

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Alfan, M. (2013). *Filosofi Kebudayaan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Adams, Ernest. 2014. *Fundamentals of Puzzle and Casual Game Design*. New Riders: Barkeyey.
- Cali, J., & Dougil J. (2013). *Shinto Shrine: A Guide to the Sacred Sites of Japan's Ancient Religion*. University Hawaii Press.
- Craig, & Timothy, J. (2000). *Japan Pop!: Inside the World of Japanese Pop Culture*. London: Routledge.
- Foster, M. D. (2015). *The Book of Youkai*. University of California Press.
- Hall, S. (1997). *"The Work of Representation." Representation: Cultural Representation and Signifying Practice*. London: Sage Publication.
- Hall, S. (2005). *Culture, Media, Language*. CCCS: Birmingham
- Hartz, P. (2014). *Shinto*. Infobase Publishing.
- Hawkins, P. (2012). *Creating a Coaching Culture: Developing a Coaching Strategy for Your Organization*. Berkshire: McGraw-Hill Education.
- Koster, R. (2013). *Theory of Fun for Game Design*. North Sebastopol: O'Reilly Media.
- Liliwari. 2002. *Makna Komunikasi Dalam Komunikasi Antar Budaya*. Yogyakarta: PT. LkiS Pelangi Aksara.
- MacWilliam, M. (2022). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*.
- Meyer, M. (2012). *The Night Parade of Hundred Demons: A Field Guide To Japanese Yokai*.
- Ong, Susi. (2017). *Seikatsu Kaizen: Reformasi Puola Hidup Jepang*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rahmaniah, A. (2012). *Budaya dan Identitas*. Sidoarjo: Dwiputra Pustaka Jaya.
- Subiakto, H. (2015). *Komunikasi politik, media, dan demokrasi*. Prenada Media.
- Soekanto, S. (2009). *Sosiologi suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Srinati, D. (2007). *Pengantar Menuju Tori Budaya Populer*. Yogyakarta: Bintang Budaya.
- Seaton, P., & Takayoshi, Y. (2006). *Japanese Pop Culture Content Tourism Introduction*.
- Tsutsui, & William, M. (2010). *Japanese Pop Culture and Globalization*.

Varley, & Paul. (2000). *Japanese Culture*. Honolulu: University of Hawaii Press.

Warsito. (2012). *Antropologi Budaya*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

SKRIPSI DAN JURNAL

Amaliana, A. (2012). Budaya Populer Jepang Sebagai Instrumen Diplomasi Jepang dan Pengaruhnya Terhadap Komunitas Komunitas di Indonesia. *Andalas Journal of Internasional Studies*, 109.

Ardiana, R. (2021). Peranan Cosplay dalam Membangun Kreatifitas (Studi Kasus pada Kmunitas Jabodetabek). Universitas Darma Persada.

Aryawibawa, D. R. (2020). Simulasi Game Pandemi Menggunakan Finite State Machine. Universitas Komuper Indonesia.

Ayur, A. M. (2019). *Implementasi Game Petualangan sebagai Penunjang Pembelajaran Interaktif Bahasa Jepang*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Ayyasy, D. A. (2021). *Representasi Budaya Jepang "Aisatsu" dalam Film anime Kimi no Nawa*. Universitas Semarang.

Barros, B., Marisa, F., & Wijaya, I. D. (2018). Pembuatan Game Kuis Siapa Pintar. *JIMP- Jurnal Informatika Merdeka Pasuruhan* 3(1).

Budianto, Y. (2015). Anime, Cool Japan, dan Globalisasi Budaya Populer Jepang. *Jurnal Kajian Wilayah*, 6.

Dasri, C. Y. (2021). *Analisis Bentuk dan Fungsi Ema di Kuil Takekoma Takekoma Jinja Ni Okeru Ema No Keitai To Kinou No Bunseki* (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara).

Farozi, R. A. (2020). Perkembangan Produk The Idolmaster Sebagai Budaya Populer di Jepang. Universitas Darma Persada.

Fikri, I. H. (2017). Daya Tarik Sistem Gacha Permainan Fate Grand Order. Universitas Darma Persada.

Goto, S., & Naka, T. (2015). *Japanese Gardens: Sybolism and Design*. Routledge.

Hermawan, D., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG, dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi* 15(2), 195.

