

## Daftar Pustaka

### Buku:

Adi, Ida Rochani. 2011. Fiksi Populer teori dan Metode Kajiannya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Badudu, J.S dan Zain. 1994. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

Heryanto, Ariel 2012. Budaya Populer di Indonesia; Mencairnya Identitas Pasca Orde Baru. Yogyakarta: Jalasutra

Fernandez, Ibis. 2002. *Macromedia Flash Animation and Cartooning : A Creatif Guide*. California: Ibiz Frenandez McGraw-Hill/

Sarlito, Wirawan Sarwono. "Psikologi sosial, psikologi kelompok dan psikologi terapan." *Jakarta: Balai Pustaka* (2005).

### Jurnal & Skripsi:

Amalina, Aulia (2015) *Andalas Journal of International Studies Budaya Populer Jepang sebagai Instrumen Diplomasi Jepang dan Pengaruhnya Terhadap Komunitas – Komunitas di Indonesia*

Andi, Pradipta (2018) *Skripsi, Ketertarikan Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada Terhadap Perkembangan Virtual Youtuber*

Annisa Fitri Ulfatun, Khasanah (2015) *Skripsi, Anime Naruto Sebagai Soft Power Jepang*.

Aslamiyah, Misbah. *Identitas diri mahasiswa penyuka budaya Pop Korea di Malang*. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2013.

Novianti Nalti (2017). *Dampak Drama, Anime, dan Musik Jepang terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang*, Universitas Bina Nusantara

Isabel Putri (2017). *Pengaruh Budaya Malu dalam Bermasyarakat dan Berpolitik di Jepang*.

Iqbal, C. I. (2016). *Budaya populer game Pokemon Go sebagai soft diplomacy Jepang*. Jurnal Izumi.

Khoiri, Yaningsih. 2014. *Aksesibilitas Pemilihan Umum Legislatif 2014 Bagi Penyandang Disabilitas Di Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Miftah, Muhammad Fredi (2020) Pengaruh Anime Terhadap Kemampuan Berbahasa Jepang Siswa Ekstrakurikuler Pesat Japanese Club SMA Plus PGRI Cibinong. *Other thesis*, Universitas Darma Persada.

Otaku Community (IOC) episode UIN Jakarta (Bachelor's thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi, 2017).

Rahmawati, Ayu dan, Drs. Suyatmin Waskito Adi, M.Si (2018) *Pengaruh Kecerdasan Emosional, Perilaku Belajar Dan Budaya Terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi Dengan Kepercayaan Diri Sebagai Variabel Pemoderasi Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta Dan Universitas Islam Batik Surakarta Di Surakarta*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Rangga Pradipta, Raditya (2018) *Pengaruh Soft Power Budaya Populer Jepang Terhadap Perkembangan Bidang Industri Kreatif Indonesia 2009-2015*. Diploma thesis, Universitas Komputer Indonesia

Sari, I. P. Pengaruh terpaan anime di media massa terhadap gaya hidup perilaku anggota Islamic

Siagian, R. E. F. (2015). Pengaruh minat dan kebiasaan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*.

Soegiarto, E. (2017). Pengaruh Sawit Sebagai Penggerak Perekonomian Indonesia Terhadap Pelestarian Hutan. *Legalitas: Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum*.

Sukmana, S. H., Hidayat, M. K., & Satriadi, I. (2015). Pengaruh Kualitas Anime terhadap Kepuasan Penonton. *Jurnal Sistem Informasi*.

Sururin, M. Hadi (2015) *Diplomasi Kebudayaan Jepang Di Indonesia Melalui Manga Dan Anime*. Other thesis, University of Muhammadiyah Malang.

Tressia, D. (2013). Daya tarik trend fashion korea sebagai budaya populer di kalangan mahasiswa kota Bandung (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).

Wahidati, L., Kharismawati, M., & Mahendra, A. O. (2018). Pengaruh konsumsi *anime* dan *manga* terhadap pembelajaran budaya dan bahasa jepang. *Izumi*.

Yamane, T. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia. *Jurnal Ayumi*.

Zanitri, Venny, Hairunnisa, & Sarwo Eddy Wibowo (2018) *Pengaruh Menonton Anime Jepang di Internet Terhadap Perilaku Imitasi Di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda*.

Internet:

【オリコン年間】『鬼滅の刃』無限列車編、DVD&BDともに首位50万枚超えてアニメ作品では『崖の上のポニョ』以来 12年ぶり DVD1位 diakses pada tanggal 3 Februari 2023, dari <https://www.oricon.co.jp/news/2218510/>

Kimetsu no Yaiba Fandom diakses pada 9 November 2022 dari <https://kimetsu-no-yaiba.fandom.com/zh/wiki/%E5%8D%81%E4%BA%8C%E9%AC%BC%E6%9C%88>

Gramedia Blog diakses pada 2 Februari 2023, dari <https://www.gramedia.com/bestseller/genre-anime/>

Ministry of Foreign Affairs of Japan (外務省) diakses pada 30 Januari 2023, dari <https://www.mofa.go.jp/mofaj/press/pr/wakaru/topics/vol138/index.html><https://www.mofa.go.jp/mofaj/press/pr/wakaru/topics/vol138/index.html>

The World of Animation diakses pada tanggal 30 Januari 2023, dari <https://contest.japias.jp/tqj14/140351/history.html>

The Japan Foundation (2018) Survey Report on Japanese - Language Education Abroad diakses pada 1 Februari 2023 dari <https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/survey18.html>

