

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, T., Jamil, A., Zidan, A., & Huda, Y. (2024). Komunitas Wibu Situbondo Sekai: Sebuah Identitas Kebudayaan yang Terbentuk dalam Masyarakat Modern. *Akademik: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 4(2), 227–238. <https://doi.org/https://doi.org/10.37481/jmh.v4i2.741>
- 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), 1–9. <https://doi.org/10.47134/bai.v1i2.2493>
- Alfiatunnisa, E., Khairunnisa, H. Z., Hayati, S., & Maulida, V. L. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas terhadap Kemandirian Siswa Sekolah Dasar Kelas 1. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 3(2), 29–36. <https://doi.org/10.56806/jh.v3i2.81>
- Alsahly, S. A. S., Algmrawi, S. K. M., Alshehri, A. S. A., Alotiby, N. T. N., Arshad, M., & Deshwali, S. (2021). Anime Affection on Human IQ and Behavior in Saudi Arabia. *GSC Biological and Pharmaceutical Sciences*, 14(2), 143–154. <https://doi.org/10.30574/gscbps.2021.14.2.0031>
- Anastasya, G., & Susilarini, T. (2021). Konsep diri pada Dewasa Awal yang Pernah menjadi Korban Pedofilia di Kota Medan, Sumatera Utara. *IKRA-ITH Humaniora*, 5(2), 18–25. <https://ojs.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/download/951/740>
- Anisah, N., Padillah, S. P., Barus, P., Sepriandito, R., Rusdi, M., Hasibuan, R. B., & Kustiawan, W. (2022). Psikologi Komunikasi. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi, Dan Manajemen: JIKEM*, 2(1), 1705–1715. <https://ummaspul.ejournal.id/JKM/article/download/3704/1300>

- Anjasari, E. A., Srinadi, I. G. A. M., & Nilakusmawati, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Interaksi Sosial pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177–181. <https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296>
- Arti, A. T. (2022). Hubungan Kematangan Emosi dan Interaksi Sosial dengan Penyesuaian Diri Mahasiswa Tingkat Awal Universitas Muhammadiyah Surakarta yang Merantau [Universitas Muhammadiyah Surakarta]. In *Universitas Muhammadiyah Surakarta*. https://eprints.ums.ac.id/100028/14/NASKAH_PUBLIKASI_AYU_TRI_ARTI_TERBARU.pdf
- Bales, R. (2017). *Social interaction systems: Theory and measurement*. Routledge.
- Basrowi, M. . (2005). *Pengantar Sosiologi*. Ghalia Indonesia.
- Benita, T., Asrori, M., & Wicaksono, L. (2019). Hubungan Konsep Diri dengan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 12 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(9), 1–10. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/35801>
- Berzonsky, D. M. (1986). *Adolescent Development*. McMillan Publishers.
- Fatih, M. A., & Ramadhani, I. (2023). Anime sebagai Komunikasi dalam Membentuk Perilaku Interaksi Sosial. *J-KIs: Jurnal Komunikasi Islam*, 4(2), 203–216. <https://doi.org/10.53429/j-kis.v4i2.814>
- Febiola, A., Halida, & Wicaksono, L. (2023). Studi Kasus untuk Mengatasi Perilaku Fanatik Akibat Kecanduan Menonton Idol Kpop pada Peserta Didik melalui Konseling Kelompok dengan Teknik Self-Control. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 544–566. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jurdip.v4i1.1557>

Gerungan. (2004). *Psikologi sosial*. PT Reflika Aditama.

Hamidi, A., Umaran, U., & Zaky, M. (2020). Hubungan Antara Konsep Diri dengan Kualitas Interaksi Sosial Mahasiswa Kategori Atlet Bola Basket Putra dalam Konteks Perkuliahan Bola Basket pada Prodi IKOR. *MULTILATERAL: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 19(2), 93-102. <http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v19i2.8382>

Handaningtias, U. R., & Agustina, H. (2017). Peristiwa Komunikasi dalam Pembentukan Konsep Diri Otaku Anime. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 5(2), 202–209. <https://media.neliti.com/media/publications/469175-none-bef5a65c.pdf>

Harahap, S. R. (2020). Proses Interaksi Sosial di Tengah Pandemi Virus Covid 19. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Kebudayaan*, 11(1), 45–53. <https://doi.org/10.32505/hikmah.v11i1.1837>

Hardani, Auliya, N. H., Andriani, Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In *LP2M UST Jogja* (Issue March). CV. Pustaka Ilmu Group.

