

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- A.M, Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Ashkenazi, M., & Jacob, J. 2003. *Food Culture in Japan* (Vol. 1). Greenwood Publishing Group.
- Brenner, R. E. 2007. *Understanding Manga and Anime*. Libraries Unlimited : London
- Denison, Reyna. 2015. *Anime : A Critical Introduction*. Bloomsbury Publishing.
- Dikta, P. 2017. *Pop-Culture in Public Diplomacy : Anime and Manga as Japan's Soft Power in Indonesia*. Indonesia : President University.
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah,S.B. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Elizabeth B. Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Louis Gottschalk. 2000. *Mengerti Sejarah*. Depok: Universitas Indonesia.
- Muhibbin, S. 2005. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raya Grafindo Perkasa.
- Nye Jr, J. S. (2008). *Public Diplomacy and Soft Power*. *The Annals of The American Academy of Political and Social Science*, 616(1), 94-109.
- Reber S.A. & Reber, S.E. 2010. *Kamus Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Storey, John. 2010. *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta: Jalasutra.

- Suryabrata, Sumadi. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Perkasa Rajawali.
- Susanto Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Kencana: Prenadamedia Group.
- Winarno Surakhmad. 1982. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Tarsito.
- Witherington, H. C. 1985. *Psikologi Pendidikan* (Terjemahan Buchori M). Jakarta : Aksara Baru.
- Yamaguchi, Y. 2004. 日本のアニメ全史 日本アニメのメロディを制した日本アニメの奇跡. Tokyo: 株式会社 テン・ブックス.

B. Sumber Skripsi

- Adityaromantika. (2010). Faktor-faktor yang Menimbulkan Minat pada diri Seseorang terhadap Sesuatu. *Skripsi S1 Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Sumatera Utara Medan*.
- Allizia, Zulfa (2017) Pembentukan Perilaku Konsumerisme Global dan Difusi Budaya Jepang: Studi Kasus Yoshinoya di Bandung. *Skripsi S1*. Bandung : Universitas Katolik Parahyangan.
- Djoened, A. R. (2020). Pengaruh *Anime Hanasaku Iroha* terhadap Pengambilan Keputusan Konsumen *Otaku* untuk Berkunjung Ke Kanazawa, Jepang. *Skripsi S1*. Surabaya : Universitas Airlangga.
- Permadi, V. W. (2019). Analisis Pengaruh *Anime* terhadap Minat Anggota Komunitas *Anime* Indonesia pada Makanan Jepang. *Skripsi S1*. Surabaya : Universitas 17 Agustus 1945.
- Roshiyami, F. (2019). Pengaruh *Anime* dan *Manga* terhadap Bertambahnya Minat Pemelajar Bahasa Jepang. *Skripsi S1*. Jakarta : Universitas Darma Persada.
- Wulansuci, Yolana (2010) Budaya Populer *Manga* dan *Anime* sebagai *Soft Power* Jepang. *Skripsi S1*. Depok : Universitas Indonesia.

C. Sumber Internet

- Ade Nur Atika Sari. 2018. Pengaruh Menonton Sinetron Anak Jalanan di RCTI. Diakses pada 10 Desember 2022 pada pukul 18:00 WIB dari <https://ojs.uniskabjm.ac.id/index.php/mutakallimin/article/download/3410/2288>

