

HUBUNGAN MENONTON ANIMASI JEPANG (ANIME) DENGAN KONSEP DIRI REMAJA DI KOMUNITAS ATSUKI YOGYAKARTA

Asti Proborini¹, Hamzah², Muflih³

INTISARI

Latar Belakang : Menonton merupakan sebuah wadah hiburan yang menyenangkan dan bisa dikatakan sebagai penghilang rasa stress dan jenuh. Banyak remaja Indonesia yang sangat menyukai anime. Masa remaja adalah salah satu proses dalam pembentukan konsep diri yang sangat menentukan. Konsep diri adalah semua ide, pikiran, kepercayaan, dan pendirian yang diketahui individu tentang dirinya dan mempengaruhi individu dalam berhubungan dengan orang lain. Remaja cenderung meniru perilaku atau tingkah laku salah satu tokoh idola pada tontonan animasi seperti gaya berpakaian, berdandan, berbicara dan , meniru bentuk badan yang proposional.

Tujuan: Mengetahui hubungan menonton animasi Jepang (anime) dengan konsep diri remaja di Komunitas Atsuki Yogyakarta

Metode Penelitian : Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analitik kausalitas dengan rancangan cross sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah komunitas Atsuki Yogyakarta dengan jumlah anggota sebanyak 52 orang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan total sampling.

Hasil : Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahwa sebagian besar remaja (83.3%) yang menonton animasi jepang dalam kategori tinggi yang memiliki konsep diri negatif lebih banyak daripada remaja yang memiliki konsep diri positif (16.7%), dengan nilai p-value sebesar 0,005.

Kesimpulan : Ada hubungan menonton animasi jepang (anime) dengan konsep diri remaja di komunitas atsuki Yogyakarta.

Kata Kunci : Menonton, Animasi Jepang, Konsep Diri

¹ Mahasiswi Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Universitas Respati Yogyakarta

² Dosen Program Studi S1 Ilmu Sains dan Teknologi Universitas Respati Yogyakarta

³ Dosen Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Universitas Respati Yogyakarta

CORRELATION BETWEEN WATCHING JAPAN ANIMATION (ANIME) WITH SELF-CONCEPT OF YOUTH IN COMMUNITY ATSUKI YOGYAKARTA

Asti Proborini¹, Hamzah², Muflih³

ABSTRAK

Background: Watching is a place of fun and entertainment that can be regarded as a stress reliever and saturated. Many Indonesian teenagers who really like the anime. Adolescence is one of the processes in the formation of self-concept is crucial. The concept of self is all ideas, thoughts, beliefs, and the establishment of an individual known about him and affect individuals in their dealings with others. Teens tend to mimic the behavior of one idol at the animated spectacle like how to talk, dress, makeup and body shape proportional.

Goal: There is a correlation watching Japanese animation (anime) with adolescent self-concept in Community Atsuki Yogyakarta.

Methods: The method used in this study is an analytic causality with cross sectional. The population in this study is a community of Yogyakarta Atsuki the number of members of as many as 52 people. The sampling technique in this study using total sampling.

Results : The results of this study indicate that that the majority of teenagers (83.3%) who watch Japanese animation in the high category which has a negative self-concept more than teenagers who have a positive self-concept (16.7%), with a p-value of 0.005.

Conclusion : there is a correlation watch Japanese animation (anime) with adolescent self-concept in Yogyakarta Atsuki community.

Keywords: Watch, Japanese Animation, Self-Concept

¹ Student Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Universitas Respati Yogyakarta

² Lecturer Program Studi S1 Sains dan Teknologi Universitas Respati Yogyakarta

³Lecturer Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Universitas Respati Yogyakarta

PENDAHULUAN

Remaja adalah periode perkembangan selama dimana individu mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa². Masa remaja (*adolescence*) adalah masa perkembangan yang merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Batas remaja dimulai sekitar pada usia 12 hingga 24 tahun. Penanda perubahan fisik pada remaja adalah pubertas (*puberty*), yaitu masa saat tulang-tulang tumbuh besar dan kematangan seksual terjadi⁶.

