

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Cresswell, John W. *Qualitative Inquiry and Research Designs*. 2nd ed. California: Sage Publications, Inc, 2007.
- Dugis, Vinsensio. 2016. *Teori Hubungan Internasional; Perspektif-Perspektif Klasik*. Surabaya: CSGS.
- Dunne, Tim, Milja Kurki, and Steve Smith. *International Relations Theories Discipline and Diversity*. 3rd ed. Oxford University Press, 2013.
- Gravett, Paul. 2004. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. New York: Harper Design
- Iwabuchi, Koichi. 2002. *Recentering Globalization Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham and London: Duke University Press.
- Iwabuchi, Koichi, Eva Tsai, and Chris Berry. 2017. *Routledge Handbook of East Asian Popular Culture*. Routledge: London and New York
- Kisingger, Henry A. 2014. *World Order*. United States of America: Penguin Press, 2014.
- Mujiono, Dadang Ilham K., Frisca Alexandra. 2019. *Multi Track Diplomacy: Teori dan Studi Kasus*. Samarinda: Mulawarman University Press.
- Newman, W. Lawrence. *Basics of Social Research*. 2nd ed. Boston: Pearson Education, Inc, 2007.
- Storey, J. 2009. *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. London: Pearson Longman.
- Shoelhi, Mohammad. 2011. *Diplomasi: Praktik Diplomasi Internasional*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Warsito, Tulus, dan Wahyuni Kartikasari. 2007. *Diplomasi Kebudayaan*. Yogyakarta: Ombak.
- Budi, dan Henry Soelistyo. 2014. *Hak Kekayaan Intelektual: Konsepsi, Opini Aktualisasi*. Buku Pertama, Penaku: Jakarta.

Jurnal

- Agus, Suprijanto. "Dampak Globalisasi Ekonomi Terhadap Perekonomian Indonesia". *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Pendidikan Kewarganegaraan* Vol 1 No 2. (2011).
<http://journal.upgris.ac.id/index.php/civis/article/view/592>. (Diakses pada 19 Agustus 2022)
- Alfarisy, Fitri, Aditya Prayoga, Ayu Alfi Syahrina, Nadya Salma Salsabila. "The Phenomenon That Influenced The Development of Cool Japan in Indonesia". *Journal of Sosial Research* 1. (2021): 9-12.
<https://doi.org/10.55324/josr.v1i1.1>. (Diakses pada 23 Maret 2022)
- Anggraeni, Dewi, Himawan Pratama. "Japan With Indonesian Flavors: The Production of Japanese Images Within Indonesian Teen Novels". *The Journal of Popular Culture* Vol 50 No 1. (2017).
<https://www.academia.edu/download/55610918/2>. *Journal of Popular Culture.pdf*. (Diakses pada 23 Agustus 2022)
- Dalio-Bul, Michal. 2009. Japan Brand Strategy: The Taming of 'Cool Japan' and the Challenge of Cultural Planning in a Postmodern Age, *Social Science Japan Journal* Vol. 12 No. 2. (2019): 247-266.
<https://doi.org/10.1093/ssjj/jyp037>. (Diakses pada 23 Maret 2022)
- Djaouti, Damien, Julian Alvarez, Jean-Pierre Jessel, Gilles Methel, Pierre Molinier, "A Gameplay Definition through Videogame Classification", *International Journal of Computer Games Technology*. (2008). <https://doi.org/10.1155/2008/470350>. (Diakses pada 23 Maret 2022)
- Hafiz, Ahmad, Hibino H, Koyama S. "Engagement While Reading Manga: Measuring Indonesian Readers Immersion Within Manga's Universe". *Research: Uncertainty Contradiction Value – DRS International Conference*. 2012. <https://dl.designresearchsociety.org/drs-conference-papers/drs2012/researchpapers/2>. (Diakses pada 23 Maret 2022)
- Iwabuchi, Koichi. "Pop-Culture Diplomacy in Japan: Soft Power, Nation Branding And The Question of 'International Cultural Exchange'". *International Journal of Cultural Policy*, 21;4, (2015): 419-432.
<https://doi.org/10.1080/10286632.2015.1042469>. (Diakses pada 23 Maret 2022)
- Kartikasari, Wahyuni. "The Role of Anime and Manga in Indonesia-Japan Cultural Diplomacy". 2018. <https://www.tsukuba-g.ac.jp/library/kiyou/2018/05Wahyuni%20Kartikasari.pdf>. (Diakses pada 15 September)

