

DAFTAR PUSTAKA

- Ambari, N. P. M. (2017). Nilai Ganbaru dalam Manga Hajime No Ippo Karya Morikawa Joji. *Humanis*, 20(1), 169–177. Diambil dari <https://ojs.unud.ac.id/index.php/sastra/article/view/33022>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atmiko, S. P. (2022). Persona EMIYA dalam Anime Fate/Stay Night Unlimited Blade Works Karya Takahiro Miura. *Jurnal SAKURA : Sastra, Bahasa, Kebudayaan Dan Pranata Jepang*, 4(1), 108–117. <https://doi.org/10.24843/js.2022.v04.i01.p09>
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan validitas data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 46–62. Diambil dari <http://www.yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/meyakinkan-validitas-data-melalui-triangulasi-pada-penelitian-kualitatif.pdf>
- Baksin, A. (2006). *Jurnalistik Televisi: Teori dan Praktik*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Burgess, C. (2007). Multicultural Japan? Discourse and the 'Myth' of Homogeneity. *The Asia-Pacific Journal/ Japan Focus Volume*, 5(3), 1–25. Diambil dari <https://apjif.org/-Chris-Burgess/2389/article.html>
- Davies, R. J., & Ikeno, O. (Ed.). (2002). *The Japanese Mind : Understanding Contemporary Japanese culture*. Boston: Tuttle Publishing.
- Doi, T. (2001). *The Anatomy of Self: The Individual Versus Society*. Tokyo: Kodansha International.
- Fiske, J. (2004). *Cultural And Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Fiske, J. (2010). *Television Culture, 2nd edition*. London: Routledge Publisher.
- Gill, T. P. (2012a). Lecture no. 2 Nihonjinron. *Contemporary Japanese Culture and Society*. Yokohama: Universitas Meijigakuin. Diambil dari http://www.meijigakuin.ac.jp/~gill/pdf/02_Nihonjinron_120930.pdf
- Gill, T. P. (2012b). Lecture No. 3 Anti Nihonjinron. *Contemporary Japanese Culture and Society*. Yokohama: Universitas Meijigakuin. Diambil dari http://www.meijigakuin.ac.jp/~gill/pdf/03_Anti-Nihonjinron_121003.pdf
- Gunawan, G., & Aziz, H. (2018). Analisis Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia SMP Pemain Game Online Android Bergenre Battle Royale. *Al-Mubin*;

- Islamic Scientific Journal*, 1(1), 11–21.
<https://doi.org/10.51192/almubin.v1i1.83>
- Hemmi, C. (2006). Ganbarism': an art in the craft of collaborative learning. *IATEFL VOICES*, (187), 5–6. Diambil dari <https://associates.iatefl.org/pages/materials/voicespdf/cp5.pdf>
- Herdianti, I. A. (2021). *Analisis Kode Semiotik Pada novel Puya Ke Puya karya Faisal Oddang* (Skripsi). Universitas Muhammadiyah, Malang.
- Herlina. (2012). Isyarat Wajah (Facial Sign). *Direktori File UPI*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Diambil dari http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PSIKOLOGI/196605162000122-HERLINA/IP-TM9_FACIAL_SIGN.pdf
- Huriyah, T. A., Febrianty, F., & Kurniawan, S. (2020). Honne dan Tatemaie Dalam Novel Sairensu Karya Akiyoshi Rikako. *Janaru Saja: Jurnal Program Studi Sastra Jepang*, 9(2), 52–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.34010/js.v9i2.4145>
- Hutami, I., Yusanto, F., & Nugroho, C. (2018). Membedah Komodifikasi Isi Pesan Mini Drama Line “Nic And Mar” (Analisis Semiotika John Fiske Terhadap Mini Drama Line). *SIMULACRA: JURNAL SOSIOLOGI*, 1(1), 101–116. <https://doi.org/10.21107/sml.v1i1.4988>
- Kawagishi, K. (2011). 「頑張る」における構造と変化. *安田女子大学紀要*, 39, 11–19. doi.org/10.24613/00000216
- Kazufumi, M., & Befu, H. (1993). Japanese Cultural Identity. *Japanstudien*, 4(1), 89–102. <https://doi.org/10.1080/09386491.1993.11827036>
- Lestari, N. P. C., & Dewi, N. P. I. P. (2020). Tanda Emosi Tropes Symbol Pada Komik Indonesia Pasutri Gaje. *SPHOTA: Jurnal Linguistik Dan Sastra*, 12(2), 11–21. <https://doi.org/10.36733/sphota.v12i2.987>
- Lusiana, Y., Tjaturrini, D., Widjanarko, W., & Wiratikusuma, F. (2022). Representation of Junzi and Wen-Wu as Confucian Hero in Character Mei Changsu on TV Drama Langya Bang. *The Journal of Society and Media*, 6(1), 157–187. <https://doi.org/10.26740/jsm.v6n1.p157-187>
- Mahsun. (2005). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Makino, S. (1996). *Uchi to Soto no Gengubunkagaku [The Study of Culture of In-Group and Out-Group]*. Tokyo: ALC.
- Matsuura, K. (1994). *日本語ーインドネシア語辞典*. Kyoto: Kyoto Sangyo University Press.

- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *JURNAL ILMIAH KESEHATAN MASYARAKAT: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>
- Moleong, L. J. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mouer, R., & Sugimoto, Y. (1986). *Images of Japanese Society: A Study on the Structure of Social Reality*. London and New York: Kegan Paul International.
- Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013). Semiotics In Research Method of Communication [Semiotika Dalam Metode Penelitian Komunikasi]. *Jurnal Pekommas*, 16(1), 73–82. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2013.1160108>
- Nitobe, I. (2015). *Bushido: The Soul Of Samurai: Jalan Kebijaksanaan Para Kesatria Jepang*. Jakarta: Daras Books.
- Noor, R. (2010). *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Nurgiyantoro, B. (2007). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Pres.
- Pah, T., & Darmastuti, R. (2019). Analisis Semiotika John Fiske Dalam Tayangan Lentera Indonesia Episode Membina Potensi Para Penerus Bangsa Di Kepulauan Sula. *Communicare: Journal of Communication Studies*, 6(1), 1–22. <https://doi.org/10.37535/101006120191>
- Prasetya, I. Y. (2011). Pergeseran Peran Ideologi Dalam Partai Politik. *Jurnal Ilmu Politik Dan Ilmu Pemerintahan*, 1(1), 30–40. Diambil dari https://fisip.umrah.ac.id/wp-content/uploads/2012/03/JURNAL-ILMU-PEMERINTAHAN-BARU-KOREKSI-last_36_46.pdf
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Prihatomo, W., & Parastuti. (2022). Komunikasi Non Verbal yang Terefleksi dari Onomatope dalam Anime “Kaichou wa Meido Sama.” *HIKARI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bahasa Dan Sastra Jepang*, 6(1), 92–104. Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/46681>
- Puspita, D. F. R., & Nurhayati, I. K. (2018). Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Realitas Bias Gender Pada Iklan Kisah Ramadhan Line Versi Adzan Ayah. *ProTVF*, 2(2), 157–171. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v2i2.20820>
- Rahayuningtyas, P. (2016). Bentuk Nilai Bushido Dalam Novel Saga No Gabai Baachan Karya Shimada Yoshichi [Bushido Forms Found In Shimada Yoshichi’s Novel: Saga No Gabai Baachan]. *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah*

- Kebahasaan Dan Kesusastraan*, 7(2), 50–60. Diambil dari <https://www.journal.unipdu.ac.id/index.php/diglosia/article/view/568>
- Riduwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru – Guru dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rini, K. P., & Fauziah, N. (2019). Feminisme Dalam Video Klip Blackpink: Analisis Semiotika John Fiske Dalam Video Klip Blackpink Ddu-Du Ddu-Du. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(2), 317–328. Diambil dari <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/view/669>
- Rönkvist, P. (2016). *To Fight with Courage and Honor : Ridderlighet i japansk fantasy-anime* (Skripsi). Örebro University, Örebro.
- Saputri, Y. (2018). *Perbandingan Konsep Honne Tatemaie Masyarakat Jepang dan Konsep Tepa Selira Masyarakat Indonesia* (Skripsi). Universitas Sumatera Utara, Medan.
- Shabrina, S. (2018). Nilai moral Bangsa Jepang Jin dalam Film Sayonara Bokutachi No Youchien (Kajian Semiotika John Fiske). *Janaru Saja : Jurnal Program Studi Sastra Jepang*, 7(2), 61–71. <https://doi.org/10.34010/js.v7i2.2419>
- Shirley, A. (2010). A look at Nihonjinron: Theories of Japaneseness. *Otemae Journal*, 10, 33–42. Diambil dari <http://id.nii.ac.jp/1160/00000079/>
- Sobur, A. (2004). *Analisis Teks Media*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Stokes, J. (2003). *How To Do Media and Cultural Studies*. London: Sage Publications.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sugimoto, Y. (2010). *An Introduction to Japanese Society, Third Edition*. New York: Cambridge University.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suliyati, T. (2013). Bushido pada masyarakat Jepang: Masa lalu dan masa kini. *Izumi*, 1(1). Diambil dari <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi/article/view/6232>
- Suseno, I. W. (2018). Mengenal Profil Karakter Bangsa Jepang Melalui Filsafat Ganbaru. *KIRYOKU*, 2(2), 110–118. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v2i2.110-118>