Jumlah remaja di provinsi DI Yogyakarta yang berusia 15 sampai 24 tahun di Indonesia sebanyak 582.309 jiwa dengan jumlah penduduk selalu mengalami peningkatan dari tahun 1971 hingga 2010, yaitu dari 2.489.360 meningkat menjadi 3.457.491 jiwa². Masa remaja dikenal sebagai masa krisis yaitu suatu masa atau saat dimana terdapat banyak masalah¹⁰. Anak remaja sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas dan konsep diri yang belum matang. Ia tidak termasuk golongan anak tetapi tidak termasuk golongan dewasa atau orang tua serta remaja masih belum

mampu menguasai fungsi-fungsi fisik maupun psikisnya¹⁶.

Konsep diri adalah semua ide, pikiran, kepercayaan, dan pendirian yang diketahui individu tentang dirinya dan mempengaruhi individu dalam berhubungan dengan orang lain. Ide-ide, pikiran, perasaan dan keyakinannya ini merupakan persepsi yang bersangkutan tentang karakteristik dan kemampuan interaksi dengan orang lain dan lingkungan, nilai yang dikaitkan dengan pengalaman dan obyek sekitarnya serta tujuan dan idealismenya¹⁵. Konsep diri yang terbentuk pada tahun awal kehidupan dan dikuatkan melalui pengalaman-pengalaman yang diperoleh kemudian hari ikut menentukan sikap individu dalam menghadapi berbagai situasi, dan orang lain ikut pula menentukan kualitas tingkah laku individu¹³. Konsep diri yang positif membuat aspirasi individu relatif tinggi sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Coopersmith menemukan konsep diri yang rendah akan disertai kurangnya kepercayaan diri sendiri dalam menghadapi lingkungannya. Beberapa penelitian

diketahui bahwa anak yang mempunyai konsep diri yang rendah cenderung mempunyai kecemasan yang tinggi dan kurang dapat menyesuaikan diri serta kurang afektif dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah dalam kehidupannya¹³. Konsep diri dapat berkembang melalui informasi yang didapatkan baik dari lingkungan, keluarga, maupun media massa

Menonton adalah melihat pertunjukan gambar hidup⁴. Menonton merupakan sebuah wadah hiburan yang menyenangkan dan bisa dikatakan sebagai penghilang rasa stress dan jenuh. Banyak remaja Indonesia yang sangat suka dengan anime⁷. Menurut data Beberapa serial animasi masuk dalam urutan TOP 10 yang diantaranya Doraemon, Naruto dan Yu Gi Oh! yang menjadi tayangan favorit televisi di Indonesia¹. Istilah Anime berasal dari kata dalam bahasa Jepang, yaitu *Animeshon* yang merupakan kata serapan dari kata dalam bahasa Inggris *Animation*. Anime tidak hanya bersifat menghibur, tetapi biasanya terdapat pesan-pesan moral yang bagus, banyak pelajaran-pelajaran kehidupan yang bisa diambil, banyak juga menginspirasi ketika menonton anime baik itu dari gaya berbusana maupun karakter dari tokoh anime tersebut¹⁴. Remaja yang semakin sering menggunakan waktunya untuk menonton televisi maka akan semakin kuat pula pengaruh yang diberikan televisi terhadap mereka.

Proporsi penduduk berumur 10 tahun ke atas di DI Yogyakarta yang menonton acara televisi pada tahun 2012 sebanyak 94,36³. Banyak film animasi yang ditayangkan dari

negara asing yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda dengan negara kita dan memiliki dampak negatif serta dampak positif. Tontonan animasi dapat merubah perilaku remaja. Perubahan perilaku ke arah yang negatif perlu diwaspadai danantisipasi, walaupun tidak merugikan orang lain. Remaja cenderung meniru perilaku atau tingkah laku salah satu tokoh idola pada tontonan animasi seperti gaya berpakaian, berdandan, berbicara dan , meniru bentuk badan yang proposional.

Seseorang yang terlalu sering menonton *anime* cenderung akan mempunyai sifat penyendiri. Hal ini dikatakan karena mereka menonton anime hingga seharian dan tidak mengenal waktu. Remaja akan cenderung menjadi anti sosial, suka berkhayal, bahkan menjadi malas melakukan segala aktivitas dan selalu mengurung diri di kamar hanya untuk menonton animasi yang disukainya. Berbanding terbalik apabila mereka sudah dihadapkan pada sesama penyuka anime bagai berada di dunia sendiri dan tidak menganggap lingkungan di luar remaja itu ada, walaupun tidak menampik juga dalam menonton anime ini ada dampak positif yang didapat¹¹.

