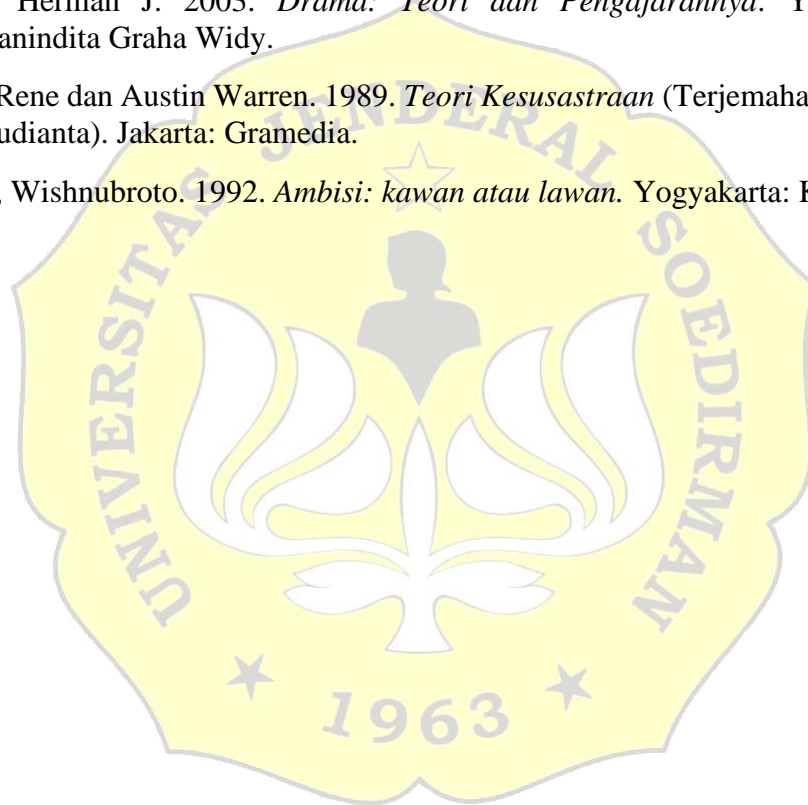


## DAFTAR PUSTAKA

- Adkon, dan Ridwan. 2009. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistik untuk Penelitian*, cetakan 3, Alfabeta: Bandung.
- Alex Sobur. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ali, Muhammad, Rosta Minawati, Edward Zebua. 2018. “*Analisis Unsur Intrinsik pada Film Karma Karya Bullah Lubis*”. Dalam *Jurnal Proporsi*. Volume 3, No 2.
- Aminuddin, 2004. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru. Algensindo
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. 1988. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Liberty.
- Creswell, J. W. 1998. *Qualitative inquiry and research design : choosing among five tradition*. London : Sage Publication.
- Damono, Sapardi Djoko. 2014. *Alih Wahana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Danim, Sudarwan, 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif Rancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian untuk Mahasiswa dan Penelitian Pemula Bidang Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Humaniora*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Eriyanto. 2013. *Analisis Naratif: Dasar-dasar Penerapan dalam Analisis Teks Berita Media*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Farhat. 2017. “Nilai Moral dalam Anime Naruto The Movie Road to Ninja Karya Masashi Kishimoto”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro
- Gravett, Paul. 2004. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. New York: Harper Design.
- Izuru, Shinmura. 2008. *Kojien*. Tokyo: Iwanami Shoten.
- Kustanto, Lilik. 2015. “*Analisis Naratif: Kemiskinan dalam Program Reality TV “Pemberian Misterius” di Stasiun SCTV*”. Dalam *Jurnal Rekam*, Vol 11, No 2. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.

- Krevolin, Richard. 2003. *Rahasia Sukses Skenario Film-film Box Office*. Bandung: Kaifa
- Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Marliah, Siti. 2016. “Karakterisasi Tokoh Utama Dalam Kumpulan Cerpen Celeng Satu Celeng Semua Karya Triyanto Triwikromo Dan Pembelajarannya di SMA”,  
*Skripsi*, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Milles, B. Matthew & A. Michael Huberman. 2007. *Analisis Data Kualitatif* (terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi ) Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia
- Minderop, Albertine. 2005. *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Morse, J.M. Barrett, M., Mayan, M., Olson K. & Spiers, J. 2002. Verification strategies for establishing reliability and validity in qualitative research. *International Journal of Qualitative Methods*. 1(2).
- Mc Cloud, S. 2001. *Understanding Comic*. Jakarta : Gramedia.
- Nazir, Mohammad. 1988. *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia,
- Nurgiyantoro, Burhan. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada.
- Noda, Yucky Hiko. 2017. “Unsur-Unsur Pembangun Konflik Dalam *Anime Kokoro Connect* Karya Sadanatsu Anda”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
- Polit, D.F. & Hungler, B.P. 1995. *Nursing research: Principles and methods*. Philadelphia: Lippincott, PA.
- Saputra, Ignatius Andi. 2010. “Ambisi Tokoh Frank Lucas dalam Script Film *American Gangster*”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
- Sayuti, A. Suminto. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Semi, M Atar. 1993. *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Stanton, Robert. 2007. *Teori Fiksi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Streubert, H.J. & Carpenter, D.R. 2003. *Qualitative research in nursing: Advancing the humanistic imperative*. 3th (eds). Philadelphia: Lippincott, PA.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardjo, Jakob. 1984. *Masyarakat dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Nur Cahaya
- Susanti, Susi. 2017. "*Struktur Sastra Pada Film Rudi Habibie*". Dalam Jurnal Diksastrasia. Volume1, No 2.
- Umar, Husein. 2001. *Metode Penelitian dan Aplikasi dalam Pemasaran*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Waluyo, Herman J. 2003. *Drama: Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widy.
- Wellek, Rene dan Austin Warren. 1989. *Teori Kesusastraan* (Terjemahan Melanie Budianta). Jakarta: Gramedia.
- Widarso, Wishnubroto. 1992. *Ambisi: kawan atau lawan*. Yogyakarta: Kanisius.



