

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, & Jogiyanto. (2015). *Partial Least Square (PLS), Alternatif Structural Equation Modeling (SEM) dalam Penelitian Bisnis*.
- Angkawijaya, Yongkie. 2018. *Cosplay Sebagai Fenomena Budaya Populer* | BINUS UNIVERSITY MALANG | Pilihan Universitas Terbaik di Malang. (2018, July 3). Retrieved April 23, 2024, from BINUS UNIVERSITY MALANG | Pilihan Universitas Terbaik di Malang website: <https://binus.ac.id/malang/2018/07/cosplay-sebagai-fenomena-budaya-populer/>
- Anwar Bahar Basalamah. (2023, October 20). Perkenalkan Inilah Nakama Pare *Cosplay* dan Upaya Mereka Menepis Image Negatif - Radar Kediri. Retrieved April 23, 2024, from Perkenalkan Inilah Nakama Pare *Cosplay* dan Upaya Mereka Menepis Image Negatif - Radar Kediri website: <https://radarkediri.jawapos.com/features/783094524/perkenalkan-inilah-nakama-pare-cosplay-dan-upaya-mereka-menepis-image-negatif>
- Any Noor. (2009). *Management Event*. Bandung: Alfabeta
- Bulan, T. P. L., Junaida, E., & Maitama, M. H. (2021). Daya Tarik Wisata, Motivasi dan Keputusan Berkunjung di Objek Wisata Pantai Berawe. *Jurnal Akuntansi Audit Dan Perpajakan Indonesia (Jaapi)*, 2(1), 115-123.
- Bonnichsen, H. (2011). *Cosplay-creating or playing identities?: An analysis of the role of cosplay in the minds of its fans*.
- Cosplayer Indonesia. (2021). *event jejepangan paling hits di Jabodetabek*. Retrieved from <https://www.cosplayerindonesia.com/j-culture/event-jejepangan-paling-hits-di-jabodetabek/>
- Chin, W. W. (1998). The Partial Least Squares Approach to Structural Equation Modeling. *Modern Methods for Business Research*, 295, 336.
- Efron, B., & Tibshirani, R. J. (1998). *An Introduction to the Bootstrap* (2nd ed). New York: Chapman & Hall.
- Elzbeytha Diana, P. (2018). *Budaya Cosplay Jepang dikalangan Komunitas Cosplay di Jakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada).
- Fitroh, S. K. A., Hamid, D., & Hakim, L. (2017). Pengaruh Atraksi Wisata dan Motivasi Wisatawan Terhadap Keputusan Berkunjung (Survei pada Wisatawan Wisata Alam Kawah Ijen). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 42(2).
- Ghozali, I. (2006). *Aplikasi analisis multivariate dengan program SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS19*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.
- Ghozali, I. 2012. *Partial Least Square: Konsep, Teknik dan Aplikasi SmartPLS 2.0 M3*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Ghozali, I. (2016) Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hall, C. M., & Weiler, B. (1992). *What's special about special interest tourism*. In B. Weiler & C. M. Hall (Eds.), *Special interest tourism* (pp. 1-14). London: Belhaven Press.
- Haryono, S. (2017). *Metode SEM untuk penelitian manajemen, AMOS, LISREL PLS*. PT Luxima Metro Media.
- Hermansyah, D., & Waluya, B. (2010). Analisis faktor-faktor pendorong motivasi wisatawan nusantara terhadap keputusan berkunjung ke Kebun Raya Bogor. *Sumber*, 370-641.
- Jiwon, Ahn. 2008;5, *Animated Subjects: Globalization, Media, and East Asian Cultural Imaginaries, Toward a Perfect Cosplay: Conversation With A Few Japanese Cosplayer*, Konbunsha:Tokyo.
- Jogiyanto, H., & Abdillah, M. D. (2014). *Konsep dan Aplikasi PLS (Partial Least Square) untuk penelitian empiris*. BPFE Universitas Gajah Mada.
- Kantor Berita Radio. (2013). Survei: Makin Banyak Orang Indonesia Belajar Bahasa Jepang. Retrieved from <https://kbr.id/berita/internasional/07-2013/survei:-makin-banyak-orang-indonesia-belajar-bahasa-jepang/9677.html>
- Kellen, P. B. (2011). Struktur kepemilikan, profitabilitas, dan risiko perusahaan terhadap struktur modal dan nilai perusahaan. *Jurnal Keuangan dan Perbankan*, 15(2).
- Kompasiana.com. (2023). Kenapa *Event jepengangan* Sering Dikaitkan dengan Lunturnya Budaya Indonesia? Retrieved from [https://www.kompasiana.com/ardytama0591/646622484addee22a9632832/kenapa-event-jepengangan-sering-dikaitkan-dengan-lunturnya-budaya-indonesia?page=2&page\\_images=1](https://www.kompasiana.com/ardytama0591/646622484addee22a9632832/kenapa-event-jepengangan-sering-dikaitkan-dengan-lunturnya-budaya-indonesia?page=2&page_images=1)
- Lee, S. J., & Bai, B. (2016). *Influence of popular culture on special interest tourists' destination image*. *Tourism Management*, 52, 161–169. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2015.06.019>
- Liliyanti, L. (2023). Impactnation Japan Festival 2023 Hadirkan Banyak Artis Ternama Jepang. Retrieved from <https://marketing.co.id/impactnation-japan-festival-2023-hadirkan-banyak-artis-ternama-jepang/>
- Lingga, S., & Kemala, Z. (2022). Analisis Motivasi Wisatawan Terhadap Keputusan Berkunjung Di Desa Wisata Lamajang. *Manajemen dan Pariwisata*, 1(1), 66-75.
- Mardiharto, A. Z. (2016). Fungsi Komunitas COSURA Bagi Anggotanya. *Journal UNAIR*.

