

DAFTAR PUSTAKA

- Ahn, J. (2008). *Animated Subjects: Globalization, Media, and East Asian Cultural Imaginaries*. California: University of Southern California, diakses 3 Maret 2015 dari <http://goo.gl/Gt4Fs4>.
- Bina Nusantara. Edenjoy, Y. 3 Maret, (2005). *Japanese Culture Now (Escape Into Cosplay) Hiragana-Times*,.
- Bonnichsen, H. (2011). *Cosplay – Creating, or Playing Identities?*. Swedia: Universitas Stockholm. Diakses 21 Maret 2015 dari <http://goo.gl/H7ycJ2>.
- Craig, T.J. (2000). *Japan Pop!: Inside the World of Japanese Popular Culture*. New York: M. E. Sharpe, Inc.
- Danesi, M. (2012). *Popular Culture: Introductory Perspectives*. Maryland: Rowman and Littlefield Publishers, Inc, diakses 25 Oktober 2013 dari <http://goo.gl/UxaLD9>.
- Deni. (2006). *Dampak Fenomena Enjokosai yang Ditimbulkan oleh Kogyaru*. Jakarta: Universitas
- Hawkins, P. (2012). *Creating a Coaching Culture*. New York: Bell and Bain Ltd. Diakses 20 Januari dari <http://goo.gl/8Kd6Jo>.
- Ibrahim, Idy Subandi, 1997, **Ecstasy, Gaya Hidup : Kebudayaan Pop Dalam Masyarakat Komoditas Indonesia**, Mizan, Jakarta,
- Ihromi, T.O. (2006). *Pokok-Pokok Antropologi Budaya*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Ishii, K. (2003). “Higashi Ajia ni Okeru Nihon Taishuu Bunka no Shintou to Sono Youin”. *Dai 35*
- Japan, USA and Europe”. *Journal of Audience and Reception Studies*. Jilid 10, No.167-168, diakses 23 Desember 2013 dari <http://goo.gl/7nifU1>.
- Jones&Bartlett Learning, LLC. Diakses 15 November 2013 dari <http://goo.gl/AH7VWf>.

- Kai Kannichi Bunka Forumu (Nihon Taishuu Bunka Dai 4 Ji Kaihou to Kannichi BunkaKouryuu no Tenbou) Happyou Ronbun.* (1): 1-5, diakses 20 Maret 2015 dari <http://goo.gl/OUVY7S>.
- Khor, Martin, (2005), *Globalisasi dan Krisis Pembangunan Berkelanjutan*, Gramedia, Jakarta,
- Koentjaraningrat, (1999), *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*, Djambatan, Jakarta,
- Koentjaraningrat. (2000). *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.
- Lamerichs, N. (2013). "The Cultural Dynamic of Doujinshi and Cosplay: Local Anime Fandom in
- Liliwari, A. (2002). *Makna Budaya dalam Komunikasi Antar Budaya*. Yogyakarta: LKiS Yogyakarta. Diakses 20 Oktober 2013 dari <http://goo.gl/1EAxrG>.
- Liliwari, Alo, (2004), *Dasar-Dasar Komunikasi Antar Budaya*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta,
- Locteki, A. (2012). *Cosplay Culture: The Development of Interactive and Living Art Through Play*. Diakses 2 November 2013 dari <http://goo.gl/S7vs0Y>.
- Maslow, A. (1984). *Motivasi dan Kepribadian*. Jakarta: PT. Gramedia.
- McLean, D. dan Hurd, A (Eds). (2012). *Kraus' Recreation and Leisure in Modern Society*. Boston:
- Meeras, L. (2010). *Leisure and Recreation. Departement of Tourism Studies*. Estonia: University of
- Mitamura, F. (2008). *Cosupure: Naze, Nihonjin ha Seifuku ga Suki na Noka?*. Japan: Shoudensha.
- Mulyana, Deddy, (2005) *Komunikasi Efektif: Suatu Pendekatan Lintas Budaya*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung,
- Nobuyuki, Idei. (2007). *Nihon Shinkaron: 2020 ni Mukete*. Tokyo: Gentosha.
- Nurhayati, H. (2012). *Hara-Shibu-Bara*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Oomusha. Diakses 10 Maret 2014 dari <http://goo.gl/xW9CmU>.

