

LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata peneliti

BIODATA PENELITI



A. Data Pribadi

Nama : Muhammad Satya Aji
Tempat, Tanggal Lahir : Kupang, 7 Januari 2002
Alamat Asal : Jl. Borneo Regency Blok A NO 4 Samarinda
Alamat di Samarinda : Jl. Jl. Borneo Regency Blok A NO 4 Samarinda
Email : satyaaji29@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal

Tamat SD tahun : 2013 SD Negeri 2 Wani
Tamat SMP tahun : 2016 Madrasah Tsanawiyah Sabilal Muhtadin
Tamat SMA tahun : 2019 SMK Negeri 15 Samarinda
Masuk di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur pada tahun 2019

Lampiran 2. Tabulasi data Fanatisme

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Tota l
1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	61
2	4	2	3	4	5	4	5	4	4	2	4	3	2	1	2	2	51
3	4	4	5	5	5	3	5	5	5	3	4	5	3	4	2	3	65
4	4	4	3	4	5	2	4	4	4	3	2	2	4	4	3	2	54
5	3	5	5	4	5	3	5	4	4	4	4	4	5	1	5	4	65
6	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1	5	5	65
7	3	4	4	5	5	2	5	3	5	5	4	2	2	2	2	2	55
8	2	2	4	4	2	4	1	1	4	4	4	1	3	4	4	4	48
9	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	76
10	1	2	4	1	1	5	1	1	1	2	1	5	1	1	2	1	30
11	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	2	4	4	72
12	4	3	3	5	5	3	5	3	5	3	3	4	2	2	3	3	56
13	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	56
14	4	4	5	5	5	3	4	3	4	4	4	3	2	1	1	1	53
15	3	2	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	1	2	3	51
16	3	3	2	4	5	4	4	3	5	5	3	3	3	2	3	2	54
17	3	5	4	4	4	3	4	3	4	5	3	3	5	2	4	4	60
18	4	3	2	4	4	5	4	4	4	5	4	3	3	4	3	3	59
19	5	5	2	4	3	5	3	3	4	4	5	3	5	4	4	5	64
20	5	4	4	5	4	5	4	3	3	5	5	3	5	2	4	4	65
21	4	5	4	5	4	5	4	3	5	5	5	3	5	3	4	5	69
22	5	5	4	5	5	5	3	4	5	4	5	2	5	5	4	5	71
23	4	3	4	4	5	3	3	5	5	5	4	2	2	4	4	3	60
24	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	3	73
25	4	5	4	5	4	5	3	3	5	5	5	3	5	4	4	5	69
26	4	5	5	5	3	5	3	3	4	5	5	3	5	4	5	5	69
27	5	5	5	5	4	5	3	3	5	5	5	3	5	4	5	5	72
28	5	5	4	5	4	5	3	3	5	5	5	3	5	4	5	5	71
29	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	74
30	5	5	4	4	4	4	3	3	4	5	5	3	5	4	4	4	66
31	5	4	5	4	4	5	4	3	4	5	5	4	5	3	4	4	68
32	5	4	5	4	4	5	4	3	5	5	4	4	5	3	4	4	68
33	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	66
34	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	5	4	4	5	68
35	5	2	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	2	2	2	63
36	4	5	1	5	5	4	5	4	5	3	4	5	3	2	3	3	61
37	4	3	2	4	3	3	2	4	3	4	3	3	1	2	4	3	48
38	4	4	2	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	63
39	4	4	5	4	5	4	5	3	4	4	5	5	5	3	4	5	69
40	5	4	4	5	5	5	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	69
41	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	1	4	5	71

42	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
43	3	3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	66
44	4	5	3	5	2	1	4	2	4	5	4	2	4	4	4	3	56
45	5	5	4	5	5	4	4	3	5	5	5	4	5	4	4	5	72
46	5	5	1	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	73
47	5	5	1	4	5	1	2	1	2	5	3	3	2	1	2	1	43
48	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3	4	5	67
49	5	4	5	5	5	5	1	1	5	5	5	2	5	1	5	1	60
50	4	5	2	4	4	5	5	2	4	4	5	4	5	3	4	5	65
51	4	4	4	5	4	4	4	3	5	5	5	5	4	3	4	5	68
52	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	47
53	5	5	4	4	4	4	4	2	4	4	5	4	5	2	4	5	65
54	5	4	4	4	5	5	4	3	5	4	5	4	5	4	4	4	69
55	5	5	5	4	5	5	4	2	5	5	5	4	5	3	4	5	71
56	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	1	5	5	72
57	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	61
58	2	3	3	5	3	4	3	3	4	4	3	1	4	1	5	4	52
59	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	2	4	5	72
60	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	3	4	72

