

DAFTAR PUSTAKA

- Aghnia, M. C., & Isdianto, B 2012. *Perancangan Anime Community Center* (Doctoral dissertation, Bandung Institute of Technology).
- Agustian, A. G. 2001. *ESQ: Emotional Spiritual Quotient: Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual*. Jakarta: Arga.
- Akafumi, F., Masanori, M. Yuuma, T. (Produser) & Haruo, S (Sutradara). 2020. *Kimetsu no Yaiba Movie: Mugen Ressha-hen*. Jepang: Ufotable.
- Assifa Aulia Hapsari, S. 2017. *KAJIAN SEMIOTIKA DAN KONSEP PERSAHABATAN DALAM ANIME K-ON SUTRADARA NAOKO YAMADA* 山田尚子作った [K-on] というアニメにある記号論の研究と友情の概念 (Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro).
- Bellah, Robert N (Terjemahan), 1985. *Tokugawa Relegion: The Values of Per-Industrial Japan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Budianto, F. 2015. *Anime, cool Japan, dan globalisasi budaya populer Jepang*. *Jurnal Kajian Wilayah*, 6(2), 179-185.
- Cahyono, A. D. 2020. *Nilai Bushido Yang Tercermin Pada Tokoh Melos Dalam Cerpen Hashire Meros Karya Dazai Osamu* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Chandler, D. 2007. *Semiotics: the basics*. Routledge.

De Bary, Wm. Theodore (ed.) 1974, *Sources of Japanese Traditional*. New York: Columbia University Press

Djunaidi, A. H. N. I., & Mintarsih, S. S. *MAKNA UNGKAPAN AI (CINTA, 愛) DALAM ANIME VIOLET EVERGARDEN KARYA AKATSUKI KANA (TINJAUAN SEMIOTIKA CS PIERCE)*.

Erlina, 2011. *Metodologi Penelitian*, USU Press, Medan.

Fansuri, I. 2020. *Penerapan Algoritma Smith Pada Aplikasi Pencarian Anime Dalam Kumpulan Anime*. TIN: Terapan Informatika Nusantara, 1(6), 333-338.

Fathurohman, M. J. 2020. *Japanese Cultural Diplomacy through Anime Diplomasi Budaya Jepang melalui Anime*.

Febrianty, F. 2016. *Representasi samurai sebagai kelas atas dalam stratifikasi sosial masyarakat jepang di zaman edo dalam novel tokaido innkarya dorothy dan thomas hoobler*. Majalah Ilmiah UNIKOM.

Firmansyah, E. K. 2017. *Sistem Religi dan Kepercayaan Masyarakat Kampung Adat Kuta Kecamatan Tambaksari Kabupaten Ciamis*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(4).

Fiske, John. 1990. *Introduction to Communication Studies*, 2nd edition, London: Routledge.

Ida, R. 2014. *Metode Penelitian: Studi Media dan Kajian Budaya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

IKHWANUL, I. 2016. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen Dalam Membeli Produk Anime (Studi Deskriptif Toko All Blue Distro Anime Padang)* (Doctoral dissertation, Universitas Andalas).

Kaelan. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Filsafat*. Yogyakarta: Paradigma.

Kamus Besar Bahasa Indonesia [Daring]. Tersedia di

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/bushido>. Diakses pada 11 Maret 2022.

Kusumastuti, A. N., & Nugroho, C. 2017. *Representasi Pemikiran Marxisme Dalam Film Biografi Studi Semiotika John Fiske Mengenai Pertentangan Kelas Sosial Karl Marx Pada Film Guru Bangsa Tjokroaminoto*. *Semiotika: Jurnal Komunikasi*, 11(1).

Lapo, B., & Dareeso, A. (2021). *MENGUAK BUDAYA DALAM KARYA SASTRA: ANTARA KAJIAN SASTRA DAN BUDAYA*. PROSIDING SAMASTA.

Larasati, P. V. A., Fitriana, R., & Winny, P. 2019. *Representasi Yami Kawaii Pada Kondisi Kejiwaan Anak-Anak Muda Di Jepang*. *IDEA: Jurnal Studi Jepang*, 1(2), 25-39.

MacWilliams, M. (2011). *Japanese visual culture: explorations in the world of Manga and Anime*. New York: M.E. Sharpe.

Maiko, O. (Produser) & Tetsurou, A. (Sutradara), 2019. *Koutetsujou no Kabaneri Movie 3: Unato Kessen*. Jepang: Wit Studio.

