

DAFTAR PUSTAKA

- Adian, D. G. (2016). *Pengantar Fenomenologi*. Depok: Penerbit Koesan.
- Afrizal. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Apollo. (2023). *Fenomenologi dan Metode*. Jakarta: Nas Media Pustaka.
- Ardieansyah, Asmungi, & Latip. (2023). *Metodologi Penelitian Sosial*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Hardiansyah. (2013). Teori Pengetahuan Edmund Husserl. *Jurnal Substanta*, 15(02), 228-238.
- Haryanto, S. (2020). *Spekturm Teori Sosial: Dari Klasik Hingga Postmodern*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Helaludin. (2018). Mengenal Lebih Dekat dengan Pendekatan Fenomenologi: Sebuah Penelitian Kualitatif. *Jurnal ResearchGate*.
- Ibrahim, A. (2021). *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis Islam*. Banda Aceh: Ar-Raniry Press.
- Miles, M., & Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Mulyadi, S., Basuki, H., & Prabowo, H. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif dan Mixed Methode*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Pakusadewo, M. (2017). Cosplay dan Idola Remaja Medan (Studi Kajian Budaya Tentang Mimikri). *Aceh Anthropological Journal*, 01(02).
- Pramana, N. A., & Masykur, A. M. (2018). Cosplay Adalah “Jalan Ninjaku” Sebuah Interpretative Phenomological Analysis. *Jurnal Empati*, 08(03).
- Prasetyono, E. (2012). Bertemu dengan Realitas: Belajar dari Fenomenologi Husserl. *Jurnal Filsafat*, 01(01), 01-09.
- Pratama, B. I. (2017). *Etnografi Dunia Maya Internet*. Malang: UB Press Malang.
- Pratiwi, R. S. (2014). Faktor Penyebab Perilaku Cosplayer LARP (Live Action Role Playing) Anime Pada Komunitas JCEB (Japanese Club East Borneo) Samarinda. *Psikoborneo*, 02(01), 48-53.
- Priyowidodo, G. (2022). *Monograf Netnografi Komunikasi: Aplikasi pada Tiga Riset Lapangan*. Depok: Rajagrafindo.
- Rachmawati, D. (2019, 10 17-18). Welcoming Gen Z in Job World (Selamat Datang Generasi Z di Dunia Kerja). *Indonesia Career Center Networking Summit IV*, pp. 21-24.
- Rorong, M. J. (2020). *Fenomenologi*. Jakarta: Deepublish.

- Sari, W. A. (2021). Motif Otaku Nge-Cosplay Pada Komunitas COSURA Surabaya. *Journal of Sociological Studie: PARADIGMA*, 10(01), 1-23.
- Setiawan, D., Haryono, T., & Burhan, M. (2013). Dialektika Cosplay, Estetika, dan Kebudayaan di Indonesia. *CORAK Jurnal Seni Kriya*, 02(01).
- Simbar, F. K. (2016). Fenomena Konsumsi Budaya Korea Pada Anak Muda di Kota Manado. *Jurnal Holistik*, 09(18), 01-20.
- Subowo, A. T. (2021). Membangun Spritualitas Digital Bagi Generasi Z. *Dunamis: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani*, 05(02), 379-395.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharya, R. (2019). Fenomena Perjudian di Kalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang. *Sosiatri-Sosiologi*, 07(03), 326-240.
- Suyanto, B., & Sunitah. (2005). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Wahyudi, A. (2022). KONSEP DIRI PECINTA JAPANESE POP CULTURE DI KOTA PEKANBARU (STUDI KASUS PADA KOMUNITAS SEIKATSU COSPLAY). *JOM FISIP*, 09(02).
- Widiatmoko, B. (2013). *Amazing Cosplay and Costume Ides*. Jakarta: Plus.
- Yamane, T. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia. *Jurnal Ayumi*, 07(01), 68-82.
- Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, R. E. (2021). Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Era Digital. *Jurnal Satiwka: Kajian ilmu budaya dan Peribahan Sosial*, 05(01), 69-87.