

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Jurnal:

- Alexandra, Putri. 2017. "Kajian Mitos Terhadap Representasi Karakter Hewan Pada Film Animasi Bakemono No Ko". Skripsi: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Alfiani, Annisa Isnurifa. 2015. "Representasi Otaku Dalam Anime Kami Nomi Zo Shiru Sekai". Skripsi: Universitas Airlangga.
- Azhima, Fathur Razaq; Budiman, Arief; Mario. 2021. "Desain Karakter Adaptasi Gijinka Yang Mengangkat Hewan Endemik Samarinda". *Jurnal e-Proceeding of Art & Design*: Vol.8, No.6. Mario Universitas Telkom, Bandung.
- Azura, Talitha. 2018. "Hinomoto Oniko sebagai bagian dari Budaya Populer Gijinka di Jepang". Skripsi: Universitas Brawijaya.
- Budianto, Firman. 2015. "Anime, Cool Japan, Dan Globalisasi Budaya Populer Jepang". *Jurnal Kajian Wilayah*, Vol. 6 No. 2.
- Ediciones, Parramon. 2003. *Art of Drawing The Human Body*. Penerjemah: Edgar Loy Fankboner. New York: Sterling Publishing CO, Inc.
- Endarini, Endah Riana. 2018. "Representasi Idola Film Animasi Shingeki No Kyojin Pada Tokoh Levi Dan Mikasa". *ARTic*.
- Enomoto, Aki. 2008. "Light Novel Criticism". *NTT Shuppan*.

- Frederica, Stella Vania. 2018. "Sejarah Perkembangan Kantai Collection di Jepang". Skripsi: Universitas Darma Persada.
- Hardjana, Alfons Christian. 2021. "Tinjauan Desain Bentuk Karakter Sel Darah Merah dalam Anime Hataraku Saibou". *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru*, Vol. 3, No. 2.
- Heikura, Karolina. 2018. *Make Manga*. Ohio: CINCINNATI. IMPACTUniverse.com
- Ito, Kinko. 2005. "A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society". *Journal of Popular Culture*, Vol. 38.
- Juliano, Sangra P. 2015. "Komunikasi Dan Gender : Perbandingan Gaya Komunikasi Dalam Budaya Maskulin Dan Feminim". *Jurnal Ilmu Politik dan Komunikasi*, Vol. V, No.I. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Lent, John A. 2001. "Illustrating Asia: Comics, Humor Magazines, and Picture Books". Honolulu, Hawaii: University of Hawaii Press.
- Maulana, Dwi Yulanda Dimastya. 2017. "Analisis Kepribadian Tokoh Yuki Dan Ame Dalam Anime Ookami Kodomo No Ame To Yuki Karya Mamoru Hosoda Kajian Psikologi Sastra". Skripsi : Unversitas Diponegoro.
- Noviana, Fajria. 2019. "Representasi Hero's Journey Pada Tokoh Chihiro Dalam Anime Spirited Away Karya Miyazaki Hayao". *Izumi*, Vol. 8, No. 1.
- Occhi, Debra J. 2010. "Consuming Kyara 'Characters:' Anthropomorphization and Marketing in Contemporary Japan". *Comparative Culture Studies*.

- Rosyidi, Hamim. 2015. "Psikologi Kepribadian (Paradigma Traits, Kognitif, Behavioristik dan Humanistik)". Surabaya: Jaudar Press.
- Sachari, Agus; Sunarya, Yan Yan. 2000. "Pengantar Tinjauan Desain". Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Salamoon, Daniel Kurniawan. 2021. "Anime Sebagai Media Edukasi Digital (Analisis Karakter AE 3803 Pada Anime Hataraku Saibou)". *Scientific Repository*, Petra Christian University Surabaya.
- Storey, John. 2008. "Cultural Theory and Popular Culture". Sunderland: University of Sunderland.
- Tucker, Ken. 2005. "The best (and worst) spin-offs". *Entertainment Weekly*. Edisi 2016-03-15.
- Venus, Antar. 2010. "Budaya Populer Jepang di Indonesia: Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung". *ASPIKOM* Vol. 1, No. 1.
- Wahab, Taufiq; Nugroho, Handaru Yudhistira Satyaji. 2020. "Visualisasi Desain Karakter Satelit Palapa sebagai Media Edukasi Melalui Komik". *ATRAT* Vol. 8, No. 1. Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University.
- Wahidati, Lufi. 2018. "Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang". *IZUMI*. Vol. 7 No 1.

