

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adelliani, N., Sucirahayu, C. A., & Zanjabila, A. R. (2023). *Analisis Tematik pada Penelitian Kualitatif*. Penerbit Salemba.
<https://books.google.co.id/books?id=3gfZEAAAQBAJ>
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. SAGE Publications.
<https://books.google.co.id/books?id=Ykruxor10cYC>
- Chatra, M. A. et al., 2023. METODE PENELITIAN KUALITATIF : Panduan Praktis untuk Analisis Data Kualitatif dan Studi Kasus. 1st ed. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Dugis, Visensio, et al., 2018. TEORI HUBUNGAN INTERNASIONAL: Perspektif-Perspektif Klasik Edisi Revisi, Airlangga University Press.
- Nye, J. S. (1990). Soft Power. *Foreign Policy*, 80, 153–171.
<https://doi.org/10.2307/1148580>
- Asnasari, Tia Kharisma. “Diplomasi Publik Baru Jepang Melalui ‘Cool Japan Strategy’ Untuk Mendukung Kepentingan Nasional Jepang Di Indonesia Dan Vietnam (2015-2020).” Universitas Lampung Bandar Lampung, 2023.
- Dugis, Vinsensio. *Teori Hubungan Internasional ; Perspektif-Perspektif Klasik*. 1st Ed. Surabaya: Pt Revka Petra Media, 2016.
- Hardi, Etmi, Azwar Ananda, Nurhizrah Gistituati, And Rusdinal Rusdinal. “Kontribusi Nilai-Nilai Falsafah Dan Budaya Hidup Bangsa Jepang Bagi Kemajuan Pendidikan Jepang Pasca Perang Dunia II.” *Indonesian Journal Of Social Science Education (Ijsse)* 5, No. 2 (2023): 133–146.
- Kemendag. *Ijepa - Menteri Perdagangan*. Jakarta, N.D.
- Kusuma, I Kadek Agus Wijaya, And Ni Putu Purwanti. “Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Anime Yang Diperjualbelikan Dalam Bentuk Fanart Di Indonesia.” *Kertha Semaya* 11, No. 3 (2023): 475–486.
<https://Ojs.Unud.Ac.Id/Index.Php/Kerthasemaya/Article/View/97013>.
- Nugraha, Widhi Prasetia. “Upaya Jepang Dalam Melindungi Hak Atas Kekayaan Intelektual Industri Anime Dan Manga.” *Journal Of International Relations* 5, No. 2 (2019): 263–270. [Http://Ejournal-S1.Undip.Ac.Id/Index.Php/Jihiwebsite](http://Ejournal-S1.Undip.Ac.Id/Index.Php/Jihiwebsite):[Http://Www.Fisip.Undip.Ac.Id](http://Www.Fisip.Undip.Ac.Id).
- Purnamasari, Ulan, Yuni Aulia, And Marsella Marsella. “Kerjasama Bilateral Indonesia-Jepang Melalui Program The Japan Foundation.” *Demokrasi: Jurnal Riset Ilmu Hukum, Sosial Dan Politik* 2, No. 1 (2025): 188–201.

