

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Bracker, J., & Hubrich, A. K. (Eds.). (2021). *The Art of Reception*. Cambridge Scholars Publishing. Hlm 372.
- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). Metode penelitian kualitatif. Solo: Cakra Books, 1(1), 3-4.
- 藤代あゆみ. (2022). *押し英語入門*. アルク.

### Jurnal, Skripsi, Tesis, dan Disertasi:

- Ahmad, U. R. (2020). "Pemberlakuan Pajak terhadap Barang Hasil Transaksi Jasa Titip Online". *Jurnal Suara Hukum*, 2(1). Hlm 71-85.
- Astuti, E. D. (2013). "Perilaku konsumtif dalam membeli barang pada ibu rumah tangga di Kota Samarinda". *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(2).
- Bakti, I. S., Nirzalin, N., & Alwi, A. (2019). "Konsumerisme dalam Perspektif Jean Baudrillard". *Jurnal Sosiologi USK (Media Pemikiran & Aplikasi)*, 13(2), Hlm 147-166.
- Chung, E., Beverland, M. B., Farrelly, F., & Quester, P. (2008). Exploring consumer fanaticism: Extraordinary devotion in the consumption context. *Advances in Consumer Research*, 35, 333-340.
- 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), Hlm 59-72.
- Fang, S. (t.t.). How does the presence of game music influence players' performance in rhythm games? (Doctoral dissertation, Worcester Polytechnic Institute).
- Istiqomah, A., & Widiyanto, D. (2020). "Ancaman budaya pop (pop culture) terhadap penguatan identitas nasional masyarakat urban". *Jurnal Politik Walisongo*, 2(1), 47-54.
- Kharisma, D. E. (2014). Konsumerisme Di Kalangan Penggemar Grup Idola Kat-Tun Di Indonesia. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada.

- Lacasa, P., Zaballos, L. M., & de la Fuente Prieto, J. (2016). "Fandom, music and personal relationships through media: how teenagers use social networks". *IASPM Journal*, 6(1), Hlm 44-67.
- Noor, A. A. (2018). Perilaku Fanatisme Fandom Sharia Terhadap Idolgroup Jkt48. Tesis. Universitas Brawijaya.
- Nugraha, P. A. (2017). "Anime sebagai budaya populer (Studi pada komunitas anime di Yogyakarta)". *E-Societas: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(3).
- Octaviana, R. (2020). "Konsep konsumerisme masyarakat modern dalam kajian Herbert Marcuse". *Jaqfi: Jurnal Aqidah Dan Filsafat Islam*, 5(1), 121-133.
- 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), Hlm 125-135.
- Rafa'al, M. (2017). "Identitas gaya hidup dan budaya konsumen dalam mengonsumsi brand the executive". *Jurnal Komunikasi Profesional*, 1(1)
- Ramadhan, F. (2020). Hero Skin Sebagai Bentuk Budaya Konsumen Pada Kalangan Gamer Remaja di Kota Medan. Tesis. Universitas Negeri Medan
- Ruslim, N. I. (2021). "Overconfidence dan Representativeness Bias Dalam Personal Finance Studi Kasus Pada Pembelian Luxury Products". *JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi)*, 8(3).
- Salsabila, Q., & Fadhilah, L. D. N. (2022). "Analisis Konsumerisme Pasif Para Penggemar Fanatik Idol Grup Bts Di Kediri Dalam Pembelian Merchandise". *LoroNG: Media Pengkajian Sosial Budaya*, 11(1), 1-16.
- Syafitri, N. K., Rullyana, G., & Ardiansah, A. (2020). "autobase@ collegemenfess, A Twitter Account Used as Information Retrieval Tool". *Khizanah al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, 8(2), 161-172.
- Tuominen, H. (2021). Idol World in Mobile Games: A look into Japanese idol games and the world built in them. Tesis. Tampere University.
- DB, V. D. P. (2023). Pengaruh Budaya Populer Terhadap Tayangan Televisi dan Media Digital di Indonesia. *Cinelook: Journal of Film, Television, and New Media*, 1(01).

Watiningsih, E. D. (2020). Pengaruh fanatisme, anonimitas dan trait kepribadian big five terhadap agresi verbal penggemar k-pop di media sosial. Tesis. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Winardi, L. K. (2018). Hubungan Antara Harga Diri Dengan Perilaku Konsumtif Terhadap Pakaian Pada Remaja. Disertasi Unika Soegijapranata Semarang.