Mardalis. 1995. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Matsuura, Kenji. 1994. *Nihongo Indonesiango Jiten*. Kyoto: Kyoto Sangyou Daigaku Shuppankai.
- NITOBfe, I. H. A. I. O. 1904. *The soul of Japan*.
- Noth, W. 1990. *Handbook of Semiotics. Bloomington & Indianapolis*: Indiana University Press.
- Pawito. 2017. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: PT. LkiS Pelangi Aksara.
- Poerwandari, E.K. 2007. *Pendekatan Kualitatif dalam penelitian Psikologi*. Jakarta: LPSP3 Universitas Indonesia. Santrock.
- Pratama, A. D., & Puspitasari, A. (2020). *Diplomasi Budaya Anime Sebagai Upaya Penguatan Soft Power Jepang Periode 2014-2018*. *Balcony*, 4(1), 11-23.
- Pratama, R. & Anggraeni, D. 2014. *Nilai-nilai Bushido pada Tokoh Toyotomi Hideyoshi dalam Novel Shinsho Taikoki Karya Yoshikawa Eiji*. [Daring]. Tersedia di <https://docplayer.info/58447625-Nilai-nilai-bushido-pada-tokoh-toyotomi-hideyoshi-dalam-novel-shinsho-taikoki-karya-yoshikawa-eiji.html> Diakses Pada 2 Februari 2022.
- Pratama, R. N. P. 2014. *Nilai-nilai Bushido pada Samurai yang Tercermin dalam Film Rurouni Kenshin Karya Sutradara Keishi Ohtomo* (Doctoral dissertation, Brawijaya University).
- Puspita, N. D. 2016. *Representasi Stereotip Etnis Ambon dalam Film Red Cobex*. FISKOM-UKSW.

- Rachmawati, Yeanie. 2018. *Analisis Semiotika John Fieske Tentang Maskulinitas Dalam Film Miracle in Cell No 7 Karya Lee Hwan Kyung*. Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial, 2(1), 76-100.
- Rahmah, Y. 2018. *Nilai-Nilai Bushido Dalam Minwa*. Jurnal Kiryoku, 2(1), 1-10.
- Rui, K., Shizuka, K. (Produser) & Kei, S. (Sutradara) 2020. *Fate/Grand Order Shinsei Entaku Ryouiki Camelot 1-Wandering*; Agateram. Jepang: Signal.MD
- Rui, K., Shizuka, K. (Produser) & Kei, S. (Sutradara) 2021. *Fate/Grand Order Shinsei Entaku Ryouiki Camelot 2-Paladin*; Agateram. Jepang: Signal.MD
- Saussure, F. de. 1916. *Courrs de linguistique generale*, Paris\1962.
- Shabrina, Selma 2019. *Nilai Moral Bangsa Jepang Dalam Film Sayonara Bokutachi No Youchien (Kajian Semiotika)*. Other thesis, Universitas Komputer Indonesia.
- Sobur, A. 2017. *Semiotika komunikasi*. Remaja Karya.
- Soffani, A., & Nugroho, C. (2019). Unsur budaya dalam media sosial: studi pada facebook Kang Dedi Mulyadi. Jurnal Manajemen Komunikasi, 3(2), 158-172.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitataif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.
- Suliyati, T. 2013. *Bushido Pada Masyarakat Jepang: Masa Lalu dan Masa Kini*. IZUMI, 1(1).

- Sumarto, S. 2018. *Budaya, Pemahaman dan Penerapannya: “Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi”*. Jurnal Literasiologi, 1(2), 16-16.
- Tjahyadi, I., Andayani, S., & Wafa, H. 2020. *Cek Plagiasi Pengantar Teori dan Metode Penelitian Budaya*.
- Vera, N. 2014. *Semiotika dalam riset komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia, 8, 30.
- Yoga, P. 2018. *Representasi Nilai-Nilai Bushido Pada Tokoh Saitama Dalam Serial Anime One-Punch Man (Analisis Semiotika John Fiske)* (Doctoral dissertation, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya).
- Yuliani, A. C. 2003. *Studi tentang film animasi Jepang (anime) dan perkembangannya di Indonesia: tinjauan deskriptif pada periodisasi 1980-2003* (Doctoral dissertation, Petra Christian University).
- Zaimar, O. K. 2008. *Semiotik dan penerapannya dalam karya sastra*. Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.