

DAFTAR PUSTAKA

- Busro, M. (2018). *Teori-Teori Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Darwan, M., I. A. Syahrina & R. Okfrima. (2019). *Dukungan Sosial dan Hubungannya dengan Motivasi Menjadi Cosplayer dalam Komunitas Cosmic (Cosplayer Minang Community) Padang*. *Jurnal Psyche*, 12(1): 21-29.
- Elzbeytha Diana, P. (2018). *Budaya Cosplay Jepang dikalangan Komunitas Cosplay di Jakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada).
- Fadillah, M. I. (2020). *Analisis Faktor Gaji, Pendapatan Sampingan, dan Jumlah Tanggungan Keluarga dalam Mempengaruhi Tingkat Konsumsi Rumah Tangga Aparatur Desa (Studi Kasus: 13 Desa di Kecamatan Kotaanyar, Kabupaten Probolinggo)*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, 8(2).
- Fitriawati, D. (2016). *Konsep Diri Cosplayer (Studi Fenomenologis Mengenai Konsep Diri AEON Cosplay Team Bandung)*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1)
- Giang, R. R. (2013). *Pengaruh Pendapatan Terhadap Konsumsi Buruh Bangunan di Kecamatan Pineleng*. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 1(3).
- Kahija, Y. F. L. (2017). *Penelitian Fenomenologis: Jalan Memahami Pengalaman Hidup*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kem, L. (2005). *Gaming Addiction: A Threat to Student Success! What Advisors Need to Know*. USA: Cengage Learning
- Lamerichs, N. (2014). *Cosplay: The Affective Mediation of Fictional Bodies*. *Fan studies: Research popular audiences*, 2(1): 113-125.
- Lestari, E. P., Nadzaruddin, A., Santika, I., Rahman, M., & Ningsih, R. (2023). *Mengembangkan Hobi Menjadi Peluang Bisnis: Studi Kasus Garlid Adventure*. *Jurnal USAHA*, 4(1), 110-118.
- Lotecki, A. (2006). *Cosplay Culture: The Development of Interactive and Living Art Through Play*. *Theses Ryerson University Canada*.

- Miranti, U. & Y. F. L. Kahija. (2018). *The Experience of Being a Cosplayer: An Interpretative Phenomenological Analysis Approach*. *Jurnal Empati*, 7(1): 106-112.
- Nazir. (2010). *Analisis Determinan Pendapatan Pedagang Kaki Lima di Kabupaten Aceh Utara*. Medan. Universitas Sumatera Utara.
- Nuryadin, M. B. (2007). harga dalam Perspektif Islam. *Jurnal Mazahib*, 4(1), 90.
- Pakusodewo, M. R. (2017). *Cosplay dan Idola Remaja Medan: Studi Kajian Budaya tentang Mimikri*. *Aceh Anthropological Journal*, 1(2), 86-104.
- Pramana, N. A., & Masykur, A. M. (2020). *Cosplay sebagai "Jalan Ninjaku": Sebuah Analisis Fenomenologi Interpretatif*. *Jurnal Empati*, 8(3), 646-654.
- Ratri, Caroline. (2019). *Hobi Jadi Bisnis*. Yogyakarta : Stiletto Book
- Riskhi, A. N. M., Munandar, J. M., & Najib, M. (2018). *Pengaruh Kredibilitas Endorser terhadap Minat Beli pada Tiga Tipe Konsumen dalam Industri Busana Muslimah*. *MIX: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 8(3), 579-596.
- Rosenberg, R. S., & Letamendi, A. M. (2013). *Expressions of Fandom: Findings from a Psychological Survey of Cosplay and Costume Wear*. *The Journal of Cult Media*, (5)9, 14. Diakses dari <http://intensitiescultmedia.com/issue-5-springsummer-2013/>
- Sagita, D. A. (2016). *Analysis on the Factors Influencing the Income of Small Medium Enterprises: A Case Study of Mitra Bina Small Medium Enterprises under the Supervision of Telekomunikasi Indonesia Limited Corporation in East Java Area, South Malang*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, 4(2).
- Zakari, M., Dogbe, C. S. K., & Asante, C. (2019). *Effect of celebrity endorsement on telecommunication companies' reputation: The moderating role of celebrity characteristics*. *Management Research Review*, 42(12), 1297-1314.
- Rahman, O., Liu W., Brittany Hei-Man Cheung. (2012). "Cosplay": *Imagitive Self and Performing Identity*. *Fashion Theory*, Vol.16, No.3, 317-342. doi:10.2752/175174112X13340749707204
- Setiawan, D. (2013). *Dialektika Cosplay, Estetika, dan Kebudayaan di Indonesia*. *Corak*, 2(1)

