

DAFTAR PUSTAKA

- Sari, D. (2018). *PENGARUH BUDAYA K-WAVE (KOREAN WAVE) TERHADAP (Skripsi) Oleh DESMA RINA MULIA SARI.* 23–24.
<https://digilib.unila.ac.id/30655/>
- Dewanti, S. R. (2014). *Perilaku Imitasi Fashion Snsd Oleh Sone Sebagai Bentuk Presentasi Diri dan Identitas Sone (Analisis Fenomenologi Perilaku Fans Terhadap Artis Idolanya).*
- Theriady, A. (2021). *PERILAKU KOMUNIKASI DAN IMITASI KOMUNITAS BLINK TERHADAP EKSISTENSI BUDAYA LOKAL DI KOTA MAKASSAR.*
- Riyadie, Q. (2022). Perilaku Imitasi Fashion pada Remaja Pecinta Anime di Purwokerto. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, 2(2), 93–102.
<https://doi.org/10.20885/cantrik.vol2.iss2.art2>
- Frismadewi, R., & Darminto, E. (2022). Hubungan antara status identitas dan kontrol diri dengan perilaku imitasi budaya k-pop pada remaja pelajar. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2), 281–296.
<https://doi.org/10.26539/teraputik.621184>
- Garrels, S. R. (2011). Mimesis and Science : Empirical Research on Imitation and the Mimetic Theory of Culture and Religion. In *Michigan State University Press* (Issue 1).
- Azzah, N. G. (2024). Hubungan Konsep Diri dan Kecanduan Menonton Anime dengan Interaksi Sosial Komunitas Pecinta Anime.
- Sudarsono, B. G. (2021). ANALISIS DATA MINING DATA NETFLIX MENGGUNAKAN APLIKASI RAPID MINER. *Journal of Business and Audit Information Systems*.
- Wayne, M. L. (2021). Netflix audience data, streaming industry discourse, and the emerging realities of 'popular' television. *journals.sagehub.com*.

- Busra, I. (2024). ANALISIS SEMIOTIKA ANIME ONE PIECE DALAM MENDUKUNG KESETARAAN RAS MANUSIA. 29.
- Mahendra, R. E. (2023, Mei 3). *Popularitas One Piece, Berikut Profil Monkey D. Luffy Pemimpin Bajak Laut Topi Jerami*. Retrieved from tempo.co
- Nursyafira, V. (2024, Oktober 17). *Biodata 10 Kru Topi Jerami One Piece: Luffy hingga Jinbe!* Retrieved from duniaku.idntimes.com
- Wardani, A. S. (2023, September 01). *Asiknya Nonton One Piece Live Action di Netflix Pakai Bahasa Jepang, Pengisi Suaranya Sama dengan Anime*. Retrieved from Liputan6.com
- Liliweri, A. (2007). Makna Budaya dalam Komunikasi Antar Budaya. PT LkiS Pelangi Angkasa.
- Sanjaya, W. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Kencana Prenada Media Group.
- Usmara, A. (2006). Motivasi Kerja: Proses, Teori, dan Praktik. Amara Books.
- Ksatria, M. (2011). Hegemoni Budaya Jepang melalui Anime dan Manga. Kompasiana.
<https://www.kompasiana.com/mardhanaksatria/55008ca7a33311926f5116d4/hegemoni-budaya-jepang-melalui-anime-dan-manga>
- Hendarto, Heru. (1993). Mengenal Konsep Hegemoni Gramsci: dalam Diskursus Kemasyarakatan dan Kemanusiaan.
- Statista. (2023). *Number of Netflix subscribers worldwide from 2011 to 2023*
- We Are Social. (2023). *Digital 2023: Global Overview Report*.
- Smith, J. A., Larkin, M., & Flowers, P. (2009). Book Review: Interpretative Phenomenological Analysis: Theory, Method and Research. In *Qualitative Health Research* (Vol. 21, Issue 9).
<https://doi.org/10.1177/1049732311410357>
- Littlejohn, Foss, & Oetzel. (2016). *THEORIES OF HUMAN COMMUNICATION Eleventh Edition*.
- Abdussamad, Z. (2021). *Buku-Metode-Penelitian-Kualitatif* (Vol. 1).

Olson, M. H., & Hergenhahn, B. . (2001). An introduction to theories of learning.
In *An Introduction to Theories of Learning*.
<https://doi.org/10.4324/9781003014447>

Afiuddin, M. C. (2019). Fenomena Gaya Hidup Remaja Wibu Pada Budaya Populer Jepang Melalui Anime Dan Fashion (Studi Di Daerah Daan Mogot Cengkareng Jakarta Barat). *Ilmu Sosial Dan Politik*, 5(2), 40–51.