

DAFTAR PUSTAKA

REPOSITORY :

- Amrilah, Pudra Fanki. 2016. *Peran Budaya Pop Jepang Dalam Promosi Pariwisata Jepang*. Yogyakarta: Universitas Muhamamdiyah Yogyakarta.
- Fatih, A. 2017. *Analisis Proses Alih Wahana Dari Light Novel Ke Anime Gate: Jietai Kanochi Nite Kaku Tatakaeri [ゲート自衛隊彼の地にて、斯く戦えり] の映画化されるの分析*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Farozi, Rizky Aditya. 2020. *Perkembangan Produk the Idolmaster Sebagai Budaya Populer Di Jepang*. Jakarta: Universitas Darma Persada.
- Negarawati, Amelia Larasita. 2019. *Ekranisasi Anime Assassination Classroom Ke Live Action Assassination Classroom*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Pangestu, Iksya Wedha. 2020. *Dampak Politik Sakoku Terhadap Kemajuan Industri Di Jepang Pada Zaman Meiji*. Jakarta: Universitas Darma Persada.
- Siti, Nafisatun Khoiriyah. 2021. *Analisis Alih Wahana Anime Tokyo Ghoul Season Satu Ke Dalam Tokyo Ghoul Live Action Ditinjau Dari Alur dan Mise-En-Scene*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Tsaqif, Rattandi Ibnu. 2019. *Stragegi Jepang Dalam Mengembangkan Industri Budaya Populer Melalui AKB48 Group Di Asia Tenggara*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Wulansuci, Yolana. 2010. *Budaya Populer Manga dan Anime Sebagai Soft Power Jepang*. Jakarta: Universitas Indonesia.

BUKU :

- Beasley, William G. 2003. *Pengalaman Jepang, Sejarah Singkat Jepang*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Effendi, Tonny Dian. 2011. *Diplomasi Publik Jepang: perkembangan dan tantangan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Elleström, Lars (ed.). 2010. *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. London: McMillan.

- Galbraith, Patrick W dan Jason G. Karlin. (2012). *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*. Tokyo: University of Tokyo.
- Gravett, Paul (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. New York: Harper Design. ISBN 978-1-85669-391-2.
- Iwabuchi, Koichi. (2002). *Routledge Handbook of East Asian Popular Culture: Issues in The Study of Regional Cultural Flows in South/East Asia*. London: Duke University Press.
- Kolker, Robert Philip. 2002. *Film, form, and culture*. New York: McGraw-Hill Education
- Krevolin, Richard (2003). *Rahasia sukses skenario film-film Box Office. : 5 langkah jitu mengadaptasi apa pun menjadi skenario jempolan*. Bandung: Saint Joseph's University
- Ogoura, Kazuo. (2008). *Japan's Postwar Cultural Diplomacy*". Berlin: Freie Universität Berlin.t Berlin.
- Ratna, N. K. (2009). *Stilistika: Kajian Puistika Bahasa, Sastra, dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Storey, John. (1993). *Guide to Cultural Theory and Pop Culture An Introductory* (Elli El Fajri, Penerjemah) Yogyakarta: Penerbit Qalam.
- Tsutsui, Wiliam M. (2010). *Japanese Popular Culture and Globalization*. Amerika: Association fo Asian Studies.
- Warsito, Tulus dan Wahyuni Kartikasari. (2007). *Diplomasi Kebudayaan: Konsep dan Relevansi bagi negara berkembang studi kasus Indonesia*. Yogyakarta: Ombak

E-BOOK :

- Bastin, N. 2022. *Apakah Itu Anime? Panduan Praktis*. Sidoarjo : Nahason Bastin.
- Damono, S. D. 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- M. Tsutsui, W. 2004. *Godzilla on My Mind: Fifty Years of the King of Monsters*. New York : Palgrave Macmillan.
- Parastuti & Prihandari, I. 2021. *Pengantar Manga (Komik Jepang)*. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.

H. Paul, V. 2000. *Japanese Culture*. Honolulu : University of Hawai'i Press.

WEB :

Anggita Indari. 2023. *Budaya Populer dan Budaya Massa - Tambah Pinter*.

