

## DAFTAR PUSTAKA

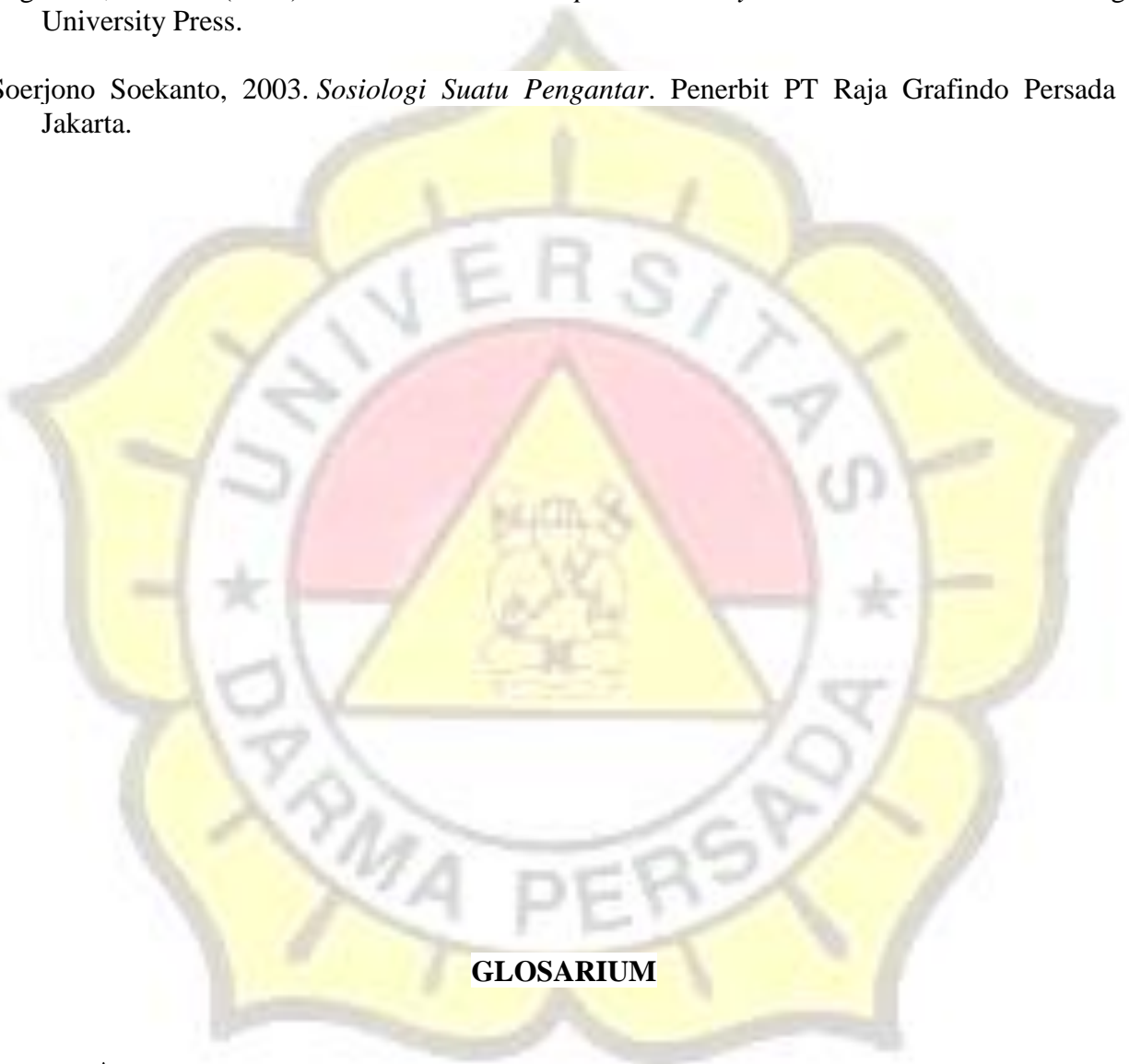
- Beauchamp, Edward R. (1991). *The Development of Japanese Educational Policy 1945-1985*, dalam *Windows of Japanese Education*. Connecticut: Greenwood Press.
- Cooper-Chen, Anne. (1997). *Mass Communication in Japan*. Ohio: Iowa State University Press.
- Craig, Timothy J. (2000). *Japan Pop ! : Inside The World of Japanese Popular Culture*. New York: M.E.Sharpe, Inc.
- Faiola, Anthony. (2003). Japan's Empire of Cool: Country's Culture Becomes Its Biggest Export. Online Tersedia: <http://www.washingtonpost.com/ac2/wp-dyn/A33261-2003Dec26>. Diunduh pada tanggal 17 Mei 2017
- Fusanosuke, Natsume. (2003). *Japanese Manga: Its Expression and Popularity*. Online Tersedia: <http://www.accu.or.jp/appreb/09/pdf34-1/34-1P003-005.pdf>. Diunduh pada tanggal 16 Mei 2017
- Galbraith, Patrick W. (2009). "Moe: Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan". *Electronic journal of contemporary japanese studies*.
- Galbraith, Patrick W. (2009). *The Otaku Encyclopedia: An Insider's Guide to the Subculture of Cool Japan*. Kodansha International. p. 46. ISBN 978-4-7700-3101-3.
- Gid Power, Richard & Hidetoshi, Kato. (1989). *Hanbook of Japanese Popular Culture*. United States of America: Greenwood Press.
- Inohana, Takayuki. (2002). "Mengerti Bahasa dan Budaya Jepang". Padang: kayu pasak.
- Katzenstein., Peter J & Shiraishi., Takashi. (1997). *Network Japan: Japan and Asia*. United States of America: Cornell University Press.
- Kinsella, Sharon. (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Great Britain: Curzon Press.
- McGray, Douglas. (2002). *Japan's Gross National Cool*. Online Tersedia: <http://www.chass.utoronto.ca/~ikalmar/illustex/japfpmcgray.htm>. Diunduh pada tanggal 19 Juli 2017
- Muin, Idianto. (2013). *Sosiologi untuk SMA/MA Kelas X, Kelompok Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Erlangga. Hal: 134-136
- Mulyana, Deddy, Jalaluddin Rakhmat. (2006). *Komunikasi Antarbudaya: Panduan Berkomunikasi dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*. Online Tersedia: <https://pendidikankebudayaan.wordpress.com/category/kebudayaan/>. Diunduh pada tanggal 14 Mei 2017

Storey, John. (1993). *An Introductory Guide to Cultural Theory and Popular Culture*. Great Britain: Harvester Wheatsheaf.