- Arief, Anto (2017). Apa Itu Budaya Pop?. Diakses pada 1 Desember 2023 pada pukul 11.00 WIB dari <https://pophariini.com/budaya-pop/>
- Annon. (n.d) 2017. Shokugeki no Souma. Diakses pada 22 Desember 2022 pada pukul 10:45 WIB dari https://myanimelist.net/anime/28171/Shokugeki_no_Souma
- Annon. (n.d). Karaage – Teknik Jepang Untuk Menggoreng Ayam. Diakses pada 11 Januari 2023 pada pukul 09.00 WIB dari <https://skdesu.com/id/karaage-jepang-teknik-untuk-menggoreng/>
- Annon. (n.d). 2016. Ekinaka": Shopping Complexes Inside Train Stations. Diakses pada 02 Januari 2023 pada pukul 05.40 WIB dari <https://www.nippon.com/en/features/jg00055/>
- Annon. (n.d). 2020. Ciri Khas Makanan Jepang dan Menu-menu nan Aneh. Diakses pada 12 Januari 2023 pada pukul 11:25 WIB dari <https://we-xpats.com/id/guide/as/jp/detail/2618/>
- Annon. (n.d). Japan "Karaage" Association. 2013. Diakses pada 9 Desember 2022 pada pukul 17:00 WIB dari <https://karaage.ne.jp/>
- Annon. (n.d). 2018. Survey on Japanese-Language Education Abroad 2018. Diakses pada 17 Desember 2022 pada pukul 15:10 WIB dari <https://www.jpff.go.jp/>
- Ashkenazi, Michael dan Jeanne Jacob. 2003. Food Culture in Japan (Food Culture around The World). London : Greenwood. Diakses pada 15 November 2022 pada pukul 20:00 WIB dari https://terebess.hu/english/lexikon/Food_Culture_in_Japan.pdf
- Basaran, G., Sunnetcioglu, S. 2021. Turkish Anime Viewers' Approach to Japanese Cuisine Culture. J. Ethn. Food. pada 22 November 2022 pada pukul 08:00 WIB dari <https://doi.org/10.1186/s42779-021-00085-5>
- Ederlyn Peralta. 2022. The Gourmet Anime Genre: Why Anime About Food and Cooking Became So Popular. Diakses pada tanggal 3 Desember 2023 pukul 15.05 WIB dari <https://www.cbr.com/gourmet-anime-genre-about-food-cooking-eating-why-popular/>
- FANDOM Anime Community. (n.d). Shokugeki no Souma. Diakses pada tanggal 11 Desember 2022 pukul 16.02 WIB dari https://shokugekinosoma.fandom.com/wiki/Shokugeki_no_Soma

- Himawan, S. L. 2019. Konsep Hibriditas dalam Peran Nasi sebagai 'Teman Pendamping' Yōshoku bagi Masyarakat Jepang. Diakses pada tanggal 12 Juli 2023 pukul 20:02 WIB dari https://www.researchgate.net/publication/352550197_Konsep_Hibriditas_dalam_Peran_Nasi_sebagai_'Teman_Pendamping'_Yoshoku_bagi_Masyarakat_Jepang
- Kayoko Hirata Paku. 2018. Yoshoku: The Japanese Adaptation of Western Cuisine. Diakses pada 13 Januari 2023 pada pukul 19:10 WIB dari <https://www.justonecookbook.com/yoshoku/>
- Kedutaan besar Jepang di Indonesia. (n.d). Embassy of Japan in Indonesia. Diakses pada 15 Januari 2023 pada pukul 14:05 WIB dari https://www.id.emb-japan.go.jp/expljp_03.html
- Kusumanto, D. 2020. Jun Fukuyama akan Turut Menjadi Seiyuu di Anime Shokugeki no Soma Musim Kelima. Diakses pada 15 Desember 2022 pada pukul 03:10 WIB dari <https://www.kaorinusantara.or.id/>
- Lupitasari dkk. 2022. A Pengaruh Korean Wave dan Makanan Korea terhadap Minat Makan Hidangan Korea pada Masyarakat Kota Madiun. Diakses pada 10 Desember 2022 pada pukul 19:00 WIB dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/article/view/47290>
- Naomichi, I. 2006. *Food: Another Perspective on Japanese Cultural History*. Nipponia. Diakses pada 28 Januari 2022 pada pukul 19:33 WIB dari <https://webjapan.org/nipponia/nipponia36/en/feature/feature01.html>
- Newitz, A. (1994). *Anime Otaku: Japanese Animation Fans outside Japan*. *Bad Subjects*, 13(11), 1-14. Diakses pada 2 Desember 2023 pada pukul 14:33 WIB dari <https://www1.udel.edu/History-old/figal/Hist372/Materials/animeotaku.pdf>
- Rohman, F. 2022. Sejarah dan Pengertian *Anime*, Kartun Buatan Jepang yang Populer. Diakses pada 29 Desember 2022 pada pukul 10:00 WIB dari <https://katadata.co.id/intan/berita/62d982116d45a/sejarah-dan-pengertian-anime-kartun-buatan-jepang-yang-populer>
- Yudai Shiota. 2011. 「空揚げ」？ 「唐揚げ」？ . Diakses pada 29 November 2022 pada pukul 08:10 WIB dari <https://www.nhk.or.jp/bunken/summary/kotoba/term/134.html>