

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku:

- A.S, Ranang. (2010). *Animasi Kartun: dari Analog sampai Digital*. Jakarta: Indeks
- Allen, John. 2015. *Anime and Manga*. San Diego: ReferencePoint Press, Inc.
- Barker, Chris. 2004. *The Sage Dictionary of Cultural Studies*. London: Sage Pub.
- Deddy Mulyana dan Jalaluddin Rakhmat. 2006. *Komunikasi Antarbudaya: Panduan Berkomunikasi dengan Orang-orang Berbeda Budaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dikta, P. (2017). *Pop-Culture In Public Diplomacy : Anime and Manga As Japan's Softpower In Indonesia*. Indonesia : President University diterjemahkan oleh Mutsumi Y. Stone. Saitama: Asosiasi Karuta Prefektur
- Eriyanto. 2001. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS
- Fiske, John. 2004. *Cultural and Communication Studies Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Garis, Frederic de and Atsuharu Sakai. (2002). *We Japanese: The Customs, Manners, Ceremonies, Festivals, Arts and Crafts of Japan*. London: Kegan Paul Limited
- Hall, Stuart (Ed.). 1997. *Representation: Cultural Representations dan Signifying Practices*, London: Sage Publications
- Helen Clements, Jonathan. 2001. *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917*. California: Stone Bridge Press
- Juliastuti, Nuraeni. 2000. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kurniati, Euis. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- MacWilliams, Mark W, 2008. *Japanese Visual Culture Explorations in The World of Manga and Anime*. New York: Routledge
- Mulyani, Novi. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press

Napier, Susan J. 2005, *Anime From Akira to Howl's Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York: Palgrave Macmillan.

Setiadi, M Elly. 2012 *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*, Bengkulu: Kencana

Soerjono Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali

Tasmuji, et. al (2011). *Ilmu Alamiah Dasar, Ilmu Sosial Dasar, Ilmu Budaya Dasar*. Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press.

Utomo dan Ismail, Murniyanti. 2019. *Permainan tradisional Media Stimulasi & Intervensi AUDBK (Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus)*. Banjarbaru: Prodi. PJ JPOK FKIP ULM Press

Vera, Nawiroh. 2014. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia

Widyosiswoyo, Supartono. 2009. *Ilmu Budaya Dasar*. Bogor: Ghalia Indonesia.

#### **B. Skripsi:**

Deata Atha Ayyasy (2021), *Skripsi*, Representasi Budaya Jepang "Aisatsu" dalam Film *Anime Kimi no Nawa*, Semarang

Hanny Sapta Riani (2021), *Skripsi*, Representasi Budaya Jepang dalam Drama *Watashitachi wa Douka Shiteiru*, Bekasi

Hanum Putri Utami (2022), *Skripsi*, Representasi Budaya *Omotenashi* dalam *Anime Rokuhoudou Yotsuiro Biyori*, Padang

Soselisa, Rebecca (2012), *Skripsi*, Penggunaan *Anime* sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang, Depok

#### **C. Jurnal:**

Hiroshi Yamada, Kazuya Murao, Tsutomu Terada and Masahiko Tsukamoto. (2018). "A Method for Determining the Moment of Touching a Card Using Wrist-worn Sensor in Competitive *Karuta*", *Journal of Information Processing* Vol. 26: 38-47.

#### **D. E-BOOK:**

Asosiasi *Karuta* Prefektur Saitama. (2010). *Kyogi Karuta Handbook*

Salter, Rebecca. (2006). *Japanese Popular Prints: From Votive Slips to Playing Cards*. Honolulu: University of Hawai'i Press. Diakses pada 18 April 2021 pukul 21:36 WIB.

#### **E. Artikel Online:**

Administrator. (2018), *Karuta*, Permainan Kartu Tradisional Jepang hingga berbentuk turnamen Nasional di Jepang (diakses pada tanggal 2 Desember 2022 pukul 20:05 WIB) dari <https://mislanguageschool.co.id/kursus/bahasa-jepang/artikel/42/karuta-permainan-kartu-tradisional-jepang-hingga-berbentuk-turnamen-nasional-di-jepang><https://montasefilm.com/sekilas-sejarah-anime/>

animenewsnetwork.com (2011), *Chihayafuru* (diakses pada tanggal 2 Desember 2022 pukul 21:16 WIB) dari <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=12991>

Infoakurat.com (2017), *Pengertian dan Sejarah Anime Jepang Lengkap* (diakses pada tanggal 2 Desember 2022 pukul 21:35 WIB) dari <https://www.infoakurat.com/2017/08/pengertian-sejarah-anime.html>

*karuta.or.jp* (2019), *Rule Details* (diakses pada tanggal 24 Mei 2023 pukul 20:35 WIB) dari <https://www.karuta.or.jp/karuta/rule/>

Myanimelist.net (2011), *Chihayafuru Season 1* (diakses pada tanggal 2 Desember 2022 pukul 19:35 WIB) dari <https://myanimelist.net/anime/10800/Chihayafuru>

Permana, Sean. (2019), *Kartu Karuta* (diakses pada tanggal 2 Desember 2022 pukul 20:00 WIB) dari <https://japanese.binus.ac.id/2019/05/27/kartu-karuta/>

TensaiIndonesia.com (2020), *Karuta*, Permainan Kartu Tradisional yang Dibalut Puisi Klasik Asal Jepang (diakses pada tanggal 2 Desember 2022 pukul 20:10 WIB) dari <https://tensai-indonesia.com/karuta-permainan-kartu-tradisional-yang-dibalut-puisi-klasik-asal-jepang/>

WeXpats (2020), *Mengenal Karuta*, Permainan Kartu Tradisional dari Jepang (diakses pada tanggal 2 Desember 2022 pukul 20:16 WIB) dari <https://wexpats.com/id/guide/as/jp/detail/4563/>

Zeliona, tan (2016), *Sejarah dan Perkembangan Anime Jepang* (diakses pada tanggal 2 Desember 2022 pukul 21:30 WIB) dari <https://www.hipwee.com/list/sejarah-dan-perkembangan-anime-jepang/>