

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Sumber Buku

- Alwisol. 2007. *Psikologi Kepribadian*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press.
- Craig, T. J. (2000). *Japan Pop!: Inside the World of Japanese popular culture*. London: Routledge.
- Galbraith, J. K., Patrick, G., & Jason, K. (2012). *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*.
- Kato, H. R. (1989). *Handbook of Japanese Popular Culture*. New York: Greenwood Press.
- Mukhtar. (2013). *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: GP Press Group
- NS. Kasiati, Ni Wayan Rosmalawati (2016), *Kebutuhan Dasar Manusia*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia
- Setiawan, H. (2014). *Manusia Utuh, Sebuah Kajian atas Pemikiran Abraham Maslow*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Storey, J. (2009). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction: Fifth Edition*. Harlow: Pearson.
- Varley, P. (2000). *Japanese Culture*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Williams, R. (1983). *A Vocabulary of Culture and Society*. London: Fontana Paperbacks.

### B. Sumber Skripsi/ Tesis/ Disertasi

- Damayanti, A. (2020). *Skripsi*, Persamaan dan Perbedaan Sejarah Pedang di Jepang dengan Cerita dan Karakter Tokoh *Game Touken Ranbu Online*.
- Farozy, R. A. (2020). *Skripsi*, Perkembangan Produk *The Idolmaster* sebagai Budaya Populer di Jepang. Jakarta: Universitas Darma Persada
- Fikri, I. N. (2007). *Skripsi*, Daya Tarik Sistem *Gacha* dalam Permainan *Fate/Grand Order*. Jakarta: Universitas Darma Persada.

Firasatulilmi, M. (2022). *Skripsi*, Pengaruh Daya Tarik *Gacha* dan Dampak Kecanduan *Gacha* terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada. Jakarta: Universitas Darma Persada.

Kanerva, T. (2015). *Skripsi*. Virtual Worlds Apart : A Comparative Study on Digital. Helsinki: Department of World Cultures University of Helsinki.

Rahmanto, A. (2016). *Skripsi*. Pembuatan *Rhythm Games* pada *Android* Menggunakan Aplikasi *Construct 2* (Studi Kasus: *Game Symphony* Angklung). Bandung: Universitas Pasundan

### C. Sumber Jurnal Ilmiah

Aghnia, M. C. (2014). Perancangan Anime Community Center. Bandung: Institut Teknologi Bandung. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*. Vol 3 no 1,1-6

Andriansyah Bari, R. H. (2022). Teori Hirarki Kebutuhan Maslow terhadap Keputusan Pembelian Merek Gadget. Palembang: Universitas Muhammadiyah Palembang. *Jurnal Motivasi Vol 7 no 1, 9-14*

Candra, A. (2015). Aplikasi *Game* Pendidikan Berbasis *Android* untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. Yogyakarta: Bina Sarana Informatika. *Indonesia Journal On Software Engineering Vol 1 no 1, 1-8*

David, D. (2016). Perancangan *Game Mobile* *Android* Bergenre Horror. Pontianak: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Pontianak. *Cogito Smart Journal Vol 2 no 2, 167-179*

Fauziah, Agustina Ina, Andryana Septi,(2012). Analisis Implementasi *Random Number Generator* (RNG) pada Simulasi Antrian Menggunakan Aplikasi Berbasis *Net Framework*. Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika, Universitas Nasional, Jakarta Selatan. *Jurnal UPNYK, 32-36*

Kainuma, A. (2017). The Extraordinariness which Cosplayers Seek The Meaning of Place in Cosplay. Nagoya: Kinjyo Gakuin University. *Jurnal Sekolah Pascasarjana Sastra Universitas Kinjo Gakuin,49-56*

Katriel Jose, d. (2019). Perancangan *Mobile Game* *Android* dalam Pembelajaran Berkendara dan Lalu Lintas. Surabaya: Universitas Kristen Petra. *Jurnal DKV Adiwarna, 1-9*

Koeder dkk, (2017). "Game of Chance Elements in Free-To Play Mobile Games. A Freemium Business Model Monezation Tool in Need of Self Regulation?", *Econstar Journal, 1-19*

Nugroho, P. A. (2017). *Anime sebagai Budaya Populer (Studi pada Komunitas Anime di Yogyakarta)*. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 1-15