43	4	4	5	2	2	2	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	51
44	1	2	4	1	2	2	4	4	1	1	1	2	2	2	4	4	37
45	3	4	5	3	2	3	5	2	2	3	3	1	3	1	4	4	48
46	1	5	5	2	2	2	5	1	1	1	4	5	5	2	5	5	51
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
48	3	3	4	3	2	2	4	3	2	3	4	3	3	2	5	4	50
49	5	5	5	1	1	5	5	5	1	5	5	1	1	1	5	5	56
50	4	4	5	2	2	1	5	3	3	3	3	4	3	1	4	4	51
51	4	4	5	1	2	2	5	2	3	4	4	2	4	2	5	4	53
52	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
53	3	4	4	2	2	3	5	2	2	3	4	3	3	2	5	5	52
54	4	4	4	2	2	2	5	2	2	3	4	2	3	1	4	4	48
55	3	4	4	2	1	2	5	3	2	4	5	3	3	2	5	5	53
56	3	4	5	4	1	1	5	3	1	1	1	1	3	1	5	3	42
57	4	3	4	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	4	3	45
58	1	4	4	3	3	2	3	1	1	1	3	1	2	1	4	4	38
59	4	5	4	4	2	2	5	2	2	4	4	4	4	2	4	4	56
60	4	5	4	2	2	2	5	1	2	3	3	2	4	2	4	4	49

Lampiran 4. Blue Print Skala Fanatisme

No	Aspek	Indikator	No. Item	Item	F/UF	kategori				
						STR	T R	A R	R	S R
						1	2	3	4	5
1.	Besarnya minat dan kecintaan pada suatu jenis kegiatan	Keterikatan emosi dan rasa cinta	1	Melakukan <i>cosplay</i> lebih seru dari pada melakukan hobi lain.	F					
			2	Ketika <i>cosplayer</i> idola saya hadir dalam suatu acara, Saya harus menonton acara tersebut.	F					
			3	Saya tidak mengikuti perkembangan aktivitas para <i>cosplayer</i> .	UF					
			4	Saya rela melakukan apapun untuk membeli barang favorit saya.	F					
			5	Saya menyukai <i>cosplay</i> karena membuat saya merasa terhibur.	F					
			6	Saya menyukai <i>cosplay</i> bukan karena saya merasa terhibur .	UF					
			7	Walaupun saya suka dengan <i>cosplay</i> bukan berarti saya harus membeli semua barang terkait <i>cosplay</i> .	UF					
			8	Saya tidak suka dengan <i>event</i> bertemakan <i>cosplay</i> .	UF					
2.	Sikap pribadi maupun kelompok terhadap kegiatan tersebut	Rasa antusias yang ekstrim	9	Saya lebih memilih menghadiri <i>event cosplay</i> dari pada belajar untuk ujian atau bekerja esok hari.	F					
			10	Saya rela bergadang demi membuat perlengkapan <i>cosplay</i> saya.	F					

			11	Saya merasa tidak semangat ketika menghadiri <i>event cosplay</i> .	UF					
			12	Saya tau bahwa tidak ada manfaat yang didapat setelah melakukan <i>cosplay</i> ,	UF					
			13	Saya merasa biasa saja ketika mengikuti kegiatan <i>cosplay</i> .	UF					
			14	Saya lebih mementingkan tugas akademik atau bekerja dari pada kegiatan <i>cosplay</i> .	UF					
			15	Saya memiliki perasaan semangat ketika melakukan <i>cosplay</i> .	F					
			16	Saya suka <i>cosplay</i> karena ingin diterima dalam kelompok.	F					
3.	Lamanya individu menekuni satu jenis kegiatan tertentu	Berlangsung dalam waktu yang lama	17	Saya tetap mendukung <i>cosplayer</i> favorit saya meskipun popularitasnya mulai redup.	F					
			18	Saya akan berhenti menyukai karakter favorit saya ketika ada hobi baru.	UF					
			19	Saya menganggap kecintaan pada karakter favorit saya tidak akan berlangsung lama.	UF					
			20	Semakin lama menekuni <i>cosplay</i> semakin saya suka menjadi <i>cosplayer</i> .	F					
			21	Saya merasa bosan karena terlalu sering mengikuti <i>event cosplay</i> dan melakukan <i>cosplay</i> .	UF					

