

DAFTAR PUSTAKA

- Barata, A. A. (2003). *Dasar-dasar Pelayanan Prima*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.
- Barthes, Roland. (1972). *Mythologies*. New York: The Noonday Pres.
- Bungki, B., Syam, C., & Seli, S. (2018). TEKNIK PELUKISAN TOKOH DALAM NOVEL HUJAN BULAN JUNI KARYA SAPARDI DJOKO DAMONO. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(7).
- Chaplin, J. P. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Danandjaja, J. (1991). *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, Dll*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Danandjaja, J. (1997). *Folklor Jepang Dilihat dari Kacamata Indonesia* . Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Faruk. (2010). *Pengantar Sosiologi Sastra: dari Strukturalisme Genetik sampai Post-modernise*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Funada, K. (2017). BUDAYA JEPANG DAN PENGARUHNYA TERHADAP PENDIDIKAN. Pasuruan, Indonesia, September 6th-7th 2017, 31.
- Hall, S. (1997). *Representation Cultural Representations and Signifying Practices*.
- HoYoverse. (2020). *Genshin Impact*.
- Mark Schumacher. (1998). *Tanuki in Japanese Artwork*.
<https://www.onmarkproductions.com/html/tanuki.shtml#origins>
- Meyer, M. (2015). *The night parade of one hundred demons: a field guide to Japanese Yokai*. (No Title).
- Moelong, L. J. (1989). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Karya.
- Muhammad, E. (2020). *Kepercayaan Masyarakat Jepang Terhadap Mitologi Tanuki* (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada).
- Nelson, R., & Sihombing, M. M. (2023). Tungkot Tunggal Panaluan is a Symbol of Sangap and Sahala. *Formosa Journal of Multidisciplinary Research*, 2(12), 1859-1870.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Putra, I. G. P. A., & Arsa, G. G. P. (2012). Representasi Multikulturalisme dalam Trilogi novel “Sembalun Rinjani” Karya Djelantik santha. *Universitas Udayana*.

- Sato, E., & Sato, A. (2022). *Japanese Folktales for Language Learners*. Tokyo: TUTTLE PUBLISHING.
- Thabathabaâ, A., & Putra, R. W. (2021). Representasi Folklor Bali Dalam Video Game Pamali: The Hungry Witch. *Urban: Jurnal Seni Urban*, 5(2), 127-138.
- Vera, N. (2015). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Walk Japan. (2021). Chinese Influence. <https://www.nakasendoway.com/chinese-influence/>
- Wienda Qamara Febytami, P. (2023). *REPRESENTASI BUDAYA JEPANG DI NEGARA INAZUMA PADA GAME GENSHIN IMPACT* (Doctoral dissertation, UNSADA)
- Wisnu Pio Kusuma, G., Sawindra Janti, I., Studi Jepang, P., & Ilmu Pengetahuan Budaya, F. (2022). REPRESENTASI KEPERCAYAAN JEPANG DI NEGARA VIRTUAL INAZUMA DALAM VIDEO GAME GENSHIN IMPACT. *Multikultura*, 1(2). <https://aptika.kominfo.go.id/2021/05/industri-game-tumbuh-pesat-perlu-edukasi-terhadap-pengguna/>.
- 筑摩書房. (2022). 神話はどのように読み解くのか『神話でたどる日本の神々』 . <https://book.asahi.com/jinbun/article/14517328>