Homans, G. C. (2017). *The Human Group*. Routledge.

Hurlock, E. B. (2017). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.

Indriani, N., & Kusuma, R. S. (2022). Interaksi Sosial Fandom Army di Media Sosial Weverse. *Jurnal Komunikasi Global*, 11(2), 206–226. <https://doi.org/10.24815/jkg.v11i2.25397>

Janastri, W. (2022). *Hubungan Kecanduan Menonton Drama Korea Terhadap Kecenderungan Body Dysmorphic Disorder Pada Mahasiswi Psikologi UMS* [Universitas Muhammadiyah Surakarta].

<http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/98835>

Kanozia, R., & Ganghariya, G. (2021). More than K-pop Fans: BTS Fandom and Activism Amid COVID-19 Outbreak. *Media Asia*, 48(4), 338–345. <https://doi.org/10.1080/01296612.2021.1944542>

Kartikasari, N., & Ariana, A. D. (2019). Hubungan antara Literasi Kesehatan Mental, Stigma Diri terhadap Intensi Mencari Bantuan pada Dewasa Awal. *INSAN Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 4(2), 64–75. <https://doi.org/10.20473/jpkm.v4i22019.64-75>

Khumaeroh, E., Sartika, H. M., Fauzi, I. H., & Ibrahim, W. M. M. (2023). Weeb Student Self-Concept Due to Action Anime: Case Study in Syekh-Yusuf Islamic University, Tangerang. *Jurnal Sains Student Research*, 1(2), 1009–1016. <https://doi.org/10.14421/kjc.52.01.2023>

Kristiyasari, M. L. (2021). Validitas dan Reliabilitas Instrumen CTTMC pada Pembelajaran IPA Terpadu SMP. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 1(1), 76–85. <https://doi.org/10.57251/ped.v1i1.228>

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>

Liu, H. (2023). Study on the Educational Guidance of College Students' Subculture in the New Media Era. *Adult and Higher Education*, 5(4), 96–100. <https://doi.org/10.23977/aduhe.2023.050418>

Machali, I. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In A. Q. Habib (Ed.), *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta (Third)*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- Majorsy, U., Kinasih, A. D., Andriani, I., & Lisa, W. (2013). Hubungan antara Keterampilan Sosial dan Kecanduan Situs Jejaring Sosial pada Masa Dewasa Awal. *Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Teknik Sipil)*, 5(1), 78–84. <https://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/pesat/article/download/952/830>
- Manis, M. (1955). Social interaction and the self concept. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 51(3), 362–370. <https://doi.org/10.1037/h0040129>
- Masela, M. S. (2019). Hubungan Antara Gaya Hidup dan Konsep Diri dengan Interaksi Sosial pada Remaja. *Psikovidya*, 23(1), 64–85. <https://doi.org/10.37303/psikovidya.v23i1.128>
- Muhtar, I. N., B, Y., & Rahman, A. (2023). The Effect of Using the Tik Tok Application on Student Behavior at the University. *PINISI Journal of Art, Humanity & Social Studies*, 3(5), 226–233. <https://www.bing.com/ck/a?!&&p=8e804a45982f1208JmltdHM9MTcxNzk3NzYwMCZpZ3VpZD0yMmRmZWl5Yi1hZmI5LTY4MTctMDkyYi1mYjMyYWVIZjY5ODkmaW5zaWQ9NTE5Ng&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=22dfb9b-afb9-6817-092b-fb32aeef6989&psq=The+Effect+of+Using+the+Tik+Tok+Application+on+Student+Behavior+at+the+University&u=a1aHR0cHM6Ly9vanMudW5tLmFjLmklL1BKQUhTUy9hcnRyY2xIL3ZpZXcvNTA4NDU&ntb=1>
- Mutia, & Sugihen, B. T. (2017). Asimilasi Etnis Tamiang dan Etnis Batak di Desa Rantau Pauh, Kecamatan Rantau, Aceh Tamiang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 3(1), 444–454. <https://jim.usk.ac.id/FISIP/article/view/6399>
- Ninawati, & Monika. (2018). Interaksi Sosial pada Mahasiswa Peserta Mabinmaba 2017. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 2(2), 575–586. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v2i2.1692>

