

DAFTAR PUSTAKA

- Bluestone, G. (1957). *Novels into film: The metamorphosis of fiction into cinema*. Johns Hopkins University Press.
- Denison, R. (2015). *Anime: A critical introduction*. Bloomsbury Academic.
- Faradila, F. N., & Junining, E. (2020). Ilokusi dalam Tindak Tutur Langsung Literal pada Tokoh Sakakibara Kouichi dalam Novel *Another* Karya Ayatsuji Yukito. *Hasta Wiyata*, 3(2), 18–22. <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2020.003.02.05>
- Eneste, P. (1991). *Novel dan Film*. Flores. Nusa Indah
- Fananie, Zainuddin (2000). *Telaah Sastra: Pendekatan, Teori, dan Aplikasi*.
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press Media.
- Nugroho, F. S., Eko, B., Cahyono, H., & Ricahyono, S. (2024). Ekranisasi komik Naruto karya Masashi Kishimoto ke anime Naruto karya Hayato Date. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 8(1), 48–64. <https://doi.org/10.25273/linguista.v8i1.20239>
- Nugroho, P. A., & Hendrastomo, G. (2017). Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta). *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(3), 1–15.
- Nurdiyantoro, Burhan.(2010). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rachmarina, N. F. (2018). *Implikatur Percakapan Dalam Anime Another Episode 0-3 Karya Sutradara Tsutomu Mizushima*. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/166165/>
- Rahman, F. (2018). “Burnout” Animasi Dua Dimensi Dengan Teknik Rotoscope. *Journal of Animation & Games Studies*, 3(2), 221. <https://doi.org/10.24821/jags.v3i2.1859>
- Rusandi, & Rusli, M. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Sayekti. (2017). Resepsi Mahasiswa Sastra Jepang Angkatan 2012 Terhadap Anime Naruto Karya Masashi Kishimoto. Skripsi (S-1). Semarang: Universitas Diponegoro.
- Sayuti, S. A. (2000). *Berkenalan dengan prosa fiksi*. Gama Media.
- Sinambela, A. R. (2024). Ekranisasi Novel *Yogisha X No Kenshin* Karya Keigo Higashino Kajian Ekranisasi Sastra. (Skripsi Sarjana, Universitas Hasanuddin).
- Sriastuti, A., & Inayati, R. (2024). Book review: [R]evolusi sastra di era digital: Perspektif historis dan teoretis. *Rubikon: Journal of Transnational American Studies*, 11(1), 204–213. <https://doi.org/10.22146/rubikon.v11i1.95662>
- Suarta, I. M., & Dwipayana, I. K. A. (2014). *Teori Sastra*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada



Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung:

Prinsip-prinsip dasar sastra. Bandung: Angkasa.

(2014). *Menulis Kreatif Sastra: dan Beberapa Model*. Garudhawaca.

https://www.amazon.co.jp/gp/customer-reviews/R12QLJIK49TTO4/ref=cm_cr_getr_d_rvw_ttl?ie=UTF8&ASIN=4048740032

Anikore. (2021). *Another*. Diakses pada tanggal 27 Juni 2025, dari <https://www.anikore.jp/review/2156233/>

Anikore. (2024). *Another*. Diakses pada tanggal 27 Juni 2025, dari <https://www.anikore.jp/review/2382282/>

Bstation. (2022). *Another*. Diakses pada tanggal 25 Oktober 2024, dari https://www.bilibili.tv/en/video/2043585265?bstar_from=bstar-web.ugc-video-detail.playlist.all

Filmarks. (2021). *Another*. Diakses pada tanggal 15 April 24, dari <https://filmarks.com/animes/1501/2002/reviews/1806870>

Filmarks. (2024). *Another*. Diakses pada tanggal 27 Juni 2025, dari <https://filmarks.com/animes/1501/2002/reviews/5511428>

Kodansha Comic. (2024). Ayatsuji Yukito. Diakses pada tanggal 27 November 2024, dari <https://kc.kodansha.co.jp/product?item=0000365241>

