

## DAFTAR PUSTAKA

- Aulia. (2011). *Mengajarkan Balita Anda Membaca* (Cet. 1). Intan Media.
- AW, S. (2005). *Komunikasi Perkantoran*. Media Wacana.
- Bahalwan, K. I. (2018). *Pemakaian Goroawase Dalam Bahasa Jepang*. 18(02), 79–84.
- Backhouse, A. (1976). 7. How to Remember Numbers in Japanese. In B. Kirshenblatt-Gimblett (Ed.), *Speech Play: Research and Resources for the Study of Linguistic Creativity* (pp. 149-162). Philadelphia: University of Pennsylvania Press. <https://doi.org/10.9783/9781512803150-009>
- Chaer, A. (2014). *Linguistik Umum*. PT RINEKA CIPTA.
- Chounan, K. (2017). 音韻論 *Fonologi*. Universitas Darma Persada.
- Darma, S., Sahri, G., Hasibuan, A., Wirta, I. W., Silitonga, I. D. B., Sianipar, V. M. B., Khoiriah, M., Rayhaniah, S. A., Purba, N. A., Supriadi, Jinan, A., & Hasyim, M. (2022). *Teori Pengantar Semiotika* (M. A. M. Alfathoni (ed.)). CV. MEDIA SAINS INDONESIA.
- Crystal, D. (1996). *Language play and linguistic intervention*. *Child Language Teaching and Therapy*, 12(3), 328–344. <https://doi.org/10.1177/026565909601200307>
- Dybala, P., Ptaszynski, M., Rzepka, R., & Araki, K. (2010). *PUNDA Numbears : Proposal of Goroawase Generating System for Japanese*. 1–4.
- Dybala, P., Rzepka, R., Araki, K., & Sayama, K. (2012). Japanese puns are not necessarily jokes. *AAAI Fall Symposium - Technical Report*, 7–13.
- Effendy, O. U. (2006). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Penerbit Remaja Rosda Karya.
- Fitrah, M., & Luthfiah. (2017). *Metodologi Penelitian Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Jejak Publisher.

- Ganiem, L. M., & Kurnia, E. (2019). *Komunikasi Korporasi* (1st ed.). K E N C A N A.
- Kubozono, H. (1998). モーラと音節の普遍性. *Journal of the Phonetic Society of Japan*, 2(1), 5–15. [https://doi.org/10.24467/onseikenkyu.2.1\\_5](https://doi.org/10.24467/onseikenkyu.2.1_5)
- Liliweri, A. (2021). *Sistem Simbol Bahasa dan Komunikasi: Seri Pengantar Studi Kebudayaan* (Cetakan Di). Nusa Media.
- Matsuura, K. (2005). *Kamus Kenji Matsuura*. Gramedia Pustaka Utama.
- Moekijat. (1993). *Teori Komunikasi* (1st ed.). Mandar Maju.
- Nettle, T. (2016). *Mnemonic Memory\_Terry Nettle*. Lulu Press, Inc.
- Schourup, L. (2000). Japanese Number Mnemonics. *The Journal of the Association of Teachers of Japanese*, 34, No. 2, 131-158 (28).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.2307/489551>
- Sherzer, J. (1976). 1. Play Languages: Implications for (Socio) Linguistics. In B. Kirshenblatt-Gimblett (Ed.), *Speech Play: Research and Resources for the Study of Linguistic Creativity* (pp. 19-36). Philadelphia: University of Pennsylvania Press. <https://doi.org/10.9783/9781512803150-003>
- Setiyani, R., Astuti, D. P., Widiatami, A. K., Luaningsih, S., & Luthfiah, N. (2021). *Pengantar Akuntansi Perusahaan Jasa dan Dagang* (I. Murniawati & R. Lestari (eds.); Edisi I). Jejak Pustaka.
- Sutedi, D. (2011). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang* (Cetakan IV). Humaniora Utama Press.
- Tresnasari, N. (2017). POLA PEMBENTUKAN GOROAWASE (PERMAINAN KATA BAHASA JEPANG). *IZUMI*, 6(1), 1.  
<https://doi.org/10.14710/izumi.6.1.1-7>
- Zed, M. (2004). *METODE PENELITIAN KEPUSTAKAAN* (p. 94). Yayasan Obor Indonesia.

Website:

Anindyaputri, I (2021, February 23). Benarkah Ada Orang yang Punya Ingatan Fotografis? Website: <https://hellosehat.com/saraf/saraf-lainnya/ingatan-fotografis-photographic-memory/> diakses tanggal 7 Juli 2023

*Meaning of puns* - Merriam-Webster. (n.d.). Citation. In Merriam-Webster.com dictionary. Retrieved December 23, 2022, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/puns>

Sean Glatch. (2022). WORD PLAY: EXAMPLES OF A PLAY ON WORDS. Website: <https://writers.com/word-play>, diakses tanggal 23 Juni 2022

Tere. (2022). Jenis-Jenis Komunikasi Lengkap dengan Penjelasan. Website: <https://www.gramedia.com/literasi/jenis-komunikasi/>, diakses tanggal 1 Agustus 2022

Hana Lintang (2022), Apa Arti Simbol Beserta Contohnya Menurut Ahli. Website: <https://www.zenius.net/blog/arti-simbol-beserta-contohnya>, diakses tanggal 20 Juli 2023

