

DAFTAR PUSTAKA

Rujukan Buku

- Berridge, G., & Lloyd, L. (2012). *The Palgrave Macmillan dictionary of diplomacy*. Springer.
- Brenner, R. E. (2007). *Understanding manga and anime*. Greenwood Publishing Group.
- Djelantik, S. (2008). *Diplomasi antara teori dan praktik*. Graha Ilmu.
- Effendy, N. (1998). *Dasar-dasar keperawatan kesehatan masyarakat*.
- Holt, D., & Cameron, D. (2010). *Cultural strategy: Using innovative ideologies to build breakthrough brands*. OUP Oxford.
- Jackson, R., & Sorensen, G. (2005). *Pengantar Studi Hubungan Internasional*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Leonard, M. (2002). *Public diplomacy*.
- Post, K. (2005). *Brain tattoos: Creating unique brands that stick in your customers' minds*. SAGE Publications.
- Soetomo. (2009). *Pembangunan masyarakat: merangkai sebuah kerangka*. Pustaka Pelajar.
- Stolley, K. S. (2005). *The basics of sociology*. Greenwood Publishing Group.
- Walsham, G. (2002). Cross-cultural software production and use: a structural analysis. *MIS Quarterly*, 359–380.

Rujukan Elektronik

- Anime Festival Asia “About Anime Festival Asia” diakses melalui <https://animefestival.asia/> [11/08/23]
- Anime Planet “Complete List of Anime Genres and Tags” diakses melalui <https://www.anime-planet.com/anime/tags> [11/08/23]
- Baca Terus “10 Anime Terbaik yang Pernah Tayang di Layar Kaca Indonesia” diakses melalui <https://bacaterus.com/anime-terbaik-yang-pernah-tayang-di-indonesia/> [11/08/23]
- Brilio net “Arti Cosplay adalah Permainan Kostum, Pahami Klasifikasinya” diakses melalui https://m.brilio.net/amp/wow/arti-cosplay-adalah-permainan-kostum-pahami-klasifikasinya-220831m.html#amp_tf=From%20%251%24s&aoh=16698648830111&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com [11/08/23]

- Communication Binus “Mengenal Seni Cosplay” diakses melalui <https://communication.binus.ac.id/2022/12/16/mengenal-seni-cosplay/> [11/08/23]
- Japan Foundation “Japan Film Festival” diakses melalui <https://ja.jpf.go.jp/jff/id/catalogue/> [11/08/23]
- Japan Foundation “Tentang the Japan Foundation” diakses melalui <https://ja.jpf.go.jp/id/> [11/08/23]
- Kompasiana “Cosplay Anime yang Menjadi Trend di Indonesia” diakses melalui <https://www.kompasiana.com/rimaamanda6919/61d5a7e12da237673152bf84/cosplay-anime-yang-menjadi-trend-di-indonesia> [11/08/23]
- The Hollywood Reporter “Japan’s Anime Industry Worth Record \$19B, Driven by Streaming and Exports” diakses melalui <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/2017-anime-industry-revenue-hits-a-record-19-billion-1167382/> [11/08/23]
- Unit Kebudayaan Jepang ITB “Sejarah Manga” diakses melalui <https://ukj.unit.itb.ac.id/sejarah-manga/> [11/08/23]
- Universitas STEKOM “Sejarah Anime: Awal Kemunculan Dan Perkembangannya Di Indonesia” diakses melalui <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Sejarah-Anime-Awal-Kemunculan-dan-Perkembangannya-di-Indonesia/3f3376f4682e7d6d767f89fde05e26a05e0ec96e> [11/08/23]
- Wikipedia “Cosplay” diakses melalui <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Cosplay> [11/08/23]
Wikipedia “Jepang” diakses melalui <https://id.wikipedia.org/wiki/Jepang> [11/08/23]

Rujukan Jurnal

- Achsani, F. (2019). Aspek moralitas dalam anime Captain Tsubasa melalui penggunaan tindak tutur asertif dan ekspresif. *Lingua*, 15(1), 23–35.
- Ariyani Rahman, W. (2021). Imperialisme Budaya Jepang Terhadap Budaya Nasional Indonesia Studi Kasus: Komunitas Anime, Manga, Cosplay dan Kuliner di Makassar. Universitas Bosowa.
- Aziati, F., & Suharmono, S. (2011). Analisis pengaruh budaya nasional, kompetensi komunikasi lintas budaya, dan budaya organisasi terhadap kompetensi negosiasi berbasis PSA (Problem Solving Approach) studi pada PT Prudential (Semarang). Universitas Diponegoro.
- Bahri, M. A. S., & Rochmah, H. M. (2020). Diplomasi Budaya Anime Sebagai Soft- Power Jepang Guna Membangun Citra Positif Negara. *Global and Policy Journal of International Relations*, 8(03), 107–118.