Ikhsanti, F. H. (2021). Pengaruh Budaya Populer Dorama Jepang Terhadap Mahasiswa Berdoisili di Universitas jabodetabek. Universitas Darma Persada.

Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2016). Virtual(ly) Athletes: Where eSport Fit Within the Definition of "Sport". *Quest*, 69(1), 1-18.

Kirriemuir, J., & McFarlane, A. (2004). Literature review in games and learning.

- Kusuma, G. W., & Janti, I. S. (2022). Representasi Kepercayaan Jepang di Negara Virtual Inazuma dalam Video Game Genshin Impact. *Multikultura*, 12-14.
- Kurniasih, W. (2016). *Wujud Dan Unsur Kebudayaan Baduy Dalam Novel Baiat Cinta Di Tanah Baduy Karya Uten Sutendy (Studi Antropologi Sastra)* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Purwokerto).
- Niketas Leopard, N. (2022). *Unsur Kebudayaan Jepang Dalam Anime Karakai Jōzu No Takagi-San Karya Sōichirō Yamamoto Kajian Sosiologi Sastra* (Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro).
- Nugroho, M. A. (2015). Elemen Kejepangan dari Sejarah, Budaya, dan Mitologi dalam Video Game Sekiro: Shadows Die Twice Karya Studio From Software. Universitas Darma Persada.
- Munadzdzofah, O. (2018). Pentingnya Bahasa Inggris, China, dan Jepang Sebagai bahasa Komunikasi Bisnis di era Globalisasi. *VOCATIO: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Dan Sekretari*, 1(2), 58-73.
- Pence, C. (2007). *Japanese Only: Xenophobic Exclusion in Japan's Private Sphere*.
- Putri, Y. M. (2023). Unsur Kebudayaan Jepang yang Tercerminkan dalam Anime Hotaru no Naka Karya Akiyuki Nosaka. Bung Hatta University
- Rachman, J. B., Adisty, S., Suryadipura, D., Utama, B. P., Aprilia, B., Suherman, A., et al. (2020). Esport Sebagai Sumber Soft Power Indonesia: Sosialisasi Kepada Anak Muda. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 44.
- Renariah, D., & Hum, M. (2002). Bahasa Jepang dan karakteristiknya. *Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha*, 1(2), 1-16.
- Ramadaniati, S., Ahkam Sani, D., & Firman, M. (2021). Rancangan Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal of Information Technology*, 6(1), 2.
- Suherman, E. (2004). Dinamika Masyarakat Jepang dari Masa Edo Hingga Pasca Perang Dunia II. *Humaniora Volume 16, No.2*.
- Suliyati, T. (2013). Bushido pada masyarakat Jepang: Masa lalu dan masa kini. *Izumi*, 1(1).
- Ulya, L., Sucipto, & Fatuhrohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal education FKIP UNMA*.
- Varshavskaya, E. (2022). Striking Chords II: Music in Ukiyo-e Prints (2022).
- Venus, A., & Helmi, L. (n.d.). Budaya Populer Jepang di Indonesia: Catatan Studi Fenomenologis tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung. *Jurnal ASPIKOM*.
- Widarahesty, Y. (2011). Pengaruh Politik Isolasi (sakoku) Jepang Terhadap Nasionalisme Bangsa Jepang: Studi Tentang Politik Jepang Dari Zaman Edo (Feodal) Sampai Perang Dunia II. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Pranata Sosial 1(1)*, 46-62.

- Wiyatasari, R. (2017). Representasi Konsep Uchi-soto dalam Bahasa Jepang. *Kiryoku*. Universitas Diponegoro.
- Wulansuci, Y. (2010). Budaya Populer Manga dan Anime Sebagai Soft Power Jepang. Universitas Indonesia.
- Zarzycki, A. (2015). Conference on Computer-Aided Architectural Design Research in Asian. (*CAADRIA*) 2015.
- Ziralou, S. S. (2022). Diplomasi Budaya Jepang Melalui Idol Group Lokal di Indonesia. Universitas Darma Persada.
- Zamroni, M. Rosidi, Suryaman, Nizar, & Jalaluddin, Ahmad, "Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5", *Jurnal Teknik*, vol. 5, no. 2, pp 489-493, Sept, 2013.

中村伊知哉. (2004). ポップカルチャー政策概論.