Wibowo, Jusup Agung Setyo. 2018. “Perancangan Gijinka Sebagai Media Promosi Destinasi Wisata Taman Hutan Raya KGPAA Mangkunagoro I”. Skripsi : Universitas Sebelas Maret Surakarta.

William, D; Dianing, Ratri; Irfansyah. 2021. “IMOVICCON Conference Proceeding, Indonesia Kris Representation on Virtual YouTuber “Anya Melfissa” Visual Identity”. Visual Communication Design Program, Faculty of Art and Design, Institut Teknologi Bandung.

Sumber Situs dan Artikel Online:

Anime. 2020. “Fenomena 'Gijinka' dalam Kultur Anime”. Online. Diakses tanggal 19 Maret 2021 pada laman <https://kumparan.com/info-anime/fenomena-gijinka-dalam-kultur-anime-1t5XLsjxyPz>.

Beta0taku. 2016. “AnthropoMOEfikasi! Gijinka Jalan Raya di Jepang”. Online. Diakses tanggal 19 Maret 2021 pada laman <https://www.akibanation.com/anthropomoefikasi-gijinka-jalan-raya-di-jepang/>.

Bosnia, Fasial. 2019. “Gijinka, Subkultur Absurd yang Sukses Mendunia”. Online. Diakses tanggal 18 Maret 2021 pada laman <https://www.kincir.com/movie/anime/gijinka-antropomorfisme-moe-anime-BDkAnNxOTiRh>.

Galbraith, Patrick W. 2020. “MOE”. Diakses tanggal 31 Oktober 2021 pada laman <https://jmpc-utokyo.com/keyword/moe/>.

- Gelo. 2018. "10 Strangest Things Turned Into Cute Anime Girls! "Gijinka"". Diakses tanggal 31 Oktober 2021 pada laman <https://ultramunch.com/10-strangest-things-turned-cute-anime-girls-gijinka/>.
- Guthrie, Stewart E. 2008. "Anthropomorphism Religion". Diakses tanggal 31 Oktober 2021 pada laman <https://www.britannica.com/topic/anthropomorphism>.
- IC_21. 2015. "Antropomorfikasi Baru Telah Hadir, Kali Ini Adalah..... Sel Darah?!". Diakses tanggal 16 September 2021 pada laman <http://jurnalotaku.com/2015/07/12/moefikasi-baru-telah-hadir-kali-ini-adalah-sel-darah/>.
- Kevin, 2021. "The Meaning of Shounen: What It Is and How To Use It". Diakses tanggal 16 September 2021 pada laman <https://thewordcounter.com/meaning-of-shounen/>.
- Kreasi. 2018. "Apa Itu Gijinka dan Apa Bedanya dengan Moefikasi?". Diakses tanggal 19 Maret 2021 pada laman <https://mediaformasi.com/2018/07/apa-itu-gijinka-dan-apa-bedanya-dengan-moefikasi/>.
- Riadi, Muchlisin. 2017. "Pengertian, Unsur dan Pembentukan Karakter". Diakses tanggal 30 Maret 2021 pada laman <https://kajianpustaka.com/2017/08/pengertian-unsur-dan-pembentukan-karakter.html>.

Shogakukan. 2011. “萌え（もえ）の意味”. Diakses tanggal 31 Oktober 2021 pada laman
<https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E8%90%8C%E3%81%88/#jn-218667>.

Tiraska, Ferdian. 2019. “Ulasan Anime Hataraku Saibou: Cara Cepat Belajar Biologi Tanpa Buku”. Diakses tanggal 27 Maret 2021 pada laman <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/122693/ulasan-anime-hataraku-saibou-cara-cepat-belajar-biologi-tanpa-buku>.

Williams, Deja. 2021. “10 Anime That Foreshadowed Major Spin-off s In The First Episode”. Diakses tanggal 31 Oktober 2021 pada laman <https://www.cbr.com/anime-first-episode-plot-twists-foreshadowing/>.