			22	Saya sudah menekuni kegiatan sebagai seorang <i>cosplayer</i> , selama lebih dari 1 tahun.	F					
			23	Saya dapat membagi waktu antar mengikuti kegiatan <i>cosplay</i> dengan bekerja atau mengerjakan tugas.	F					
			24	Saya tidak bisa membicarakan topik tentang <i>cosplay</i> setiap hari.	UF					
4.	Motivasi datang dari keluarga	Dukungan keluarga	25	Ketika saya ingin menghadiri <i>event cosplay</i> keluarga saya akan memberikan uang saku.	F					
			26	Keluarga tidak pernah membatasi saya untuk menjadi seorang <i>cosplayer</i> .	F					
			27	Keluarga menyuruh saya melakukan hal yang bermanfaat saja.	UF					
			28	Orangtua saya setuju jika saya mengikuti komunitas <i>cosplayer</i> .	F					
			29	Ketika keluarga saya melarang menghadiri <i>event cosplay</i> , maka saya tidak akan pergi.	UF					

Lampiran 5. Blue Print Skala Perilaku Konsumtif

No	Aspek	Indikator	No. Item	Item	F/U F	kategori				
						ST R	T R	A R	R	S R
						1	2	3	4	5
1.	Pembelian impulsif (<i>impulsive buyer</i>)	Keinginan sesaat tanpa pertimbangan	1	Ketika melihat <i>merchandise</i> terbaru untuk kebutuhan <i>cosplay</i> , saya akan langsung membelinya.	F					
			2	Saya tidak tertarik membeli kostum karakter yang terbaru.	UF					
			3	Saya akan membeli aksesoris yang akan saya gunakan saat melakukan <i>cosplay</i> agar terlihat sempurna seperti karakter yang saya ikuti.	F					
			4	Saya berpikir ulang untuk membeli barang yang digunakan untuk melakukan <i>cosplay</i> .	UF					
			5	Saya mempertimbangkan saat akan membeli sebuah <i>merchandise</i> karakter favorit saya.	UF					
			6	Walaupun anime favorit saya mengeluarkan <i>merchandise</i> terbaru, saya tidak langsung membelinya.	UF					
			7	Saya akan langsung membeli kostum karakter <i>cosplay</i> saya jika sedang ada diskon.	F					

			8	Saya membeli barang kebutuhan <i>cosplay</i> saya tanpa pertimbangan apapun.	F					
2.	Pemborosan (<i>wasteful buying</i>)	Boros	9	Saya akan membeli semua <i>merchandise</i> terbaru untuk kebutuhan <i>cosplay</i> , walaupun saya harus meminjam uang pada orang lain.	F					
			10	Saya membeli barang <i>cosplay</i> yang sama walaupun sudah memilikinya, jika ada yang menjual murah.	F					
			11	Saya tidak peduli berapa banyak uang yang harus saya keluarkan untuk membeli <i>merchandise cosplayer</i> kesukaan saya.	F					
			12	Saya tidak mudah terpengaruh orang lain untuk membeli barang <i>merchandise</i> karakter favorit saya.	UF					
			13	Saat saya sudah memiliki barang <i>cosplay</i> tersebut, saya tidak akan membelinya lagi walaupun ada yang menjual dengan harga murah.	UF					
			14	Saya merasa tidak penting untuk menghabiskan uang untuk kebutuhan <i>cosplay</i> .	UF					

