

DAFTAR PUSTAKA

A. Publikasi Cetak

- Anggito, Albi & Setiawan, Johan. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Sukabumi: CV Jejak.
- Badaruddin, Muliati, dkk. 2021. Belajar Animasi Menggunakan Adobe Flash CS3 Medan: Yayasan Kita Menulis
- Baiduri, Risanti. 2017. Pengaruh Pendidikan Bahasa dan Budaya Jepang Terhadap Siswa di SMA Negeri 12 Bekasi. Jakarta, Universitas Darma Persada.
- Bastin, Nahoson. 2022. Apakah Itu *Anime* ?. Sidoarjo: Nahoson Bastin Publishing.
- Darmadi. 2017. Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta: Deepublish Publisher
- Fauziah, Syifa. 2021. Monograf Efektivitas E-Learning Berbantuan Edmodo Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa. Klaten: Penerbit Lakeisha
- Firtriana, Roshiyami. 2019. Pengaruh *Anime* dan *Manga* Terhadap Bertambahnya Minat Pemelajar Bahasa Jepang. Jakarta, Universitas Darma Persada.
- Hamid, Mustofa Abi, dkk. 2020. Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Hapsari, Sri. 2005. Bimbingan Dan Konseling SMA Kelas X. Jakarta: Grasindo
- Hung, Regitha Martha. 2021. Pengaruh Karya *Boyband Handsign* Terhadap Minat Mahasiswa Universitas Darma Persada Dalam Mempelajari Bahasa Isyarat Jepang. Jakarta, Universitas Darma Persada.
- Mamik. 2015. Metode Kualitatif. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Nurfadhillah, Septy, dkk. 2021. Media Pembelajaran, Sukabumi: CV Jejak
- Rahmat, Pupu Saeful. 2021. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Roberto, Uron Hurit, dkk. 2021. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Media Sains Indonesia.

- Sa'ad, Muhammad Ibnu. 2020. *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Satmatanu, Raditya. 2020. *Penciptaan Film Animasi "SIAL!" Dengan Teknik 2D Digital Animation*. Yogyakarta, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sumiharsono, Rudy dan Hasanah, Hisbiyatul. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi
- Sunarsih, Wiwin. 2020. *Pembelajaran CTL (Contextual Teach and Learning), Belajar Menulis Berita Lebih Mudah*. Indramayu: Adab
- Takagi, Celika. 2021. *Pengaruh Permainan Karuta Terhadap Pembelajaran Bahasa Jepang Bagi Mahasiswa Prodi Bahasa Dan Kebudayaan Jepang*. Jakarta, Universitas Darma Persada
- Yolanda, Dilla Desvi. 2020. *Pemahaman Konsep Matematika Dengan Metode Discovery*. Bogor: Guepedia.
- Yudhanto, Yudho dan Purnomo, Fendi Aji. 2017. *Panduan Mahir Pengantar Teknologi Informasi*. Surakarta: UNS Press
- Zakiah, Ismi dan Ritanti, Ns. 2021. *Kecanduan Game Online Pada Remaja Dan Penanganannya*. Bandung: Media Sains Indonesia.

B. Publikasi Elektronik

- Afaf. 2016. *Perbedaan Learning System Dan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Etnis Jawa Dan Tionghoa*. Semarang, Universitas Negeri Semarang
<http://lib.unnes.ac.id/28626/1/1511411159.pdf> diakses pada 1 Agustus 2022
- Afriani, Jayanti. 2020. *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V di MI Azharyah Palembang*. Palembang, UIN Raden Fatah.
<http://repository.radenfatah.ac.id/7726/> diakses pada 21 Juli 2022
- Agustina, Candra & Tri Wahyudi. 2015. *Aplikasi Game Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia*, 1 (1) 1-8
<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/590/481> diakses pada 14 Juni 2022.

