

DAFTAR RUJUKAN

- Ritzer , George,. Goodman, Douglas J, (2007), “*Teori Sosiologi Modern*” (Jakarta: Kencana)
- Upe, Ambo, (2010), “*Tradisi Aliran Dalam Sosiologi Dari Filosofi Positivistik Ke Post Positivistik*” (Jakarta: Rajagrafindo Persada)
- Mead, George Herbert, (2018), *Mind, Self & Society*, Terj. Wiliam Saputra, (Yogyakarta : FORUM)
- Wirawan, (2012), *Teori-Teori Sosial dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, & Perilaku Sosial)*, (Jakarta: Prenada Media Grub)
- Moleong, Lexy J, (2016), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya)
- Arikunto, Suharsimi, (2002), *Prosedur Penelitian Dalam Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta)
- Sugiyono, (2016), “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*” (Bandung: ALFABETA)
- Anggraeni, N., Suhaeb, F. W., & Nur, H. (2021). Hegemoni Budaya Jepang Dalam Gaya Hidup Cosplayer (Studi Sosiologi Pada Komunitas Cosplay Makassar Suki di Makassar). *Phinisi Integration Review*, 4(3), 559. <https://doi.org/10.26858/pir.v4i3.24445>
- Derung, T. N. (t.t.). INTERAKSIONISME SIMBOLIK DALAM KEHIDUPAN BERMASYARAKAT.
- Hasanah, H. (2016). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *at-Taqaddum*, 8(1), 1–26.

- Kusumadewi, A. R., & Hastasari, C. (2020). Pola Komunikasi Komunitas Cosplay Di Yogyakarta. Dalam *Journal of Scientific Communication* (Vol. 2, Nomor 2).
- O.Hasbiansyah. (2005). *Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi*.
- Pramana, N. A., & Mujab Masykur, A. (t.t.). SEBUAH INTERPRETATIVE PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS. *Jurnal Empati*, 8, 169–177.
- Pricillia, E. D. (2018). PERKEMBANGAN BUDAYA COSPLAY JEPANG DIKALANGAN KOMUNITAS COSPLAY DI JAKARTA.
- Primasari, W., & Lutfiyah Tanjung, A. (2021). Dramaturgi Hijab Cosplayer Anime Jepang. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Bisnis*, 7.
- Rahman, A., & Erawati, D. (2021). Aplikasi Gojek dan Hubungan Masyarakat Dunia Maya (Analisis Teori Interaksionisme Simbolik) (Vol. 1).
- Riswari, A. A. (2019). KOMUNITAS SURABAYA WOTAGEI: Sebuah Kajian Budaya Populer. *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya*, 21(1), 121. <https://doi.org/10.25077/jantro.v21.n1.p121-131.2019>
- Setiawan, D., Haryono, T., & Burhan, M. A. (2013). DIALETIKA COSPLAY, ESTETIKA, DAN KEBUDAYAAN DI INDONESIA. *CORAK Jurnal Seni Kriya*, 2(1), 1–14.
- Sinaga, A. A., Mariasih, S., & Tambunan, G. (2023). Kontestasi Ideologi Dan Autentisitas Dalam Hijab Cosplay Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 7(3), 2598–9944. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.5568/http>
- Siti, N., & Siregar, S. (2011). KAJIAN TENTANG INTERAKSIONISME SIMBOLIK.

Syafuddin, K. (2020). COSPLAY SEBAGAI AJANG MENDAPATKAN PENGAKUAN MASYARAKAT (Analisis Politik Identitas Cosplayer di Dunia Virtual). *MEDIASI - Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 1(3).

Wijaya, H., & Andini, S. I. (t.t.). Akulturasi Budaya Populer Jepang pada Cosplayer di Komunitas Cosplay Medan dalam Perspektif Komunikasi Antarbudaya.

Yusup, M. (2019). Pengelolaan Kesan “Crossdresser Cosplay” Pria Di Kota Bandung (Studi Dramaturgi Mengenai Pengelolaan Kesan “Crossdresser Cosplay” Pria di Komunitas Cosplay Bandung Dalam Menjalani Hubungan Dengan pasangan).

[https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1541/7/Unikom Muhammad%20Yusup BAB%201.pdf](https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1541/7/Unikom_Muhammad%20Yusup_BAB%201.pdf) Diakses pada tanggal 20 November 2023 pukul 23.03 WIB

<http://repository.unsada.ac.id/4503/3/BAB%202.pdf> Diakses pada tanggal 20 November 2023 pukul 22.35 WIB