Artikel Jurnal

- Amalina, A. (2015). Budaya Populer Jepang Sebagai Instrumen Diplomasi Jepang dan Pengaruhnya Terhadap Komunitas-Komunitas di Indonesia. *Andalas Journal of International Studies (AJIS)*, 1(2), 108. <https://doi.org/10.25077/ajis.1.2.108-122.2012>
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1–9. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>
- Aulia Amalina. 2012. Budaya Populer Jepang Sebagai Instrumen Diplomasi Jepang dan Pengaruhnya Terhadap Komunitas-Komunitas di Indonesia. *Andalas Journal of International Studies*. Vol 1. Lam, P. E. (2007). Japan's Quest for "Soft Power": Attraction and Limitation. *East Asia*, 349-363.
- Al Fadat, Faris. *Ekonomi Politik Jepang Di Asia Tenggara: Dominasi Dan Kontestasi Aktor-Aktor Domestik*. Accessed June 12, 2024. https://www.researchgate.net/publication/331131288_Ekonomi_Politik_Jepang_di_Asia_Tenggara_Dominasi_dan_kontestasi_aktor-aktor_domestik.
- Elisabeth, 2022 IMPLEMENTASI "COOL JAPAN INITIATIVE" DALAM SEKTOR INDUSTRI KREATIF HIBURAN DI INDONESIA (2015-2019) UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, S1 Hubungan Internasional [www.upnvj.ac.id-www.library.upnvj.ac.id www.repository.upnvj.ac.id]
- Clarke, V., & Braun, V. (2017). Thematic analysis. *The Journal of Positive Psychology*, 12(3), 297–298. <https://doi.org/10.1080/17439760.2016.1262613>
- Danurtia, S., & Setiawan, A. (2023). PENGARUH DIPLOMASI BUDAYA JEPANG DI INDONESIA MELALUI JAPAN CULTURAL WEEKS 2021. *Jurnal Socia Logica*, 3(3), 27–40. <https://doi.org/10.572349/socialogica.v3i3.844>
- Djaelani, A. R. (2013). Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif. *PAWIYATAN*, 20(1), 82-92.
- Erwindo, C. W, Efektivitas Diplomasi Budaya melalui Anime dan Manga sebagai Alat Nation Branding Jepang, *Jurnal Analisis Hubungan Internasional*, 7(2), 66-78, 2018, Diakses dari <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-jahi916255714efull.pdf>.
- Hanifa, E., Riza, Swastiwi, W., & Wahyudi, H. (2024). PENGARUH PROGRAM J-LOD (JAPAN CONTENT LOCALIZATION AND DISTRIBUTION) DALAM DIPLOMASI BUDAYA JEPANG KE AMERIKA SERIKAT TAHUN 2021 – 2023: STUDI KASUS VIDEO GAME.
- Islamiyah, A. N., Priyanto, N. M., & Prabhandari, N. P. D. (2020). Diplomasi

Budaya Jepang dan Korea Selatan di Indonesia tahun 2020: Studi Komparasi.

- Leonardo. (2019). DIPLOMASI BUDAYA KOREA SELATAN DAN IMPLIKASINYA TERHADAP HUBUNGAN BILATERAL KOREA SELATAN - INDONESIA. *Global Political Studies Journal*, 3(1), 1–32. <https://doi.org/10.34010/gpsjournal.v3i1.1997>.
- Listiani, W. (2023). Trajektori Hanami sebagai Diplomasi Budaya Jepang. *Panggung*, 32(4), 541. <https://doi.org/10.26742/panggung.v32i4.2378>.
- Muslim, M. B. (2023). Diplomasi Publik Jepang Melalui Budaya Anime Dan Manga. *Jurnal PIR Power in International Relations*, 8(1), 30–40. <https://doi.org/10.22303/pir.v8i1.3>
- Nilamsari, N. (2014). MEMAHAMI STUDI DOKUMEN DALAM PENELITIAN KUALITATIF. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 13(2), 177–181.
- Patoran, A. P., Niode, B., & Rengkung, F. R. (2023). Peran Diplomasi Anime Dalam Menyebarkan Budaya Jepang Di Indonesia. *POLITICO: Jurnal Ilmu Politik*, 12(2), 181–200. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/politico/article/view/47664>
- Perdana, P., & Utami, A. F. (2022). STUDI KOMPARATIF EKONOMI KREATIF DI DUNIA. *Journal of Islamic Tourism Halal Food Islamic Traveling and Creative Economy*, 2(1), 72–91. <https://doi.org/10.21274/ar-rehla.v2i1.5510>
- Prista Ardi Nugroho *Anime Sebagai Budaya Populer*. Accessed November 19, 2024. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/societas/article/viewFile/9099/8770>.
- Rachmawati, I. (2019). FILM SEBAGAI DIPLOMASI BUDAYA? *Jurnal Studi Diplomasi Dan Keamanan*, 11(1), 19–33.
- Raharja, C. S. (2023). DIPLOMASI BUDAYA INDONESIA MELALUI PROGRAM BIPA (BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING) DI LAOS TAHUN 2016-2022. *Jurnal Pena Wimaya*, 3(2). <https://doi.org/10.31315/jpw.v3i2.10024>
- Seniwati, Ranti, M. A., Guntur, O. N. & Badiu, I. A., 2021. Kerjasama Jepang dan Indonesia. *Hasanuddin Journal of International Affairs*, 1(2), pp. 124-133.
- Toshiya Nakamura, Japan's New Public Diplomacy; Coolness in Foreign Policy Objectivities, Nagoya University, 2011, dalam <https://www.lang.nagoya-u.ac.jp>. Diakses 2015-02-27.
- Vania, C. F. R., & Anggoro, C. W. (2023). Diplomasi publik Jepang terhadap Indonesia menggunakan budaya populer. *Global Komunika : Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 5(1), 60–67. <https://doi.org/10.33822/gk.v5i1.5408>

