

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, H., Dimiyati, I., & Restu, U. (2015). *Konsep Diri Otaku Anime di Kota Serang* (Doctoral dissertation, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa). <https://eprints.untirta.ac.id/519/>
- Allen, J. (2015). *Anime and Manga*. San Diego: ReferencePoint Press Inc.
- Attikah, S., & Fitra, J. (2021). Pengaruh Fanatisme Fans Anime, Keragaman Produk dan Lifestyle Terhadap Keputusan Pembelian Merchandise Anime pada Distro Pikapinaki. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 3(6). <https://journal.stieputrabangsa.ac.id/index.php/jimmba/article/view/1051/555>
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi*. Pustaka Belajar.
- Craig, Timothy J. 2000. *Japan Pop ! : Inside The World of Japanese Popular Culture*. New York: M.E.Sharpe, Inc.
- Derung, T. (2017). Interaksi Simbolik Dalam Kehidupan Bermasyarakat: *Jurnal Kateketik dan Pastoral*, 2(1), 118-131. <https://e-journal.stp-ipi.ac.id/index.php/sapa/article/view/33>
- Effendy, Onong Uchjana. (1989). *Kamus Komunikasi*. Bandung: Mandar Maju.
- Gunawan, H. (2022). Makna Anime Dalam Kehidupan Sosial Generasi Milenial. *Skripsi Online*. <http://digilib.uinkhas.ac.id/11484/>
- Handaningtias, Uliviana Restu. & Agustina, Helmy. (2017). Peristiwa Komunikasi Dalam Pembentukan Konsep Diri Otaku Anime: *Jurnal Kajian Komunikasi*. 5(2). <http://journal.unpad.ac.id/jkk/article/view/11405>
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess/article/view/6859>
- Hurlock, Elizabeth B. (2015). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* edisi kelima. Jakarta: Erlangga.
- Indriani, N., & Kusuma, R. S. (2022). Interaksi Sosial Fandom Army di Media Sosial Weverse. *Jurnal Komunikasi Global*, 11(2), 206-226. <https://jurnal.usk.ac.id/JKG/article/view/25397>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.web.id/komunitas>
- Lemeshow, S., Jr., Hosmer, W. D., Klar, J., and Lwanga, K. (1990). *Adequacy of Sample Size in Health Studies*. John Wiley & Sons Ltd: England.
- MacWilliams, M. W. S. (2008). *Japanese Visual Culture*. New York: M.E. Sharpe.
- Muhlisah, Wildatul. (2014). Perbedaan Interaksi Antara Anggota Laki-laki Dan Perempuan Dalam Forum Diskusi Online. Universitas Brawijaya: Malang. Skripsi Online. diakses pada pukul 22:30, 2 Februari 2024

- Mulyana, Deddy. (2001). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, H. & Rachman, F. S. (2022). Komunikasi Intrapribadi Usia Dewasa Muda Dalam Menghadapi Krisis Seperempat Abad: *Jurnal Dialog*, 7(1), 134-159. <http://journal.unla.ac.id/index.php/dialog/article/view/2049>
- Morrison, R.B. (1976). *Mind, Self and Society From The Standpoint of a Social Behaviorist*. London: The University of Chicago.
- Myers, D.G. (2010). *Social Psychology* (10<sup>th</sup> edition). Boston: McGraw-Hill.
- Nazir, Moh. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugroho, P. A., & Hendrastomo, G. (2017). Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime Di Yogyakarta). *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(3), 1–15. <https://eprints.uny.ac.id/42880/>
- Pasaribu, Selamat. (2016). Hubungan Konsep Diri dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Interaksi Sosial Mahasiswa: *Jurnal Analitika*, 8(1), 64-78. [Available online http://ojs.uma.ac.id/index.php/analitika](http://ojs.uma.ac.id/index.php/analitika)
- Perdana, R., & Rachmah, D. N. (2018). Gambaran Kemampuan Metakognitif Pada Mahasiswa Penggemar Anime. *Jurnal Ecopsy*, 5(1), 22. <https://doi.org/10.20527/ecopsy.v5i1.4881>
- Pertiwan, I., & Paramita, S. (2023). Perilaku Parasosial Penggemar Karakter Anime Jepang. *Koneksi*, 7(240–247), 240–247. <https://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi/article/view/21296>
- Prasetya, A. W. (2018). Pola Interaksi Sosial antara Anak Otaku dengan Masyarakat Umum di Salatiga (Doctoral dissertation, Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP-UKSW). *Skripsi Online*. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/17931>
- Pratama, D. F. N., & Adim, A. K. (2022). Konsep Diri Mahasiswa Otaku Di Kota Bandung. *Jurnal Communication*, 13(1), 86-97. [https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/comm/article/download/1688/pdf\\_28](https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/comm/article/download/1688/pdf_28)
- Prihastuti, N., & Handoyo, P. (2014). Interaksi Simbolik Penggemar Jepang (Otaku). *Paradigma*, 2(3), 1–6. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/9476>
- Prayitno, Ujianto Singgih. & Basundoro, Purnawan. (2015). Etnisitas Dan Agama di Kota Surabaya: Interaksi Masyarakat Kota Dalam Perseptif Interaksionisme Simbolik. *Jurnal Aspirasi*. Surabaya: Universitas Airlangga. Vol.6, No.2 <https://www.academia.edu/download/80651455/pdf.pdf>
- Prinando, A., Darwadi, M. S., & Wulandari, S. (2022). Analisis Identitas Budaya

- Populer Jepang Terhadap Komunitas Anime Palembang: *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 3(1), 12-19.  
<http://journal.unbara.ac.id/index.php/JKB/article/download/870/885>
- Priyatno, D. (2011). *Buku Saku SPSS. Analisis Statistik Dengan Microsof Excel & SPSS*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Reysen, S. Plante, C. N. Roberts, S. E. Gerbasi, K. C. Mohebpour, I. & Gamboa, A. (2016). Pale And Geeky: Prevailing Stereotypes of Anime Fans. *The Phoenix Papers*, 2(1), 78-103.  
[https://www.researchgate.net/profile/Stephen-Reysen/publication/301198112\\_Pale\\_and\\_geeky\\_Prevailing\\_stereotypes\\_of\\_anime\\_fans/links/570b8f1308ae2eb94223962b/Pale-and-geeky-Prevailing-stereotypes-of-anime-fans.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Stephen-Reysen/publication/301198112_Pale_and_geeky_Prevailing_stereotypes_of_anime_fans/links/570b8f1308ae2eb94223962b/Pale-and-geeky-Prevailing-stereotypes-of-anime-fans.pdf)
- Sayekti, I. (2019). Analisis Teori Interaksionisme Simbolik Pada Pengaplikasian Konsep Maskulinitas Mahasiswa Universitas Sebelas Maret. *Sosialitas; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 8(1).  
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/12466/0>
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif* (M. P. Setiyawan, S.H. (ed.)). Alfabeta, Bandung.
- Togau, Roufley Exaudition. (2018). *Sikap Remaja Terhadap Otaku Jepang*. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Venus, A. & Helmi, L. (2017). Budaya Populer Jepang di Indonesia: Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung: *Jurnal ASPIKOM*, 1(1), 71-90.  
<https://jurnalaspikom.org/index.php/aspikom/article/download/9/6>
- Yulian, S. B, & Sugandi, M. S. (2019). Perilaku Komunikasi Otaku dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas Jepang Soshonbu Bandung). *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 191–200.  
<https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss2.art6>