

DAFTAR PUSTAKA

- Aliana, R. (2023). Analisis Fungsi Dan Makna *Kandoushi* Yang Menyatakan Outou Pada Anime *Oshi No Ko* (Kajian Pragmatik). *WIDAI Japanese Journal*, 3(1), 23-31.
- Asilah, N., & Haryanti, P. (2023). Penggunaan *Kandoushi Kandou* Dalam Manga *Kakkou No Iinazuke* Volume 1-7. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 3(2), 175-184.
- Fadhullah, H. Z. (2022). *Analisis Kandoushi Outou Dalam Anime Tenki No Ko Karya Makoto Shinkai Tinjauan Pragmatik* (Disertasi, Universitas Andalas).
- Hafiz, A. (2020). *Analisis Penggunaan Kandoushi Yobikake dalam Serial Drama Ouroboros Tinjauan Pragmatik* (Disertasi, Universitas Andalas).
- Kandou, J. J. M., Rakian, S., & Masoko, M. C. (2022). Analisis Penggunaan *Kandoushi Aisatsu* Pada Anime *Hyouka*. *Kompetensi*, 2(11), 1762-1770.
- Kesuma, T. M. J., & Mastoyo, T. (2007). *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa*. Carasvatibooks.
- Leech, Geoffrey. (1999). *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Mahsun. (2007). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Matsuoka, T. (1999). *Kiso Nihongo Bunpou*. Kurosio Shuppan.
- Nadia, F. (2020). *Ilokusi Kandoushi Outou Dalam Drama Seigi No Mikata Karya Satoru Nakajima: Tinjauan Pragmatik* (Disertasi, Universitas Andalas).
- Nasihin, A. (2008). *Dasar-dasar kajian morfologi Jepang*. Bung Hatta University Press.
- Nelson, A. N. 2006. *Kamus Kanji Modern Jepang Indonesia*. Jakarta: Keisant Blanc.
- Putri, A. (2023). *Analisis Fungsi Dan Penggunaan Kandoushi Hora Dalam Anime Gakuen Bebiishittaazu: Tinjauan Pragmatik*. (Disertasi, Universitas Andalas).
- Rahardi, R. K. (2005). *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Erlangga.
- Rijalul, F. (2022). *Analisis Penggunaan Kandoushi Kandou (Impresi) Dalam Anime Fate Grand Order: Zettai Majuu Sensen Babylonia Tinjauan Pragmatik* (Disertasi, Universitas Andalas).
- Rindi, K. (2019). *Jenis, Fungsi dan Makna Kandoushi Bahasa Jepang pada Anime "Kaichou wa Maid Sama" Berdasarkan Konteks Situasi Beserta Padanannya dalam Bahasa Indonesia* (Disertasi, Universitas Darma Persada).

Sumpena, S. H., Fitriana, R., & Susanti, H. (2023). Kandoushi dalam Anime Boruto: Naruto Next Generations. *IDEA: Jurnal Studi Jepang*, 5(1), 32-40.

Soelistyowati, D. (2019). Ragam Interjeksi Bahasa Jepang. *Deskripsi Bahasa*, 2(2), 174-181.

Sudaryanto. (1993). *Metode Dan Aneka Teknik Analsis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistis* (Vol. 64). Duta Wacana University Press.

Sudjianto, D. A., & Dahidi, A. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc, 250.

Sudjianto, D. A., & Dahidi, A. (2004). *Gramatikal Bahasa Jepang Modern Seri A*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sudjianto, D. A., & Dahidi, A. (2019). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sutedi, D. (2003). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.

Tarigan, H. G. (1986). *Pengertian Pragmatik*. Bandung : Angkasa.

Yuniarti, N. (2014). Implikatur percakapan dalam percakapan humor. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 3(2), 225-240.

Zalman, H. (2021). Analisis Penggunaan Kandoushi Outou Dalam Komik Naruto Volume I. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 4(2), 198-208.

Website

Film *Call Me Chihiro* ditonton pada aplikasi Netflix dan diakses mulai 04 September 2024