

DAFTAR ACUAN

Abdurrahman. 2008. SOSIOLINGUISTIK: TEORI, PERAN, DAN FUNGSINYA TERHADAP KAJIAN BAHASA SAstra.

Chaer, A., & Agustina, L. (2019). *Sosiolinguistik: pengenalan awal (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Djam'an Satori. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Kinsui, Satoshi, H. Yamakido, 2015. *ROLE LANGUAGE AND CHARACTER LANGUAGE*. Osaka University, Fuji Women's University, Japan.

Kinsui, Satoshi. (2017). *Virtual Japanese: Enigmas of role language*. Osaka University Press.

Kinsui, Satoshi. 2014. 〈役割語〉小事典. Tokyo: Kenkyusha.

Purnomo, Heru. 2018. ANALISIS PENGGUNAAN ROUJINGO DALAM ANIME *GEGEGE NO KITAROU*. Bekasi: STBA JIA.

Rahadi, Dedi Rianto. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif Plus Tutorial Nvivo*. Bogor: PT. Filda Fikrindo.

Raharjo, Hardianto. 2019. *Yakuwarigo and Linguistic Stereotype in Japanese Fiction (Linguistic Stereotype phenomenon in Japanese Novel, Comics and Animation)*

Raharjo, Hardianto. 2020. *Roujingo Uttered by “Young” Fictional Characters (The Phenomenon of Fictional Characters Visually Depicted as Teenagers or Underage Kids Who Speaks Using Japanese Elderly Language)*

Setiawati, Eti, Dkk. 2017. Bahasa Indonesia Akademik: Pengembangan Kepribadian Berbasis Pendidikan Karakter. Malang: Universitas Brawijaya Press.

Solihah, Amira Imro'ati. 2016. PEMAKAIAN PRONOMINA PERSONA BAHASA JEPANG DITINJAU DARI STATUS SOSIAL PENUTUR DALAM ANIME MEITANTEI CONAN EPISODE 711 – 715. Semarang: Universitas Diponegoro.

Sudjianto, & Dahidi, A. 2014. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint. Blanc.

Sudjianto. 2007. *Bahasa Jepang dalam Konteks Sosial dan Kebudayaanannya*.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Web:

Berita Peningkatan penerbitan manga di Jepang

<https://hon.jp/news/1.0/0/38832>

Manga Chainsawman bahasa Jepang.

<https://rawkuma.com/manga/chainsaw-man>