

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, K. (2021). *Memahami krisis identitas dan cara menghadapinya*. Diakses pada 28 September 2024, dari <https://www.alodokter.com/memahami-krisis-identitas-dan-cara-menghadapinya>
- Aghnia, M. C. (2012). Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain; Perancangan Anime Community Center. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 1-6.
- Ali, M., & Asrori, M. (2016). *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara.
- American Psychological Association. (2018). *Identity Crisis*. Diakses pada 28 September 2024, dari <https://dictionary.apa.org/identity-crisis>
- Anindyajati, P. D. (2013). Status identitas remaja akhir: Hubungannya dengan gaya pengasuhan orang tua dan tingkat kenakalan remaja. *Character*, 1(2), 1-6.
- Aufa Sinarizqi, B., & Lestari Ningsih, W. (2022, Mei 18). *Sejarah Anime: Awal Kemunculan dan Perkembangannya di Indonesia*. Diakses pada 18 Agustus 2024, dari <https://www.kompas.com/stori/read/2022/05/18/090000679/sejarah-anime-awal-kemunculan-dan-perkembangannya-di-indonesia?page=all>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Deocta, N. S. (2024). Analisis Pengaruh Budaya Populer terhadap Kepribadian Remaja di Indonesia. *Lebah*, 18(1), 19-27.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. Norton & Company
- Fauzi, M.R. (2022). *Identitas Diri*. Di akses pada 20 Januari 2025, dari <https://jabar.nu.or.id/taushiyah/identitas-diri-vIqSi>
- Giwang.sumselprov.go.id. (2024). *Prasasti Kedukan Bukit : Akta Kelahiran Kota Palembang*. Diakses pada 25 November 2024, dari <https://giwang.sumselprov.go.id/budaya/detail/116>

- Gunawan, V. (2016). Identitas Kristus versus Krisis Identitas. *Jurnal Youth Ministry (2013-2016)*, 4(2), 89-101.
- Hidayah, N., & Huriati, H. (2016). Krisis identitas diri pada remaja "identity crisis of adolescences". *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, 10(1), 49-62.
- Hidayat, F. P., Lubis, F. H., Hardiyanto, S., Ananda, F. R., & Anfasa, I. (2023). The Impact of Social Media Use on Adolescents. *In International Conference on Communication, Policy and Social Science (InCCluSi 2022)*, 178-183.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Edisi ke-5). Erlangga.
- Irawan, S., Antono, H., & Windrawanto, Y. (2022). Dampak Positif Otaku Anime Terhadap Perilaku Mahasiswa. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 8(1), 12-22.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi perkembangan*. Kencana
- Jannah, M., & Satwika, Y. W. (2021). Pengalaman krisis identitas pada remaja yang mendapatkan kekerasan dari orangtuanya. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(2), 51-59.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2023). *Genre*. Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2023). *Identitas*. Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2023). *Krisis*. Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- Laila. (2022). *Budaya Populer di Indonesia: Asal-Usul dan Jenisnya Lengkap!*. Diakses pada 12 Januari 2025, dari <https://www.gramedia.com/literasi/budaya-populer-di-indonesia/>
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine: A media theory of animation*. University of Minnesota Press.
- Lu, S., & Zhang, R. (2019, July). The influence of Japanese anime on the values of adolescent. In *2019 4th International Conference on Humanities Science and Society Development (ICHSSD 2019)*, 272-274.
- Mahmud, A. (2024). Krisis Identitas di Kalangan Generasi Z dalam Perspektif Patologi Sosial pada Era Media Sosial. *Jurnal Ushuluddin: Media Dialog Pemikiran Islam*, 26(2).
- Makarim, R. F. (2022). *Mengapa Remaja Rentan Mengalami Krisis Identitas*. Diakses pada tanggal 29 September 2024, dari

