

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku dan E-book

Ashkenazi, M. (2008). *Handbook of Japanese Mythology*. Oxford University Press.

Koentjaraningrat. (2016). *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Nelson, A. N. (2001). *Kamus Kanji Modern Jepang Indonesia*. Kesaint Blanc.

Ratna, N. K. (2009). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra dari Strukturalisme hingga Poststrukturalisme: Perspektif Wacana Naratif*. Pustaka Pelajar.

Roberts, J. (2010). *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House.

Ross, C. (2007). *Mistik Jepang*. Pinus Book Publisher. (Karya asli diterbitkan [tahun])

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

B. Skripsi

Hasibuan, R. (2010). *Analisis Perilaku On dan Giri (Balas Budi) dalam Novel Samurai Kazegatan Karya Ichirou Yukiyaama*. Departemen Sastra Jepang,

Universitas Sumatera Utara.

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/20143/3/ChapterII.pdf>

Resphaty, R. A. (2013). *Kritik Sosial dalam Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi Karya Hayao Miyazaki* (Skripsi S-1, Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya).

C. Jurnal

Kaoru, Nishimura. 2009. 愛は甘いか? 「甘え」の分析と集団療法プロセス [Is Love Sweet? Analysis of „Amae“ and the Group Therapeutic Process]. 研究論文 Research Articles. Tokyo : International Christian University.

Iyoda, Mitsuhiro. 2010. Postwar Japanese Economy Lesson. New York: Springer Science+Business Media

Yamanaka, Hiroshi (Ed.). 2008. Japanese Visual Culture: Exploration in the World of Manga and Anime. New York: M.E Sharpe, Inc.

Chambers, S. (2012). *Anime: From Cult Following to Pop Culture Phenomenon*.

Mizutani, O. dan Mizutani, N. 1987. How to be Polite in Japanese. Tokyo: Japan Times.

Nitobe, Inazo. (1992), *Bushido*, diterjemahkan oleh Haryono dari judul asli *Bushido : The Soul of Japan Exposition of Japanese Thought*, Karti sarana, Semarang.

The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications, 3(2), 94-101.

Rambling, J. G., Sumampouw, R., & Wahani, Y. J. (2022). *Analisis Yokai dalam Anime GeGeGe no Kitaro*. KOMPETENSI: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Seni, 2(9), 1612.

Rahmah, Y. (2013). *Unsur Budaya Masyarakat Jepang dalam Sanmai no Ofuda*. Jurnal Universitas Diponegoro.
ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi/article/download/6233/5267.

San, S., Sulatri, N. L. P. A., & Wedayanti, N. P. L. (2023). *Representasi Budaya Jepang dalam Ryokan pada Anime Hanasaku Iroha*. SAKURA, 5(2), [Halaman].

Sari, I. A. L. (2020). *Kappa: Makhluk Mitologis Penjaga Sungai dalam Cerita Rakyat Jepang*. Jentera, 9(1), 96–114.

Wiyatasari, R. (2019). *Nilai Budaya dan Makna Simbolis Seni Tradisional Jepang Daruma, Okinasan, Koi-nobori, dan Nagashi-bina*. Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi, 3(1).

Yosida, Tanaka. *Minna no Nihongo Takisuto 1*. Toukyou: The Japan Fondation