

DAFTAR PUSTAKA

Al Fariz, M. B., Syarifudin, A., & Trisiah, A. (2024). Fenomena Budaya Wibu Sebagai Bentuk Komunikasi Remaja Generasi Z (Studi pada Komunitas Cosplay Naruto Fans Palembang). *Buletin Antropologi Indonesia*, 1(2), 9-9

Rath, A. (2011). *Contextualizing Contemporary Art: Propositions Of Critical Artistic Practice In Seni Rupa Kontemporer In Indonesia*.

Aisyah, R. (2014). *Analisis Dinamika Budaya Penggemar Dalam Komunitas Vocaloid Indonesia: Vocapost* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).

Bayutiarno, N. (2015). *Pola Komunikasi Komunitas Otaku di Kota Surakarta*. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.

Nurhasanah, A., Azima, N. S., & Rustini, T. (2024). Urgensi Pemahaman Makna Proklamasi Untuk Siswa Sekolah Dasar Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 32-41.

Salsabila, S., Hapsari, S. W., & Dalhar, A. (2022, November). LOMBA 17 AGUSTUSAN DALAM RANGKA MEMPERINGATI HUT KE-77 RI DI RA AL KAROMAH PARUNG SERAB, CILEDUG. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).

Monoarfa, H. R., & Aryanto, H. (2022). ANALISIS ILUSTRASI COVER ARTBOOK “GRANBLUE FANTASY GRAPHIC ARCHIVE VII”. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 3(3), 186-197.

Budianto, I. L., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2020). Perancangan artbook untuk

meningkatkan awareness masyarakat terhadap kelangkaan fauna Indonesia. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16), 11.

Fatmawati, N. M., & Hakim, L. Menggali Makna Kemerdekaan HUT RI Bagi Masyarakat Urban (Studi Kasus di Meteseh Tembalang). *Dedikasi PKM*, 4(3), 585-596.

Basri, L., Sugihandardji, C., Muchtasjar, B., Marwasta, D., Wahid, B., Arsyad, R. B., ... & Rumadai, S. (2024). Mengukir Semangat Kemerdekaan Pada Anak-Anak Melalui Lomba HUT RI ke-79 Tahun 2024. *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 2(3), 328-334.

Pratama, R. J., & Yasa, I. N. M. (2020). Perancangan buku ilustrasi sebagai media informasi tentang stres. *Jurnal Sasak: Desain Visual Dan Komunikasi*, 2(2), 59-66.

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) (Doctoral dissertation, Universitas Satya Negara Indonesia).

Syafira, N., Finuya, H., Syafitri, A., Pili, M. D., Al Lifia, D., & Hasanah, R. U. (2024). Menumbuhkan Rasa Semangat Kebangsaan Masyarakat Desa Emplasmen Kwala Mencirim Melalui Kegiatan Lomba Pada Peringatan Kemerdekaan RI. *PEMA (JURNAL PENDIDIKAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT)*, 4(1), 1-8.

Arisuwito, N. D., & Budi, H. S. (2020). Pembuatan Karakter Virtual Sebagai Pemandu Dalam Konten Video Tutorial Menggambar. *Jurnal Vicidi*, 10(2), 20-30.