

DAFTAR PUSTAKA

- A, Krishna. (2006). *Neo Psychic Awarenes*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Abdul Manab. (2015). *Pendekatan Penelitian: Pendekatan Kualitatif*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Abdul Rahman. (2023). *Remaja dan Kegandrungan Budaya Populer Jepang*. Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu. 2(2): 1463-1470.
- Antar, Venus. (2010). *Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung*. Jurnal Ilmiah Aspikom. 1(1) : 1-124.
- Anthony, R. (1992). *Rahasia Membangun Kepercayaan Diri*. (penerjemah Rita Waryani). Jakarta: Bina Rupa.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundation of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Clifffes, NJ: Prentice Hall
- Bandura, A. (1999). *Social Cognitive Theory: An Agentic Perspective*. Asian Journal of Social Psychology, 2(1), 21–41.
- Bimo, Walgito. (2003). *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- C, Anggraini. (2018). *Identitas Harajuku Style, Provokasi Sensibilitas Gender*. Jurnal Kajian Wilayah. 9(2018): 156-174.
- Elly, M. Usman. (2011) *Pengantar Sosiologi: Memahami Fakta dan Gejala Masalah Sosial: Teori, Aplikasi, dan Solusi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Elly, S. (2012) *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Evi Fitriani, Humaira. (2021). *Penguatan Masyarakat Konsumen Abad Ke-21 : Studi Kasus Konsumerisme Fast Fashion Di Inggris*. Jurnal Kajian Budaya. 11(2): 238-252.
- Goffman, E. (1963). *Behavior in Public Places*. New York: The Free Press.
- Gordon, Marshall. (1998). *Dictionary of Sociology*. Oxford: Oxford University Press.
- Jaehoon, Park. (2023). *Evolution of Fashion as Play in the Digital Space*. Jurnal Fashion Practice. 15(2): 256-278.
- James, N. (2008). *Playing With Videogames*. New York: Routledge.
- Malcolm, B. (2002). *Fashion as Communication*. New York: Routledge.
- Mira, S. (2023). *Apa Itu Coswalk, Coscomp, Costreet*. Bilibli: Bstation.
- Surya, H. (2007). *Percaya Diri Itu Penting*. Jakarta: PT elex Media Komputindo.

- Ghufron, Rini. (2014). *Teori – Teori Psikologi*. Ar-Ruzz Media: Yogyakarta. (33:36)
- Moleong. (2000). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Jakarta.
- P, Lauster. (2003). *Tes Kepribadian (alih bahasa : D.H. Gulo)*. Jakarta: PT.Bumi.
- Panos, D. (1978). *Social Interaction and Social Processes*. Pi Gamma Mu: International Honor Society in Social Sciences. 54(3):148-154.
- Pollanen. (2011). *Beyond Craft and Art: A Pedagogical Model for Craft as Self-Expression*.
- Pratiwi, S. (2014). *Faktor Penyebab Perilaku Cosplayer LARP (Live Action Role Playing) Anime Pada Komunitas JCEB (Japanese Club East Borneo) Samarinda*. Jurnal Ilmiah Psikologi. 2(1): 48-53.
- Priyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama.
- Rashad, Mohamed. (2023). *Exploring the Influence of Cosplay on Men's Fashion : A Design-based Marketing Perspective*. Jurnal Internasional Design. 13(6): 313-321.
- Raymond, W. (1983). *Keywords*. Oxford : Oxford University.
- Santrock, W. (2003). *Adolescence*. (336:338)
- Schunk, D. (2012). *Leaning Theoris. An Education Perspektif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slade, Toby. (2009). *Japanese Fashion : A Cultural History*. New York: Berg.
- Storey J. (2021). *Cultural Theory and Ppopular Culture*. London: Routledge.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti P, Ni'matuzahroh. (2018). *Observasi: Teori dan Aplikasi Dalam Psikologi*. Universitas Muhammadiyah Malang: UMM Press.
- T, Hakim. (2002). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta : Puspa Swara.
- Tina, A. (1996). *Konsep Diri, Harga Diri, dan Kepercayaan Diri Remaja*. Jurnal Psikologi. 23(2): 23-30.
- Williams. (2008). *Japanese Visual Culture*. New York : Routledge.
- Yudistira, Aji. (2011). *Apa sih Cosplay itu*. Diakses pada 17 Maret 2024. <http://jayapoken.blogspot.com/2011/10/apa-sih-cosplay-itu.html>.
- Yuniya, Kawamura. (2005). *Fashion-ology*. New York: Berg.