

DAFTAR PUSTAKA

- 33 Macam Genre dan Sub Genre di Anime, Kenali Sebelum Menonton. Diakses melalui <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20220629141814-225-815024/33-macam-genre-dan-subgenre-di-anime-kenali-sebelum-menonton> pada tanggal 1 November 2022
- Ahmad. Mengenal Berbagai Macam Genre Anime. Diakses melalui <https://www.gramedia.com/best-seller/genre-anime/> pada tanggal 1 November 2022
- Aisyah, Ida. 2019. *Anime Dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Yang Tergabung Dalam Japan Freak UIN Jakarta)*, (Online), (<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/45316>, diakses 1 November 2022)
- Aminuddin. 2002. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Anidraw, 12 Grafik Ekspresi Wajah Pria Anime & Tutorial Menggambar (<https://www.anidraw.net/2020/11/Kumpulan-Gambar-Waja-Orang-Manusia-Anime.html>, diakses 20 Juli 2023)
- Animeoutline, How to Draw Anime and Manga Mouth Expressions (<https://www.animeoutline.com/how-to-draw-anime-and-manga-mouth-expressions/>, diakses 29 Juli 2023)
- Berdiskusi, Pencahayaan Dalam Film (<https://berdiskusi.com/pencahayaan-dalam-film/>, diakses tanggal 8 Agustus 2023)

Cardellino, Carly, What Your Face Shape Says About You. (<https://www.cosmopolitan.com/style-beauty/beauty/a47100/what-your-face-shape-says-about-you/>, diakses 30 Juli 2023)

Denton, Corey, Makna di Balik Setiap Bentuk Wajah Dijelaskan (<https://www.thelist.com/196389/the-meaning-behind-every-face-shape-explained/>, diakses tanggal 29 Juli 2023)

Fai. Apa Itu Semiotika. Diakses melalui (<https://fisip.umsu.ac.id/2021/06/09/apa-itu-semiotika/> pada tanggal 2 November 2022)

Fauzi Azzuri, Abdil. 2021. *Analisis Visual Opening Theme Anime Kimetsu No Yaiba (鬼滅の刃) Kajian Semiotika Roland Barthes*. (Online), (http://repository.unhas.ac.id/17236/2/F91116502_skripsi_bab%201-2.pdf, diakses 6 November 2022)

Ghani, Zihan Berliana Ram. 2022. Daftar Angka Keberuntungan dan Angka Sial di Jepang (<https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/zihan-berliana-ram-ghani/angka-keberuntungan-dan-angka-sial-di-jepang>, diakses tanggal 2 Agustus 2023)

Hamdanu, Ayyub. Cara Lengkap Membuat Desain Karakter. (<http://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Cara-Lengkap-Membuat-Desain-Karakter/e127a19374d8ae8182532742050f04e2dd3e4072>, diakses 1 November 2022)

Kumar, Vijay. 2013. *Body Language*. Yogyakarta: Tugu Publisher

Lan Feicesti, Fauziah. 2021. *Kajian Bentuk Estetika Desain Karakter Pada Buku Cerita Anak Belimbing Wuluh Pengusir Sariawan Tami Dari Tiga*

Serangkai. Disertasi tidak diterbitkan. Surakarta: Program Sarjana DKV USAHID Surakarta.

Lefler, Rachael, Why Do Anime Characters Have Big Eyes?. (<https://reelrundown.com/animation/Why-Do-Anime-Characters-Have-Big-Eyes>, diakses tanggal 20 Juli 2023)

M, Haris. Pengertian Desain: Fungsi, Tujuan, Manfaat, Metode dan Jenisnya. Diakses melalui <https://www.gramedia.com/literasi/desain/>, pada 2 November 2022

MR, Salsabila. Teknik Analisis Data Pengertian Hingga Contoh Penggunaan. Diakses melalui <https://www.dqlab.id/teknik-analisis-data-pengertian-hingga-contoh-penggunaan>, diakses pada tanggal 2 November 2022

Olesen, Jacob. 2013. Color Meanings in Japan. Diakses melalui <https://www.color-meanings.com/color-meanings-japan/> pada tanggal 16 Agustus 2023

Panjaitan, Angelia. 2020. *Analisa Makna Visual Desain Karakter Warwaren Fanaggi Film Animasi Vienetta Negri Terakhir Dari Kampong Monster Studio*. Disertasi tidak diterbitkan. Surakarta: Program Sarjana DKV USAHID Surakarta.

