

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Ardianto, E., & Dkk. (2014). *Komunikasi Massa*. Simbiosis Rekatama.
- Ashkenazi, M. (2010). *Handbook of Japanese Mythology*. ABC-Clio.
- Barthes, R. (2004). *Resensi Buku dan Film: Mitologi* (Nurhadi (ed.)). Kreasi Wacana.
- Cangara, H. (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Effendy, O. U. (2013). *Ilmu Komunikasi : Teori dan Praktek*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Frydman, J. (2022). *The Japanese Myths, A Huide to Gods, Heroes, and Spirit*.
Tames&Hudson.
- Galef, D. (2012). *Japanese Proverbs : Wit and Wisdom*. Tuttle Publishing.
- Garcia, H., & Miralles, F. (2019). *Ikigai : Rahasia Hidup Bahagia dan Panjang Umur
Orang Jepang*. Renebook.
- Hall, S. (1997). *Representation Cultural Representations And Signifying Practice* (T. O.
University (ed.)). Sage Publication.
- Mulyana, D. (2020). *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Rosda.
- Nurudin. (2019). *Pengantar Komunikasi Massa*. RajaGrafindo Persada.
- Ono, S. (2011). *Shinto the kami Way*. Tuttle Publishing.
- Panuju, R. (2021). *Film & Komunikasi Massa*. Intrans Publishing.
- Roberts, J. (2010). *Japanese Mythology A to Z*. Facts on File, Inc.

Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Vera, N. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Penerbit Ghalia.

Jurnal:

Sasongko, H. (2017). Kajian Struktur Visual Pada Pasca Produksi Film Eksperimental Sweet Rahwana. *Jurnal IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, Dan Media Baru*, 14.

Wibowo, A. (2016). Mitologi Sebagai Tema dalam Visualisasi Karya Seni Grafis. *Universitas Sebelas Maret*.

[https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/55150/Mitologi-Sebagai-Tema-dalam-Visualisasi-Karya-Seni-Grafis#:~:text=Mitologi adalah mitos-mitos kuno,sebuah cerita naratif dan logos\).%0A](https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/55150/Mitologi-Sebagai-Tema-dalam-Visualisasi-Karya-Seni-Grafis#:~:text=Mitologi%20adalah%20mitos-mitos%20kuno,sebuah%20cerita%20naratif%20dan%20logos).%0A)

Skripsi:

Aguisa, M. A., & Dkk. (2021). *Analisis Semiotika Roland Barthes Mengenai Pseudobulbar Affect Dalam Film Joker*. Universitas Padjajaran.

Andhika, D. T. (2021). *Analisis Semiotika Roland Barthes Tentang Representasi Keluarga Dalam Film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini*. Universitas Muhamadiyah Sumatera.

Maharsana, A., & Dkk. (2020). *Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang Dalam Film Anime Barakamon*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Maulana, M. S. (2022). *Representasi Kegigihan dalam Film Josee, the Tiger and the Fish*:

Analisis Semiotika Roland Barthes. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Pratama, G., & Hirzi, A. T. (2017). *Rasisme Dalam Film “Ngenest” (Studi Kualitatif*

Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film “NGENEST” Karya Ernest Prakasa). Universitas Islam Bandung.

Rosalina, S. (2023). *Representasi Keadilan Dalam Film Miracle In Cell No 7 Adaptasi*

Bahasa Indonesia (Analisis Semiotika John Fiske Tentang Representasi Keadilan Dalam Film Miracle In Cell No 7 Adaptasi Bahasa Indonesia). Universitas Komputer Indonesia.

Internet Searching:

UPStation. (2022). Suzume no Tojimari Tembus 400 Ribu Penonton di Indonesia. Diakses pada 20 April 2024 dari [https://www.upstation.media/article/suzume no-tojimari-400-ribu-penonton-indonesia](https://www.upstation.media/article/suzume-no-tojimari-400-ribu-penonton-indonesia)

CNN Indonesia. (2023). Suzume Jadi Anime Pertama Bersaing di Berlinale Setelah Spirited Away. Diakses pada 20 April 2024 dari [https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20230124034023-220903993/suzume-jadi-anime-pertama-bersaing-di-berlinale-setelah-spirited away](https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20230124034023-220903993/suzume-jadi-anime-pertama-bersaing-di-berlinale-setelah-spirited-away)

CNN Indonesia. (2023). Sinopsis Suzume, Perjalanan Magis Demi Mengunci Pintu. Diakses pada 20 April 2024 dari <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20230308084403-220922245/sinopsis-suzume-perjalanan-magis-demi-mengunci-pintu>