- <https://www.halodoc.com/artikel/mengapa-remaja-rentan-mengalami-krisis-identitas>
- Marcia, J. E., Waterman, A. S., Matteson, D. R., Archer, S. L., Orlofsky, J. L., & Marcia, J. E. (1993). The ego identity status approach to ego identity. *Ego identity: A handbook for psychosocial research*, 3-21.
- Marcia, J. E. (1980). Identity in adolescence. In J. Adelson (Ed.), *Handbook of Adolescent Psychology*, 159-187.
- Marcia, J. E. (1966). Development and validation of ego-identity status. *Journal of personality and social psychology*, 3(5), 551.
- Miles, M. (2022). *Are you going through an identity crisis? 5 ways to cope*. Diakses Pada 30 Januari 2025, dari <https://www.betterup.com/blog/identity-crisis#:~:text=An%20identity%20crisis%20is%20defined,can%20happen%20at%20any%20time>
- Naufal, Sutopo. Pola Komunikasi Komunitas Otaku. *Jurnal. F.psikologi*. UNS. 2015.
- Nizam, M. (2023). *3 Stigma yang Melekat pada Wibu atau Pencinta Anime Jepang, Nolep!*. Di akses pada 17 Januari 2025, dari <https://www.idntimes.com/life/inspiration/muhammad-nizam-3/stigma-wibu-c1c2>
- Noersamawati, A. (2018). *Karakter Anime yang Sering Ditiru Para Otaku*. Diakses pada tanggal 29 September 2024, dari <https://www.kompasiana.com/aulyanoers/621a29e1bb44865ada44ca33/karakter-anime-yang-sering-ditiru-para-otaku-part-1>
- Nugroho, R. H., & Kaunang, S. E. J. (2024). Studi Kasus Tentang Krisis Identitas Gender pada Subjek Adolescence di Kelurahan Karombasan Utara. *Jurnal Psikologi Kaleosan*, 1(1), 21-28.
- Nurfadilah, S. P., & Djumena, E. (2018). *Netflix dan YouTube Kuasai 70 Persen Penonton Remaja*. Diakses pada 29 September 2024, dari <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/10/23/130800626/netflix-dan-youtube-kuasai-70-persen-penonton-remaja>
- Oktryana, S., Amril, O., & Izmayanti, D. K. Pengaruh Otaku di Kalangan Remaja Indonesia. *Abstract of Undergraduate Research, Faculty of Humanities, Bung Hatta University*, 1(3).
- Palembang.go.id. *Sejarah Kota Palembang*. Diakses pada 25 November 2024, dari <https://palembang.go.id/profil/sejarah-kota-palembang>
- Palembang.go.id. (2023). *Visi dan Misi*. Diakses pada 25 November 2024, dari <https://palembang.go.id/profil/visi-and-misi>

