

DAFTAR PUSTAKA

- Alfariz, A. (2023). *Penerapan Konsep Kawaii Pada Karakter Aerith Gainsborough Dalam Game Final Fantasy VII Remake Dengan Metode Manga Matrix* (Doctoral dissertation, UNSADA).
- Ali, M. (2015). *Analisis Penerjemahan Ateji dalam Komik Jepang ke dalam Bahasa Indonesia*. Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia
- Alkali. (2024) . Dalam Dejitaru Daijisen. Dilansir dari <https://byjus-com.translate.goog/chemistry/difference-bET/ween-alkali-and-base/? x tr sl=en& x tr tl=id& x tr hl=id& x tr pto=tc> (Diakses pada 21 Juli 2024)
- Aminuddin. (1995). *Stilistika: Pengantar Memahami Bahasa dalam Karya Sastra*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Amir, N., & Nurjannah, N. (2022). *Pelatihan Dan Pendampingan Maharah Kalam Santri Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di TKA/TPA*. Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(2), 59-63.
- Amira, D. (2024, February 19). *Light Novel: Pengertian, Ciri-Ciri, Bedanya dengan Novel*. KapanLagi.com. <https://www.kapanlagi.com/jepang/light-novel-pengertian-ciri-ciri-perbedaan-dengan-novel-953312.html?page=3>
- Amira, I. A. (2016). *Pemakaian Pronomina Persona Bahasa Jepang Ditinjau Dari Status Sosialpenutur Dalam Anime Meitantei Conan Episode 711–715 [名探偵コナンにおける話し手の身分上の人称代名詞の使用]* (Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro).
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Asato, A. (2017). 86. Kadokawa : Dengeki Bunko
- Basa. (2024) . Dalam Dejitaru Daijisen. Dilansir dari <https://chemed-chem-purdue-edu.translate.goog/genchem/topicreview/bp/ch11/acidbase.php? x tr sl=en& x tr tl=id& x tr hl=id& x tr pto=wa> (Diakses pada 21 Juli 2024)
- Bogii. (2024) . Dalam Weblio Jisho. Dilansir dari <https://www.weblio.jp/content/%E3%83%9C%E3%82%AE%E3%83%B C?dictCode=KKGNJ> (Diakses pada 25 Juli 2024)
- Dahidi, A. & Sudjianto. (2009). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. (cetakan ketiga). Jakarta : Kesaint Blanc.

- Fiantika, F. R. (2022). 1.6 Tujuan Penelitian Kualitatif. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 12.
- Fitriawan, F. A. (2017). *PENGUNAAN ATEJI DALAM TERJEMAHAN NOVEL NO GAME NO LIFE VOLUME* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Funada, K (Penyunting). (2021). *Purogreshibu Indonesia go jiten* .Tokyo: shougakukan.
- Fuse. (2014). *Tensei Shitara Suraimu Datta Ken*. Maikuro magazine: GC novels
- Hindayani, N., Suciati, S., & Handayani, P. M. (2024). Gaya Bahasa Pada Novel Garis Waktu Karya Fiersa Besari: Kajian Stilistika. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(2), 247-256.
- Imandani, A. M.(2022). *Analisis Penggunaan Ateji (当て字) dalam Manga Nanatsu no Taizai [七つの大罪] Volume Pertama Karya Suzuki Nakaba*.
- Itou, K. (1999). *Ateji ni Tsuite*. (Skripsi). 日本文學誌要 62, hlm. 80-89. 法政大学.
- Kaikyuu. (2024) . Dalam Dejitaru Daijisen. Dilansir dari <https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E9%9A%8E%E7%B4%9A/> (Diakses pada 18 Juli 2024)
- Kanai, H., Jin, S., Prawita, J. (2011). 日本語と諸言語の指示語の対照について : インドネシア語・韓国語・中国語と .国際交流センター紀要 5, hlm. 17-34.
- Kartika, D. (2018). Analisis Fukugoudoushi~ Te iru (Kajian Sintaksis). *Konferensi Linguistik Tahunan Atma Jaya*, 16.
- Kiichi, K. (2022). *Saikyou Onmyouji No Isekai Tenseiki*. Futaba: Monster Bunko
- Korusu. (2024) . Dalam Dejitaru Daijisen. Dilansir dari <https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E6%AE%BA%E3%81%99%E3%81%93%E3%82%8D%E3%81%99%29/#jn-82989> (Diakses pada 29 Juli 2024)
- Kosasih, E. 2012. *Dasar-dasar keterampilan bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Lewis, M. (2010). *Painting words and worlds*. Columbia East Asia, 3(2).
- Magonote. R. A. (2014). *Mushoku Tensei, Isekai Ittara Honki Dasu*. Kadokawa: MF Books