Storey, John. (2003). *Teori Budaya dan Budaya Pop: Memetakan Lanskap Konseptual Cultural Studies* (Dede Nurdi, penerj.). Yogyakarta: Penerbit Qalam.

Sugimoto, Yoshio. (2003). *An Introduction to Japanese Society. 2nd.ed.* New York: Cambridge University Press.

Soerjono Soekanto, 2003. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Penerbit PT Raja Grafindo Persada : Jakarta.



## **GLOSARIUM**

### **A**

<b>Afeksi</b>	<b>Affection</b>	Kasih sayang. Suatu kebutuhan manusia untuk mendapatkan respon yang baik atau perlakuan yang hangat dari orang lain
---------------	------------------	---

**Akanbe** あかんべえ Isyarat wajah Jepang yang menunjukkan sarkasme, yang juga dikenal di Prancis sebagai *mon œil*.

**Anime** アニメ Animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer.

## B

**Bishoujo** 美少女 Secara harafiah "gadis muda yang cantik", juga dieja (*bishoujo*) adalah istilah dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk merujuk kepada gadis-gadis muda dan cantik.

**Buddhi** Budhayyah Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *budhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi, dan akal manusia.

## C

**Cool Japan** クールジャパ  
ン Ungkapan baru yang diciptakan pada tahun 2002 untuk mengekspresikan status Jepang yang sedang berkembang menjadi adikuasa budaya.

**Comiket** コミックケッ  
ト Singkatan dari *comic market* disingkat menjadi Comiket atau Comike adalah

pameran dan pasar dōjinshi terbesar di dunia yang diadakan setahun dua kali (Agustus dan Desember) di Tokyo, Jepang. Pameran dilangsungkan selama 2 atau 3 hari di gedung *Tokyo Big Sight* (Pusat Pameran Internasional Tokyo) dan dikunjungi sekitar setengah juta pengunjung.

## D

**Dere-Dere**

デレデレ

Artinya menjadi penuh kasih sayang atau sedang jatuh cinta, dengan kata lain menjadi *lovey dovey* di depan orang yang disukainya.

**Doujinshi**

同人誌

Sebutan bagi manga yang dibuat oleh penggemar *manga* tersebut yang memiliki alur cerita atau ending yang berbeda dari *manga* aslinya.

## F

**Fujoshi**

腐女子

"Wanita/gadis busuk" adalah istilah Jepang yang digunakan untuk mengejek/merendahkan penggemar wanita *manga* dan novel yang menampilkan hubungan romantis antara laki-laki (*yaoi*).

## H

**Hanaji**            鼻血            Darah yang keluar dari hidung (*nosebleed*).

**Harajuku**        原宿            Sebutan populer untuk kawasan di sekitar Stasiun JR Harajuku, Distrik Shibuya, Tokyo. Kawasan ini terkenal sebagai tempat anak-anak muda berkumpul. Lokasinya mencakup sekitar Kuil Meiji, Taman Yoyogi, pusat perbelanjaan jalan Takeshita (Takeshita-dōri), *department store Laforet*, dan Gimnasium Nasional Yoyogi. Harajuku bukan sebutan resmi untuk nama tempat, dan tidak dicantumkan sewaktu menulis alamat.

## M

**Manga**           漫画            Merupakan komik yang dibuat di Jepang, kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang, sesuai dengan gaya yang dikembangkan di Jepang pada akhir abad ke-19. Kata tersebut memiliki prasejarah yang panjang dan sangat rumit di awal kesenian Jepang. Mangaka (漫画家) (baca: man-ga-ka,

atau ma-ng-ga-ka) adalah orang yang menggambar *manga*.

**Moe**                      萌え                      Sebuah *slang* dalam bahasa Jepang yang berarti minat kuat terhadap karakter tertentu dalam permainan video maupun *anime* dan *manga* dan perwujudannya.

## N

**Nichannel**                      2ちゃんねる                      Situs sistem papan buletin terbesar di Jepang. Nama situs ini disingkat sebagai 2ch atau nichan (にちゃん).

## R

**RPG**                      **Role-playing game**                      Sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan.

## S

**Stereotip**                      **Stereotype**                      Penilaian terhadap seseorang hanya berdasarkan persepsi terhadap kelompok di mana orang tersebut dapat dikategorikan. Stereotip merupakan jalan pintas pemikiran yang dilakukan



secara intuitif oleh manusia untuk menyederhanakan hal-hal yang kompleks dan membantu dalam pengambilan keputusan secara cepat.

## T

Tankōbon

単行本

Istilah bahasa Jepang untuk menyebut terbitan dalam bentuk monograf (buku yang tamat atau lengkap dalam satu jilid) dan bukan terbitan berseri atau majalah, bukan seri, serta bukan zenshū (kumpulan seluruh karya dari seorang pengarang atau pembahasan menyeluruh tentang sebuah topik dalam sejumlah jilid atau volume).

