group,

2017. <https://books.google.co.id/books?id=3XxXDwAAQBAJ>. Diakses pada 28 Juni 2023.
- Panuju, Redi. *Pengantar Studi (Ilmu) Komunikasi*. Jakarta: Prenada Media Group, 2018.
- Pratama, Dimas Fikria Nur'Dai, and Adrio Kusmareza Adim. "Konsep Diri Mahasiswa Otaku Di Kota Bandung (Analisis Terhadap Konsep Diri Yang Dimiliki Oleh Mahasiswa Otaku Yang Ada Di Kota Bandung)." *Communication* 13, no. 1 (2022): 86. <https://doi.org/10.36080/comm.v13i1.1688>. Diakses pada 29 Juni 2023.
- R., Marciu. "Pandangan Mahasiswa Sastra Jepang Mengenai Weeaboo Yang Memiliki Pacar Khayalan Waifu/Husbando." Binus Nusantara University, 2022. [http://library.binus.ac.id/Collections/ethesis\\_detail.aspx?ethesisid=2007-3-00275-JP](http://library.binus.ac.id/Collections/ethesis_detail.aspx?ethesisid=2007-3-00275-JP). Diakses pada 16 November 2023.
- Rahmadi. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press, 2011.
- Rahman, Osmud, Liu Wing-sun, and Brittany Hei-man Cheung. "Cosplay ': Imaginative Self and Performing.'" *Fashion Theory* 16, no. 3 (2022): 317–42. <https://doi.org/10.2752/175174112X13340749707204>. Diakses pada 16 November 2023.
- Rahmaniar, A, A N Syahirah, A K T, A Tiara, A Abimayu, A Vanchudsi, A D Prameswari, A Safitri, D M Ramadhea, and D C Dewana. *Bunga Rampai Isu-Isu Komunikasi Kontemporer 2023*. Jakarta: PT Rekacipta Proxy Media, 2023. <https://books.google.co.id/books?id=nmivEAAAQBAJ>. Diakses pada 16 November 2023.
- Robbins, Stephen P, Timothy A Judge, Bruce Millet, and Maree Boyle. *Organisational Behaviour*. 16th ed. Mealbourne: Pearson Australia, 2017.
- Stevanus, J. "Pengaruh Globalisasi Terhadap Penyalahgunaan Istilah Weeaboo Dan Otaku Bagi Kaum Muda Indonesia Di Jawa Dan Bali." Universitas Darma Persada, 2022. <http://repository.unsada.ac.id/id/eprint/4247>. Diakses pada 29 Juni 2023.
- Sujak, Abi. *Mengajar Generasi Z*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2020.
- Sutrasna, Yudi. *Manajemen Sumber Daya Manusia: Disrupsi Teknologi Dan Kesenjangan Generasi*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2023. <https://books.google.co.id/books?id=RXLCEAAAQBAJ>. Diakses pada 16 November 2023.
- Tsai, Eva. "Remade by Inter-Asia: The Transnational Practice and Business of Screen Adaptations Based on Japanese Source Material." *Routledge*

*Handbook of Japanese Media*, 2018.  
<https://doi.org/10.4324/9781315689036-26>. Diakses pada 16 November 2023.

Turner, Anthony. "Generation Z : Technology and Social Interest." *The Journal of Individual Psychology* 71, no. 2 (2015): 103–13.

Wijaya, Agung. "Apa Itu Wibu?" dianisa.com, 2023. <https://dianisa.com/apa-itu-wibu/>. Diakses pada 5 November 2023.

Wijoyo, Hadion, Irjus Indrawan, Yoyok Cahyono, Agus Leo Handoko, and Ruby Santamoko. *Generasi Z & Revolusi Industri 4.0*. Banyumas: Pena Persada, 2020.

Yetty Oktarina, Y A. *Komunikasi Dalam Perspektif Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.  
<https://books.google.co.id/books?id=U8hcDwAAQBAJ>. Diakses pada 28 Juni 2023.

Zhafira, Talitha. "Sikap Asosial Pada Remaja Era Millennial." *Sosietas* 8, no. 2 (2018): 501–4. <https://doi.org/10.17509/sosietas.v8i2.14591>. Diakses pada 29 Juni 2023.