Sholeh, M. S., & Mublihatin, L. (2021). *Kontribusi Pekerjaan Sampingan Petani Terhadap Ekonomi Rumah Tangga di Desa Pakong Kecamatan Pakong, Pamekasan. Jurnal Pertanian Cemara*, 18(2), 90-93.

Suksmono, A. N., Hagijanto, A. D., & Malkisedek, M. H. (2021). *Analisis Visual pada Karakteristik Cosplay Berhijab. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 20(1), 17-25. <https://doi.org/10.9744/nirmana.20.1.17-25>

Ulfa, E. A., & Djaja, S. (2018). *Upaya Pemenuhan Kebutuhan Hidup Petani Kopi di Desa Harjomulyo Kecamatan Silo Kabupaten Jember. Jurnal Pendidikan Ekonomi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12(1), 116-121.

Valensia, D., Yogatama, A., & Indrayani, I. I. (2022). *Efektivitas Penggunaan Keanu Agl Sebagai Celebrity Endorser Pada Iklan Pantene Bye# RambutCapek, Hello# RambutKeCharge Pada Penonton YouTube. Jurnal e-Komunikasi*, 10(2).

Wardani, P. (2022). *Analisis User Experience pada Genshin Impact Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (Doctoral Dissertation)*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Yunianto, T., & Hidayah, A. (2014). *Analisis Perbandingan Penggunaan Celebrity Endorser Dan Typical-Person Endorser Iklan Televisi Dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image Produk Shampo Clear. Media Ekonomi*, 14(1), 56-63.

Rujukan Internet

Kato. (2023). **【2023年版】**お金になる趣味21選!好きなことで稼ぎたい人におすすめ. Wannabeメディア. Di akses melalui <https://shareway.jp/wannabe-academy/blog/2023hobby/>

Annisya. (2023). 5 Fakta Raiden Shogun, Jarang Diketahui Pemain Genshin Impact. VCGamers News. Diakses pada 16 Oktober 2023 melalui https://www.vcgamers.com/news/raiden-shogun-genshin-impact-facts/#google_vignette

Dailysiacom. Keqing. Pinterest. Diakses pada 16 Oktober 2023 melalui <https://pin.it/g3vjUgDN>

Diana, Sofie. (2023). 10 Fakta Liyue Genshin Impact, Negara Paling Makmur di Teyvat. Gamebrott. Diakses pada 16 Oktober 2023 melalui <https://gamebrott.com/fakta-liyue-genshin-impact>

Dinnata, R. Y. D. (2021). Lokasi untuk Mendapatkan Gems Bentuk Bintang dalam Game Genshin Impact. Ayo Semarang. Diakses pada 16 Oktober 2023 melalui <https://www.ayosemarang.com/umum/pr-772246802/lokasi-untuk-mendapatkan-gems-bentuk-bintang-dalam-game-genshin-impact>

Hartono, Teguh. (2022). Tambah Seru Main Genshin Impact, Rasakan Sensasi Game Open World. Apa Aja Ada. Diakses pada 16 Oktober 2023 melalui <https://www.fastpay.co.id/blog/tambah-seru-main-genshin-impact-rasakan-sensasi-game-open-world.html>

Little Friend. (2021). Genshin Impact Electro Archon Status Baal. Cults. Diakses pada 16 Oktober 2023 melalui <https://cults3d.com/en/3d-model/game/genshin-impact-electro-archon-statue-baal>