## DAFTAR LAMAN

- Anime News Network. <https://www.animenewsnetwork.com>. (diakses 10 Juli, 2018)
- Hasan. 2016. <http://fib.unej.ac.id/kajian-terhadap-ambisi-yang-direpresentasikan-oleh-dua-tokoh-dalam-novel-abc-murders/>. (diakses 10 Juli, 2018)
- Kemendikbud. 2013. Lembar Informasi Kebahasaan dan Kesastraan Edisi 1, Januari– Juni 2012 diakses dari <https://balaibahasajateng.kemdikbud.go.id/2013/02/25/fisiologis-psikologi-dan-sosiologi/> (diakses 12 Maret, 2020)
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. <http://kbbi.web.id/moral>. (diakses 10 Juli, 2018)
- Narutopedia Indonesia. <https://naruto.fandom.com/id/wiki/Jutsu>. (diakses 17 Februari, 2020)
- Solihah, Siti. 2012. <http://gongjunimilgi.blogspot.com/2012/04/rangkuman-buku-metode-karakterisasi.html>. (diakses 10 Juli, 2018)
- Suapdmono, Ario. 2017. [tps://loop.co.id/articles/mengenal-para-anbu-pasukan-elit-terkuat-dalam-serial-naruto/full](https://loop.co.id/articles/mengenal-para-anbu-pasukan-elit-terkuat-dalam-serial-naruto/full). (diakses 17 Februari, 2020)
- Wijaya. Rudi. 2017. <https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/budi-wijaya/ninja-terkuat-edo-tensei-naruto>. (diakses 17 Februari, 2020)
- Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Anime>. (diakses 10 Juli, 2018)
- Wikipedia. <https://id.wikipedia.org/wiki/Naruto>. (diakses 10 Juli, 2018)
- Wikipedia. [https://id.wikipedia.org/wiki/Itachi\\_Uchiha](https://id.wikipedia.org/wiki/Itachi_Uchiha). (diakses 10 Juli, 2018)
- Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Weekly\\_Shōnen\\_Jump](https://en.wikipedia.org/wiki/Weekly_Shōnen_Jump) (diakses, 22 September 2019)
- Yusufamarullalh, Adnan. 2019. [www.kompasiana.com/amp/adnanyusuf/5d824b73097f36072e155ea5/makna-akhiran-kata-chan-kun-san-sama-dono-dalam-bahasa-jepang](http://www.kompasiana.com/amp/adnanyusuf/5d824b73097f36072e155ea5/makna-akhiran-kata-chan-kun-san-sama-dono-dalam-bahasa-jepang). . (diakses 17 Februari, 2020)

## DAFTAR ISTILAH

<i>-kun</i>	Panggilan honorifik yang biasa digunakan untuk memanggil teman atau anak laki-laki.
<i>-san</i> untuk	Panggilan honorifik yang berlaku universal. Biasa digunakan memanggil orang lain yang belum akrab.
<i>Amaterasu</i>	Salah satu jutsu dari Sharingan.
<i>Anbu</i>	Singkatan dari Ansajutsu Senjutsu Tokushi Butai, atau Pasukan Khusus Pembunuhan dan Taktik. Anbu adalah pasukan elit yang pertama kali diciptakan oleh tokoh Tobirama untuk menyelesaikan misi misi yang berbahaya
<i>Bijuu</i>	Mahluk yang terlihat seperti binatang berukuran raksasa yang memiliki kekuatan dan chakra yang sangat dahsyat. Jinchuuriki
<i>Edo tensei</i>	Sebuah jurus terlarang yang membuat orang yang telah mati dapat hidup kembali dengan mengorbankan satu tubuh orang yang masih hidup.
<i>Genjutsu</i>	Salah satu jutsu dari Sharingan.
<i>Izanagi</i>	Salah satu jutsu dari Sharingan.
<i>Izanami</i>	Salah satu jutsu dari Sharingan.
<i>Jinchuriki</i>	Orang yang di dalam tubuhnya terdapat Bijuu.
<i>Jutsu</i>	Secara harfiah berarti "keterampilan / Teknik/" atau biasa diartikan jurus yaitu seni mistik seorang ninja yang akan dimanfaatkan dalam pertempuran.
<i>Klan</i>	Kelompok kekerabatan yang terdiri atas semua keturunan seorang nenek moyang yang diperhitungkan dari garis keturunan laki-laki atau wanita.
<i>Konoha</i>	Nama desa dalam anime Naruto Shippuuden.
<i>Kotoamatsukami</i>	Salah satu jutsu dari Sharingan.
<i>Kyubi</i>	Salah satu dari Bijuu.
<i>Mangekyou</i>	Salah satu jutsu dari Sharingan.
<i>Ninja</i>	Orang yang mempelajari dan berlatih teknik tertentu dalam bela diri. Ninja biasanya mendapatkan misi tertentu



<i>Sanbi</i>	Salah satu dari Bijuu.
<i>Sharingan</i>	Kemampuan jutsu mata yang dimiliki dan dikuasai klan Uchiha
<i>Shuriken</i>	Senjata tradisional Jepang yang berbentuk seperti bintang yang dilemparkan kepada musuh atau sasaran, dan kadang digunakan untuk menusuk, memotong, dan membunuh
Taka	Nama kelompok yang dibangun oleh tokoh Sasuke.
<i>Tsukuyomi</i>	Salah satu jutsu dari Sharingan.
<i>Yonbi</i>	Salah satu dari Bijuu.