- Mulyani, A. (2018). Pengaruh Atraksi, Motivasi Berkunjung dan Persepsi Harga Terhadap Keputusan Berkunjung ke Obyek Wisata Pantai Watu Bale di Kebumen. *STIE Putra Bangsa*,(1), 114.
- Nurandriani, L., & Siahaan, S. (2022). PENGARUH MOTIVASI BERKUNJUNG, DAYA TARIK WISATA DAN PROMOSI TERHADAP KEPUTUSAN BERKUNJUNG KE TAMAN MINI INDONESIA INDAH. *Panorama Nusantara*, 17(2), 1-15.
- Pariwisata Minat Khusus Desa Wisata Sebagai Wisata Alternatif. (2022). Retrieved April 23, 2024, from Dewitinalah.com website: <https://www.dewitinalah.com/2022/02/pariwisata-minat-khusus-desa-wisata.html>
- Pendit, N. S. (1994). Ilmu pariwisata: sebuah pengantar perdana.
- Pramana, N. A., & Masykur, A. M. (2020). *Cosplay* Adalah “Jalan Ninjaku” Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis. *Jurnal Empati*, 8(3), 646-654.
- Pikri Alamsyah. (2020, July 23). Kasus Body Shaming *Cosplay* Terjadi Lagi, Kapan Kita Bisa Dewasa? Retrieved April 23, 2024, from Nawala Karsa website: <https://nawalakarsa.id/pop-kultur/kasus-body-shaming-cosplay-terjadi-lagi-sasarannya-cosplayer-enako/>
- Putri, R. D. C. *Anime* Becomes Japanese Cultural Diplomacy to Attract a Positive Impression on Soft Power.
- Putu, Y. W. K. N., & Putu, S. F. (2021). Pengaruh Atraksi dan Amenitas Wisata Terhadap Kepuasan Wisatawan Pada Twin Hill Stone Garden Kabupaten Bangli Tahun 2019: Influence Of Attractions and Amenitas Tour To The Satisfaction Of Tourists At Twin Hill Stone Garden District Of Bangli Year 2019. *Arthaniti Studies*, 1(2), 7-15.
- Ramdani, D. (2019). Pengaruh Atraksi Wisata Alam dan Motivasi Wisatawan terhadap Keputusan Berkunjung Wisatawan ke Kawasan Wisata Ciwidey dan Pangalengan. *Jurnal Wacana Ekonomi*, 18(1), 060-065.
- Rastati, R. (2015). Dari soft power jepang hingga hijab *cosplay* from Japanese soft power to *cosplay* hijab. *Jurnal Masyarakat dan Budaya*, 371-388.
- Riani, A. (2023, May 7). Apa Itu Wisata Minat Khusus dan Bagaimana Pengembangannya di Indonesia? Retrieved April 23, 2024, from liputan6.com website: <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5279111/apa-itu-wisata-minat-khusus-dan-bagaimana-pengembangannya-di-indonesia?page=2>
- Sarinastiti, A., & Merdiana, A. P. (2022). DAMPAK *COSPLAY ANIME* JEPANG TERHADAP PERUBAHAN BUDAYA INDONESIA BAGI REMAJA. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 3, 183-188.
- Setiawan, D. (2013). Dialektika *cosplay*, estetika, dan kebudayaan di Indonesia. *Corak: Jurnal Seni Kriya*, 2(1).

- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sugiyono, (2017). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D (Cetakan ke-26)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sulaiman, I. (2023). KETERTARIKAN TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG MELALUI LIRIK LAGU JPOP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 9(1), 78-82.
- Sulaiman, I. (2023). KETERTARIKAN TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG MELALUI LIRIK LAGU JPOP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 9(1), 78-82.
- Troy Halsey. (2010). *Freelancer's Guide to Corporate Event Design: From Technology Fundamentals to Scenic and Environmental Design*. Elsevier.
- Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya (UNTAG). (2021). Retrieved April 23, 2024, from Untag-sby.ac.id website: <https://www.untag-sby.ac.id/web/artikeldetail/akulturasi-kebudayaan-populer-jepang-komunitas-cosplay-di-indonesia.html>
- Utari, D. R. (2017). Pengembangan atraksi wisata berdasarkan penilaian dan preferensi wisatawan di kawasan mangrove Karangsong, Kabupaten Indramayu. *Jurnal Manajemen Resort dan Leisure*, 14(2), 83-99.
- Wiwin, I. W. (2017). Wisata Minat Khusus sebagai Alternatif Pengembangan Pariwisata di Kabupaten Bangli. *Pariwisata Budaya: Jurnal Ilmiah Agama Dan Budaya*, 2(2), 42-52.
- Wiyono, G. (2011). *Merancang Penelitian Bisnis dengan Alat Analisis SPSS 17.0 dan SmartPLS 2.0*. Yogyakarta: Unit Penerbit dan Percetakan STIM YKPN Yogyakarta.
- Yoeti, H. Oka A. (1996). *Pengantar Ilmu Pariwisata* . Bandung: Angkasa.