Wangsadiputra, C. K., 2022. Diplomasi budaya Jepang terhadap Indonesia melalui Serial Manga 'Haikyuu!!', Parahyangan: UNPAR Institutional Repository.

Widiandari, A., & Sakariah, D. S. (2023). PERAYAAN MATSURI JEPANG SEBAGAI BAGIAN DIPLOMASI BUDAYA. *Harmoni: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 61–65. <https://doi.org/10.14710/hm.7.2.61-65>

Internet

Adnan. “Corona Melaju Malah Banyak Bermunculan Wibu, Pertama Apa?” *Hipwee*. Accessed November 29, 2024. https://www.hipwee.com/narasi/corona-melaju-malah-banyak-bermunculan-wibu-pertanda-apa/#google_vignette.

Ahmad Sekhu, “One Piece Pecahkan Rekor Netflix Berhasil Dapatkan Raihan Tertinggi Sekitar 94 Persen Dari Para Penonton.” *One Piece Pecahkan Rekor Netflix Berhasil Dapatkan Raihan Tertinggi Sekitar 94 Persen Dari Para Penonton - Hallo Id*. Last modified September 2, 2023. Accessed November 19, 2024. <https://www.hallo.id/entertainment/2810019084/one-piece-pecahkan-rekor-netflix-berhasil-dapatkan-raihan-tertinggi-sekitar-94-persen-dari-para-penonton>.

Armenia, Resty. “‘your Name’ Bikin Industri Anime Jepang Tumbuh Hingga RP240 T.” *Hiburan*. Last modified November 16, 2017. Accessed November 20, 2024. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20171115163132-220-255839/yourname-bikin-industri-anime-jepang-tumbuh-hingga-rp240-t>.

Astuti, Tia Agnes. “Baru Tayang, Anime Dandadan Dominasi Netflix.” *Detikpop*. Accessed November 19, 2024. <https://www.detik.com/pop/culture/d-7592288/baru-tayang-anime-dandadan-dominasi-netflix>.

Bayu, Ervan, and Tim TvOne. “Arti Cosplay, Cosplayer, Sejarah Dan Perkembangannya Di Indonesia.” *tvOne*. TVONENEWS, September 9, 2023. Last modified September 9, 2023. Accessed November 27, 2024. <https://www.tvonenews.com/lifestyle/151210-arti-cosplay-cosplayer-sejarah-dan-perkembangannya-di-indonesia>.

Bobby Prasetya, “Doraemon Diangkat Jadi Duta Besar.” *Detiknews*. Accessed November 26, 2024. <https://news.detik.com/berita/d-911226/doraemon-diangkat-jadi-duta-besar>.

Buddy Ku, “Elex Media, Penerbit Komik Jepang Terbesar Di Indonesia - News+ on RCTI+.” *RCTI+*. Accessed November 20, 2024. <https://www.rctiplus.com/news/detail/travel/3907108/elex-media-penerbit-komik-jepang-terbesar-di-indonesia>.

Gautama, Wakos Reza. “Anies Baswedan Peragakan Salute Ala Attack on Titan, Cari Perhatian Wibu?” *Suara.Com*. Suara.com, January 10, 2024. Last modified January 10, 2024. Accessed November 27, 2024.

<https://www.suara.com/news/2024/01/10/123816/anies-baswedan-peragakan-salute-ala-attack-on-titan-cari-perhatian-wibu>.