- Bakry, U. S. (2018). Faktor Kebudayaan dalam Teori Hubungan Internasional. Universitas Pelita Harapan.
- Cornelia, M. (2018). Upaya diplomasi kebudayaan Jepang di Indonesia melalui The Japan Foundation tahun 2008-2012.
- Darmayadi, A. (2010). Politik hubungan internasional lanjutan. Djelantik, S. (2008). Diplomasi antara teori dan praktik. Graha Ilmu.
- Djelantik, S., Indraswari, R., Triwibowo, A., & Apresian, S. R. (2015). Komunikasi internasional dalam era informasi dan perubahan sosial di Indonesia. *ResearchReport-Humanities and Social Science*, 2.
- Erwindo, C. W. (2018). Efektifitas Diplomasi Budaya Dalam Penyebaran Anime Dan Manga Sebagai Nation Branding Jepang. *Jurnal Analisis Hubungan Internasional*, 7(2), 66–78.
- Fadhillah, F. I. (2021). Strategi Diplomasi Digital Jepang Terhadap Indonesia Pada Masa Duta Besar Masafumi Ishii 2017-2020. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Fathurohman, M. J. (2020). Japanese Cultural Diplomacy through Anime Diplomasi Budaya Jepang melalui Anime.
- Imran, S. (2017). Effects Of Nation Branding On National Identity Of Azerbaijan. *Journal of Economic Sciences: Theory & Practice*, 74(1).
- Islamiyah, A. N., Priyanto, N. M., & Prabhandari, N. P. D. (2020). Diplomasi Budaya Jepang dan Korea Selatan di Indonesia Tahun 2020: Studi Komparasi. *Jurnal Hubungan Internasional*, 13(2), 257.
- Johari, J. C. (2009). *International Relations and Politics: Theoretical Perspective in the Post-Cold War Era*. Sterling Publishers Pvt L.KBBI. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*.
- Majie, Z. (2002). Contemporary culture and international relations. na.
- Mustaqim, S. A. (2018). Upaya Jepang dalam mempopulerkan program Cool Japan sebagai Nation Branding. *E-Journal Ilmu Hubungan Internasional*, 6(4), 1405–1418.
- Nabilah, A. J. (2016). Diplomasi Publik Jepang Melalui Cool Japan Dalam Mempromosikan National Identity Jepang di Indonesia Melalui Anime dan Manga. 1–23.
- Niketas Leopard, N. (2022). Unsur Kebudayaan Jepang Dalam Anime Karakai Jozu No Takagi-san Karya Soichiro Yamamoto Kajian Sosiologi Sastra. Universitas Diponegoro.

- Nityahayu, S. (2019). *Revitalisasi Doktrin Fukuda sebagai Instrumen Diplomasi Jepang terhadap Indonesia oleh Yasuo Fukuda*. Universitas Gadjah Mada.
- Nurhayati, I., & Agustina, L. (2020). Masyarakat Multikultural: Konsepsi, Ciri dan Faktor Pembentuknya. *Akademika*, 14(01).
- Nye Jr, J. S. (2008). Public diplomacy and soft power. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 616(1), 94–109.
- Permatasari, M. R. (2021). Kepemimpinan Masyarakat Jawa (Analisis Pemikiran Max Weber: Masyarakat Abangan, Santri, Priyayi di Surakarta, Indonesia) (Javanese Community Leadership (Max Weber's Thought Analysis: Communities Of Abangan, Santri, Priyayi in Surakarta, Indonesia)). *Global Journal Of Educational Research And Management*, 1(4), 232–245.
- Prasetia, A. R. (2015). Nation branding: komunikasi (kenegaraan) atau komunikasi pemasaran. Retrieved September, 17, 2018.
- Revinsyah, M. (2018). *Diplomasi Budaya Jepang terhadap Indonesia melalui Anime: Kimi no Na wa*.
- Rudiawan, S. A. (2021). *Diplomasi Kebudayaan Jepang di Indonesia melalui Japan Cultural Weeks 2021 oleh Japan Foundation Jakarta*.
- Saud, H. E. R. (2018). Pemikiran Seorang Praktisi Diplomasi: Meretas Pemahaman Praksis Terkait Perkembangan Diplomasi di Abad 21. *Jurnal Ilmu Dan Budaya*, 40(54).
- Setiadi, E. (2015). Pengaruh Globalisasi dalam Hubungan Internasional. *Jurnal International & Diplomacy Universitas Satya Negara Indonesia*, 1(1), 1–8.
- Shoelhi, M. (2011). *Diplomasi: Praktik komunikasi internasional*. Simbiosis RekatamaMedia.
- Surentu, J. N. (2022). Peran Jkt48 Dalam Diplomasi Publik Jepang Di Indonesia Tahun 2012-2019.
- Theodore, A. C., & Wolfe, J. H. (1999). *Pengantar Ilmu Hubungan Internasional Keadilandan Power*, Alih bahasa Marbun Putra A. Bardin, Bandung.
- Thiono, B. N., & Sahetapy, W. L. (2022). Pengaruh Costumer Satisfaction Dan Brand Loce Terhadap E-Wom Pada Film Anime Serial Demon Slayer.
- Wisanggeni, W. P. (2019). Soft power Jepang di dalam Anime Samurai Champloo sebagai bentuk diplomasi kebudayaan. *LUGAS Jurnal Komunikasi*, 3(2), 64–72.