吉田. (2014). 腐女子と夢女子の立ち位置の相違. 福岡女学院大学紀要. 人文学部編, 24, 61-81. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1050845762531930240>. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2023.

髭白晃宜. (2023). SNS コンテンツ利用にみる Z 世代の消費行動のありかた. 産業総合研究, (32), 1-13. Diakses pada tanggal 11 Juni 2024.

#### **Artikel internet:**

Animatetimes. (2019). “『あんさんぶるスターズ！！』新ユニット ALKALOID & Crazy:Bのユニットソング CD&イベント情報が解禁” dalam <https://www.imateetimes.com/news/details.php?id=1576206718>. Diakses pada tanggal 18 Mei 2023.

Animate.co.jp dalam <https://www.animate-onlineshop.jp/faq/>. Diakses pada 24 September 2023.

Animate International Shop dalam <https://www.animate.shop/>. Diakses pada 24 September 2023.

Animenewsnetwork. (2022). “Ensemble Stars!! Music EN Now Live on Android and iOS”. dalam <https://www.animenewsnetwork.com/press-release/2022-06-16/ensemble-stars-music-en-now-live-on-android-and-ios/.186735>. Diakses pada 17 September 2023

B'sLOG. (2020). “【配信開始】『あんさんぶるスターズ！！Basic／Music』リリース！記念キャンペーンも開催” dalam [https://www.bs-log.com/20200316\\_1404692/](https://www.bs-log.com/20200316_1404692/). Diakses pada tanggal pada 18 Mei 2023.

Buyee dalam <https://buyee.jp/>. Diakses pada 24 September 2023.

CNN Indonesia. (2024, Januari 18). “7 Situs Streaming Anime Sub Indo Legal dan Punya Koleksi Lengkap” dalam <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20240111164017-190->

[1048250/7-situs-streaming-anime-sub-indo-legal-dan-punya-koleksi-lengkap](#) . Diakses pada 11 Juni 2024.

Daisho-sangyo.co.jp dalam <https://www.daiso-sangyo.co.jp/item/26065> . Diakses pada 9 Juni 2024.

Denfaminicogamer.jp (2016, Maret 22) 信長から乙女ゲームまで... シブサワ・コウとその妻が語るコーエー立志伝 「世界初ばかりだとユーザーに怒られた（笑）」 dalam <https://news.denfaminicogamer.jp/projectbook/koei/3> . Diakses pada 6 Juni 2024

Dru (2022, Maret 24) “Mengenal Apa Itu VPN, Kegunaan dan Bagaimana Cara Kerjanya?” . CNBC Indonesia dalam <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220324161406-37-325752/mengenal-apa-itu-vpn-kegunaan-dan-bagaimana-cara-kerjanya> . Diakses 26 Juni 2024.

Ensemble Stars!! . dalam <https://ensemble-stars.jp/> . Diakses pada tanggal 12 Mei 2023.

Ensemble Stars!! Dream Live dalam <https://stars-dreamlive.com/> . Diakses pada 19 Mei 2023.

Ensky Shop FAQ dalam [https://www.enskyshop.com/user\\_data/qa](https://www.enskyshop.com/user_data/qa) . Diakses pada 24 September 2023.

Wong, Jaki (2023) “Japan's unique culture! ? What is the current boom “Oshikatsu” - Rooting for Idols and singers or “Oshi”?” dalam <https://www.fun-japan.jp/en/articles/13309> . Diakses pada 9 Juni 2024.

Famitsu.com (2012, 24 Mei) PS Store Magazine 5/24 “号が公開 特集は『TOKYO JUNGLE(トーキョー ジャングル)』など” dalam [PS Store Magazine 5/24 号が公開 特集は『TOKYO JUNGLE\(トーキョー ジャングル\)』など - ファミ通.com \(famitsu.com\)](#). Diakses pada 23 Oktober 2023.

gamebiz.jp (2018, 6 Februari). “Happy Elements、『あんさんぶるスターズ』韓国語版をKakao Gamesを通じてリリース App Storeセールスランキングでは早くもTOP20入り” dalam <https://gamebiz.jp/news/203480> . Diakses pada 18 September 2023.

Idolmaster-official.jp dalam <https://idolmaster-official.jp/about> . Diakses pada 9 Juni 2024.

