

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Annisa Fitri Ulfatun, K. (2019). *Anime Naruto Sebagai Soft Power Jepang* (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada).
- Anifah, Shofi (2018) pengaruh lingkungan keluarga, motivasi belajar, dan fasilitas sekolah terhadap prestasi belajar siswa smk al-ikhlas mulyorejo dalegan panceng gresik tahun 2016-2017 (Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Darwadi, M. S., & Wulandari, S. (2022). Analisis identitas budaya populer jepang terhadap komunitas anime palembang. *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 3(1), 12-19.
- Erwindo, C. W. (2018). Efektifitas Diplomasi Budaya Dalam Penyebaran Anime Dan Manga Sebagai Nation Branding Jepang. *Jurnal Analisis Hubungan Internasional*, 7(2), 66-78.
- Faisal, M. A., Lusiana, Y., & Firmansyah, D. B. (2022). Hegemonisasi Budaya Populer Jepang dalam Komunitas Otaku. *KIRYOKU*, 6(1), 9-15.
- Fildzah Adani, T. (2021). *Gaya hidup generasi z indonesia sebagai fans fanatik idol group jepang* (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada).
- Galbraith, P. W., & Karlin, J. G. (2012). Introduction: The mirror of idols and celebrity. In *Idols and celebrity in Japanese media culture* (pp. 1-32). London: Palgrave Macmillan UK.
- Gusri, L., Arif, E., & Dewi, R. S. (2021). Konstruksi Identitas Gender Pada Budaya Populer Jepang (Analisis Etnografi Virtual Fenomena Fujoshi pada Media Sosial). *Mediakita*, 5(1), 1-9.
- Hanifa, J. (2021). Studi kasus pengaruh japanese pop (j-pop) terhadap mahasiswa jurusan bahasa jepang angkatan tahun 2018 universitas darma persada (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada).
- Hatami, W. (2017). Dampak Budaya Populer Anime Jepang Dalam Era Digital Terhadap Rasa Kebangsaan Warganegara Muda Indonesia (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Indrawan, A. S. P., & Hapsari, P. W. (2023). Konsep Aidoru dan Perilaku Fan dalam Anime Perfect Blue. *IDEA: Jurnal Studi Jepang*, 5(2), 99-107.
- Iqbal, C. I. (2016). Budaya populer game Pokemon Go sebagai soft diplomacy Jepang. *Jurnal Izumi*, 5(2), 1-9.

- Mahamod, Z. (2021). Sikap dan motivasi murid Iban dalam mempelajari Bahasa Melayu sebagai bahasa kedua. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 1(1), 13-25.
- Maharani, T., & Astuti, E. S. (2018). Pemerolehan bahasa kedua dan pengajaran bahasa dalam pembelajaran BIPA. *Jurnal Bahasa Lingua Scientia*, 10(1), 121-142.
- Matahari, O. G. (2014). *Analisis Implementasi Strategi Diplomasi Budaya Populer Jepang di Indonesia Tahun 2008-2013* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).
- Mayendra, D. (2011). Budaya Populer. *Di akses pada tanggal*, 23.
- Michael, R., Widodo, J. P., & Abdullah, A. PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA SENOPATI. *Repository STKIP PGRI Sidoarjo*.
- Muhammad, R. (2022). Pengaruh idol grup akb48 terhadap idol grup jkt48 (Doctoral dissertation, Unsada).
- Murniati, W., & Faidah, M. (2014). Tata Rias Pengantin Puteri Muslim Terinspirasi Dari Tari Sparkling Dan Pengantin Pegon Surabaya.
- Nabilla Ambaruni, P. (2018). Pengaruh idol group jepang terhadap lusca sebagai idol group indonesia (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada).
- Napier, S. J. (1990). Handbook of Japanese Popular Culture. Edited by Richard Gid Powers and Hidetoshi Kato. Bruce Stronach, Associate Editor. Westport, Conn.: Greenwood Press, 1989. xviii, 350 pp. \$59.95. *The Journal of Asian Studies*, 49(2), 414-415.
- Ortega, Loudres (2009). *Understanding Second Language Acquisition*. Routledge.
- Raymond Williams. Oxford University Press, USA, 1983 - Language Arts & Disciplines.
- Reyna Sapphira, R. (2021). Analisis minat mahasiswa bahasa dan kebudayaan jepang terhadap j-idol sebagai pengaruh soft power jepang (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada).
- Venus, A. (2017). Budaya populer Jepang di Indonesia: Catatan studi fenomenologis tentang konsep diri anggota cosplay party Bandung. *Jurnal Aspikom*, 1(1), 71-90.

- Vidyarini, T. N. (2008). Budaya populer dalam kemasan program televisi. *Scriptura*, 2(1), 29-37.
- Wahidati, L., Kharismawati, M., & Mahendra, A. O. (2018). Pengaruh konsumsi anime dan manga terhadap pembelajaran budaya dan bahasa Jepang. *Izumi*, 7(1), 1-10.
- Widigdo, F. E. (2022). *Penyebaran Budaya Pop Jepang Melalui Anime Dan Manga Di Indonesia* (Doctoral dissertation, UPN" Veteran" Yogyakarta).
- Wijayanto, y. N. (2019). *Komodifikasi dan segmentasi aidoru dalam akb48* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Yoga Widya, P. (2018). *Pengaruh Idol Grup AKB48 Terhadap Perilaku Konsumtif Komunitas AKB48 Fans Club Indonesia* (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada).