Menurut para ahli saraf dan psikolog berkesimpulan bahwa perubahan-perubahan menunjukkan emosi yang sangat kuat, namun remaja belum dapat mengontrolnya emosi mereka⁶. Remaja juga sering disebut sebagai penentang yang hanya membuat masalah karena emosi masih belum stabil. Padahal masa remaja adalah salah satu

proses dalam pembentukan konsep diri yang sangat menentukan.

Seseorang yang telah menemukan orang-orang yang memiliki kesamaan dalam sebuah kelompok sosial, tentunya akan menyadari keberadaannya satu sama lain sebagai sebagian dari kelompok tersebut. Hal tersebut kemudian memunculkan sikap saling mempengaruhi dan proses interaksi pun menjadi timbal balik. Kecintaan terhadap *anime* adalah motif yang sama yang menyatukan mereka dalam sebuah komunitas, sehingga mereka cenderung akan merasa nyaman dengan kelompoknya karena kesamaan tersebut. Hal ini dikarenakan didalam komunitas mereka senasib dan satu pandang terhadap sesuatu. Seseorang akan merasa lebih percaya diri jika berada di lingkungan kelompok yang sudah ia kenal⁶. Hal ini memunculkan suatu kecintaan yang berlebih dan memicu kecanduan yang bersangkutan dengan hobi dan komunitasnya serta cenderung hanya ingin berhubungan dengan orang yang mengerti tentang anime. Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan pada bulan Desember 2014 terhadap 10 remaja di komunitas *Atsuki* Yogyakarta melalui wawancara dan observasi, diperoleh hasil bahwa mayoritas semua remaja di komunitas sangat gemar menonton *anime*. Diketahui 10 remaja di komunitas *Atsuki* Yogyakarta tersebut memiliki pola pikir dan keyakinan yang dominan dari dampak suka menonton *anime*. Enam diantaranya selalu mengikuti perkembangan tokoh animasi kesukaan mereka dan merasa kehidupan di dalam

anime yang cenderung fiksi terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari mereka. enam remaja tersebut mengatakan merasa tingkah laku mereka akan menarik apabila mereka melakukan tingkah-tingkah konyol, bersemangat dengan gaya yang sama seperti di dalam *anime* dan menghayalkan kehidupan mereka seperti latar kehidupan anime yang mereka tonton.

Empat diantara remaja mengatakan sering menonton *anime* sampai larut malam dan mengantuk saat menerima pelajaran di sekolah atau di kuliah esok harinya. Seri-seri *anime* yang diunduh setiap hari menjadikan mereka selalu menuntut untuk mengunduh pula setiap harinya. Waktu siang telah digunakan untuk bersekolah, sehingga waktu malam hari yang digunakan untuk menonton *anime*. Menurut keempat remaja tersebut, hal ini sudah menjadi kebiasaan dan sulit untuk ditinggalkan. Kebiasaan selalu menonton anime setiap harinya menjadikan mereka lebih tahu dan senang apabila membahas tentang *anime*. Empat remaja *Atsuki* menambahkan, mereka lebih nyaman berbicara membahas tentang *anime* bersama dengan teman yang juga suka dengan *anime*. Dua orang mengatakan tidak puas dengan ukuran tubuhnya dan satu orang mengatakan wajahnya menurunkan kepercayaan dirinya. Pada saat observasi di dapatkan banyak kegiatan yang dilakukan oleh anggota komunitas salah satunya adalah menonton *anime*. Beberapa remaja sangat antusias membicarakan tentang *anime* yang mereka tonton. Mulai dari mengkritisi tokoh sampai jalan ceritanya. Beberapa juga membahas

tentang konsep kostum yang dikenakan oleh tokoh *anime* untuk membuat kostum *cosplay*.

Bedasarkan studi pendahuluan diatas peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan menonton animasi jepang (*anime*) dengan konsep diri remaja di Komunitas *Atsuki* Yogyakarta.