Ramadana Alien Jaya, S. H. (2020). Film *Anime Dragon Ball* sebagai Media Diplomasi Budaya Jepang. Surakarta: Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *Jurnal Ilmu-ilmu Sosial Vol 4 no 1*, 1-12

Shibuya, A. T. (2015). Systematic Analysis of In Game Purchases and Social Features of Mobile Social Games in Japan. Luneberg: *Digital Games Research Association 2015*. ISSN 2342-9666, 1-16

Sofyandi, A. S. (2019). Konsumsi Virtual Item pada *Gamer* Jepang dalam *Social Game FATE/GRAND ORDER*. Surabaya: Program Studi Kejepangan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga. *Japanology*, vol 7 no 1, 52-56

#### **D. Sumber Internet/ Artikel Online**

- Alfatha Habib Yusuf, Apa itu *Video Game*  
Link : <https://www.dictio.id/t/apa-itu-video-game/160579> Diakses pada tanggal 3 Juli 2023 pukul 16:28 WIB
- Aris, Teori Kebutuhan Maslow : Pengertian, Konsep & Pembagiannya  
Link : <https://www.gramedia.com/literasi/teori-kebutuhan-maslow/>  
Diakses 20 Maret 2023 pukul : 14:54 WIB
- Fidela.(2022), Mainkan Lagu, Ikuti Irama dari Grup Idol dalam Ensemble Stars!! Music  
Link : <https://jurnalapps.co.id/mainkan-lagu-dan-ikuti-iramanya-bersama-grup-idol-dalam-ensemble-stars-music-113697>
- K Amira, Apa itu *Gacha*? Ini Asal Mula, *Game Gacha* hingga Mekanismenya!  
Link : <https://www.gramedia.com/literasi/gacha/>Diakses pada tanggal 7 Juli 2023 pukul : 16:26 WIB
- Lukie Winkie. (2018). The History of Gacha in Video Games  
Link : [https://medium.com/@john\\_23522/the-history-of-gacha-in-video-games-2f5640a3160d](https://medium.com/@john_23522/the-history-of-gacha-in-video-games-2f5640a3160d) Diakses pada tanggal 3 Mei 2023 pukul : 19:27 WIB
- Mihovil Grguric.(2023). Gacha System in Mobile Games: Everything You Need To Know  
Link: <https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/gacha-system>, Diakses pada tanggal 3 Mei 2023 pukul : 18:38 WIB

- Ryuukikun, Complete Review: Love Live! School Idol Festival  
Link : <https://jurnalotaku.id/2013/08/08/complete-review-lovelive-school-idol-festival/> Diakses pada tanggal 3 Juli 2023 pukul : 20:09 WIB
- Tadaki Kazuma. (2021). ガチャは規制されるべきなのか?  
Link : <https://wired.jp/series/game-business-battle-royale/the-gacha-problem-005/> Diakses pada tanggal 20 Maret 2023 Pukul 17:21 WIB
- マンガの歴史①そもそも「漫画」とは?  
Link : <https://manga-factory.net/column/1012> Diakses pada tanggal 13 Maret 2023 pukul : 16:26 WIB
- 「アイドル」とは?意味と使い方を例文付きでわかりやすく解説  
Link : <https://gimon-sukkiri.jp/Idol/> Diakses pada tanggal 14 Maret 2023 pukul : 17:09 WIB
- Video Game とは  
Link : <https://eow.alc.co.jp/search?q=video+game> Diakses pada tanggal 16 Maret 2023 pukul 19:16 WIB
- Pengertian Anime Menurut Para Ahli  
Link : <https://creatormedia.my.id/pengertian-anime-menurut-para-ahli> Diakses tanggal 20 Maret 2023 pukul : 12:21 WIB
- Permainan *Gacha*  
Link : [https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Permainan\\_gacha](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Permainan_gacha) Diakses pada tanggal 14 Juli Pukul 09:15 WIB
- Gacha: Types of Japanese Monetization Mechanic  
Link : <http://renatus.com/gacha-types-of-gotcha> Diakses pada tanggal 3 Mei 2023 Pukul 18:21 WIB
- Harus Tahu, Ini Dampak Positif dan Negatif Game Online!  
Link : <https://ybkb.or.id/ harus-tahu-ini-dampak-positif-dan-negatif-game-online> diakses pada tanggal 9 Mei 2023 17:24 WIB