- Thomas, T. (2022). The Fate Of Artoria: Contextually Exploring Gender, Character, and Conflict in Fate/Zero. Dalam S. Austin (Ed.), *Arthurian Legend in the Twentieth and Twenty-first Centuries* (hlm. 35–52).
- Udghitasari, N. M., Budiarta, I. D. P. G., & Putra, I. G. N. (2021). The Rose as a Symbol of Human Behavior Become a Source of Ideas In Painting. *CITAKARA: JURNAL PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN SENI MURNI*, 1(2), 1–8. Diambil dari <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/citrakara/article/view/1528>
- Ushiyama, K. (2007). *Mite Wakaru Nihon*. Tokyo: JTB.
- Vera, N. (2015). *Semiotika dalam Riset Komunikasi, Cet. Kedua* (R. Sikumbang, Ed.). Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Wardhana, A. P. S. (2021). Propaganda Ideologi Bushido Dalam Film Djagalah Tanah Djawa Pada Masa Pendudukan Jepang. *Handep: Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 5(1), 49–68. <https://doi.org/10.33652/handep.v5i1.202>
- Weiner, M. (Ed.). (1997). *Japan's Minorities: The Illusion of Homogeneity*. London: Routledge.
- Wiratna, S. (2014). *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Za'alali, A. (2014). *Sikap majelis guru terhadap penerapan kurikulum 2013 di MAN 2 model Pekanbaru* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau.

DAFTAR LAMAN WEB

- A, H. (2014, Desember 31). The 2014 UK Anime Network Awards. Diambil 18 Desember 2021, dari https://www.uk-anime.net/articles/The_2014_UK_Anime_Network_Awards.html
- Dahidi, A., & Wakhudin. (t.t.). Jepang Negara dengan Kriminalitas Sangat Rendah. Diambil 19 Juli 2022, dari <https://jepang.upi.edu/berita-pengumuman/blog/drs-ahmad-dahidi-m-hum/2015-2/jepang-negara-dengan-kriminalitas-sangat-rendah/>
- Fajri, D. L. (2021, Desember 21). Pengertian, Ciri, dan Contoh Unsur Intrinsik dalam Cerpen. Diambil 17 September 2022, dari <https://katadata.co.id/intan/berita/61c1deae57cf6/pengertian-ciri-dan-contoh-unsur-intrinsik-dalam-cerpen>
- Loo, E. (2010, Desember 21). Fate/Zero Novel Gets Ufotable Anime Along With Manga (Update 6). Diambil 18 Desember 2021, dari <https://www.animenewsnetwork.com/news/2010-12-21/fate/zero-novel-gets-anime>
- Loo, E. (2011, September 21). Aniplex to Stream Fate/Zero Worldwide in 8 Subbed Languages. Diambil 18 Desember 2021, dari <https://www.animenewsnetwork.com/news/2011-09-20/aniplex-to-stream-fate/zero-worldwide-in-8-languages>
- Loo, E. (2012a, September 25). Japan's Animation Blu-ray Disc Ranking, September 17-23. Diambil 18 Desember 2021, dari <https://www.animenewsnetwork.com/news/2012-09-25/japan-animation-blu-ray-disc-ranking-september-17-23>
- Loo, E. (2012b, Oktober 7). Fate/Zero, K-ON Win Top Prizes in Newtype Anime Awards (Updated). Diambil 18 Desember 2021, dari <https://www.animenewsnetwork.com/news/2012-10-07/fate/zero-k-on-wins-top-prizes-in-newtype-anime-awards>
- Miyashita, Y. (2020, Januari 24). Ada Berapa Banyak Pelajar Bahasa Jepang di Indonesia? Diambil 6 November 2021, dari <https://www.sukasuki.org/2020/01/ada-berapa-banyak-pelajar-bahasa-jepang-di-indonesia/>
- Presi. (2021, Maret 12). Ciri Orang Tidak Suka kepada Kita, Cermati Bahasa Tubuhnya. Diambil 10 Juni 2022, dari <https://nova.grid.id/read/052597816/8-ciri-orang-tidak-suka-kepada-kita-cermati-bahasa-tubuhnya?page=all>
- Putra, A. (2020, April 22). Macam-macam Emosi yang Membuat Anda Menjadi Manusia Seutuhnya. Diambil 10 Mei 2022, dari

<https://www.sehatq.com/artikel/macam-macam-emosi-yang-membuat-anda-menjadi-manusia-seutuhnya>

Ransom, K. (2012, Maret 14). Fate/Zero Tops Haruhi as #1 TV Anime BD Box in 1st-Week Sales. Diambil 18 Desember 2021, dari <https://www.animenewsnetwork.com/news/2012-03-13/fate/zero-tops-haruhi-as-no.1-tv-anime-bd-box-in-1st-week-sales>

Rewrite, M. (t.t.). Fate/Zero. Diambil 18 Desember 2021, dari https://myanimelist.net/anime/10087/Fate_Zero

Sikap. (2016). Diambil 15 September 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Sikap>

Team, F. (2019, Maret 4). 3 Makna Terpendam Ini Membuat Mawar Biru Jadi Hadiah Terbaik. Diambil 19 Oktober 2022, dari <https://outerbloom.com/blogs/inspirations/3-makna-terpendam-ini-membuat-mawar-biru-jadi-hadiah-terbaik>