Habibi. "Sering Dikaitkan Sama Anime Naruto, Intip GibranRakabuming Raka Cosplay Jadi Boruto Di Gemaz Festival 2024." *Medan Satu*. Last modified January 14, 2024. Accessed November 27, 2024. <https://medan.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-3107589161/sering-dikaitkan-sama-anime-naruto-intip-gibran-rakabuming-raka-cosplay-jadi-boruto-di-gemaz-festival-2024?page=all>.

Henry. "Anies Baswedan Belajar Jadi Wibu Ke Fadil Jaidi, Apa Artinya?" *Liputan6.Com*. Liputan6, December 17, 2023. Last modified December 17, 2023. Accessed November 27, 2024. <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5483719/anies-baswedan-belajar-jadi-wibu-ke-fadil-jaidi-apa-artinya>.

Ibnu Naufal. *Ceruk Wibu: Gibran Pakai Simbol Naruto-One Piece, Anies ...* Accessed November 26, 2024. <https://www.inilah.com/ceruk-wibu-gibran-pakai-simbol-naruto-one-piece-anies-sasageyo-attack-on-titan>.

Iskandar. "Haluapp Jadi Marketplace Digital Khusus Wibu Di Indonesia, Dari Anime Hingga Game." *Liputan6.Com*. Liputan6, November 30, 2023. Last modified November 30, 2023. Accessed November 29, 2024. <https://www.liputan6.com/tekno/read/5468810/haluapp-jadi-marketplace-digital-khusus-wibu-di-indonesia-dari-anime-hingga-game#:~:text=yang%20Diungkap%20Putranya-,Saat%20ini%2C%20aplikasi%20HaluApp%20diklaim%20memiliki%20total%20nyaris%2010.000%20pembuat,besar%20di%20tengah%20keluarga%20pengusaha>.

Kedutaan Besar Jepang di Indonesia 在インドネシア日本国大使館. *About Us*. Accessed November 25, 2024. https://www.id.emb-japan.go.jp/about_id_kompas2021.html#:~:text=Bagi%20Indonesia%2C%20Jepang%20adalah%20negara,turut%20menyokong%20perkembangan%20ekonomi%20Indonesia.

Kemendikbudristek Perbarui Kerja Sama Dengan the Japan Foundation. *Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Accessed November 20, 2024. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/07/kemendikbudristek-perbarui-kerja-sama-dengan-the-japan-foundation>.

Komputer, Universitas Sains & Teknologi. "Sentimen Anti-Tiongkok Di Jepang." *Program Kelas Karyawan (Kuliah Online / Blended)*. Accessed November 25, 2024. https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Sentimen_anti-Tiongkok_di_Jepang.

Laveda, Meiliza. "Gelombang Wibu Setelah Pandemi." *Jurno.Id*. Last modified March 18, 2024. Accessed November 25, 2024. <https://jurno.id/gelombang-wibu-setelah-pandemi>.

