

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, I. (2019). *Anime dan Gaya Hidup Mahasiswa*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Andina, E. (2014). *ANIME DAN PERSEPSI BUDAYA KEKERASAN*. Indonesia.
- Eiji, Y. (2013). *The effect of young children on their*.
- Fuentes, M. A. (2018). *Students Perception On The Effect Of Watching Anime*.
- Hassan, N. A. (2016). *Studi on Anime and Its Impacts Among Univercity Students*.
- J.Moleong, L. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. PT.
- Millah, I. (2018, Januari 12). *Psikologi Anime*. Malang, Jawa Timur, Indonesia.
- Novianti, N. (2007). *DAMPAK DRAMA, ANIME, DAN MUSIK JEPANG*.
- Nugraha, W. P. (2019). *Upaya Jepang dalam Melindungi Hak atas Kekayaan Intelektual* . Semarang, Jawa Tengah, Indonesia.
- Pratiwi, P. (2021). *MEDIA INTERAKTIF GOIIZU UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR*. Bandung: Sastra Jepang. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Komputer Indonesia.
- Sharina, I. &. (2011). *THE PERCEIVED IMPACT OF ANIME ON SCHOOL CHILDREN AGGRESIVE BEHAVIOUR*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahidati, L. K. (2018). *PENGARUH KONSUMSI ANIME DAN MANGA TERHADAP PEMBELAJARAN BUDAYA DAN BAHASA JEPANG*.

Zanitri, V. &. (2018). *PENGARUH MENONTON ANIME JEPANG DI INTERNETTERHADAP PERILAKU IMITASI DI KALANGAN KOMUNITAS JAPAN CLUB EAST BORNEO KOTA SAMARINDA.*

A.C., Katya. *Tahukah Anda Asal Mula Anime? Perkembangannya, dan Tren Saat Ini.*

Diakses melalui <https://matcha-jp.com/id/144> pada tanggal 25 Agustus 2022

Putra, N. 2012. *Penelitian Kualitatif: Proses dan Aplikasi.* Kembangan-Jakarta Barat: PT.

Indeks

AS, Ranang, dkk. 2010. *Animasi kartun : analog sampai digital.* Jakarta: PT. Indeks