

Aghnia, M.C. (2012). Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain; Perancangan Anime Community Center. Jurnal Seni Rupa dan Desain. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

Azis, M. A., Hadiano, N., Miharja, J., & Rifai, S. (2018). Implementasi algoritma apriori untuk analisa pemilihan tipe genre film *anime* (studi kasus: Myanimelist.net). Jurnal Pilar Nusa Mandiri, 14(2), 209-216.

Badaruddin, Muliati, dkk. (2021). Belajar Animasi Menggunakan Adobe Flash CS3 Medan: Yayasan Kita Menulis.

Fitriana, Roshiyami. 2019. Pengaruh *Anime* dan *Manga* Terhadap Bertambahnya Minat Pemelajar Bahasa Jepang. Jakarta, Universitas Darma Persada.

Fernandez, Ibiz.(2002). Macromedia Flash Animation and Cartooning : A Creatif Guide, California: Ibiz Fernandez McGraw-Hill.

Hamid, M. Abdul, & H, Bisri Mustopa, Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab (Malang: UIN-Malik 1 Press, 2012).

Ikhwanul, Ihsan. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen dalam Membeli Produk Anime (Studi Deskriptif Toko All Blue Distro). Padang: Universitas Andalas.

John D. Latuheru. (1993). Media Pembelajaran: Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini, Makassar.

Khabib N, C. 2022. Perkembangan dan Pengaruh *Anime* di Indonesia, Serta Penggunaan *Anime* Sebagai Media Pembelajaran. Semarang, Universitas Diponegoro Semarang.

Ladd, F., & Deneroff, H. (2014). Astro Boy and Anime Come to the Americas: An Insider's View of the Birth of a Pop Culture.

Macwilliams, M.W. (2008). Japanese Visual Culture Exploration in the World of Manga and Anime.

Storey, John. (2018). Pengantar Komprehensif Teori dan Metode Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop. Yogyakarta: Jalasutra.

Storey, John. (2018). Cultural Theory Popular Culture, 8th ed. New York: Routledge.

Macwilliams, M.W. (2008). Japanese Visual Culture Exploration in the World of Manga and Anime.

Nugroho, P. A., & Hendrarastomo, G. (2017). *Anime* Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas *Anime* Di Yogyakarta). Jurnal Pendidikan Sosiologi, 6(3), 1– 15.

Price, S. (2001). Cartoons from Another Planet: Japanese Animation as Cross Culture Communication. Journal of American & Comparative Cultures, 24(1-2), 153-169.

Prinando, A., Suwarno, D. M., & Wulandari, S. (2022). Analysis Japan Popular Culture to Palembang Anime Community. Journal of Communication and Culture, 03, 1.

Sardiyana, S. (2019). Pendekatan Dan Metode *Audio Lingual*. Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab, 1(1), 14-20.

Tressia, D. (2013). Daya Tarik Trend Fashion Korea Sebagai Budaya Populer di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung (Doctoral Dissertation, Universitas Komputer Indonesia).

Wahidati, L., Kharismawati, M., & Mahendra, A. O. (2018). Pengaruh konsumsi *anime* dan *manga* terhadap pembelajaran budaya dan bahasa jepang. Izumi, 7(1), 1-10.

Wardana Egi , M. 2023. pengaruh *anime* terhadap minat belajar bahasa Jepang para pembelajar bahasa Jepang: studi kasus film *Kimetsu no Yaiba* pada masa pandemi covid-19 di Indonesia. Jakarta, Universitas Darma Persada.

Yogica, R., Muttaqin, A. & Fitri, R. (2020). Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode, Pembelajaran. IRDH Book Publisher.

https://id.wikipedia.org/wiki/Spy_%C3%97_Family.

<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6490770/jadi-teman-masa-kecil-bagaimanasejarah-awal-anime-dan-kartun>.

<https://www.gramedia.com/best-seller/genre-anime/>.

<https://katadata.co.id/lifestyle/tips-dan-trik/62d982116d45a/sejarah-dan-pengertiananime-kartun-buatan-jepang-yang-populer>.

<https://www.nfi.edu/what-is-anime/>.

<https://www.thoughtco.com/popular-culture-definition-3026453>.