			15	Saya dapat menahan diri untuk tidak membeli barang atau <i>merchandise</i> karakter favorit saya untuk kebutuhan <i>cosplay</i> .	UF					
			16	Saya biasanya menghabiskan uang untuk membeli suatu kostum karakter <i>cosplay</i> agar tampak sempurna.	F					
3.	Tidak memiliki nilai kebutuhan (<i>non rational buying</i>)	Mencari kesenangan	17	Saya merasa senang ketika <i>merchandise</i> yang saya inginkan dapat saya miliki.	F					
			18	Saya membeli barang atau <i>merchandise</i> karakter favorit saya hanya untuk memenuhi keinginan.	F					
			19	Saya merasa biasa saja saat membeli aksesoris <i>cosplay</i> .	UF					
			20	Saya tidak tertarik membeli <i>merchandise</i> yang bukan karakter favorit saya.	UF					
			21	Saya tidak suka mengoleksi barang-barang <i>cosplay</i> .	UF					
			22	Saya merasa puas jika saya dapat membeli barang untuk <i>cosplay</i> .	F					

			23	Saya membeli barang <i>merchandise</i> karakter favorit saya hanya untuk kesenangan semata.	F					
			24	Ketika saya membeli barang, saya selalu mengutamakan kebutuhan utama sehari-hari terlebih dahulu.	UF					

Lampiran 6. Skala Fanatisme

No. Item	Item	Kategori				
		STR	TR	AR	R	SR
1	Melakukan <i>cosplay</i> lebih seru daripada melakukan hobi lain.					
2	Ketika <i>cosplayer</i> idola saya hadir dalam suatu acara, Saya harus menonton acara tersebut.					
3	Saya tidak mengikuti perkembangan aktivitas para <i>cosplayer</i> .					
4	Saya rela melakukan apapun untuk membeli barang favorit saya.					
5	Saya menyukai <i>cosplay</i> karena membuat saya merasa terhibur.					
6	Walaupun saya suka dengan <i>cosplay</i> bukan berarti saya harus membeli semua barang terkait <i>cosplay</i> .					
7	Saya tidak suka dengan <i>event</i> bertemakan <i>cosplay</i> .					
8	Saya lebih memilih menghadiri <i>event cosplay</i> daripada belajar untuk ujian atau bekerja esok hari.					
9	Saya rela begadang demi membuat perlengkapan <i>cosplay</i> saya.					
10	Saya merasa tidak semangat ketika menghadiri <i>event cosplay</i> .					
11	Saya tahu bahwa tidak ada manfaat yang didapat setelah melakukan <i>cosplay</i> ,					
13	Saya lebih mementingkan tugas akademik atau bekerja daripada kegiatan <i>cosplay</i> .					

14	Saya memiliki perasaan semangat ketika melakukan <i>cosplay</i> .					
12	Saya suka <i>cosplay</i> karena ingin diterima dalam kelompok.					
15	Saya tetap mendukung <i>cosplayer</i> favorit saya meskipun popularitasnya mulai redup.					
16	Saya akan berhenti menyukai karakter favorit saya ketika ada hobi baru.					
17	Saya menganggap kecintaan pada karakter favorit saya tidak akan berlangsung lama.					
18	Semakin lama menekuni <i>cosplay</i> semakin saya suka menjadi <i>cosplayer</i> .					
19	Saya merasa bosan karena terlalu sering mengikuti <i>event cosplay</i> dan melakukan <i>cosplay</i>					
20	Saya sudah menekuni kegiatan sebagai seorang <i>cosplayer</i> , selama lebih dari 1 tahun.					
21	Ketika saya ingin menghadiri <i>event cosplay</i> keluarga saya akan memberikan uang saku.					
22	Keluarga tidak pernah membatasi saya untuk menjadi seorang <i>cosplayer</i> .					
23	Keluarga menyuruh saya melakukan hal yang bermanfaat saja.					
24	Orangtua saya setuju jika saya mengikuti komunitas <i>cosplayer</i> .					
25	Ketika keluarga saya melarang menghadiri <i>event cosplay</i> , maka saya tidak akan pergi.					