- Media Neliti. "Proyeksi Penduduk Indonesia 2005-2025".
<https://media.neliti.com/media/publications/50725-ID-proyeksi-penduduk-indonesia-2005-2025.pdf>. (Diakses pada 19 Agustus 2022)
- Mia, Consalvo. "Convergence and Globalization in the Japanese Videogame Industry." *Cinema Journal* 48, no. 3 (2009): 135-141. [doi:10.1353/cj.0.0122](https://doi.org/10.1353/cj.0.0122). (Diakses pada 29 Agustus 2022)
- Muhammad, Kurniawan. "A Social Construction of Indonesian Adolescents on Japanese Popular Culture: Anime". (2022).
<https://doi.org/10.31219/osf.io/syu3h>. (Diakses pada 23 Maret 2022)
- Seniwati, Munif Arif Ranti, Oktaviano Nandito Guntur, Ibnu Aly Badiu. "Kerjasama Jepang dan Indonesia". Hasanuddin, *Journal of International Affairs* Vol 1 No 2. (2021).
<https://journal.unhas.ac.id/index.php/hujia/article/download/14710/7265/53751>. (Diakses pada 22 November 2022)
- Trahutami Sriwahyu Istana. "Nilai budaya dalam peribahasa jepang". . "Nilai budaya dalam peribahasa jepang". *Kagami, Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang* Vol 2 No 1. (2011).
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/kagami/article/view/19956>. (Diakses pada 29 Juli 2022)
- Widiandari, A. "Perkembangan dan Globalisasi Video Game Jepang," *KIRYOKU*, Vol. 3 No 2. (2019): 71-76. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v3i2.71-76>. (Diakses pada 28 November 2022)
- Wicaksono, Azzomarayosra. "Kerja Sama Industri Kreatif Jepang Terhadap Indonesia." *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 21, No. 2 (2016).
<https://jurmafis.untan.ac.id/index.php/Proyeksi/article/view/2427/10000670>. (Diakses pada 29 Agustus 2022)
- Yani, Yanyan Mochamad, Elnovani Lusiana. "Soft Power dan Soft Diplomacy". *Jurnal Tapis* Vol 14 No 2. (2018).
https://www.researchgate.net/publication/334034527_SOFT_POWER_DAN_SOFT_DIPLOMACY. (Diakses pada 7 November 2022)
- Yuliani, Risa, R.M Mulyadi, M. Adji. "Japanese Soft Power in Indonesia on Anime Entitled Ufo Baby: Study of Popular Culture". *Izumi* Vol 10 No 2. (2021): 328-337. <https://doi.org/10.14710/izumi.9.2.112-120>. (Diakses pada 29 Agustus 2022)

Sumber Web Pemerintah

Ditwdb. “Pedoman Diplomasi Budaya”.

<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditwdb/pedoman-diplomasi-budaya/>.
(Diakses pada 9 November 2022)

Japan Foundation. “Nihongo Partners”. <https://ja.jpj.go.jp/id/np/>. (Diakses pada 29 November 2022)

Kedutaan Besar Jepang di Indonesia. “Peringatan 60 Tahun Hubungan Diplomatik Jepang-Indonesia”. https://www.id.emb-japan.go.jp/60years_i.html. (Diakses pada 22 November 2022)

Kedutaan Besar Jepang di Indonesia. “Japan Pop Culture Festival”. <https://www.id.emb-japan.go.jp/jpopculfest.html>. (Diakses pada 29 November 2022)

Sumber Daring

Abdul Yusuf. “Pengertian Budaya, Nilai, Unsur, Ciri-Ciri, dan Contoh”. *Deepublish*. 23 Agustus 2021.

<https://penerbitbukudeepublish.com/materi/pengertian-budaya/>. (Diakses pada 29 Juli 2022)

Abdurahman, Arif. “15 Studio Anime Terbaik di Jepang yang Masih Aktif”. 29 September 2022. https://www.kearipan.com/studio-anime-jepang/#1_Toei_Animation. (Diakses pada 28 November 2022)

Adhi. “Peningkatan Kerja Sama Indonesia - Jepang Sebagai Mitra Strategis Terus Berlanjut”. Jakarta. 2021. <https://www.kominfo.go.id/content/detail/36295/peningkatan-kerja-sama-indonesia-jepang-sebagai-mitra-strategis-terus-berlanjut/0/berita>.

