DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Andriani, Y., 2011, *Tinjauan Unsur Visual Pada Poster Propaganda Perjuangan Masa Revolusi Kemerdekaan di Indonesia*, UNIKOM Digital Library, Bandung.

Arfi, G.S., 2013, *Pengaruh Terpaan Iklan "A Mild Do Ahead" Terhadap Motif Pembelian Rokok Masyarakat di Desa Tanjungan Kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto*, Digital Library UIN Sunan Ampel, Surabaya.

Armyati, E.O., 2016, *Pengaruh Budaya "Ngangkring" terhadap Pengembangan Diri Remaja di Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, Repository Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Ponorogo.

Atkinson, R.L. dan Atkinson, R.C., 1999, *Pengantar Psikologi Jilid 1*, Erlangga, Jakarta.

Azani, S., 2010, *Fenomena Gaya Berpakaian Ala Harajuku dalam Kehidupan Remaja Jepang Dewasa Ini*, Repository USU, Sumatera Utara.

Craig, T.J., 2000, *Japan Pop!: Inside the World of Japanese Popular Culture*, An East Gate Book, United States.

D'Illusion, Silencio de Angel dan Suppi-chan, 2005, *Animonster Vol. 71: Animonster Sound*, Megindo Tunggal Sejahtera, Jakarta Pusat.

Fajrian, R., 2012, *Makna Kostum dalam Kehidupan Komuniti Cosplay (Studi Kasus pada Endiru Team)*, Digital Library UI, Jakarta.

Gupta, E.B., 2013, *Perancangan Buku Cerita Bergambar Prabu Siliwangi*, UNIKOM Digital Library, Bandung.

Hendrawan, D., 2017, *Perancangan Visual Branding Video Smokebelt Garage Berbasis Feature sebagai Upaya Meningkatkan Brand Loyalty*, Repository Institusi STIKOM, Surabaya.

Karisman, Y., 2016, *Perancangan Media Informasi Sejarah Kepahlawanan Sultan Hasanudin Melalui Buku Ilustrasi*, UNIKOM Digital Library, Bandung.

Lily, 2008, *Animonster Vol. 121*: *Endiru Team*, Megindo Tunggal Sejahtera, Jakarta Pusat.

Megawati, U., 2016, *Implementasi Media Komputer Model Instructional Game pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTS Islam Jebol Mayong Tahun Pelajaran 2015/2016*, Eprints STAIN Kudus, Kudus.

Mitamura, F., 2008, *Kosupure: Naze Nihonjin ha Seifuku ga Suki Nano ka (Cosplay: Why do the Japanese Like Uniform)*, Shoudensha Press, Tokyo.

Muhriani, D., 2017, *Penggunaan Metafora dalam Kumpulan Cerpen Bidadari yang Menggembara Karya A.S. Laksana - Kajian Stilastika*, Eprints Universitas Negeri Makassar, Sulawesi Selatan.

Pistolese, Horsting, 1970, *History of Fashions*, John Wiley & Sons, United State.

Puspa, M.M., 2011, *Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang dalam Event "Second Anniversary Cosplay Bandung" di Braga Citywalk*, UNIKOM Digital Library, Bandung.

Yoseftiawan, A.G., 2015, *Pemaknaan Kostum Karakter Anime pada Komunitas Cosplay Studi Kualitatif dengan Menggunakan Pendekatan Fenomenologi terhadap Pemaknaan Kostum dan Pola Interaksi Kelompok Komunitas Cosplayer Bandung*, UNISBA Digital Library, Bandung.

Sumber Makalah

Chen, J.S., 2007, A Study of Fan Culture: Adolescent Experiences with Anime/Manga Doujinshi and Cosplay in Taiwan, *Visual Art Research* Vol. 33, University of Illnois Press, hal 14-24.

Hasan, R.V., 2013, Perkembangan Trend Harajuku dalam Fotografi Fesyen (Fashion Photography), *Prosiding Seminar Nasional: Identitas dan Kearifan Masyarakat dalam Bahasa dan Sastra*, Kepel Press, hal 255-262.

Hitchens, M. dan Drachen, A., 2008, The Many Faces of Role-Playing Games, *International Journal of Role-Playing Vol. 1*, Utrecht School of the Arts Press, hal 3-21.

Sudiana, D., 2001, Tipografi : Sebuah Pengantar, "*Chaos" Komunikasi "Nothing to Hide"*, Vol 2, No. 2, Mediator Jurnal Komunikasi Press, hal 325-335.

Widiatmoko, B., 2013, *Amazing Cosplay & Costume Ideas*, Penebar Swadaya Grup, Jakarta.

Winge, T., 2006, Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay, *Mechademia*, Vol. 1, University of Minnesota Press, hal 65-76.

Sumber Website

Rainer, D., (2018, April 17). "*Pengertian Ilustrasi, Fungsi, Tujuan, Jenis, Teknik, Contoh Terlengkap*". Diambil kembali dari Seputar Pengetahuan: http://www.spengetahuan.com/2017/09/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan-jenis-teknik-contoh.html