Maid. (2024) . Dalam Cambridge Dictionary. Dilansir dari <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/maid> (Diakses pada 18 Juli 2024)

Manyougana. (2024) . Dalam Dejitaru Daijisen. Dilansir dari https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E4%B8%87%E8%91%89%E4%BB%AE%E5%90%8D_%28%E3%81%BE%E3%82%93%E3%82%88%E3%81%86%E3%81%8C%E3%81%AA%29/#jn-210646 (Diakses pada 29 Juli 2024)

Matsura, K. (1994). *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Kyouto: Kyouto Sango University Press.

Nakajima, Y. (2012). “*Ateji no Rekishi : Kako no Ateji to Gendai no Ateji*”. 『愛

Nisa, K. (2018). *Analisis Kesalahan Berbahasa pada Berita dalam Media Surat Kabar Sinar Indonesia Baru*. Jurnal Bindo Sastra, 2(2): 221

Noviandi, Y.M. (2022). Analisis *Ateji* dalam Novel Garden of Avalon. Jurnal. Sastra Jepang. Universitas Diponegoro

Oktoviani, I.A. (2014). *Analisis Penggunaan Ateji Dalam Komik The Law Of Ueki Jilid 1-16*. Sastra Jepang. Universitas Bina Nusantara

Paltridge, B. dan Phakti, A. (2015). *Research Methods In Applied Linguistics: A Practical Resources*. 1st ed. Bloomsbury Publishing. New York.

Rase, M. P. M. (2018). Fungsi *Ateji* Dalam Lirik Lagu Pada Album Marginal# 4 The Best [Star Cluster 2] Produksi Rejet. *Skripsi. Malang: Universitas Brawijaya*.

Ryogo, N. (2015). *Fate Strange Fake 1*. Kadokawa: Dengeki Bunko

Saragih, A. K., Manik, N. S., dan Samosir, R. R. Y. B. (2021). Hubungan Imajinasi dengan Karya Sastra Novel. *Asas: Jurnal Sastra*, 10(2), 100-110.

Sasahara, H (Penyunting). (2010). *Ateji – Ateyomi Kanji Hyougen Jiten*.Tokyo: Sanseido.

Sasahara, H. (2010). *Ateji – Ateyomi Gaisetsu*. Dalam Sasahara, H. (Penyunting). (2010). *Ateji – Ateyomi Kanji Hyougen Jiten* (hlm. 892 – 901). Tokyo: Sanseido.

Sensei. (2024) . Dalam Dejitaru Daijisen. Dilansir dari https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E5%85%88%E7%94%9F_%28%E3%81%9B%E3%82%93%E3%81%9B%E3%81%84%29/#jn-126630 (Diakses pada 30 Juli 2024)

- Shirose, A. (2012). “Ateji” no Gendai Youhou ni Tsuite. 『東京学芸大学紀要. 人文社会科学系. I』 63, hlm. 103 – 108.
- Shishou. (2024) . Dalam Dejitaru Daijisen. Dilansir dari <https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E5%B8%AB%E5%8C%A0/#jn-96467> (Diakses pada 30 Juli 2024)
- Sutedi, D. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*, Bandung:Humaniora Utama Ekspres.
- Sutedi, D. (2019). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Tjandra, S. N. (2015). *Morfologi Jepang*. BINUS Media & Publishing
- Tsukio. Rui. (2019). *Sekai Saikou no Ansatsusha, Isekai Kizoku ni Tensei Suru*. Kadokawa: Sneaker Bunko
- Yaru. (2024) . Dalam Webllio Jisho. Dilansir dari <https://www.webllio.jp/content/%E3%82%84%E3%82%8B> (Diakses pada 18 Juli 2024)
- Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 2(2), 83-91.
- Yuri, K. (2015). *Seirei Gensouki*. Hobii Japan: HJ Bunko
- 知淑徳大学言語コミュニケーション学会言語文化』 20, hlm. 55 –64.