Menonton animasi jepang	Konsep Diri						p-value
	negatif		Positif		total		
	f	%	f	%	f	%	
Sedang	13	38.2	21	61.8	34	100	0.005
Tinggi	15	83.3	3	16.7	18	100	
Total	28	53.8	24	46.2	52	100	

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2015 dan tempat penelitian dilakukan di Komunitas *Atsuki* Yogyakarta.

Desain penelitian menggunakan penelitian analitik kausalitas dengan rancangan *cross sectional*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh komunitas yang ada di komunitas *Atsuki* Yogyakarta dengan jumlah anggota sebanyak 52 orang. Teknik sampel yang digunakan adalah *total sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner.

HASIL DAN ANALISA DATA

Hasil penelitian ini meliputi data umum dan data khusus. Data umum dalam penelitian ini adalah pendidikan responden, sedangkan data khusus meliputi menonton animasi jepang (*Anime*) dan konsep diri remaja.

1. Data umum

Distribusi responden berdasarkan pendidikan

Pendidikan	Frekuensi	Presentase
SMP	1	1,9
SMA	24	46,2
PT	27	51,9
Total	52	100,0

Bedasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pendidikan responden dalam penelitian ini sebagian besar perguruan tinggi sebanyak 27 (51,9%), pendidikan SMA sebanyak 24 (46,2%), dan SMP sebanyak 1 (1,9%).

2. Data khusus

Gambaran Menonton Animasi Jepang (*Anime*) di Komunitas *Atsuki* Yogyakarta.

Menonton	Frekuensi	Persentase
Sedang	34	65,4
Tinggi	18	34,6
Total	52	100,0

Bedasarkan tabel di atas dapat diketahui distribusi frekuensi sebagian besar responden menonton animasi jepang (*anime*) pada kategori sedang sebanyak 34 (65,4%) dan pada kategori tinggi sebanyak 18 (34,6%).

Gambaran Konsep Diri Remaja di Komunitas *Atsuki* Yogyakarta

Konsep Diri	Frekuensi	Persentase
Negatif	28	53,8
Positif	24	46,2
Total	52	100,0

Bedasarkan tabel di atas dapat diketahui sebagian besar konsep diri pada kategori negatif sebanyak 28 (53,8%) dan pada kategori positif sebanyak 24 (46,2%).

Hubungan Menonton Animasi Jepang (*Anime*) dengan Konsep Diri Remaja di Komunitas *Atsuki* Yogyakarta.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahwa sebagian besar remaja (83,3%) yang menonton animasi jepang dalam kategori tinggi yang memiliki konsep diri negatif lebih banyak daripada remaja yang memiliki konsep diri positif (16,7%).

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 1 didapatkan bahwa sebagian besar perguruan tinggi sebanyak 27 (51,9%). Hal ini disebabkan karena mahasiswa memiliki waktu yang lebih luang dibanding siswa.

Perkuliahan hanya berlangsung selama 20-24 jam per pekan, dan apabila setiap SKS hanya satu jam, ini berarti mahasiswa memiliki sisa minimal 144 jam per minggunya dibandingkan dengan jadwal sekolah yang padat dari pukul 06.30-15.00⁹.

Setiap manusia tentu memiliki waktu dalam sehari sama, yaitu 24 jam. Dengan waktu tersebut masing-masing orang memiliki aktivitas yang berbeda-beda, ada yang sangat sibuk sehingga tidak memiliki waktu luang dan ada pula yang tidak terlalu sibuk⁵.

Bedasarkan Tabel 2 didapatkan bahwa remaja yang menonton animasi jepang (anime) di komunitas Atsuki Yogyakarta dalam kategori sedang yaitu sebanyak 34 (65,4%) responden dan dalam kategori tinggi sebanyak 18 (34,6%) responden.

Anime (kartun Jepang) merupakan animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar berwarna-warn yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton baik itu anak-anak hingga orang dewasa¹⁴.

Faktor yang mempengaruhi besar kecilnya ketertarikan seseorang pada sebuah media, salah satunya media televisi, diantaranya: usia, jenis kelamin, inteligensi, status sosial ekonomi, prestasi akademik, penerimaan

sosial, dan kepribadian terutama konsep dirinya¹⁷.