- Mcatrane. "Analisis: Netflix Mengacaukan Dan Menolong Industri Anime." *AMH Magz*. Last modified October 27, 2017. Accessed November 19, 2024. <https://amhmagz.com/2017/10/analisis-netflix-mengacaukan-dan-menolong-industri-anime/>.
- Pavel Tanujaya. "Ternyata Wibu, Gibran Rakabuming Menantikan 2 Anime Ini Di Tahun 2023!" *RevivaLTV*. Last modified April 21, 2023. Accessed November 27, 2024. <https://revivaltv.id/berita/wibu-gibran-rakabuming-anime-2023>.
- Putra, Yudha Manggala P. "Jepang Siapkan Kebijakan Pererat Hubungan Dengan Indonesia." *Republika Online*. Republika Online, July 3, 2013. Last modified July 3, 2013. Accessed November 25, 2024. <https://news.republika.co.id/berita/mpdh4o/jepang-siapkan-kebijakan-perera-hubungan-dengan-indonesia>.
- Ridwan Aji Pitoko. "Kisah Marcell Tee, Sasar Bisnis Aplikasi Wibu Lewat Haluapp." *IDN Times*. Last modified November 27, 2023. Accessed November 29, 2024. <https://www.idntimes.com/business/economy/ridwan-aji-pitoko-1/kisah-marcell-tee-sasar-bisnis-aplikasi-wibu-lewat-haluapp>.
- Rizaty, Monavia Ayu. "8 Film Anime Dengan Pendapatan Terbesar Sepanjang Masa." *Data Indonesia: Data Indonesia for Better Decision. Valid, Accurate, Relevant*. dataindonesia.id, July 14, 2022. Last modified July 14, 2022. Accessed November 20, 2024. <https://dataindonesia.id/varia/detail/8-film-anime-dengan-pendapatan-terbesar-sepanjang-masa#>.
- Sekhu, Akhmad. "One Piece Pecahkan Rekor Netflix Berhasil Dapatkan Raihan Tertinggi Sekitar 94 Persen Dari Para Penonton." *One Piece Pecahkan Rekor Netflix Berhasil Dapatkan Raihan Tertinggi Sekitar 94 Persen Dari Para Penonton - Hallo Id*. Last modified September 2, 2023. Accessed November 19, 2024. <https://www.hallo.id/entertainment/2810019084/one-piece-pecahkan-rekornetflix-berhasil-dapatkan-raihan-tertinggi-sekitar-94-persen-dari-penonton>.
- Setyaningsih, Laras, and Tim TvOne. "Kocak! Wali Kota Solo Gibran Rakabuming Raka Tampil Pakai Background Naruto, Netizen: Cosplay Boruto?" *tvOne. TVONENEWS*, November 18, 2022. Last modified November 18, 2022. Accessed November 27, 2024. <https://www.tvonenews.com/lifestyle/trend/82447-kocak-wali-kota-solo-gibran-rakabuming-raka-tampil-pakai-background-naruto-netizen-cosplay-boruto?page=1>.
- Saputra, Handoyo. "Getting to Know Cosplay Costume Brands from Taobao." *KaptenTekno*. Last modified November 15, 2023. Accessed November 20, 2024. <https://kaptentekno.com/getting-to-know-cosplay-costume-brands-fro-taobao>.
- Slay, Widiyabuana. "Promosikan Budaya Dan Produk, Jepang Gelontorkan Dana 37,5 Miliar Yen." *Tribunnews.Com*. Tribunnews, November 24, 2013. Last

modified November 24, 2013. Accessed November 25, 2024. https://www.tribunnews.com/bisnis/2013/11/24/promosikan-budaya-dan-prduk-jepang-gelontorkan-dana-375-miliar-yen#google_vignette.

Sulaiman, Salid, “Suksesnya Soft Diplomacy Jepang Lewat Anime Di Indonesia - Himahi Umm: Himpunan Hubungan Internasional Universitas Muhammadiyah Malang.” <Http://Hmj-Hi.Umm.Ac.Id/>. Accessed November 25, 2024. <https://hmj-hi.umm.ac.id/id/pages/ir-fact-and-issue-2-7276/suksesnya-soft-dplomacy-jepang-lewat-anime-di-indonesia.html>.

The Japan Foundation. Accessed November 20, 2024. <https://www.jpf.go.jp/e/>.

Thomas Peter, “Dubes Jepang Akui Tokyo Kesulitan Berurusan Dengan China.” *VOA Indonesia*. VOA Indonesia | Berita AS, Dunia, Indonesia, Diaspora Indonesia di AS, July 21, 2021. Last modified July 21, 2021. Accessed November 25, 2024. <https://www.voaindonesia.com/a/dubes-jepang-akui-tokyo-kesulitan-berurusan-dengan-china/5973744.html>.

Utami, Lintang Siltya. “Warganet Unggah Foto Mas Wali Bareng Cosplayer Anime, Gibran: Lari Ada Wibu.” *Suara.Com*. Suara.com, January 9, 2023. Last modified January 9, 2023. Accessed November 27, 2024. <https://www.suara.com/tekno/2023/01/09/082103/warganet-unggah-foto-mas-wali-bareng-cosplayer-anime-gibran-lari-ada-wibu>.