

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damono, Sapardi Djoko. 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Denzin, Norman. K., & Lincoln, Yvonna. S. 2011. *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Hartoko, Dick. 1986. *Pemandu di Dunia Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Moleong, Lexy. J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pradopo, Rachmad Djoko. 2013. *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riessman, Catherine Kohler. 1939. *Narrative Analysis*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Sanders, Julie. 2006. *Adaptation and Appropriation*. Oxon: Routledge.
- Stanton, Robert. 2007. *Teori Fiksi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Teeuw, A. 1988. *Sastra dan Ilmu Sastra*. Bandung: Pustaka Jaya.
- Wellek, Rene, Austin Warren. 1989. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Jurnal

- Anjani, Dewi Anggi, Novi Andari. 2023. "Alih wahana manga tower of god ke dalam anime Kami no Tou". *UNCOLLCS*. Vol. 2 No. 1: 566-579.
- Damayanti, Silvia, Ni Putu Luhur Wedayanti, Ida Ayu Laksmi Sari. 2020. "Alih Wahana Cerita Rakyat Terjadinya Pulau Bali dari Buku Cerita Bergambar Menjadi Anime". *Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya*. Vol. 18 No. 2: 118-125.
- Jayanti, Ni Komang Tri. 2020. "Alih Wahana Manga Ao Haru Ride Karya Sakisaka Io ke Dalam Film Live action Karya Sutradara Miki Takahiro". *Jurnal Sakura : Sastra, Bahasa, Kebudayaan Dan Pranata Jepang*. Vol. 2

No. 2: 63-73.

Krishnapatria, Kriswanda. 2021. "Penyajian Tema dalam Alih Wahana Game dan Serial Netflix Castlevania". *Journal of Animation and Games Studies*. Vol. 7 No. 1: 25–42.

Maryanti, Ardila, Yusak Hudiyo, Alfian Rokhmansyah. 2022. "Alih Wahana pada Alur Film Posesif Surtadara Edwin ke Novel Posesif Karya Lucia Priandarini". *Ilmu Budaya Junral Bahasa, Seni, Da Budaya*. Vol. 6 No. 3: 1126–1137.

Negarawati, Amelia Larasita. 2017. "Pengurangan Plot Dalam Alih Wahana Dari Anime ke Live Action Assassination Classroom". *Janaru SAJA Jurnal Program Studi Sastra Jepang*. Vol. 6 No. 1: 25–36.

Padmiani, Ni Luh Gde, Silvia Damayanti, Ni Luh Kade Yuliani Giri. 2017. "Alih Wahana Cerita Rakyat Momotaro dari Ehon Menjadi Kashi dan Anime". *Fakultas Ilmu Budaya Unud*. Vol. 19 No. 1: 400–408.

Rahayu, Septiani Puji, Mita Ulfia Fauziah. 2022. "Perubahan Variasi Tokoh dalam Game "Dreadout" (2014) menjadi Film "Dreadout" (2019)". *Lingua Franca Jurnal Bahasa Dan Sastra*. Vol. 1 No. 1: 10-25.

Achmad, Reza Khaidar, Sumiyadi Yulianeta. 2022. "Alih Wahana dari Video Game ke Cerita Pendek Fan Fiction". *Riksa Bahasa*. Vol. 16: 223-229.

Wahyuningtyas, Sri, Widowati, Herning Puspitarini. 2018. "Alih Wahana Game Touken Ranbu Menjadi Drama Musikal sebagai Representasi Identitas Latar dan Budaya Jepang". *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*. Vol. 13 No. 1: 99-109.

Internet

Ehan, Rex. 2023. *How Many Anime Are There In The World* (on-line). <https://animecare.com/how-many-anime-are-there-in-the-world/>. diakses 5 Maret 2024.

Elly, Thomas. 2020. *Sound Effects in Writing: 25 Onomatopoeic Words a Writer Should Know* (on-line). <https://www.clippings.me/blog/onomatopoeic-words/>. diakses 11 Mei 2025.

Peters, Megan. 2022. *Anime Industry Just Posted Its Highest Profits Since 2002*. [https://comicbook.com/anime/news/anime-industry-profits-2022/#:~:text=Anime %3D Money,due to pandemic-related delays](https://comicbook.com/anime/news/anime-industry-profits-2022/#:~:text=Anime%3D Money,due to pandemic-related delays). diakses 5 Maret 2024.