- Rosenberg, R., Letamendi, A. 2013. "Intencities: The Journal of Cult Media".
Expressions of Fandom: Findings from a Psychological Survey of Cosplay and Costume Wear. (1): 9-18, diakses 15 Maret 2015 dari <http://goo.gl/iolYlg>.
- Soelaeman, M. Munandar, (2001), *Ilmu Budaya Dasar: Suatu Pengantar*, PT. Refika Aditama, Bandung,
- Storey, J. (2003). *Teori Budaya dan Budaya Pop: Memetakan Lanskap Konseptual Cultural Studies*. Yogyakarta: CV. Qalam Yogyakarta.
- Sutrisno, M., Putranto, H. (2005). *Teori-teori Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
Diakses 14 Maret 2015 dari <http://goo.gl/LNgWUw>.
- Sutrisno, Mudji & Putranto, Hendar, (2005) *Teori-Teori Kebudayaan*, Kanisius, Yogyakarta,
- Takasou dan Rumine. (2011). *Hajimete demo Ansin Kosupure Nyuumon*. Japan: Kabushiki Gaisha
Tartu. Diakses 25 November 2013 dari <http://goo.gl/NFH11D>.
- Tosaka, Jyun. (1975). *Goraku-ron*. Diakses 10 Maret 2015 dari <http://www.aozora.gr.jp/cards/000281/files/3670.html>.
- Veal, A. J. (2004). *Definitions of Leisure and Recreation*. Sydney: University of Technology Sydney. Diakses 2 Desember 2014 dari <http://goo.gl/k8Y9GG>.
- W. Firmanzar, 2007, *Globalisasi : Sebuah Proses Dialektika Sistemik*, The Ary Suta Center, Jakarta,
- Wada, Y. (2010). *Otacool 2: Worldwide Cosplayers*. Tokyo: Kotobukiya.
- Wang, K. (2010). *Cosplay in China: Popular Culture and Youth Community*. Lund: Lund University Press. Diakses 10 Agustus 2013 dari <http://goo.gl/KNZh8B>.
- Winge, T. (2006). "Mechademia: Emerging Worlds of Anime and Manga".
Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay. Jilid 1, No.65-76, diakses 10 Oktober 2013 dari <http://goo.gl/Thk91>
- Wolf, Martin, (2007), *Globalisasi Jalan Menuju Kesejahteraan*, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta,
- Zed, Mestika, (2004) *Metode Penelitian Kepustakaan*, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta.

WEBSITE

<http://airputihku.wordpress.com/2010/10/19/dibalik-masuknya-musik-musik-jepang-di-indonesia/>, diakses 10 Maret 2015, pukul 15.40

<http://aoindonesia.net/archive/index.php/t-1900.html>, diakses 10 Maret 2015, pukul 15.50

<http://celucienjoseph.wordpress.com/2010/12/20/ngugi-wa-thiongo-moving-the-center/>, diakses 20 Juni 2015, pukul 14.30

<http://duniakreatif.multiply.com/journal/item/119/119>, diakses 10 Maret 2015, pukul 17.00

http://en.wikipedia.org/wiki/Cuteness-in_Japanese_Culture, diakses 20 Juni 2015, pukul 14.35

<http://independensia.com/berita-163-pengaruh-globalisasi-terhadap-budaya-suku-bangsa-di-indonesia.html>, diakses 20 Juni 2015, pukul 14.30

<http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/31082334/pdf>, diakses 21 Januari 2015, pukul 12.20

<http://www.japaneselifestyle.com.au/tokyo/harajuku.htm>, diakses 21 Juni 2015, pukul 12.25

<http://www.jsekai.com/articles.php?arid=29>, diakses 10 Maret 2015, pukul 15.45

<http://www.kompas.com/read/xml/2008/03/20/11033795>, diakses 21 Juni 2015, pukul 12.05

<http://www.seputar-indonesia.com/ediscetak/gaul/harajuku-style-berani-berekspresitak-lupa-tr.html>, diakses 20 Juni 2015, pukul 14.40