

DAFTAR PUSTAKA

- Adolphson, Mikael S. (2007). *The teeth and claws of the Buddha: Monastic warriors and sōhei in Japanese history*. University of Hawai'i Press.
- Aji, Irfan Satya. (2014). *Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter terhadap Waktu Reaksi yang Diukur dengan Ruler Drop Test*. Skripsi. Fakultas Kedokteran, Universitas Diponegoro, Semarang.
- Anwar, Etty N. 2005. Eksistensi Agama Tradisional dan Agama Baru di Jepang. Jakarta: Pusat Studi Jepang. Jepang. *Al-Hikmah: Jurnal studi Agama-Agama*. 9(2). 168-181.
- Balmain, Colette. (2017). East Asian gothic: A definition. Humanities and Social Sciences Communications. Diakses pada tanggal 13 Juli 2026, dari <https://doi.org/10.1057/s41599-017-0038-8>
- Elson, M., Breuer, J., Ivory, J. D., & Quandt, T. (2014). More than stories with buttons: Narrative, mechanics, and context as determinants of player experience in digital games. *Journal of Communication*, 64(3), 521–542.
- Foster, Michael Dylan. (2015). *The Book of Yōkai: Mysterious creatures of Japanese folklore*. University of California Press, California.
- Gidion, Barwida. (2023). *Analisis Visual Scene Video Game Red Dead Redemption 2*. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja.
- Gislam, C., Crawford, G., Bagnall, G., Gosling, V., & Yodovich, N. (2025). *Do Video Games Matter? Examining Video Games' Pathways to Legitimacy and Cultural Value Through Cultural Intermediaries*. Games and Culture. Di akses pada tanggal 30 Juni 2026 dari <https://doi.org/10.1177/15554120251341621>
- Hall, S., Jessica E., Sean N. (2). (2013). *Representation*. Inggris, Sage Publishing.
- Hartz, Paula. (2019). *Shinto : Religion Of the World* . New York, Chelsea House Publishing.
- Hypergryph. (2025). *Terra: A Journey: The Arknights Official Lore Compendium* (Global Ed.). Yostar.
- Ilham, Maulana. (2024). *Makna Makhluk Supernatural “Yokai” Dalam Serial Animasi “Jujutsu Kaisen: Season 2”*. Skripsi, Ilmu Komunikasi, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.

- Jensen, B. (2020, January 29). *Arknights Review – Gacha Tower Defense Done Right*. Noisy Pixel. Di akses pada tanggal 7 Agustus 2024 dari <https://noisypixel.net/arknights-review-ios/>
- Juita & Tasya Amanda. (2023). Sejarah Agama Shinto dan Perkembangannya di Jepang. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Agama-Agama*. 9(1). 168-181.
- John Kirriemuir, Angela Mcfarlane. *Literature Review in Games and Learning*. 2004. {hal-00190453}
- Kasrolina, Desi & Randy. (2021). *Kebudayaan Indonesia*. Eureka Media Aksara, Purbalingga.
- Lada, J. (2020, January 24). *The Doctor Is In as Arknights Is Available Worldwide*. Siliconera. Di akses pada tanggal 7 Agustus 2024 dari <https://www.siliconera.com/the-doctor-is-in-as-arknights-is-available-worldwide/>
- Maheswara M., Aditya & Nur Fatwa. (2021). Representation of Middle Eastern Islamic Locality in Video Games. *Jurnal Kajian Islam dan Budaya*. 19(1), 141-151.
- Murray, Soraya (2017). *On video games: The visual politics of race, gender and space*. t.k. I.B. Tauris.
- Nobuko, I. (1996). ビジネス日本語教育における教育目標の設定について・文化・習慣についての重要性を考える. 日本語教育研究センター紀要, 11-24.
- Wiriani, Ni Made & Ni Kadek Ima Damayanti (2026). Tradisi Ritual Shinto pada *Manga Kamikami Kaeshi* Karya Ema Toyama. *Sakura*, 8(1), 550-565.
- Ono, S. 2011. *Shinto: the Kami Way*. Singapore, Tuttle Publishing
- Praja Waskito, Pandu. (2022). *Shintoisme dalam Perspektif Agama sebagai Sistem Budaya Menurut Clifford Geertz*. Skripsi. Fakultas Filsafat, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta
- Penney, M. (2022). Buddhism arrives in Japan. EBSCO Research Starters. Diakses pada tanggal 13 Juli 2026, dari <https://www.ebsco.com/research-starters/history/buddhism-arrives-japan>
- Picard, Martin. (2013), The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games. *The International Journal Of Computer Game Research*, 13(2), gamestudies.org.
- Picken, S. D. B. 2006. *The A to Z of Shinto*. Scarecrow Press.

- Richie M. Roos, Joe & Eka Adhitya Dharmawan. (2023). Rancang bangun aplikasi video game first person shooter menggunakan engine Unity. *Jurnal Simetrik*, 13(1), 661–668.
- Safarina, Latifah & Hafiz Aziz Ahmad. (2023). Representasi Budaya Minum Kopi Dalam Game Visual Novel Coffee Talk. *Jurnal Bahasa Rupa*, 6(3), 217-226.
- Serang, Bernanda Manuela. (2024). Eksistensi Tarian Kagura dari Kota Matsumae di Hokkaido yang Jadi Perjuangan Kesenambungan Budaya. *Harian Disway*. Diakses tanggal 15 Agustus 2026 dari <https://harian.disway.id/read/788693/eksistensi-tarian-kagura-dari-kota-matsumae-di-hokkaido-yang-jadi-perjuangan-kesinambungan-budaya>
- Sianipar Yunita Putri, Ruth & Endang Poerbowati. (2024). Representasi Bentuk-Bentuk Kepercayaan Shinto dalam Video Game “Genshin Impact”. *Jurnal Kajian Budaya, Bahasa, dan Sastra*. 4(3). 22-35.
- Sony Music Labels Inc. (2020). 全世界 4000 万 DL を超える、世界中で大人気のスマホアプリゲーム「明日方舟（アークナイツ）」1st アニバーサリー主題歌を担当決定. Sony Music Entertainment Japan. Di Akses pada tanggal 6 Agustus 2024 dari <https://www.sonymusic.co.jp/artist/ReoNa/info/518163>
- Sumarto. (2019). Budaya, pemahaman dan penerapannya: Aspek sistem religi, bahasa, pengetahuan, sosial, kesenian dan teknologi. *Jurnal Literasiologi*, 1(2).144-159.
- Nurmansyah, G. Nunung R., Reca A. H. (2019) *Pengantar Antropologi Sebuah Ikhtisar Mengenal Atropologi*. Lampung, Aura Publishing.
- Syahputra, H., Ramadhani, D., Hasibuan, K. A. R., & Sahri, A. (2025). Zen Buddhisme. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(2), 19334–19343
- Wahab Syakhrani, Abdul & Muhammad Luthfi Kamil. (2022). Budaya dan kebudayaan: Tinjauan dari berbagai pakar, wujud-wujud kebudayaan, 7 unsur kebudayaan yang bersifat universal. *Cross-Border*, 5(1), 782–791.
- Wright, Jean A. (2005), *Animation Writing and Development: from Script Development to Pitch*, Elsevier, Burlington.