

## DAFTAR RUJUKAN

### Buku

- Averbakh, Y. 2012. *A History of Chess: From Chaturanga to the Present Day*. Milford: Russell, Enterprises, Inc.
- Arsyad, A. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Barthes, R. 2017. *Elemen-Elemen Semiologi*. Yogyakarta: Basabasi.
- Caillois, R. 2001. *Man, Play and Games*. Illionis: University of Illinois Press.
- Eneste, P. 1991. *Novel dan Film*. Flores: Nusa Indah.
- Huizinga, J. 1949. *Homo Ludens*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd.
- Kridalaksana. 1984. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Littlejohn, Stephen W. Foss, Karen A. 2009. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mitsuhashi, Y. 2018. *Ikigai - Giving Every Day Meaning and Joy*. London: Kyle Books.
- Mogi, K. 2018. *Awakening Your Ikigai: How the Japanese Wake Up to Joy and Purpose Every Day-The Experiment*. New York: The Experiment, LLC.
- Murray, H. J. R. 1913. *A History of Chess*. Oxford University Press
- Nevid, S.F., Rathus, A.S., Greene, B. 2003. *Psikologi Abnormal Edisi Kelima*. Erlangga: Jakarta.
- Sobur, A. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarno, M. 1996. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana.

### Skripsi, Tesis, Disertasi

- Akmalsyah, R. 2010. *Analisis Semiotika Film A Mighty Heart*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Kurniawati, R. 2017. *Analisis Semiotika Film The Visitor*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

### Artikel dalam Jurnal

Kumano, M. 2006. "Ikigai to Sono Ruiji Gainen no Kouzou". *The Japanese Journal of Health Psychology*, Vol. 19, No. 1, hal. 56-66.

Mudjiono, Y. 2011. "Kajian Semiotika dalam Film". *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, No.1, hal. 125-138.

*Nihon Seisansei Honbu*. 2018. "Rejaa Hakusho 2018". Tokyo: Nihon Seisansei Honbu.

### Sumber Acuan Internet

Adrian, K. 2019. "Atasi Penyebab Mudah Mengantuk Sekarang" dalam <https://www.alodokter.com/atasi-penyebab-mudah-mengantuk-dari-sekarang>. Diakses tanggal 5 Maret 2021, Pukul 09.30 WIB.

CNN Indonesia. 2020. "Sejarah Anime: Sejak 1907 hingga Mewabah ke Indonesia". <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia>. Diakses tanggal 6 Juli 2021, Pukul 14:45 WIB.

Damayanti, D. 2021. "5 Jenis Overthinking Ini Paling Sering Menyerang" dalam <https://www.idntimes.com/life/inspiration/daysdesy/5-jenis-overthinking-ini-paling-sering-menyarang-c1c2/5>. Diakses tanggal 26 April 2021, Pukul 9:32 WIB.

Hasegawa, A. 2019. "001- Ikigai According to Professor Akihiro Hasegawa" dalam <https://ikigaitribe.com/ikigai/podcast01/>. Diakses tanggal 13 Maret 2021, Pukul 20:22 WIB.

Pang, A. 2019. “Perkembangan Film Animasi dari Masa ke Masa”.

<https://www.cultura.id/perkembangan-film-animasi-dari-masa-ke-masa>.

Diakses tanggal 6 Juli 2021, Pukul 14:05 WIB.

Reuters. 2008. “Japan Finds Films by Early Anime Pioneers”.

<https://www.reuters.com/article/us-japan-anime-pioneers->

[idUST23069120080327](https://www.reuters.com/article/us-japan-anime-pioneers-idUST23069120080327). Diakses tanggal 6 Juli 2021, Pukul 15:10 WIB.