

DAFTAR PUSTAKA

- A.S. Ranang, dkk. *Animasi Kartun Dari Dialog Sampai Digital*. Jakarta: PT. Index, 2010.
- Adinegoro, Ramdhani. *Perbedaan Kartun dan Cartoon*. (Mahasiswa Uin Sunan Kalijaga, 2014, Ilmu Sosial dan Humaniora, prodi Ilmu Komunikasi). www.kompasiana.com/ramdhani_adi/552ac6ec6ea834f659552d04/perbedaan-kartun-dan-cartoon (akses 28 Desember 2019)
- Adliyani, Zaraz Obella Nur. “*Pengaruh Perilaku Individu terhadap Hidup Sehat*”, Lampung: Faculty of Medicine, Lampung University.
- Ali, M. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa, 1993
- Andina, Elga. “*Anime Dan Persepsi Budaya Kekerasan Pada Anak Usia Sekolah*”, *Jurnal Aspirasi* Volume 5 No 2 Desember, (2014): 120.
- Ardine Albert. (2019, 28 Desember). “*Mengenal genre kartun dan manga*”, Diakses 28 Desember 2019, dari <https://www.kompasiana.com/femiardine/551b6cbd813311591a9de6ea/mengenal-genre-kartun-dan-manga>
- Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2015.
- Arjoni, “*Peran Madrasah dalam Menangkal Dampak Negatif Globalisasi terhadap Perilaku Remaja*”, *Jurnal Ilmiah PGMI* Volume 3 Nomor 1 (2017): 9.
- Chairilsyah, David. “*Pembentukan Kepribadian Positif Anak Sejak Usia Dini*”, *Jurnal Educhild* Volume 01 Nomor 1 (2015): 1-2.
- Fauzan, Ivan Derian. *Dampak Buruk Kartun Terhadap Anak-Anak*, Jakarta: KEMENDIKBUD, 2015.
- Hasanah, Nurwahidah Akmalul. “*Pembentukan Karakter Disiplin Dalam Pembiasaan Tadarus Al-Qur’an Pada Siswa di Smk Negeri 3 Purwokerto Kabupaten Banyumas*”, Purwokerto: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018.
- Hatami, Wisnu. *Dampak Budaya Populer Kartun Jepang Dalam Era Digital Terhadap Rasa Kebangsaan Warganegara Muda Indonesia*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2017.
- Husna H, Peny. dkk, “*Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga*”. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera* 15 Nomor 2 (2017): hal. 46.
- J. Moleong, Lexy. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

- Japanese Station, Tim. *Japanese Station*. Jakarta: Bukune, 2015.
kaskus.co.id/sejarah-kartun-1907-hingga-sekarang
- Kartono, Kartini. *Patologi Sosial 2 Kenakalan Remaja*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2006.
- Kholifah, Annisa Dwi Nur. dkk., “Hubungan Perilaku Positif Dalam Praktikum Dan Keterlaksanaan Bimbingan Karir Dengan Kesiapan Berkarir Di Dunia Industri Siswa SMKN Kelas XII Program Keahlian Multimedia Di Kota Malang”, *Jurnal Penelitian Pendidikan* Volume 35 Nomor 2 (2018): 104.
- Madcoms, *Adobe Premier Pro CS4 untuk Pemula*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2015.
- Millah, Isma. *Psikologi Kartun*. Malang: Universitas Maulana Malik Ibrahim, 2018.
- Moleong, Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Mufida, Elly. dkk., “Perancangan Aplikasi Parenting Penguatan Perilaku Positif Anak Oleh Orang Tua Berbasis Android”, *Jurnal Matrik* Volume 17 Nomor 2 (2018): 2.
- Novianti, Nalti. “Dampak Drama, Anime, Dan Musik Jepang Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang”, *Jurnal Lingua Cultura* Volume 1 No 2 November (2017): 153-154.
- Noviarina, Hernita. *Pengaruh Menonton Kartun (Kartun Jepang) terhadap Perilaku*, Banjarbaru: Universitas Lambung Mangkurat, 2016.
- Nurjan, Syarifan. *Perilaku Delikueni Remaja Muslim*, Yogyakarta: Samudra Biru [Anggota IKAPI], 2019.
-, *Perkembangan Peserta Didik Perspektif Islam*, Yogyakarta: Titah Surga, 2019.
-, *Psikologi Belajar*, Ponorogo: Wade Group, 2016.
- Oktaviana, L. *Hubungan Antara Konformitas Dengan Kecenderungan Perilaku Bulllying*, Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015.
- Patilima, Hamid. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Proborini, Asti. dkk., “Correlation Between Watching Japan Animation (Anime) With Self-Concept Of Youth In Community Atsuki Yogyakarta”, *Jurnal Keperawatan Respati* Volume II Nomor 2 (2015): 31.

- Putro Widoyoko, Eko. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Salim, Nur Agus. “Peran Tayangan Adit Sopo Jarwo (Asj) Terhadap Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar Di Kabupaten Kutai Kartanegara.” *Jurnal Pendas Mahakam* 2 Nomor 1 Mei. (2017): 72-82.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendekatan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Bisnis*, Jakarta: PT. Gramedia, 2017.
- Wahidati, Lufi. Dkk. “Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang”, *Jurnal ejournal.undip* Volume 7 No 1, (2018): 2.
- Wulandari, T.P. *Hubungan Pola Menonton Kartun dan Perilaku Membaca Manga Pada Anak-Anak*. Surabaya: Universitas Airlangga, 2000.
- Wulansari, Ayu. *Bimbingan Proposal Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2019.
- Zanitri, Venny “Pengaruh Menonton Anime Jepang Di Internet Terhadap Perilaku Imitasi Di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda”, *Ejournal.ikom.fisip-Universitas Mulawarman* Volume 6 No 2, (2018): 15-27.