Ahmad, Dzakwan. “Jepang dan Kontribusinya Dalam Industri Game”. 31 Juli 2022. <https://gamefinity.id/gamepedia/jepang-dan-kontribusinya-dalam-industri-game/>. (Diakses pada 25 November 2022)

Aliya Shiva Nabilla. “Mengenal Jenis Genre Anime Dianjurkan Sebelum Menonton”. 8 Desember 2021. *Deskjabardotcom*. <https://deskjabar.pikiran-rakyat.com/gaya-hidup/pr-1133183127/mengenal-jenis-genre-anime-dianjurkan-sebelum-menonton?page=2>. (Diakses pada 19 Agustus 2022)

Aryo, Damar. “Perjalanan Festival Anime Termegah di Indonesia. AFAID Kembali di tahun 2020”. 25 Maret 2020. https://otaku.mobileague.id/perjalanan-afaid-di-indonesia-festival-anime-sejak-2012/#Yang_akan_kalian_temukan_di_AFAID. (Diakses pada 29 November 2022.)

- Brilio Net. "13 Animasi buatan Indonesia, Terbaru Titus Mystery of The Enygma". 9 Januari 2020. <https://www.brilio.net/film/13-film-animasi-buatan-indonesia-terbaru-titus-mystery-of-the-enygma-200108z.html>. (Diakses pada 29 November 2022)
- CNN Indonesia. "Sejarah Anime Sejak 1907 hingga Mewabah ke Indonesia". 18 Agustus 2020. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia>.
- CNN Indonesia. "Jujutsu Kaisen 0 Tembus 500 Ribu Penonton di Indonesia". 21 Maret 2022. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20220321174401-220-774346/jujutsu-kaisen-0-tembus-500-ribu-penonton-di-indonesia>. (Diakses pada 30 November 2022)
- E-jurnal. "Sejarah Manga". 2013. <https://www.e-jurnal.com/2013/04/sejarah-manga.html>.
- Fahmi, Mohammad. "PlayStation Mengubah Hidup Banyak Orang Indonesia, Termasuk Saya". 4 Maret 2021. <https://asumsi.co/post/59170/playstation-mengubah-hidup-banyak-orang-indonesia-termasuk-saya/>. (Diakses pada 19 Agustus 2022)
- Fickle of Hellfire. "Anime Industry Growth Estimated To 43 billion USD By 2027". 19 Juli 2022. <https://animehunch.com/anime-industry-growth-estimated-to-43-billion-usd-by-2027/>. (Diakses 2 November 2022)
- Haidir, Ahmad. "4 Prinsip Kerja Orang Jepang biar Cepat Sukses, Bisa Jadi Contoh". 12 Juni 2021. <https://www.idxchannel.com/milenomic/4-prinsip-kerja-orang-jepang-biar-cepat-sukses-bisa-jadi-contoh>.
- Habib, Yusuf. "Apa itu Video Game". 22 Juli 2021. *Diction*. <https://www.diction.id/t/apa-itu-video-game/160579/2>. (Diakses pada 19 Agustus 2022)
- Halimun, Muhammad. "Cool Japan Answered: Origins, Development, and Purpose of Japan's Creative Economy Strategy". 1 Juni 2015. <https://www.kaorinusantara.or.id/english/82/cool-japan-answered-origins-developmentandpurpose-of-japans-creative-economy-strategy>. (Diakses pada 28 November 2022)
- Jica. "Indonesia's Development and Japan's Cooperation: Building the Future Based on Trust". Jakarta, Indonesia. 2018. https://www.jica.go.jp/publication/pamph/region/ku57pq00002izqzn-att/indonesia_development_en.pdf.

