

DAFTAR PUSTAKA

- Adiawaty, S. (2019). Tantangan Perusahaan Mengelola Perbedaan Generasi Karyawan. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 22(3), 1–7.
- Alfatah, A. (2020). Mengapa Beberapa Manga Sulit Diadaptasi Menjadi *Anime*? Retrieved August 10, 2024, from <https://www.risamedia.com/sisi-estetika-manga-yang-sulit-diadaptasi-menjadi-anime/index.html>
- Asmarantika, R. A., Magnus Prestianta, A., & Evita, N. (2022). Pola konsumsi media digital dan berita online Gen Z Indonesia. *Jurnal Kajian Media*, 6(1), 34–44. Retrieved from <http://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/ilkom/index>
- Baiduri, R. (2013). Pergeseran Gaya Hidup Perempuan Kota: Studi Kasus Konsumsi “*Fashion*” di Indonesia. *Keluarga Sehat Sejahtera*, 11(22), 21–28.
- Cahyono, A. S. (2018). Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak. *Publiciana*, 89–99.
- Creswell, J. W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. (S. Z. Qudsy, Ed.) (2014 Edisi.). PUSTAKA PELAJAR.
- Danasasmita, W. (2009). Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia Sebuah Refleksi. *Repositori UPI*, 1–13.
- Dwi, Khusnul, & Danik. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar. *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48.
- Fathoni, H. I., Towaf, S. M., Eskasasnanda, I. D. P., Kartikasari, A. A., Maulida, K., & Rohmah, Y. (2021). Studi fenomenologi remaja penggemar budaya populer Jepang di Kota Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 1(8), 907–914. Retrieved from <http://journal3.um.ac.id/index.php/fis/article/view/809>
- Hardanti, P. P., & Kirana, R. P. (2022). ANALISIS RESEPSI HARAJUKU STREET *FASHION* SEBAGAI BENTUK PERLAWANAN: STUDI KASUS ANGGOTA KOMUNITAS HARAJUKU STREET SURABAYA. *Japanology: The Journal of Japanese Studies*, 8(1), 1–14. Retrieved from

<https://e-journal.unair.ac.id/JJU/article/view/51567>

- Helaluddin, H., Tulak, H., & Rante, S. V. N. (2019). Strategi Pembelajaran Bahasa bagi Generasi Z: sebuah Tinjauan Sistematis. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 31.
- Hendariningrum, R., & Susilo, M. E. (2008). *Fashion Dan Gaya Hidup : Identitas Dan Komunikasi*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 25–32.
- Japan Foundation. (2021a). 日本の友人をふやし、世界との絆をはぐくむ。 . Retrieved January 8, 2024, from <https://www.jpf.go.jp/>
- Japan Foundation. (2021b). Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2021. Retrieved January 8, 2024, from <https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/survey21.html#report>
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). (2018). KBBI. Retrieved June 22, 2024, from <https://kbbi.web.id/>
- Kresnomurti, B. (2024). Apa itu Manga, Manhwa, dan Manhua? Kenali Sejarah dan Perbedaannya. Retrieved July 25, 2024, from [https://caritahu.kontan.co.id/news/apa-itu-manga-manhwa-dan-manhua-kenali-sejarah-dan-perbedaannya#:~:text=Awalnya%2C ini digunakan di Jepang,dan manhua adalah komik Tiongkok.](https://caritahu.kontan.co.id/news/apa-itu-manga-manhwa-dan-manhua-kenali-sejarah-dan-perbedaannya#:~:text=Awalnya%2C%20ini%20digunakan%20di%20Jepang,dan%20manhua%20adalah%20komik%20Tionggok.)
- Mahendrata, B. H. (2023). No PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIME HATARAKU SAIBOU (CELLS AT WORK) TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI SEL PADA SISTEM PERTAHANAN TUBUH KELAS XI IPA DI SMA NEGERI 1 WATES KEDIRI, 4(1), 88–100.
- Matsuura, K. (2005). *KAMUS JEPANG-INDONESIA* (edisi indo.). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mufidah, I. (2022). Modernisasi Terhadap Tradisi Beragam Masyarakat Islam Desa Medan Mas Kecamatan Batu Ampar PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) Modernisasi Terhadap Tradisi Beragama Masyarakat Islam Desa Medan Mas Kecamatan Batu Ampa.
- Napier, S. J. (2005). *ANIME from Akira to Howl's Moving Castle* (First St.). New

York: St. Martin's Press.

- Nourwahida, C. D. (2018). PERAN MEDIA ONLINE TERHADAP *FASHION* HIJAB PADA MAHASISWI PRODI PENDIDIKAN IPS, FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA. *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 5(2), 47–60. Retrieved from <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/SOSIO-FITK>
- Nuary. (2015). KOPAJA, komunitas pecinta *anime* yang unik dari Jakarta. Retrieved June 22, 2024, from https://japanesestation.com/community/local-profiles/kopaja-komunitas-pecinta-anime-yang-unik-dari-jakarta#google_vignette
- Nugroho, P. A., & Hendrastomo, G. (2017). *Anime* Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas *Anime* di Yogyakarta). *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(3), 1–15.
- Nurdin. (2020). Kajian Hadits Tematik Tentang Tokoh Idola Dalam Perspektif Islam. *oSF Preprints*, 1–11.
- Parastuti, & Prihandari, I. (2021). *Pengantar Manga (Komik Jepang)*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pers Indonesia. (1981). *Pers Indonesia* (25th–43rd ed., p. 56). Ditjen PPG Departamen Penerangan. Retrieved from https://www.google.co.id/books/edition/Pers_Indonesia/8txRAQAAMAAJ?hl=id&gbpv=0
- Polo, A. M. D. (2024). *Fashion* yang Ada Di Jepang! Retrieved August 7, 2024, from student-activity.binus.ac.id
- Pratama, A. P. (2022). FESYEN ANIME JEPANG SEBAGAI KAJIAN BUDAYA POPULER. *JURNAL SOSIAL Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 22(2), 52–56. Retrieved from <http://sosial.unmermadiun.ac.id/index.php/sosial/article/view/79>
- Rastati, R. (2017). Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang Melalui *Cosplay* (Studi terhadap *Cosplayer* yang Melakukan Crossdress). *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 1(2).

- Riyadie, Q. F. (2022). Perilaku Imitasi *Fashion* pada Remaja Pecinta *Anime* di Purwokerto. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, 2(2), 93–102.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.
- Sutardi, T. (2007). *Antropologi: Mengungkap Keragaman Budaya* (1st ed.). PT Grafindo Media Pratama.
- Toi, Y. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan *Anime* Jepang Di Indonesia. *Ayumi : Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra*, 7(1), 68–82.
- Trisnawati, T. Y. (2016). *Fashion* sebagai Bentuk Ekspresi Diri dalam Komunikasi. *Jurnal The Messenger*, 3(2), 36.
- Wahidati, L., Kharismawati, M., & Mahendra, A. O. (2018). Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang. *Journal Izumi*, 7(1), 1–10. Retrieved from <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi>
- Waluyo, Suwardi, Feryanto, A., & Haryanto, T. (1977). *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Balai Pustaka.
- Widiandari, A., & Sakariah, D. S. (2023). Perayaan Matsuri Jepang Sebagai Bagian Diplomasi Budaya. *Harmoni: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 61–65.
- Zarfitra, R. A. (2022). Menonton *Anime* Attack on Titan Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMA Kelas 2 SMA Swasta Eria Medan. *Judika: Jurnal Diseminasi Kajian Ilmu Komunikasi*, 1(1), 27–32. Retrieved from <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/judika/article/view/6268>