ARTIKEL INTERNET

- Baxter, L. (2021). Sejarah Jepang: Perjalanan Melalui Berbagai Periode. <https://www.fun-japan.jp/id/articles/11773> (Diakses 5 Januari 2023).
- Davison, Z. (2010). A Brief History of Yokai. <https://hyakumonogatari.com/2013/02/05/a-brief-history-of-yokai/> (Diakses 3 Juni 2023).
- Groven, D. (2001). Dino, Ogre Stalk B.O. <https://variety.com/2001/film/box-office/dino-ogre-stalk-b-o-1117850423/> (Diakses 17 Desember 2022).
- Manabu, T. (2016). "Shimenawa": The Sacred Rope. <https://www.nippon.com/en/views/b05204/> (Diakses 20 Maret 2023).
- Manabu, T. (2016). "Temizuya": The Cleansing Ritual. <https://www.nippon.com/en/views/b05205/> (Diakses 20 maret 2023).
- Moon, K. (2012). How Spirited Away Changed Animation Forever. <https://time.com/6081937/spirited-away-changed-animation-studio-ghibli/> (Diakses 17 Desember 2022).
- Sharf, Z. (2020). Miyazaki's 'Spirited Away' Surpasses \$300 Million at the Japan Box Office after 19 years <https://www.indiewire.com/features/general/spirited-away-breaks-300-million-japan-box-office-1234604823/> (Diakses 18 Desember 2022).
- <https://www.britannica.com/topic/game-recreation> (Di Akses 12 November 2022).
- <https://www.britannica.com/topic/Inari> (Diakses 19 Maret 2023).
- http://www.ichiya.org/jpn/report/DP2004_001_J_PopCulturePolicy.pdf (Diakses 28 Desember 2022).

https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/sokai/sokai_2/shakaikochiku_toshin/ (Diakses 6 Januari 2022).

<https://www.fleapedia.com/%E4%BA%94%E5%8D%81%E9%9F%B3%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%83%87%E3%83%83%E3%82%AF%E3%82%B9%E3%82%88%E5%A6%96%E6%80%AA%E3%81%A8%E3%81%AF%E4%BD%95%E3%81%8B/> (Diakses 30 Juni 2023).

<https://intojapanwaraku.com/rock/culture-rock/9932/> (Diakses 30 Juni 2023).

<https://chigai-allguide.com/cw0301/> (Diakses 30 Juni 2023).

<https://thegate12.com/jp/article/427> (Diakses 30 Juni 2023).

https://ja.kyoto.travel/glossary/single.php?glossary_id=1158 (Diakses 14 Juli 2023).

<https://www.homemate-research-religious-building.com/useful/glossary/religious-building/2035301/> (Diakses 14 Juli 2023).

<https://okumiya-jinja.com/knowledge/torii/> (Diakses 14 Juli 2023).

<https://shinto-jinja.jp/?p=1235> (Diakses 14 Juli 2023).

<https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E8%B3%BD%E9%8A%AD/> (Diakses 14 Juli 2023).

<https://www.weblio.jp/content/%E6%89%8B%E6%B0%B4%E8%88%8E> (Diakses 14 Juli 2023).

<https://jpnaculture.net/ema/> (Diakses 14 Juli 2023).

<https://kotobank.jp/word/%E7%A5%9E%E6%9C%A8-82559> (Diakses 14 Juli 2023).

<https://www.weblio.jp/content/%E7%A3%90%E5%BA%A7%E7%A5%AD%E7%A5%80> (Diakses 14 Juli 2023).

<https://www.weblio.jp/content/%E6%B3%A8%E9%80%A3%E7%B8%84> (Diakses 14 Juli 2023).

<https://kotobank.jp/word/%E5%B7%AB%E5%A5%B3-124556> (Diakses 14 Juli 2023).

<https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E9%AC%BC%E3%81%8A%E3%81%AB%29/> (Diakses 14 Juli 2023).

<https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E7%8B%90%E3%81%8D%E3%81%A4%E3%81%AD%29/> (Diakses 14 Juli 2023).

<https://www.weblio.jp/content/%E5%8C%96%E3%81%91%E7%8B%B8> (Diakses 14 Juli 2023).

<https://www.weblio.jp/content/%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0> (Diakses 24 Juli 2023)