Tambah Pinter. Melalui: <https://tambahpinter.com/budaya-populer-dan-budaya-massa/>

Book Walker. 2012. とある科学の超電磁砲（電撃コミックス）. Melalui;

<https://bookwalker.jp/series/1971/>

Derry Mayendra. 2011. *Budaya Populer*. Melalui: derrymayendra.blogspot.com

DKV Binus. 2015. *Apakah Pengalihwanaan harus selalu mengubah*

sumbernya?. 2019. Desain Komunikasi Visual - DKV New Media. Melalui: <https://dkv.binus.ac.id/2015/09/29/apakah-pengalihwanaan-harus-selalu-mengubah-sumbernya/>

GwiGwi. 2020. *Fakta Menarik Seiyuu, Pekerjaan yang Menghidupkan Karakter*

Anime. Melalui: <https://www.gwigwi.com/fakta-menarik-seiyuu-pekerjaan-yang-menghidupkan-karakter-anime-125325/>

IDN Times. 2021. *Jangan Remehkan, 5 Bukti Seiyu di Jepang Setara dengan*

Artis. Melalui: <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/deny-hung/bukti-seiyu-di-jepang-setara-dengan-artis-c1c2>

Japanese Station. 2020. *Beginilah Pengaruh Budaya Anime Jepang Terhadap Dunia*. Japanese Station; Japanese Station. Melalui:

<https://japanesestation.com/culture/art-architecture/beginilah-pengaruh-budaya-anime-jepang-terhadap-dunia>

Kaori Nusantara. 2009. *Review: To Aru Kagaku no Railgun*. Melalui:

<https://www.kaorinusantara.or.id/newline/826/review-to-arukagaku-no-railgun>

NovelCool. 2018. *Toaru Kagaku no Railgun*. Melalui: Novelcool.com.

Shukan Bunshun. 2017. *Mengenal Apa Itu 22/7 dan Fakta Idol Group Lintas*

Dimensi. Melalui: <https://shukanbunshun.com/mengenal-apa-itu-22-7-dan-fakta-idol/>

- Sosial79. 2020. *Definisi Budaya Populer, Proses, Ciri, Jenis, Contoh, Dampak dan Perkembangannya di Indonesia*. Melalui: <https://www.sosial79.com/2020/05/definisi-budaya-populer-proses-ciri.html>
- Tensai Indonesia. 2020. *Industri Manga dan Anime di Jepang: Sejarah dan Perkembangannya*. Melalui: <https://tensai-indonesia.com/industri-manga-dan-anime/>
- WeXpats. 2020. *Sejarah Anime dan Perkembangannya dari Dulu Hingga Kini / WeXpats Guide*. Melalui: <https://we-xpats.com/id/guide/as/jp/detail/3861/>
- WeXpats Guide. 2020. *Budaya Pop Jepang, Digemari Sejak Dulu dan Kini*. Melalui: <https://we-xpats.com/id/guide/as/jp/detail/3041/>

Ejournal :

- Abdurrachman, A. H & Parmin. 2022. *Kajian Intertekstual Julia Kristeva: Hubungan Intertekstual Syair Utawen Pesantran Gebang Tinatar Dengan Serat Wirid Hidajat Djati Karya Raden Ngabehi Ranggawarsita*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Ardiansyah, N. dkk. 2020. *Alih Wahana Novel Hujan Bulan Juni Karya Sapardi Djoko Damono Ke Film HBJ Karya Reni Nurcahyo Hestu Saputra Kajian Ekranisasi*. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Budianto, F. 2016. *Anime, Cool Japan, dan Globalisasi Budaya Populer Jepang*. Jurnal Kajian Wilayah LIPI.
- Istadiyantha. & Wati, R. 2015. *Ekranisasi Sebagai Wahana Adaptasi Dari Karya Sastra Ke Film*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Kartika, B. A. dkk. 2019. *Analysis Of Docudrama History And Referential Reconstruction Of Sang Kiai Movies: Adaption Of Biographical Historiographic Texts To Biopic Film*. Surakarta: ISI Surakarta.
- Safariani, P. 2017. *Penyebaran Pop Culture Jepang Oleh Anime Festival Asia (AFA) Di Indonesia Tahun 2012-2016*. Kalimantan: Universitas Mulawarman.
- Sari, W. S. 2017. *Kajian Ekranisasi Terhadap Novel dan Film Sabtu Bersama Bapak*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Venus, A. & Helmi, L. 2017. *Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung*. ResearchGate; Jurnal ASPIKOM.

Vidrayani, T. N. (2008). *Budaya Populer Dalam Kemasan Televisi*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.

