

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, K. (2021). Hubungan fanatisme dengan perilaku konsumtif pada k-popers (Penggemar K-Pop) Di Kota Pekanbaru. *Skripsi. Pekanbaru: Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.*
- Afriliana, Y., Soedarsono, D. K., & Rina, N. (2016). Hubungan antara konsep diri dengan fanatisme anggota komunitas naruto cosplay group bandung. *eProceedings of Management, 3*(3).
- Agriawan, D. (2016). *Hubungan fanatisme dengan perilaku agresi suporter sepak bola* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Aiken, L. R. (1985). *Educational and Psychological Measurement*, Pearson
- Anime Industry Data | Japan animation association. (2023). Diakses 13 April 2023, dari <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (1993). "Kelompok subjek ini memiliki harga diri yang rendah"; kok, tahu...? *Buletin Psikologi, 1*(2), 13-17.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: *pustaka pelajar*.
- Akulturasasi Kebudayaan Populer Jepang. (2021). Diakses 29 Maret 2021, dari <https://www.untag-sby.ac.id>
- Bougie, R., & Sekaran, U. (2019). *Research Methods For Business: A Skill Building Approach*. John Wiley & Sons.
- Chaplin, J. P. (2008). *Kamus lengkap psikologi*. Rajawali Press.
- Chung, E., Beverland, M., Farrelly, F., & Quester, P. (2008). Exploring consumer fanaticism: Extraordinary devotion in the consumption context. *ACR North American Advances*.
- Cosplay, Fenomena Identik dengan Jepang yang Saat Ini Populer di Indonesia. (2023). Diakses 13 April 2023, dari <https://kumparan.com/user-17012023033553/cosplay-fenomena-identik-dengan-jepang-yang-saat-ini-populer-di-indonesia-1zej45sRdQR/1>

- Damasta, G. A., & Dewi, D. K. (2020). Hubungan antara fanatisme dengan perilaku konsumtif pada fans JKT48 Di Surabaya. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 7(4), 13-18.
- Eliani, J., Yuniardi, M. S., & Masturah, A. N. (2018). Fanatisme dan perilaku agresif verbal di media sosial pada penggemar idola K-Pop. *Psikohumaniora: Jurnal penelitian psikologi*, 3(1), 59-72.
- Fahmina, S. S., Masykuri, M., Ramadhani, D. G., & Yamtinah, S. (2019). Content validity uses Rasch model on computerized testlet instrument to measure chemical literacy capabilities. *AIP Conference Proceedings*, 2194(December). <https://doi.org/10.1063/1.5139755>
- Faradila, D. A. (2018). Hubungan konsep diri dan perilaku konsumtif online shopping produk pakaian pada mahasiswa (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Fitriyani, N., Widodo, P. B., & Fauziah, N. (2013). Hubungan antara konformitas dengan perilaku konsumtif pada mahasiswa di Genuk Indah Semarang. *Jurnal Psikologi*, 12(1), 1-14.
- Fromm, E. 1995. Masyarakat yang Sehat. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.
- Goddard, H. (2001). Civil Religion. New York: Cambridge University Press.
- Hurlock, E. B., Istiwidayanti, Sijabat, R. M., & Soedjarwo. (1990). Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. Erlangga, Jakarta.
- Kotler, P. (2005). Manajemen pemasaran, Jilid 1, PT. Indeks Kelompok.
- Lina, L., & Rosyid, H. F. (1997). Perilaku konsumtif berdasarkan locus of control pada remaja putri. *Psikologika: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 2(4), 5-14.
- Lotecki, A. (2012). Cosplay culture: The development of interactive and living art through play. *Unpublished master's thesis*. Ryerson University, Toronto, Ontario. manga cosplay. *Mechademia*, 1(1), 65-76.
- Marimaa, K. (2011). The Many Faces Of Fanaticism. *ENDC proceeding vol*, (14), 29-55.
- Mohamad, M. M., Sulaiman, N. L., Sern, L. C., & Salleh, K. M. (2015). Measuring the Validity and Reliability of Research Instruments. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 204(November 2014), 164-171. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.08.129>

- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Rineka Cipta. Jakarta. Indonesia.
- Pandawa, R. M., Ridwan, A., & Mahdiyah. (2021). Analysis of the instrument content validity using the Aiken Index on disaster nursing competency assessment. *Degres*, 20(1), 298–308. <https://www.degres.pw>
- Perwitasari, R. A. P., Fauzia, R., & Hidayatullah, M. S. (2020). Hubungan fanatisme pada anime dengan sense of community pada anggota komunitas rod banjarmasin. *Jurnal Kognisia*, 2(1), 105-109.
- Pratiwi, R. S. (2014). Faktor Penyebab Perilaku Cosplayer LARP (Live Action Role Playing) Anime Pada Komunitas JCEB (Japanese Club East Borneo) Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(1).
- Punya 7.200 Anggota, Komunitas Cosplay Jakarta Eksis di Setiap Event. (2023). Diakses 13 April 2023, dari <https://hot.detik.com/art/d-2527940/punya-7200-anggota-komunitas-cosplay-jakarta-eksis-di-setiap-event>
- Putri, K. A., Amirudin, A., & Purnomo, M. H. (2019). Korean Wave dalam Fanatisme dan Konstruksi Gaya Hidup Generasi Z. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 14(1),
- Patricia, N. L., & Handayani, S. (2014). Pengaruh gaya hidup hedonis terhadap perilaku konsumtif pada pramugari maskapai penerbangan “X”. *Jurnal Psikologi Esa Unggul*, 12(01), 127078.
- Restu, U., & Agustina, H. (2017). Peristiwa komunikasi dalam pembentukan konsep diri otaku anime. *Jurnal kajian komunikasi*, 5(2), 202-209.
- Sabka, F. B., Setyanto, Y., & Winduwati, S. (2018). Pengungkapan identitas diri melalui komunikasi non verbal artifaktual pada komunitas crossdress cosplay jepang. *Koneksi*, 2(2), 345-351.
- Salganik, M. J., & Heckathorn, D. D. (2004). Sampling and estimation in hidden populations using respondent-driven sampling. *Sociological methodology*, 34(1), 193-240.
- Santrock, J. W. (2012). *Life span development* (edisi ke 13).
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suroso, S. D., & Aditya, P. (2010). Ikatan emosional terhadap tim sepakbola dan fanatisme suporter sepakbola. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 1(01), 1-45

- Sumartono. (2002). *Terperangkap dalam Iklan : Meneropong Imbas Pesan Iklan Televisi*. Bandung: Alfabeta.
- Sarwono, S. W. (2002). Psikologi remaja. Jakarta: Rajawali.
- The Japan Foundation. (2023). Diakses 13 April 2023, dari <https://www.jpff.go.jp/e/index.html>
- Wahyuni. (2019). Studi identifikasi permainan kostum (cosplay). *eJournal Sosiatri-Sosiologi* 2019, 7 (1): 18-32, 19-32.
- Widiyanto, J. (2010). SPSS For Windows untuk analisis data statistik dan penelitian. *Surakarta: Bp-Fkip Ums*, 51.
- Winge, T. (2006). Costuming the imagination: Origins of anime and
- Yoshida, M., Gordon, B. A., Nakazawa, M., & Biscaia, R. (2014). Conceptualization and Measurement of Fan Engagement: Empirical Evidence From a Professional Sport Context. *Journal of Sport Management*, 28(4), 399–417. <https://doi.org/10.1123/jsm.2013-0199>.