- Aisyah, Ida. 2019. *Anime dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa yang Tergabung Dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)*. Jakarta, Universitas Islam Negeri
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/45316/1/Ida%20Aisyah.pdf> diakses pada 6 Juni 2022
- Anime Industry Data The Association Of Japanese Animations*
<https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data> diakses 16 November 2021
- Animasi Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online
<https://kbbi.web.id/animasi> diakses 24 April 2022
- Budaya Populer Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online
<https://kbbi.web.id/populer> diakses 24 April 2022
- Chaniago, R. Hafiz & Fauziah Kartini H.B. 2011. Budaya Populer dan Komunikasi: Impak Kumpulan Slank Terhadap Slankers di Indonesia. *Jurnal Komunikasi, Malaysian Journal of Communication* Jilid 27(1) hal 91-100.
https://www.academia.edu/9188856/BUDAYA_POPULER_DAN_KOMUNIKASI_IMPAK_KUMPULAN_SLANK_TERHADAP_SLANKERS_DI_INDONESIA diakses pada 20 Juli 2022
- Fitri, Zainur, dkk. 2015. Korelasi Antara *Anime* Dengan Minat Belajar Bahasa Jepang Mahasiswa Angkatan 2013/2014 UNSADA, 3 (1)
<https://docplayer.info/58829116-Korelasi-antara-anime-dengan-minat-belajar-bahasa-Jepang-mahasiswa-angkatan-2013-2014-unsada.html> diakses pada 27 Juni 2022
- Genre *Anime*
<https://dafunda.com/otaku/macam-macam-genre-di-anime-terbaik/> diakses 7 Juni 2022
- Hendrastomo, Grendi dan Nugroho, Prista Ardi. 2016. *Anime sebagai budaya populer “Studi pada komunitas anime di Yogyakarta”*. Yogyakarta, Pend. Sosiologi FIS UNY. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/societas/article/viewFile/9099/8770> di akses pada 21 Juli 2022
- Iqbal, Chadajah Isfariani. 2016. Budaya Populer *Game Pokemon Go* Sebagai *Soft Diplomacy* Jepang. *Izumi*, 5(2) 1-9.
<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi/article/view/12144> diakses pada 7 Agustus 2022

Irsa, Dora, dkk. Perancangan Aplikasi *Game* Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linier Congruent Method (LCM) Berbasis Android, 6 (1) 7-14. <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/IG/article/view/4/3> diakses pada 14 Juni 2022.

Jenis-Jenis *Game* dan Genre *Game*

<https://www.pricebook.co.id/article/review/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu> diakses pada 7 Juni 2022

Komunitas Pecinta *Anime* Jakarta (KOPAJA)

<https://japanesestation.com/community/local-profiles/kopaja-komunitas-pecinta-anime-yang-unik-dari-jakarta> diakses 20 April 2022

Minat Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online

<https://kbbi.web.id/minat> diakses 16 November 2021

Newzoo's Top Countries & Markets by *Game* Revenues

<https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues/> diakses 16 November 2021

Novantoro, Aldian. 2016. Perancangan *Game Platform* Bergener *Side Scrolling* Tentang Sandi Morse Berjudul "Morse"

<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1791/> diakses pada 30 Juli 2022

Pengaruh Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online

<https://kbbi.web.id/pengaruh> diakses 16 November 2021

Pengaruh Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online

<https://kbbi.web.id/pengaruh> diakses 16 November 2021

Permainan Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online

<https://kbbi.web.id/main> diakses 24 april 2022

Refita, Wan Della. 2018. Analisis Minat Menjadi Guru Mahasiswa Semester V Pendidikan Biologi Universitas Islam Riau Tahun Akademik 2017/2018. Riau, Universitas Islam Riau

<https://repository.uir.ac.id/4579/> diakses pada 30 Juli 2022

Rohmani. 2019. Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa, 9(1) 67-78

<https://jurnal.umko.ac.id/index.php/eksponen/article/download/134/113> diakses pada 30 Juli 2022

- Saraswati, Diah Ayu. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran *Sugestopedia* Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa SMP Yayasan Bakti Prabumulih. Palembang, Universitas Muhammadiyah.
<http://repository.um-palembang.ac.id/id/eprint/4798/> diakses pada 21 Juli 2022
- Suantari, Eka. 2016. Dunia Animasi. Bali: Miiia Art.
https://www.academia.edu/20117174/Dunia_Animasi diakses pada 18 Juli 2022
- Sejarah *Anime* di Indonesia
https://www.animindo.net/wp-content/uploads/2013/02/sejarah_anime.pdf
diakses pada 16 Mei 2022
- Sejarah Animasi Jepang
<https://klubkajianfilmikj.wordpress.com/2009/04/30/animasi-Jepang/> diakses pada 16 Mei 2022
- Sejarah *Game*
<https://sobatgame.com/sejarah-game/> diakses pada 8 Juni 2022
- Sejarah *Game* di Jepang
<https://skdesu.com/id/video-game-di-Jepang/> diakses pada 8 Juni 2022
- Sejarah SMA Negeri 4 Tambun Selatan
<https://sman4-tamsel.sch.id/> diakses pada 12 Juni 2022
- Survey Report On Japanese Language Education Abroad 2018
https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/dl/survey2018/Report_all_e.pdf diakses 30 Oktober 2021
- Widiastuti, Tri. 2013. Hubungan Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Karitas Ngaglik Tahun Pelajaran 2011/2012. Yogyakarta, Universitas Sanata Dharma.
<https://repository.usd.ac.id/5890/> diakses pada 21 Juli 2022