

DAFTAR PUSTAKA

- Aibonotika, A., Rahayu, N., (2013). Analisis Kontrastif Onomatope Suara Hewan Dalam Bahasa Jepang Dan Bahasa Indonesia. Universitas Riau.
- Akimoto, M. (2002). *YokuWakaruGoi*. Book. Tokyo: ALC
- Ali, M. (2023). CV-Type Onomatopoeia Phonological Structure in Shounen Manga.
CHIE: Jurnal Pendidikan bahasa Jepang, 11(1).
- Alifa, G. M., & Artadi, A. (2021). Analisis Penggunaan Dan Makna *Giongo Gitaigo* . *Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang*.
- Candra, Asbari, Rozikin (2023). Konsep Eksosistem Pendidikan Merdeka: Perspektif Filosofid dan Praksis Najelaa Shihab. *Journal Of Information Systems And Management*.
- Chaer, A. (2012). Linguistik Umum. Jakarta: Rineka Cipta
- Damayanti, S., Putu, N. (2023) Onomatope Bahasa Jepang Dalam Komik Tokimeki Tonight Volume 1 Karya Koi Ikeno. Universitas Mahasaraswati Denpasar.
- Fukuda, Hiroko. 2017. Onomatope dalam Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Huwaida, R. Y., & Yulia, N. (2018). Analisis Jenis Onomatope Dalam Buku. (Skripsi Sarjana Universitas Negeri Padang).
- Muldani, A. M. (2021). *Giongo Dalam Manga Gekkan Shojo Nozaki-Kun*. (Skripsi Sarjana Universitas Komputer Indonesia).
- Nabilah, H. A., Djaya, H. (2019) Klasifikasi Onomatope Dalam Digital Manga *Barakamon* Volume 1 Karya Satsuki Yoshino. *Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang*
- Nisa, K. (2018). Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Berita Dalam Media Surat Kabar Sinar Indonesia Baru. *Jurnal Bindo Sastra*
- Ono, M. (2016). *Giongo Gitaigo 4500 Nihongo Onomatope Jiten*. Cetakan IV. Tokyo: Shogakukan
- Putri, A. A., Pramesti, P. D., & Yeni. (2022). Analisis Makna Onomatope dalam anime BangDream Season 1 Karya Nakamura Kou. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*.
- Rachmadhani, R. (2023). Onomatope Dalam Komik Fumetsu No Anata E. (Skripsi Sarjana Universitas Komputer Indonesia).

- Ramadhani, E. T & Amri M. (2022). Jenis dan Makna Onomatope Pada Anime Barakamon Episode 1-12 Karya Satsuki Yoshino. *Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya*, 6, 109-114.
- Ramadhani, R., & Pratita, I. I. (2018). Penggunaan Onomatope Jenis *Giongo* Pada Komik Doraemon Volume 3 Dan 4. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Surabaya).
- Ranieri. (2024 02 Agustus). Shonen Jump - The Magazine That Shaped The World of Manga <https://sabukaru.online/articles/shonen-jump-the-magazine-that-shaped-mangas-world>
- Rdj, E. K., Yulia, N., & Yani, D. (2018). Analisis Jenis, Bentuk, Dan Makna Onomatope Bahasa Jepang Dalam Manga B Group No Shounen X Karya Haruki Sakurai. (Skripsi Sarjana Universitas Negeri Padang).
- Satoru, A. (1994). A Practical Guide To Mimetic Through Pictures. Jepang: ALC.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: *Alfabeta*.
- Utami, A. P. (2018). Analisis Bentuk Dan Makna Onomatope . Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
- Wahidati, L., Kharismawati, M., Mahendra, O.A., (2018) Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang. Diploma III Bahasa Jepang