Lampiran 7. Skala Perilaku Konsumtif

No. Item	Item	F/ UF	kategori				
			STR	TR	AR	R	SR
			1	2	3	4	5
1	Ketika melihat <i>merchandise</i> terbaru untuk kebutuhan <i>cosplay</i> , saya akan langsung membelinya.	F					
2	Saya tidak tertarik membeli kostum karakter yang terbaru.	UF					
3	Saya akan membeli aksesoris yang akan saya gunakan saat melakukan <i>cosplay</i> agar terlihat sempurna seperti karakter yang saya ikuti.	F					
4	Saya berpikir ulang untuk membeli barang yang digunakan untuk melakukan <i>cosplay</i> .	UF					
5	Saya mempertimbangkan saat akan membeli sebuah <i>merchandise</i> karakter favorit saya.	UF					
6	Walaupun anime favorit saya mengeluarkan <i>merchandise</i> terbaru, saya tidak langsung membelinya.	UF					
7	Saya akan langsung membeli kostum karakter <i>cosplay</i> saya jika sedang ada diskon.	F					
8	Saya membeli barang kebutuhan <i>cosplay</i> saya tanpa pertimbangan apapun.	F					
9	Saya akan membeli semua <i>merchandise</i> terbaru untuk kebutuhan <i>cosplay</i> , walaupun saya harus meminjam uang pada orang lain.	F					
10	Saya membeli barang <i>cosplay</i> yang sama walaupun sudah memilikinya, jika ada yang menjual murah.	F					
11	Saya tidak peduli berapa banyak uang yang harus saya keluarkan untuk membeli <i>merchandise cosplayer</i> kesukaan saya.	F					
12	Saya tidak mudah terpengaruh orang lain untuk membeli barang <i>merchandise</i> karakter favorit saya.	UF					

13	Saat saya sudah memiliki barang <i>cosplay</i> tersebut, saya tidak akan membelinya lagi walaupun ada yang menjual dengan harga murah.	UF					
14	Saya merasa tidak penting untuk menghabiskan uang untuk kebutuhan <i>cosplay</i> .	UF					
15	Saya dapat menahan diri untuk tidak membeli barang atau <i>merchandise</i> karakter favorit saya untuk kebutuhan <i>cosplay</i> .	UF					
16	Saya biasanya menghabiskan uang untuk membeli suatu kostum karakter <i>cosplay</i> agar tampak sempurna.	F					
17	Saya merasa senang ketika <i>merchandise</i> yang saya inginkan dapat saya miliki.	F					
18	Saya membeli barang atau <i>merchandise</i> karakter favorit saya hanya untuk memenuhi keinginan.	F					
19	Saya merasa biasa saja saat membeli aksesoris <i>cosplay</i> .	UF					
20	Saya tidak tertarik membeli <i>merchandise</i> yang bukan karakter favorit saya.	UF					
21	Saya tidak suka mengoleksi barang-barang <i>cosplay</i> .	UF					
22	Saya merasa puas jika saya dapat membeli barang untuk <i>cosplay</i> .	F					
23	Saya membeli barang <i>merchandise</i> karakter favorit saya hanya untuk kesenangan semata.	F					
24	Ketika saya membeli barang, saya selalu mengutamakan kebutuhan utama sehari-hari terlebih dahulu.	UF					

Lampiran 8. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Skala Fanatisme

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,857	17

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	59,4209	74,989	,594	,844
item_2	59,4875	74,894	,544	,846
item_3	59,7542	77,915	,300	,859
item_5	59,1542	78,702	,493	,850
item_7	59,2542	77,695	,431	,852
item_9	59,4709	77,393	,398	,853
item_10	59,6542	76,312	,439	,851
item_11	60,1375	77,020	,374	,855
item_14	59,2542	76,305	,603	,845
item_15	59,2542	77,864	,456	,851
item_18	59,2542	72,305	,802	,835
item_19	60,0375	78,342	,307	,858
item_20	59,4875	69,843	,662	,839
item_21	60,6542	75,498	,377	,856
item_22	59,8042	75,336	,539	,847
item_24	59,7375	69,847	,672	,839
r_tabel	63,3167	85,271	,000	,861

Skala Perilaku konsumtif

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,814	18

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	44,2709	74,525	,634	,828
item_2	44,1875	81,046	,351	,844
item_3	43,2209	82,202	,402	,841
item_4	45,2709	81,881	,382	,842
item_5	45,4375	83,305	,348	,843
item_6	45,1709	80,315	,470	,838
item_7	43,3042	78,964	,475	,837
item_8	44,8209	79,877	,462	,838
item_9	45,2709	77,101	,580	,832
item_10	44,7042	71,608	,636	,828
item_11	44,4042	72,943	,679	,825
item_13	45,2209	80,202	,412	,841
item_14	44,5209	83,724	,283	,846
item_15	45,4875	82,318	,474	,839
item_16	43,4042	80,401	,441	,839
item_18	43,6209	81,185	,443	,839
r_tabel	47,2167	89,529	,000	,850