- Noer, K. U. (2021). *Pengantar Sosiologi untuk Mahasiswa Tingkat Dasar* (First). Perwatt.
<https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=64dCEAAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PA1%5C&dq=tradisi+bau+nyale%5C&ots=9qSJ-Y-TZt%5C&sig=aGpGyaACIBYq916-05TpuyRXno8>
- Novianti, C. D., Matulesy, A., & Suhadianto. (2023). Kecanduan Internet pada Mahasiswa: Bagaimana Peranan Pengungkapan Diri dan Kontrol Diri? *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 743–754.
<https://aksiologi.org/index.php/inner/article/view/804>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nuraeni, D. (2020). *Peran New Media dalam Interaksi Sosial Anak Muda (Penggunaan Instagram di Kalangan Siswa Siswi SMPN 3 Tangsel)* [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta].
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/50100>
- Nurdin, H., Irma, A., Sulaiman, A., & Jannah, M. (2023). Analisis Pesan dan Dampak Anime Bergenre Aksi pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda. *Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha*, 3(1), 1–11.
<https://jurnal.uss.ac.id/index.php/jikoba/article/download/452/219>
- Nurfathria, S., Psikologi, P. S., Psikologi, F., & Surakarta, U. M. (2023). *Hubungan Konsep Diri dan Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram dengan Gaya Hidup Hedonis Mahasiswa* [Universitas Muhammadiyah Surakarta].
<https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/108289>
- Partowisastro, H. K. (2007). *Dinamika Psikologi Sosial*. Erlangga.
- Permana, R. S. M., & Suzan, N. (2018). *Pengalaman Komunikasi dan Konstruksi*

Makna “Otaku” bagi Penggemar Budaya Jepang (Otaku). *Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi*, 8(1), 12–27. <https://repository.unikom.ac.id/56814/>

Pratama, D. F. N., & Adim, A. K. (2022). Konsep Diri Mahasiswa Otaku di Kota Bandung (Analisis terhadap Konsep Diri yang Dimiliki oleh Mahasiswa Otaku yang Ada di Kota Bandung). *Communication*, 13(1), 86–97. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/92187043/pdf_28-libre.pdf?1665311489=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DKonsep_Diri_Mahasiswa_Otaku_Di_Kota_Band.pdf&Expires=1718016522&Signature=OM3ly7YUTsVZIKOK3ZsAk7BD6N~ivTLM~U5O3IX-J67xEbsIbxxEB-B22BOYnVth-f~0p3nb8le1DQu4nGITx71EcaC5fH3h3lxEcNMwLiFAG0PTUoxC0b1vluADjbtvUemQKBc1~h4WeCvdc47KFNzC-nHW3UjMtmQg0tzN0T6eWH4FIn2UpHpnR7TzRukjP05jCu2XSU2ipiLgm3tCJj7fbQzS4vWz6xqtTmekTCYzg7WVkwokUDDXXY0InxR1phOwIVT1SsfC6iP36gIsWTWPC4Kp3bbOAI6-16hIn3iMCWDuDyp-77mSPoDFf5xtfsaBZqGMRfJzj5I9f76p3Q__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Prinando, A., Ms, D., & Wulandari, S. (2022). Analisis Identitas Budaya Populer Jepang terhadap Komunitas Anime Palembang. *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*, 3(1), 12–19. <https://doi.org/10.54895/jkb.v3i1.870>