Media televisi merupakan wahana yang kuat sekali pengaruhnya dalam pembentukan pola pikir, sikap dan tingkah laku di samping menambah pengetahuan dan memperluas wawasan. Hal itu dikarenakan oleh adanya daya penetrasi media televisi yang sangat kuat terhadap kehidupan manusia sehingga ia mampu merubah sikap, pendapat dan perilaku seseorang dalam rentang waktu yang relatif singkat.

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa remaja yang memiliki konsep diri dalam kategori negatif yaitu sebanyak 28 (53,8%) responden dan konsep diri dalam kategori positif sebanyak 24 (46,2%) responden.

Konsep diri adalah semua ide, pikiran, kepercayaan, dan pendirian yang diketahui individu tentang dirinya dan mempengaruhi individu dalam berhubungan dengan orang lain. Ide-ide, pikiran, perasaan dan keyakinannya ini merupakan persepsi yang bersangkutan tentang karakteristik dan kemampuan interaksi dengan orang lain dan lingkungan, nilai yang dikaitkan dengan pengalaman dan obyek sekitarnya serta tujuan dan idealismenya¹⁶.

Konsep diri negatif adalah pandangan individu tentang dirinya sendiri benar-benar tidak teratur, tidak memiliki perasaan kestabilan dan keutuhan diri. Individu tersebut benar-benar tidak tau siapa dirinya, kekuatan dan kelemahan atau yang dihargai dalam kehidupannya. Pada tipe ini individu tidak tau siapa dirinya dan tidak mengetahui kekurangan dan kelebihanya⁸.

Seseorang dikatakan mempunyai konsep diri negatif jika ia memandang bahwa dirinya lemah, tidak berdaya, tidak dapat berbuat apa-apa, tidak kompeten, gagal, malang, tidak menarik, tidak disukai dan kehilangan daya tarik terhadap hidup. Remaja dengan konsep diri negatif akan cenderung bersikap pesimistik terhadap kehidupan dan kesempatan yang dihadapinya. Remaja yang memiliki konsep diri yang negatif akan berusaha untuk mengenal dirinya dengan cara berpartisipasi dalam kelompok, mengutamakan kegiatan bersama kelompok, meniru perilaku kelompoknya. Mereka mampu melihat orang lain sebagai individu yang unik, dengan perasaan, nilai-nilai, minat dan sifat-sifat kepribadian yang beragam, sehingga remaja itu sendiri dapat meniru dan menemukan teman yang memiliki kesamaan dalam hal minat, nilai-nilai, dan pendapat.

Berdasarkan tabel 4 didapatkan bahwa sebagian besar remaja (83.3%) yang menonton animasi jepang dalam kategori tinggi yang memiliki konsep diri negatif lebih banyak daripada remaja yang memiliki konsep diri positif (16.7%).

Hasil analisis *chi-square* diperoleh hasil signifikansi *p-value* sebesar 0,005 dengan demikian nilai signifikansi $< 0,05$ yang artinya ada hubungan menonton animasi jepang (anime) dengan konsep diri remaja di komunitas atsuki Yogyakarta.

Remaja yang semakin sering menggunakan waktunya untuk menonton televisi maka akan semakin kuat pula pengaruh yang diberikan televisi terhadap mereka, seorang

remaja memiliki konsep diri yang negatif memandang dirinya lemah. Remaja mampu meraih identitas dirinya dalam pembentukan konsep dirinya tergantung remaja menempatkan diri dengan memperoleh tokoh idola, teman sebaya baik dalam kelompok, atau dalam keluarga⁸.