- Palembangkota.bps.go.id. (2019). *Letak Geografis dan Batas Wilayah Kota Palembang*. Diakses pada 25 November 2024, dari <https://palembangkota.bps.go.id/id/statisticstable/1/ODYjMQ==/letak-geografis-dan-batas-wilayah-kota-palembang.html>
- Palembangkota.bps.go.id. (2022). *Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur (Jiwa), 2020-2021*. Diakses pada 25 November 2024, dari <https://palembangkota.bps.go.id/id/statisticstable/2/MzYjMg==/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur.html>
- Papalia, E. D., Olds, S.W., Feldman, R.D. (2009). *Human Development (eleventh edition)*. McGraw-Hill.
- Prinando, A., Darwadi, M. S., & Wulandari, S. (2022). Analisis Identitas Budaya Populer Jepang Terhadap Komunitas Anime Palembang. *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 3(1), 12-19.
- Purwadi. (2004). Proses Pembentukan Identitas Diri Remaja. *Humanitas*, 43-52.
- Putri, E. R. (2023). Krisis Identitas Agama pada Usia Remaja. *Bayani*, 3(1), 39-51.
- Putro, K. Z. (2017). Aplikasi: Jurnal aplikasi ilmu-ilmu agama (memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja). *Jurnal Aplikasi Ilmu Ilmu Agama*, 17(1), 25-32.
- Ramdhanu, C. A. (2019). Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Identitas Diri. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, and Research*, 3(01), 7-17.
- Ranang, A. S., Basnendar, H., & Asmoro, N. P. (2010). *Animasi kartun dari analog sampai digital*. Indeks.
- Reinandini, E., Rosyada, A., & El Salim, S. F. (2024). Krisis Identitas DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI ISLAM TENTANG PENCARIAN JATI DIRI. *Jurnal Ilmiah Psikologi dan Kesehatan Masyarakat*, 2(2), 156-170.
- Rifda. (2021). *Apa itu Wibu? Julukan yang Kerap Dikaitkan dengan Anime?*. Di akses pada 13 Januari 2025, dari <https://kumparan.com/berita-hari-ini/apa-itu-wibu-julukan-yang-kerap-dikaitkan-dengan-anime-1v6v5TmFcek/full>
- Rifda, A. (2023). *Apa Itu Anime? Berikut Penjelasan dan Rekomendasinya*. Diakses pada 15 Januari 2025, dari <https://www.gramedia.com/best-seller/anime/#Popularitas Anime Secara Global>

- Rosyida, H. N. (2021). Tokyo Zentai Club: Subculture or Identity Crisis over Youth in Japan Urban Area?. *International Journal of Social Science And Human Research*, 4(3), 397-403.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology*. McGraw-Hill.
- Schwartz, S. J., Donnellan, M. B., Ravert, R. D., Luyckx, K., & Zamboanga, B. L. (2015). Identity development, personality, and well-being in adolescence and emerging adulthood: Theory, research, and recent advances. *Handbook of Adolescent Psychology*, 2, 339-384.
- Shihab. M.Q (2005). *Tafsir Al-Mishbah*. Lentera Hati
- Singh, A. K. (2022). A study of popular culture and its impact on youth's cultural identity. *The Creative Launcher*, 7(6), 150-157.
- Sirikantraporn, S. (2018). *Identity Crisis in Adolescents: Find Yourself Before Getting Confused*. Diakses pada tanggal 15 Oktober 2024, dari <https://www.bangkokhospital.com/en/content/identity-crisis>
- Soetjningsih. (2004). *tumbuh kembang remaja dan permasalahannya*. Sagung Seto.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Surakhmad, W. (1980). *Psikologi pemuda: Sebuah pengantar dalam perkembangan pribadi dan interaksi sosialnya*. Jemmars.
- Suryabrata S. (2013). *Metode Penelitian*. PT RajaGrafindo Persada
- Talktoangel. *Identity Crisis*. Diakses pada 19 Agustus 2024, dari <https://www.talktoangel.com/area-of-expertise/identity-crisis>
- Techjury. (2024). *21 eye-opening anime stats to show its state in 2024*. Diakses pada 8 Juli 2024, dari <https://techjury.net/blog/anime-statistics/>
- University of Phoenix. (2024). *What is an identity crisis?*. Diakses pada 28 September 2024, dari <https://www-phoenix-edu.translate.goog/professional-development/blog/what-is-identity-crisis/? x tr sl=en& x tr tl=id& x tr hl=id& x tr pto=tc>
- Wikipedia. (2024). *Anime*. Diakses pada 18 Agustus 2024, dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Anime>
- Worldhealthorganization (WHO). (2023). *Adolescent health*. Diakses pada 18 Agustus 2024, dari <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-health>
- Worldpopulationreview. (2024). *Anime Popularity in Indonesia*. Diakses pada 9 Juli 2024, dari <https://worldpopulationreview.com/countries/indonesia/animepopularity>

Zimmer-Gembeck, M. J., & Skinner, E. A. (2016). Adolescents coping with stress: Development and diversity. *Prevention Researcher*, 15, 3-7.