- Juhari, Kautsar. "Resmi: Kimi No Na Wa Tayang di Indonesia Bulan Desember Tahun ini". 2017. <https://dafunda.com/otaku/kimi-no-na-wa-di-indonesia/>. (Diakses pada 30 November 2022)
- Kevin. "Penerbit dan Majalah Manga Jepang". 2013. <https://skdesu.com/id/penerbit-manga-dan-majalah-jepang/>. (Diakses pada 28 November 2022)
- Kusumanto, Dody. "Comic Frontier (Comifuro) 9. 2-3 September 2017". 29 Agustus 2017. <https://www.kaorinusantara.or.id/newslines/84733/comic-frontier-comifuro-9-2-3-september-2017>. (Diakses pada 29 November 2022)
- Kuzuhara, Tomofumi. "The Gamers Powering Japan's \$22.1 Billion Games Market: Consumer Motivations, Behavior & Data". 2 Desember 2021. <https://newzoo.com/insights/articles/the-gamers-powering-japans-22-1-billion-games-market-consumer-motivations-behavior-data>. (Diakses pada 28 November 2022)
- Merdeka. "Fakta-fakta Menarik Tentang Jepang". <https://www.merdeka.com/ireporters/gaya/fakta-fakta-menarik-tentang-jepang.html>. (Diakses pada 29 November 2022)
- Miftachul, Andi. "Agate Studio Unjuk Gigi dalam Tokyo Game Show 2012". 20 September 2012. <https://dailysocial.id/post/agate-studio-unjuk-gigi-dalam-tokyo-game-show-2012>. (Diakses pada 29 November 2022)
- Muhammad, Halimun. "Manga Publishing in Indonesia: A Brief History of Manga Publishing by Elex Media". 19 Mei 2018. *Kaori Nusantara*. <https://www.kaorinusantara.or.id/english/9148/manga-publishing-indonesia-history-elex>. (Diakses pada 19 Agustus 2022)
- N, Dini. "Memahami Pengertian dan Jenis Industri Kreatif, 4 Mei 2021. *Majoo*. <https://majoo.id/solusi/detail/industri-kreatif>. (Diakses pada 19 Agustus 2022)
- Nisa, Amirul. "Banyak Digemari Anak-Anak, Inilah Sejarah Anime dari Jepang". 21 September 2022. <https://bobo.grid.id/read/083489358/banyak-digemari-anak-anak-inilah-sejarah-anime-dari-jepang?page=all>.
- Sari, Desi Intan. "11 Tempat Wisata di Jepang buat Pecinta Anime dan Manga". 19 Mei 2022. <https://travel.kompas.com/read/2022/05/19/151653627/11-tempat-wisata-di-jepang-buat-pecinta-anime-dan-manga?page=all>. (Diakses pada 28 November 2022)

Sosial Budaya. 8 Oktober 2016.

<https://sosialbudayapahoa.wordpress.com/#:~:text=Jadi%20kesimpulannya%20adalah%20sosial%20budaya,dan%20budinya%20dalam%20kehidupan%20bermasyarakat.&text=Andreas%20Eppink%3A%20sosial%20budaya%20atau,ciri%20khas%20dari%20masyarakat%20tersebut.> (Diakses pada 28 Juli 2022).

Sukandar, Clara Aprilia. “Perusahaan Games Terbesar Di Dunia. Tencent Enggak Masuk Daftar?”. 17 September 2019. *Warta Ekonomi*.

<https://www.wartaekonomi.co.id/read247088/10-perusahaan-games-terbesar-di-dunia-tencent-enggak-masuk-daftar.html>. (Diakses pada 19 Agustus 2022)

Tensai Indonesia. “Industri Manga dan Anime di Jepang: Sejarah dan Perkembangannya”. 6 Februari 2020. <https://tensai-indonesia.com/industri-manga-dan-anime/>.

Tionardus, Melvina. “Industri Manga Jepang 2020 Capai Rp 80,6 Triliun, Pecahkan Rekor Sejak Tahun 1978”. 16 Maret 2021. *Kompas*.

<https://www.kompas.com/hype/read/2021/03/16/113052866/industri-manga-jepang-2020-capai-rp-806-triliun-pecahkan-rekor-sejak-tahun>. (Diakses pada 30 November 2022)

Triananda, Kharina. “Indonesia Negara Kedua dengan Peminat Belajar Bahasa Jepang Tertinggi”. 2 Desember 2014.

<https://www.beritasatu.com/archive/229871/indonesia-negara-kedua-dengan-peminat-belajar-bahasa-jepang-tertinggi>. (Diakses pada 28 November 2022)

World Live Expectancy. “Piramida Penduduk Jepang”.

<https://www.worldlifeexpectancy.com/id/japan-population-pyramid>. (Diakses pada 19 Agustus 2022)

Yudoprakoso, Bagus. “Diskusi Ilmiah Mengenai Cool Japan: Asal-usul, Perkembangan dan Tujuan Strategi Ekonomi Kreatif Jepang”. 18 Februari 2015.

<http://www.kaorinusantara.or.id/newline/23003/diskusi-ilmiah-mengenai-cool-japan-asal-usul-perkembangan-dan-tujuan-strategi-ekonomi-kreatif-jepang/>. (Diakses pada 28 November 2022)

Zhafira, Arnidhya Nur. “Berkenalan dengan VTuber dan serba-serbinya di Indonesia”. 14 Maret 2021.

<https://www.antaraneews.com/berita/2041838/berkenalan-dengan-vtuber-dan-serba-serbinya-di-indonesia>. (Diakses pada 29 November 2022)