

Daftar Pustaka

- Allen, John. 2015. *Anime and Manga*. San Diego: ReferencePoint Press, Inc.
- Alvin dkk.2018. *PENGARUH KONSUMSI ANIME DAN MANGA TERHADAP PEMBELAJARAN BUDAYA DAN BAHASA JEPANG*.Di dalam Jurnal Izumi,Vol 7 no1 2018.Semarang : Universitas Diponegoro Press
- Bandura Albert.2011.*Social Learning Theory*.New Jersey : Prentice Hall
- Budianto.2015. *TINJAUAN BUKU: ANIME, COOL JAPAN, DAN GLOBALISASI BUDAYA POPULER JEPANG*.Di dalam ,Jurnal Kajian Wilayah Vol 6 no 2(2015).Jakarta : Lipi
- Chusnawati,Erly Hanif.2014.*Analisis Makna Perubahan diri Pada Pembaca Manga*.Skripsi.Fakultas Psikologi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Dobson, Nichola. 2009. *Historical Dictionary of Animation and Cartoons*. United Kingdom: Scarecrow Press, Inc.
- Fernandez.2001. *Macromedia Flash Animation and Cartooning: A Creative Guide*.New York : MacGraw-Hill
- Ghozali, Imam. .2009. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, cetakan keempat. Semarang: Penerbit Universitas Diponogoro.
- Husain, Umar. 2011. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, edisi kedua. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kallen, Stuart A. 2015. *Animation*. San Diego: ReferencePoint Press, Inc.
- Koh, D. Y. (2013). *Growing up with Astro Boy and Mazinger Z: Industrialization, "Hitech world", and Japanese animation in the art and culture in South Korea*. In Yokota, Masao and Hu, Tze-yue G. (ed). (2013). *Japanese Animation: East Asian Perspectives*. Mississippi: University Press of Mississippi
- Lunning Frency.2014..*Mechademia 9 : Origins*.Minneapolis : University of Minnesota Press

MacWilliams, M. (ed.) (2011). *Japanese visual culture: explorations in the world of Manga and Anime*. New York: M.E. Sharpe

Millah Isma.2018..*PSIKOLOGI ANIME*. Skripsi. Fakultas Psikologi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Press

Nasution.2003..*Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*.Bandung : Tarsito

Nishiro, Jiro. 2016. *Beginner's Anime*. Kindle E-Book

Poerwadarminta W.2003. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka

Ranang,dkk.2010. *Animasi kartun : Dari analog sampai digital*.Jakarta : Indeks

Sudjana, N. 2004. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitaif dan R&D*, cetakan ke dua puluh dua. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sulianta Feri.2009..*Sukses Berpresentasi*.Jakarta:Elex Media Komputindo

Suryana.2010..*METODOLOGI PENELITIAN : Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*.Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia Press

Suwasono Arief Agun, NIP. (2016) *PENGANTAR ANIMASI 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*. BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta

Trianto, (2007). *Model-model Pembelajaran iInovatif berorientasi konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta

Tsugata, N. (2013). *A Bipolar Approach to Understanding the History of Japanese Animation*. In Yokota, Masao and Hu, Tzeyue G. (ed). (2013). *Japanese animation: East Asian perspectives*. Mississippi: University Press of Mississippi.