

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar dan Umum*. Bandung: Alfabeta.
- Mappiare, A. (1996). *Remaja dan Perkembangannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Bayutiarno, N. (2015). *Pola Komunikasi Komunitas Otaku di Kota Surakarta*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2-3.
- Creswell, J. W. (1997). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among five traditions*. London: SAGE Publications.
- Mulyana, D. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Deswita. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Devito, J. A. (2011). *Komunikasi Antar Manusia*. Jakarta: Professional Books.
- Devito, J. A. (2012). *The Interpersonal Communication Book, 13 th Edition*. New York: NYC ; Logman.
- Haekal, M. Dio. (2018). *Pengaruh Perkembangan Budaya Anime Jepang Terhadap Perubahan Perilaku Kaum Remaja di Kota Bandung*. Bandung: Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Universitas Pasundan.
- Hurlock, E. (1999). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, Ida Subandi. (2004). *Sinarnya "Komunikasi Empatik" Krisis Budaya dalam Masyarakat Kontemporer*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Johnson, D. W. (1986). *Reaching Out Interpersonal Effectiveness and Self Actualization*. San Fransisco: Pretince Hall.

- Kementrian Kesehatan, R. I. (2018, Juni Sabtu). *Kecanduan Game Adalah Gangguan Perilaku*: <http://www.depkes.go.id/article/view/18062500003/kemenkes-kecanduan-game-adalah-gangguan-perilaku.html>. Diakses pada tanggal 28 Mei 2019.
- Kitabayashi, K. (2004). *The Otaku Group From a Business Perspective: Revaluation of Enthusistic Consumers*. Retrieved from Nomura Research Institute: <http://www.nri.co.jp/english/opinion/papers/2004/pdf/hp200484.pdf>. Diakses pada tanggal 28 Oktober 2018.
- Lunandi, A. G. (1994). *Komunikasi Mengenai Meningkatkan Efektifitas Komunikasi Antar Pribadi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Dian Wisnuwardhani dan Sri Fatmawati Mashoedi. (2012). *Hubungan Interpersonal*. Jakarta: Saleba Humanika.
- Moleong, J. L. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2010). *Komunikasi Bisnis Lintas Budaya*. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyana dan Gumelar. (2013). *Psikologi Komunikasi dan Persuasi*. Jakarta: Akademia Permata.
- Ngalimun. (2018). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Oswalt, D. M. (2010). Child Development Theory: Middle Childhood Available: <http://www.mentalhelp.net/view.doc.php?type=doc&id=37688&cn=1272>. Diakses pada tanggal 8 Oktober 2018.
- Pace, R. W. (1979). *Techniques for Effective Communication*. Australia: Reading, mass: Addison-Wesley.
- Sangjaya, S. (2016, 2 Maret Rabu). *Sejarah Anime dan Masuknya Anime di Indonesia*: <http://internalsakura.blogspot.com/2016/03/sejarah-anime-dan-masuknya-anime-ke.html>. Diakses pada tanggal 28 Oktober 2018.

- Soselisa, Rebecca. (2012). *Penggunaan Anime Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang*. <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20286239-S1180-Rebecca%20Soselisa.pdf>. Diakses pada tanggal 2 Agustus 2019.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo, A. N. (2017). *Tingkat Kemampuan Komunikasi Interpersonal Dalam Berpacaran*. Yogyakarta: Skripsi. Universitas Sanata Dharma.
- Suranto, AW. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syahrani, R. (2015). *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Vol 1 No 1, 90.
- Ulviana Restu dan Helmy Agustina. (2017). *Peristiwa Komunikasi Dalam Pembentukan Konsep Diri Otaku Anime*. *Jurnal Kajian Komunikasi* 5 (2), 202-209.
- Wulansuci, Yolana. (2010). *Budaya Populer Manga dan Anime Sebagai Soft Power Jepang*. <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20160972-RB08Y312b-Budaya%20populer.pdf>. Diakses pada tanggal 2 Agustus 2019.
- Yin, R. K. (2018). *Studi Kasus*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Yin, R. K. (2012). *Studi Kasus Desain dan Metode*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Zanitri, V. (2018). *Pengaruh Menonton Anime Jepang di Internet Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda*. *Jurnal Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman*, 15-27.
- Zuhara, E. (2014). *Angket Komunikasi Interpersonal*: <https://studylibid.com/doc/885185/angket-komunikasi-interpersonal>. Diakses pada tanggal 22 April 2019.