Lampiran 9. Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	8,14348785
Most Extreme Differences	Absolute	,098
	Positive	,098
	Negative	-,098
Test Statistic		,098
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Lampiran 10. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
perilaku konsumtif * fanatisme	Between Groups	(Combined)	3587,683	25	143,507	2,879	,002
		Linearity	1369,516	1	1369,516	27,479	,000
		Deviation from Linearity	2218,167	24	92,424	1,854	,048
	Within Groups		1694,500	34	49,838		
Total			5282,183	59			

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,509 ^a	,259	,246	8,213

a. Predictors: (Constant), fanatisme

b. Dependent Variable: perilaku konsumtif

Lampiran 11. Uji Hipotesis

Correlations

		fanatisme	perilaku konsumtif
fanatisme	Pearson Correlation	1	,509**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	60	60
perilaku konsumtif	Pearson Correlation	,509**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	60	60

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 12. Surat Ijin Penelitian

SURAT KETERANGAN

Assalamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Satya Aji
NIM : 1911102433041
Program Studi/ Fakultas : Psikologi/ Psikologi
Judul Penelitian : Hubungan Fanatisme Terhadap Perilaku Konsumtif
Pada *Cosplayer*

Menyatakan bahwa benar melakukan penelitian dengan menyebarkan *google form* melalui sosial media (*instagram*, dan *whatsapp*) dengan kriteria subjek sebagai berikut:

1. Seorang *cosplayer* atau pernah menjadi *cosplayer*
2. Laki-laki dan perempuan

Demikian surat keterangan ini saya buat agar dapat dipergunakan dengan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh

Samarinda, 3 Oktober 2023

Pembimbing,



Rahmawati Pratiwi, M.Psi., Psikolog
NIDN. 1123099201

Peneliti,



Muhammad Satya Aji
NIM 1911102433041

Lampiran 13. Bukti Konsultasi Bimbingan Skripsi

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN TIMUR
KARTU KENDALI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Muhammad Satya Aji
Nomor Induk Mahasiswa : 191102933091
Dosen Pembimbing : Rahmawati Prabiwi, S.Psi., M.Psi.
Judul Skripsi : Hubungan Fanatisme Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Cosplayer

No.	Tanggal	Hasil Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	10.2023	Pengumpulan proposal	Rp
2	17.2023	Bimbingan proposal	Rp
3	22.2023	Bimbingan skala	Rp.
4	13/3/2023	Bimbingan proposal	Rp
5	20/3/2023	Bimbingan proposal	Rp.
6	21/3/2023	Bimbingan proposal	Rp.
7	8/5/2023	Bimbingan skripsi	Rp
8	12/5/2023	Bimbingan skala <EJ>	Rp
9	31/5/2023	Bimbingan skala dan skripsi	Rp

10	2/6/2023	Bimbingan skala kuesioner	Pp
11	12/6/2023	Bimbingan terkait responden	Pp
12	16/6/2023	Bimbingan terkait data	Pp
13	30/6/2023	Bimbingan skripsi	Pp
14	5/7/2023	Bimbingan skripsi	Pp
15	8/7/2023	Bimbingan skripsi	Pp
16	10/7/2023	Bimbingan skripsi	Pp
17	11/7/2023	Bimbingan skripsi	Pp

Samarinda, 21 MARET 2023

Pembimbing



(RAHMAWATI PRATIWI, M.Psi, Psi)

Lampiran 14. Hasil Uji Plagiarisme Turnitin

**SK 1 : Muhammad Satya Aji
[Hubungan Fanatisme
Terhadap Perilaku Konsumtif
Pada Cosplayer]**

by Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Submission date: 06-Oct-2023 08:45AM (UTC+0800)

Submission ID: 2186985517

File name: Muhammad_Satya_Aji__1911102433041.docx (95.15K)

Word count: 7018

Character count: 45159

SK 1 : Muhammad Satya Aji [Hubungan Fanatisme Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Cosplayer]

ORIGINALITY REPORT

27%	26%	8%	13%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	4%
2	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	2%
3	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
4	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1%
5	dspace.uii.ac.id Internet Source	1%
6	media.neliti.com Internet Source	1%
7	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
8	repository.ub.ac.id Internet Source	1%