

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Anderson, Isaac. (2014). 101 Mixed Media Techniques: Master The Fundamental Concepts of Mixed Media Art. California: Walter Foster Publishing.

Andreas, Kaplan M., Haenlein Michael. (2010). "Users of The World, Unite! The Challenges and opportunities of Social Media". Business Horizon.

Laura, B., Emily, B. (2016) Animation Lab for Kids: Quarry Books.

Chong, A. (2008). Digital animation. London: AVA Academia Publishing.

Hartanto, Budi. (2013). Dunia Pasca-Manusia: Menjelajahi Tema-Tema Kontemporer Filsafat Teknologi. Depok: Kepik.

Jakobus, Sumardjo. (2000). Filsafat Seni. Bandung: Penerbit ITB.

Napier, S., 2007. From Impressionism to anime : Japan as fantasy and fan cult in the mind of the West. 1st edition ed. New York: Palgrave Macmillan.

Sugimoto, Yoshio. 2003. An Introduction To Japanese Society Second Edition. Cambridge : Cambridge University Press.

Sutrisno, Mudji dan Hendar Putranto. 2005. Teori-Teori Kebudayaan. Yogyakarta: Kanisius.

Winarsunu, T. 2008. Psikologi keselamatan kerja. Malang: UMM Press website

Wright, Michael. Smith, Ray. (1999) An Introduction to Mixed Media.

Jurnal

Amanda, Fitri. Pramiyanti Alila. (2024). Studi Fenomenologi Pengalaman Cyber Harassment Pada Cosplayer Di Kota Bandung, 11(6), hlm. 7199.

Anggoman, E. (2019). Penegakan Hukum Pidana Bagi Pelaku Kekerasan atau Pelecehan Seksual Terhadap Perempuan. *Lex Crimen*. 8(3).

Az Zahra, Annisa, Zulfalia, et al.(2024). Esensi Pengalaman Cosplayer Perempuan Menghadapi Pelecehan Seksual di Media Sosial Instagram. *Interaksi Online*. 12(4). hlm. 220-232.

Clarissia, A., Sunarto, Widagdo, B. (2024). Analisis Objektifikasi Seksual Terhadap Perempuan dalam Film Animasi *The Seven Deadly Sins: Prisoners of The Sky*.

Dowdell, E. B. (2011). Use of the Internet by Parents of Middle School Students: Internet Rules, Risky Behaviours and Online Concerns. *Journal of Psychiatric and Mental Health Nursing*. 18(6). hlm 470–476.

Faisal, A. (2024). Analisis dan Rekomendasi Character Pada Game Genshin Impact Berdasarkan Revenue Banner Menggunakan Algoritma Clustering. vol. 3, no. April, pp. 40 – 46, 2024.

Huwaidah, R. (2020). Penyebab Perilaku Cybersex dan Dampaknya pada Perilaku Mahasiswa: Studi Kualitatif di Kabupaten Jember. *Jurnal Insight*. 16(2). hlm 349–360.

Kusumawardhani, Elisa. Sari, Silvy. (2021). Gelombang Pop Culture TikTok: Studi Kasus Amerika Serikat, Jepang, India, dan Indonesia, 6(1), hlm. 20.

- Lucas, C. M., (2018). This Isn't for You, This Is for Me: Women in Cosplay and Their Experiences Combating Harassment and Stigma. Theses. Department of Sociology. Virginia: Marshall University.
- Paradiatz, R. Soponyono, E. (2022). Perlindungan Hukum Terhadap Korban Pelecehan Seksual. Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia. 4(1). hlm 61–72.
- Pramana, N. A., & Masykur, A. M. (2020). COSPLAY ADALAH “JALAN NINJAKU” SEBUAH INTERPRETATIVE PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS. Jurnal EMPATI, 8(3), 646-654.
- Rahman, O., Wing-sun, L., Cheung, B. (2012). “Cosplay”: Imaginative Self and Performing Identity.
- Rohadiat, V.G. (2025). Design of Installation Photography Work: Menembus Rikuh Memikat Kerinduan, Vol. 5, No.1.
- Suryandi, D., Hutabarat. N. Pamungkas, H. (2020). Penerapan Sanksi Pidana Terhadap Pelaku Tindak Pidana Kekerasan Seksual Terhadap Anak. Jurnal Darma Agung. 28(1). hlm. 84
- Syafuddin, K. (2020). Cosplay sebagai Ajang Mendapatkan Pengakuan Masyarakat (Analisis Politik Identitas Cosplayer di Dunia Virtual). Mediasi , 1(3), hlm. 158–173.
- Ward, L. M. (2016). Media and sexualization: State of empirical research, 1995-2015. Journal of Sex Research, 53(4–5), 560–577.

Zen, A.P. (2021). Lokakarya Fotografi: Penggunaan Media Sosial Untuk Kreativitas Siswa di Masa Pandemi.

Zen, A.P. (2021). Use of Municipal Solid Waste and Pigment Fluorescent as A Medium Painting.

Laporan

Ellsworth, Alexandria. (2018). I'm Not Your Waifu: Sexual Harrasment and Assault in Cosplay, Anime & Comic Conventions. Florida: University of Central Florida.

Kusuma, E., Nenden, A. (2019). "Memahami dan Menyikapi Kekerasan Berbasis Gender Online"

Website

Methanisa, K. (2017). Dunia Cosplay Indonesia Tak Aman dari Kasus Pelecehan. Diakses dari <https://www.vice.com/id/article/dunia-cosplay-indonesia-tak-aman-dari-kasus-pelecehan-seksual/> pada tanggal 19 Maret 2025.

Soh, T. (2022) Rising popularity of Genshin Impact Cosplayers. Diakses dari <https://ganknow.com/blog/rising-popularity-of-genshin-impact-cosplayers/?srsId=AfmBOooGfV8hzN63cLNFPxdITfVa-WbQGYILvXTVCyi7HDVeYv7vHbLN> pada tanggal 20 Juni 2025.

Universitas Negeri Surabaya. (2024). Pengertian Budaya Populer dan Fenomena yang Membentuk Dunia Modern. Diakses dari <https://s1sing.fbs.unesa.ac.id/post/pengertian-budaya-populer-dan-fenomena-yang-membentuk-dunia-modern> pada tanggal 20 Juni 2025.