Pengertian Anime Genre dan Istilah perbedaan dengan Kartun. Diakses melalui <https://jagad.id/pengertian-anime/> pada tanggal 1 November 2022

Pengertian Penokohan dan Tokoh (Jenis-Jenis Penokohan Menurut Ahli). Diakses melalui <https://www.artikelkami.com/2017/07/pengertian-penokohan-dan-tokoh.html> pada tanggal 24 November 2022

Pengertian Semiotika: Konsep Dasar, Macam, dan Tokoh Pencetusnya. Diakses melalui <https://www.gramedia.com/literasi/semotika/> pada tanggal 2 November 2022

Pengertian Tokoh. Diakses melalui <https://www.temukanpengertian.com/2015/09/pengertian-tokoh.html> pada tanggal 24 November 2022

Pujilesono, Sugeng. 2015. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Intrans Publishing.

Rastati, Ranny. 2018. *Penggunaan Warna Maskulin dan Feminin Pada Hadiah Ulang Tahun Anak-Anak Jepang*. Disertasi tidak diterbitkan. Depok: Program Sarjana Program Studi Jepang Universitas Indonesia

Retizen, Mengenal Psikologi Bentuk Dalam Desain (<https://retizen.republika.co.id/posts/21401/mengenal-psikologi-bentuk-dalam-desain>, diakses 19 Juli 2023)

Rohman, Fatur. *Sejarah dan Pengertian Anime, Kartun Buatan Jepang yang Populer*. Diakses melalui (<https://katadata.co.id/intan/berita/62d982116d45a/sejarah-dan-pengertian-anime-kartun-buatan-jepang-yang-populer> pada tanggal 1 November 2022)

Ruyattman, Melisa. 2013. *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital*. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, (Online). Vol 1, No 2, (<https://www.neliti.com/id/publications/84829/perancangan-buku-panduan-membuat-desain-karakter-fiksi-dua-dimensi-secara-digita> , diakses 1 Januari 2023)

Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2017). *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sendari, Anugrah Ayu. Mengenal Jenis Penelitian Deskriptif Kualitatif Pada Sebuah Tulisan Ilmiah. Diakses melalui <https://hot.liputan6.com/read/4032771/mengenal-jenis-penelitian-deskriptif-kualitatif-pada-sebuah-tulisan-ilmiah> , diakses 4 November 2022)

Sulistiyastuti Vitriani, Irene. 2020. *Analisis Makna Visual Karakter Pada Buku Cerita "Asal Mula Namaku" penerbit Rabit Hole*. Disertasi tidak diterbitkan. Surakarta: Program Sarjana DKV USAHID Surakarta.

Tata Bahasa, Lakukan 180 Atau lakukan 360 (https://grammarist-com.translate.googleusercontent.com/translate/g/translate?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc, diakses 7 Agustus 2023)

Thabroni, Gamal. Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif (Konsep Dan Contoh). (<https://serupa.id/metode-penelitian-deskriptif-kualitatif-konsep-contoh/>, diakses 4 November 2022)

Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. Massachusetts: Taylor & Francis

Wibowo, Indiawan Seto Wahyu. 2006. *Semiotika Aplikasi Praktis Bagi Penelitian Dan Penulisan Skripsi Ilmu Komunikasi (Online)*. Edisi 2. Jakarta: Mitra Wacana Media

Yudha, Pencinta Budaya Jepang? Pastikan Kamu Tahu 10 Arti Warna di Jepang Ini (<https://www.idntimes.com/science/discovery/viktor-yudha/arti-berbagai-warna-di-jepang?page=all>, diakses 3 Mei 2023)

GLOSARY

<i>Anime</i>	: Animasi dalam penyebutan Jepang
<i>Cosplayer</i>	: Pemain kostum
<i>Drawing</i>	: Menggambar
<i>Fanservis</i>	: Material dalam sebuah karya fiksi yang secara intensional ditambahkan untuk menarik audien.
<i>Genre</i>	: Gaya, Aliran, Macam dalam cerita
<i>Gesper Frame</i>	: Gesper bergaya kotak
<i>Haori</i>	: Haori adalah jaket tradisional Jepang sepanjang pinggul atau paha yang dikenakan di atas kimono.
<i>Hashira</i>	: Pilar
<i>Katana</i>	: Pedang
<i>Kimono</i>	: Baju tradisional Jepang, yang di gunakan musim dingin.
<i>Kyahan</i>	: Pedang
<i>Manga</i>	: Komik
<i>Mangaka</i>	: Penulis Komik/ Komikus
<i>Nihogami</i>	: Tatanan gaya rambut tradisional Jepang
<i>Ombre</i>	: Model Rambut gradasi
<i>Oni</i>	; Iblis
<i>Platform</i>	: Sebuah wadah digital yang banyak dipakai manusia untuk beragam keperluan.
<i>Subgenre</i>	: Pengembangan dari genre film tertentu.

- Tabi* : Kaus kaki tradisional Jepang, dengan ciri jempol terpisah
- Villain* : Karakter antagonis utama dalam cerita fiksi seperti film atau serial.
- Zori* : Alas Kaki Tradisional Jepang seperti sandal.

