

DAFTAR PUSTAKA

- Ahn, J. (2008). *Animated Subjects: Globalization, Media, and East Asian Cultural Imaginaries*. Los Angeles, California: University of Southern California.
- Aisyah, K. (2012). *Rasa Memiliki dalam Komunitas Cosplay*. Skripsi. Fakultas Ilmu Budaya Program Studi Jepang, Universitas Indonesia, Depok.
- Alwisol. (2004). *Psikologi Kepribadian*. Malang: UM Press.
- Ashcraft, B., & Plunkett, L. (2014). *Cosplay World*. New York: Pretsel Art.
- Burns, R.,B. (1993). *Konsep Diri (Teori, Pengukuran, Perkembangan dan Perilaku)*. Jakarta: Arcan.
- Calhoun, JF & Acocella, J.R. (1995). *Psychology of Adjustment and Human Relationship*. New York : Mc Graw Hill, Inc.
- CLAS:H Team Production. (2016, Mei 15). *CLAS:H Academy 2017*. Diambil dari CLAS:H Official Web site: <http://www.clashcosplay.com/> 23 Januari 2017
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches* (2nd Ed.). California: Sage.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design : Choosing Among Five Approaches, Third Edition*. London: SAGE.
- Feist, J. & Gregory J. Feist. (2008). *Theories of Personality* (Edisi Keenam). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fledmann, S. L. (2017). *Strange Land Costuming*. Diambil dari The History of Cosplay: <http://www.strangelandcostumes.com/history.html> 14 Januari 2017
- Gerungan, W., A. (2010). *Psikologi Sosial*. Bandung : PT. Refika aditama.
- Herdiansyah, H. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Psikologi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Herdiansyah, H. (2015). *Wawancara, Observasi, dan Focus Group Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Depok: PT. Rajawali Pers.
- Huitt, W. (2007). *Maslow's hierarchy of needs*. Educational Psychology Interactive. Valdosta: Valdosta State University.
- ICGP. (2012, Juni 30). *ICGP what is*. Diambil dari Indonesia Cosplay Grand Prix: <http://www.icgp.net/#!whatis/c2wu> 23 Januari 2017
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Ivancevich, M., Konopaske, & Matteson. (2007). *Perilaku dan Manajemen Organisasi*, edisi 7 jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Jiwon, Ahn. (2008). *Animated subjects: globalization, media, and East Asian cultural imaginaries*. Thesis. University of Southern California, California.
- Kamisa. (1997). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya : Kartika.
- Kotani, M. (2017, Mei 02). Interview: Mari Kotani, Pioner of Japanese Cosplay - Origins. An Introduction to Japanese Subcultures. (Pewawancara: T. Ohwada)
- Kumalasari, P., D. (2011). *Perwujudan Eksistensi Sepuluh Remaja Kota dalam Komunitas COSURA di Surabaya (Sebuah Pendekatan Eksistensialisme)*. Skripsi. Fakultas Ilmu Budaya Jepang, Universitas Airlangga, Surabaya.