Puri, L. W., Pratiwi, C., Farozin, M., Astuti, B., & Martono. (2023). Hubungan antara Interaksi Sosial dengan Konsep Diri Siswa Pasca Pandemi di SMA Negeri 1 Sewon. *Epistema*, 4(1), 31–36. <https://doi.org/10.21831/ep.v4i1.61336>

Rasyid, A. R., Qadri, M. A., Haq, R. I., & Arif, M. J. (2024). Analisis Pengaruh Menonton Animasi Jepang terhadap Nasionalisme pada Generasi Z. *PINISI Jurnal of Art, Humanity & Social Studies*, 4(3), 334–341. <https://journal.unm.ac.id/index.php/PJAHSS/article/view/1877>

- Reif, J. (2019), A model of addiction and social interactions. *Econ Inq*, 57, 759–773. <https://doi.org/10.1111/ecin.12709>
- Rezi, Y. G. A. (2022). Analisis terhadap Konsep Diri Remaja Pecinta Anime di Komunitas Genesis Art Semarang. *Jurnal Ilmiah Majalah Lontar*, 34(1), 59–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/ltr.v34i1.12469>
- Rohmah, N. (2021). Adaptasi Kebiasaan Baru di Masa Pandemi Covid-19. *Al-MIKRAJ: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 1(2), 78–90. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v1i2.767>
- Safariani, P. (2017). Penyebaran Pop Culture Jepang oleh Anime Festival Asia (AFA) di Indonesia tahun 2012-2016. *Ilmu Hubungan Internasional*, 5(3), 729–744. [https://ejournal.hi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/08/Ejournal Putri Safariani \(08-08-17-07-14-28\).pdf](https://ejournal.hi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/08/Ejournal%20Putri%20Safariani%20(08-08-17-07-14-28).pdf)
- Sarwono, S. W. (2013). *Pengantar Psikologi Umum*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sawiji, Putra, G. A., & Agustin, I. M. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Konsep Diri Mahasiswa Tingkat Akhir. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, 12(3), 615–622. <https://journal2.stikeskendal.ac.id/index.php/PSKM/article/view/195>
- Soekanto, S. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tabrani, W. (2017). *Deskripsi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo* [Universitas Negeri Gorontalo]. <https://repository.ung.ac.id/skripsi/show/111412081/deskripsi-faktor-faktor-yang-mempengaruhi-interaksi-sosial-mahasiswa-fakultas-ilmu-pendidikan-universitas-negeri-gorontalo.html>

- Tan, W., & Chung, M. (2023). Acta Psychologica Problematic Online Anime (Animation) Use : It's Relationship with Viewers' Satisfaction with Life, Emotions, and Emotion Regulation. *Acta Psychologica*, 240, 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.104049>
- Ulya, S. M., Fathurohma, I., & Setiawan, D. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kecanduan Menonton Youtube pada Anak. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 89–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v2i1.607>
- Wafa, S. A., & Yulianti. (2022). Gambaran Kualitas Tidur Dewasa Awal yang Kecanduan Menonton Drama Korea. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Keris Husada*, 6(2), 60–70. <http://www.ojs.akperkerishusada.ac.id/index.php/akperkeris/article/view/81>
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and Video Game Addiction - A Comparison between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal Of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268–276. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- Widyaningrum, R., Hasan, M. N., & Harist, A. M. (2022). Hubungan Kecanduan Menonton Drama Korea dengan Kualitas Tidur Remaja Komunitas Drakor Id di Media Sosial Facebook. *Jurnal Kesehatan Madani Medika*, 13(2), 177–183. <https://doi.org/https://doi.org/10.36569/jmm.v13i2.272>
- Yamane, T. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia. *Jurnal Ayumi*, 7(1), 68–82. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25139/ayumi.v7i1.2808>
- 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>

Yulianti, Y., Sari, R. P., & Ardianti, T. (2021). Kontribusi Konsep Diri terhadap Interaksi Sosial Siswa. *Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 51–58. <https://doi.org/10.30998/ocim.v1i1.4572>