



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Daftar Pustaka

- Adriyendi. (2015). Multi-Attribute Decision Making Using Simple Additive Weighting and Weighted Product in Food Choice. *Information Engineering and Electronic Business*, 8-14.
- Agusalim, I. D. (2015). Developing Visual Novel Game of English Conversation for DEP EEPIS. *Journal of Education and Practice*, 113-124.
- Asih, R. P., Juangsih, J., & Rasiban, L. M. (2018). Teknik Word Flow Game Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 38-50.
- Bashova, K., & Veno, P. (2013). Visual Novel. *Poster*, 4-5.
- Bowl-Of-Lentis. (2019, September 20). *Visual Novel (Concept)*. Diambil kembali dari Giant Bomb: <https://www.giantbomb.com/visual-novel/3015-2029/>
- Cășvean, T.-M. (2015). An Introduction to Videogame Genre Theory. Understanding Videogame Genre Framework. *Athens Journal of Mass Media and Communications*, 57-58.

- Culiberg, L. (2013). Japanese Language, Standard Language, National Language: Rethinking Language and Nation. *Asian Studies I*, 16.
- Endah, R. W. (2011). Uji Validitas Dan Reabilitas Dalam Penelitian Epidemiologi Kedokteran Gigi. *Stomatognatic*, 27-34.
- Fitria, A. (2014). *Game Kyuzi Goes to Japan untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Menggunakan Metode Fuzzy State Machine Sebagai Penentu Perilaku Non-Playable Character(NPC)*. Malang: Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim.
- Hansun, S. (2014). Rancang Bangun Permainan Interaktif dengan Scratch. *ULTIMATICS*, 40-45.
- Hikam, A. R., Nana, K., & Kukuh, S. (2013). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI VISUAL NOVEL BERBASIS PEMBANGUNAN KARAKTER PADA MATERI PELESTARIAN LINGKUNGAN. *Unnes Journal of Biology Education*, 147-155.
- Ilyas, M., & Hummayun, M. M. (2016). Requirements Validation Techniques: An Empirical Study. *International Journal of Computer Applications*, 5-10.
- Isfandiyary, F. H. (2017). THE ASPECTS OF SEMIOTICS USING BARTHES'S THEORY ON A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS MOVIE POSTER. *Department of English, Faculty of Humanities*.

- Istiqomah, D., Diner, L., & Wardhana, C. K. (2015). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Jepang Siswa SMK Bagimu Negeriku Semarang. *Journal of Japanese Learning and Teaching*, 3.
- Kai, M. (2013). *Let's Learn Japanese with Hiragana and Katakana*. Newcastle: Cambridge Scholar Publishing.
- Kasai, I. (2019, July 24). ビジュアルノベルはいつ成立し、そして現在に至るのか？ ストーリーゲーム研究者・福山幸司氏が解説する歴史. Diambil kembali dari <https://www.gamebusiness.jp>:
<https://www.gamebusiness.jp/article/2019/07/24/15991.html>
- Kusnawi, & R., F. (2015). GAME HYBRID VISUAL NOVEL SEJARAH DENGAN METODE SISTEM PAKAR "TWIST-MAJAPAHIT). *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2015*, 5.7-5.
- Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013). Semiotics in Research Method of Communication. *PERKOMNAS : Jurnal Penelitian Komunikasi, Informatika dan Media Massa*, 73-82.
- Munandiri, D. R. (2012). PEMBUATAN VISUAL NOVEL DENGAN CAFÉ MINIGAME MENGGUNAKAN RENPY. *STMIK AMIKOM YOGYAKARTA*.

- Munqidzah, Z. (2015). PENGENALAN NILAI-NILAI BUDAYA JEPANG PADA BUKU TEKS. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1-12.
- Nomura, T. 野. (2012). Hanashikotoba no nihonshi 話し言葉の日本史 (Japanese History of Spoken Language). *Yoshikawa Koubunkan*.
- Pellitteri, M. (2018). Kawaii Aesthetics from Japan to Europe: Theory of the Japanese "Cute" and Transcultural Adoption of Its Styles in Italian and French Comics Production and Comodified Culture Goods. *Arts*, 2-21.
- Pratama, D., W.W, W. G., & Akbar, T. (2017). Understanding Visual Novel as Artwork of Visual. *MUDRA Journal of Art and Culture*, 292-298.
- Pratama, D., W.W, W. G., & Akbar, T. (2018). DESIGNING VISUAL ELEMENT OF CHARACTERS OF GAJAH MADA AND TRIBHUWANA TUNGGADEWI AS REPRESENTATION OF HISTORICAL FIGURES IN VISUAL NOVEL. *HUMANUS : Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Humaniora*, 84-96.
- Pratama, D., W.W, W. G., & Akbar, T. (2018). Representation of the Glorious Era of Majapahit Through the Choice of Characters in Visual Novel Game Designs. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 80-87.
- Prayoga, A. G., Bayupati, I. P., & W., A. A. (2015). Game Edukasi Mengenal Huruf Katakana dan Hiragana. 621-622.

- Refugio, C., & Delmo, J. (2018). Empirical Research on Mann Whitney U-Test.
- Slota, M., McLaughlin, M., Bradford, L., Langley, J. F., & Vittone, S. (2018). Visual Intelligence Education as an Innovative Interdisciplinary Approach for Advancing Communication and Collaboration Skills in Nursing Practice. *Journal of Professional Nursing*, 357-363.
- Sriwidadi, T. (2011). Penggunaan Uji Mann-Whitney Pada Analisis Pengaruh Pelatihan Wiraniaga Dalam Penjualan Produk Baru. *Binus Business Review*, 751-762.
- Susilo, R. (2019, Maret 23). *Jumlah Warga Indonesia di Jepang 56.346 Jiwa, Naik 12,7 Persen Dibanding Tahun 2018*. Diambil kembali dari Tribun News:
<https://www.tribunnews.com/internasional/2019/03/23/jumlah-warga-indonesia-di-jepang-56346-jiwa-naik-127-persen-dibanding-tahun-2018?page=all>
- Tasrif, A. (2018). *Laporan Kinerja KBRI Tokyo*. Tokyo: Kedutaan Besar Republik Indonesia.
- Vanri, K. F., & Hasbiyalloh, B. Y. (2012). Games Online dan Katarsis Virtual. *ULTIMACOMM*, 34-55.