- Kusdiyati, S., & Fahmi, I. (2015). *Observasi Psikologi*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Laila, Q., N. (2015). Pemikiran Pendidikan Moral Albert Bandura. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 2(1). 21-36.
- Leng, R. (2013). Gender, Sexuality, and Cosplay: A Case Study of Male-to-Female Crossplay. *The Phoenix Papers*, 1(1). 89-110. Diunduh dari: <https://dash.harvard.edu/handle/1/13481274> 12 April 2017
- Lunning, F. (2006). *Mechademia vol.1: Emerging Worlds of Anime and Manga*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Mahmud, M., D. (1990). Psikologi Pendidikan: Suatu Pendekatan Terapan. Yogyakarta: BPFE UGM.
- McClelland, D., C. (1987). *Human Motivation*. New York : Cambridge University Press.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- _____. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Monks, F., J., Kneers, & Haditomo. (1984). *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagian*. Yogyakarta : gajah mada university press
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological Research Methods*. California: Sage.
- Nagayama, Y. (2009). *Nihon SF seishinshi*. Tokyo: Kawade Shobo Shinsha.
- Natawijaya, R. (1980). *Penelitian bagi Guru Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta: Depdikbud.
- Noviana, F., & Wulandari, R. (2017). Maskulinitas dan Femininitas dalam Anime Kimi No Na Wa: Kajian Respon Pemirsa. *Kiryoku*, 1(4). 10-19.
- O'Brien, C. M. (2012). *The Forrest J Ackerman Oeuvre: A Comprehensive Catalog of The Fiction, Nonfiction, Poetry, Screenplays, Film Appearance, Speeches and Other Works, Concise Biography*. North Carolina: McFarland & Co, Inc.
- Pardede, Y. O. (2008). Konsep Diri Anak Jalanan Usia Remaja. *Jurnal Psikologi*, 1 (2), 147.
- Patton, M. Q. (1990). *Qualitative Evaluation and Research Method*. Newbury Park: Sage Publications.
- Polkinghorne, D. E. (1989). Phenomenological Research Method. Dalam R. S. Valle, & S. Halling, *Existential Phenomenological Perspectives in Psychology: Exploring The Breadth of Human Experience*, edisi R. S. Valle & S. Halling. New York: Plenum Press.
- Prayogo, A. (2016). *Cosplay di Jepang tak Seindah di Indonesia*. Diambil dari Indonesia National Book Committee: <http://islandsofimagination.id/web/articles/cosplay-di-jepang-tak-seindah-di-indonesia> 28 Januari 2017
- Purwanto, M., N. (1990). Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahman, O., Wing-sun, L., & Hei-man C., B. (2012). "Cosplay" : Imaginative Self and Performing Identity. *Fashion Theory*, 16(3). 317-341. <http://dx.doi.org/10.2752/175174112X13340749707204>.
- Rastati, Ranny. (2011). Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay (Studi terhadap Cosplayer yang Melakukan Crossdress). Tesis. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Riatifani, S., P. (2014). Faktor Penyebab Perilaku Cosplayer LARP (Live Action Role Playing) Anime pada Komunitas JCEB (Japanese Club East Borneo) Samarinda. *eJournal Psikoborneo*, 2(2). 217-226.

- Rosenberg, R. S., & Letamendi, A. M. (2013). Expression of Fandom: Findings from a Psychological Survey of Cosplay and Costume Wear. *Intensities: The Journal of Cult Media*, 9-18.
- Rubin, H. J., & Rubin, I. (2012). *Qualitative interviewing: The art of hearing data*. Thousand Oaks, Calif: SAGE.
- Sarwono, S., W. (1989). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali.
- Schultz, D., & Schultz, E. S. (2010). *Psychology and work today*, 10th edition. New York: Pearson.
- Setyobroto, S. 1989. *Sikap, Motif dan Konsep Diri*. Jakarta : Percetakan Solo.
- Smith, J. A., & Osborn, M. (2003). Interpretative phenomenological analysis. Dalam J. A. Smith (Ed) *Qualitative psychology: a practical guide to research methods*. London, UK: Sage Publications.
- Sugimoto, Y. (2010). *An Introduction to Japanese Society*, Third Edition. New York: Cambridge University Press.
- Suyanto, S. (2009). *Strategi Pendidikan Anak*, Yogyakarta : Hikayat.
- Uno, Hamzah, B. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Walgito, B. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- WCS Inc. (2017). *WCS2017 Representative Info*. Diambil dari World Cosplay Summit: <http://www.worldcosplaysummit.jp/en/2017/team/> 30 Juli 2017
- Willig, C. (2008). *Introducing Qualitative Research in Psychology*. New York: Open University Press.
- Winge, T. (2006). Costuming the Imagination: Origin of Anime and Manga Cosplay. *Mechademia*, volume 1, 65-76. <http://dx.doi.org/10.1353/mec.0.0084>
- Wirawan, I., B. (2013). *Teori-teori Sosial Dalam Tiga Paradigma*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- WSFS Long List Committee. (2017). *The Long List of Worldcons*. Diambil dari WSFS Long List Committee Web site: <http://www.smofinfo.com/LL/TheLongList.html> 20 Januari 2017
- Zubaedi. (2012). *Desain pendidikan karakter: konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan*. Jakarta: Kencana.