- Japan.travel dalam <https://www.japan.travel/en/au/experience/culture/> . Diakses pada 9 Juni 2024.
- Kaipoke.jp “推し活とは何するの？オタ活との違いやメリット、リアルな楽しみ方を解説！” dalam <https://web.kaipoke.jp/magazines/30> . Diakses pada 9 Juni 2024.
- Minami (2021, 15 Oktober). What do you mean it’s not otome?. <https://medium.com/@shadyakuji/what-do-you-mean-its-not-otome-77a9a0c29792>. Diakses pada 28 Agustus 2023.
- Natalie.mu. 2015. “「あんさんぶるスターズ！」マンガ版開幕、Trickstar らが ARIA でキラめく” dalam <https://natalie.mu/comic/news/158347> . Diakses pada tanggal 18 Mei 2023.
- Natalie.mu. 2016. “マンガ版「あんさんぶるスターズ！」フィナーレ！ ARIA で車谷晴子の新連載も” dalam <https://natalie.mu/comic/news/215063> . Diakses pada tanggal 18 Mei 2023
- NHK.or.jp NHK (2022) “推し活の心理的効果は？心理カウンセラーが語る【あさいチ】” dalam <https://www.nhk.or.jp/minplus/0100/topic011.html> . Diakses pada 9 Juni 2024.
- Patel Roma. 2023. “Japanese Pop – The growth of the Japanese Music Industry and Market Growth” dalam <https://tokyoesque.com/japanese-music-industry-and-market-growth/> . Diakses pada 10 Juni 2024.
- Samson, Carl. (2023) “ ‘Oshikatsu’ explained: Why some Japanese people would rather ‘stan’ than date” dalam <https://nextshark.com/oshikatsu-explained-idol-worship-over-dating> . Diakses pada 9 Juni 2024.
- Starry Stage. dalam <https://stars-starrystage.com/> . Diakses pada 19 Mei 2023.
- Tv Animation Ensemble Stars!. 2019 dalam <https://ensemblestars-anime.com/> . Diakses pada 19 Mei 2023.
- Twitter.id. Ansutafess [Ansutafess]. (2023) dalam <https://Twitter.com/ansutafess2> . Diakses pada tanggal 19 Mei 2023.
- Twitter.jp. Stars, E [ensemble\_stars]. (2023, 14 Februari) dalam [https://Twitter.com/ensemble\\_stars](https://Twitter.com/ensemble_stars). Diakses pada tanggal 2 Maret 2023.
- Twitter.jp. Stars, E [ensemble\_stars]. (2023, 15 Juni) dalam [https://Twitter.com/ensemble\\_stars/status/1669226983312732171](https://Twitter.com/ensemble_stars/status/1669226983312732171) . Diakses pada tanggal 20 Juni 2023.



Twitter.jp. Stars, E [ensemble\_ensky] dalam [https://Twitter.com/ensemble\\_ensky](https://Twitter.com/ensemble_ensky)  
Diakses pada tanggal 24 September 2023.

Twitter.jp. Starry, S [es\_StarryStage] dalam [https://Twitter.com/es\\_StarryStage](https://Twitter.com/es_StarryStage) .  
Diakses pada tanggal 18 Mei 2023.

Twitter.jp. The Stage, S [ensemble\_stage] dalam  
[https://Twitter.com/ensemble\\_stage](https://Twitter.com/ensemble_stage) . Diakses pada tanggal 18 Mei 2023.

urbandictionary.com (2021, 4 Januari). “Enstarrie” dalam  
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=enstarrie> . Diakses pada  
tanggal 20 Juni 2023.

urbandictionary.com (2006, 10 Januari). “Shipper” dalam  
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Shipper> . Diakses pada  
tanggal 20 Agustus 2023.

Youtube. あんスタチャンネル (@ensemble\_stars) dalam  
[https://www.youtube.com/@ensemble\\_stars](https://www.youtube.com/@ensemble_stars) . Diakses pada 19 Mei 2023.

Yukina (2018, 15 Agustus) Otome media vs. media for females // explained with  
a focus on games. [https://uguucageoflove.wordpress.com/2018/08/15/otome-  
media-vs-media-for-females-explained-with-a-focus-on-games/](https://uguucageoflove.wordpress.com/2018/08/15/otome-media-vs-media-for-females-explained-with-a-focus-on-games/) . Diakses  
pada 29 Agustus 2023.

4gamer (2016 28 Maret). 150 万 DL 超のスマートフォンゲーム「あんさんる  
スターズ！」が中国進出。Tencent Platform に独占配信 dalam  
<https://www.4gamer.net/games/308/G030807/20160328089/> . Diakses pada  
18 September 2023.