Konsep diri bukan hanya sekedar gambaran deskriptif, tetapi juga penilaian tentang diri sendiri. Konsep diri meliputi apa yang dipikirkan dan apa yang dirasakan tentang diri sendiri. Reaksi lingkungan akan menyebabkan perubahan konsep diri remaja, sebab konsep diri terbentuk dan berkembang berdasarkan persepsi seseorang mengenai reaksi dan sikap lingkungan terhadap dirinya¹⁸. Individu yang memiliki konsep diri negatif akan memandang dirinya sendiri tidak teratur, tidak memiliki perasaan kestabilan dan keutuhan diri. Individu tersebut benar-benar tidak tau siapa dirinya, kekuatan dan kelemahan atau yang dihargai dalam kehidupannya⁸.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Remaja di komunitas Atsuki Yogyakarta sebagian besar (51.9%) responden berpendidikan Perguruan Tinggi.
2. Remaja di komunitas Atsuki Yogyakarta sebagian besar (65.4%) responden menonton animasi jepang (anime) dalam kategori sedang.
3. Remaja di komunitas Atsuki Yogyakarta sebagian besar (53.8%) responden

memiliki konsep diri dalam kategori negatif.

4. Ada hubungan menonton animasi jepang (anime) dengan konsep diri remaja di komunitas atsuki Yogyakarta.dengan nilai p-value $0.005 < 0.05$.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] AGB Nielsen Media Research. (2010). AGB Nielsen Newsletter. Internet. <http://agbnielsen.com/Uploads/Indonesia/AGBNielsenNewsletterJanuary2010-Ind.pdf>. Diakses pada tanggal 2 Desember 2015.
- [2] Badan Pusat Statistik. (2010). Internet. *Kependudukan*. <http://www.bps.go.id/linkTabelStatistik/view/id/1267> Diakses pada tanggal 3 Desember 2014.
- [3] Badan Pusat Statistik. (2012). Internet. *Indikator Sosial Budaya*. http://www.bps.go.id/tab_sub/view.php?tabel=1&daftar=1&id_subyek=27¬ab=36, diakses pada 28 November 2014.
- [4] Departemen Pendidikan Nasional, 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- [5] Hutagalung, Ronal. 2006. *Menjadi Pemenang dalam Kelas dan Kehidupan*. Makasar: Ideas PublisinG
- [6] King, L.A. Psikologi. 2010. *Psikologi Umum Sebuah Pandangan Apresiatif*. Jakarta : Salemba Humanika.
- [7] Koran SI.2010.internet. Dubes Jepang Ingin Membuat Hubungan Jepang RI Lebih Istimewa. <http://news.okezone.com/read/2010/03/15/18/312557/dubes-jepang-ingin-membuat-hubungan-jepang-ri-lebih-istimewa> diakses pada 15 Maret 2010)
- [8] Manik, Christa Gumanti. 2007. “Analisa Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Konsep Diri Pada Narapidana Remaja Di Lembaga Pemasyarakatan Kelas IIA Anak Tanjung Gusta Medan”.Skripsi. Universitas Sumatera Utara Medan.
- [9] Messwati, Elok Dyah. 2011. Internet. Waktu Luang Jangan Terbuang. http://www.kompasiana.com/arifemha/memanfaatkan-waktu-luang-bagi-mahasiswa_5554740e6523bd6e144aef69_ diakses pada 21 Juli 2015
- [10] Papalia, D.E et al. (2008). *Human Development* (Psikologi Perkembangan). Jakarta: Kencana.
- [11] Perdana, H.G. (2012). “Komunitas Pecinta Tokusatsu Jepang: Studi Kasus Tiga Komunitas Pecinta Tokusatsu Jepang di Yogyakarta”. Skripsi. Universitas Gajah Mada.
- [12] Potter, P.A & Perry, A.G. 2005. *Fundamental Keperawatan: Konsep, Proses, dan Praktik*, Ed.4. Jakarta: EGC.
- [13] Saam, Z & Wahyuni. (2012). *Psikologi Keperawatan*. Jakarta: Rajawali Pers
- [14] Salam, Sofyan. (2010). *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT Indeks.
- [15] Soetjningsih. (2004). *Buku Ajar Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta : Sagung Seto.
- [16] Suliswati dkk. (2005). *Konsep Dasar Keperawatan Kesehatan Jiwa*. Jakarta : EGC
- [17] Ulya, Himmatul. (2005). “Hubungan antara Pemilihan Tema Tayangan Televisi, Sumber Dukungan Sosial dengan Konsep Diri Anak Usia Sekolah Dasar”. Tesis. Universitas Gajah Mada
- [18] Rakhmat, J. (2008). *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya