DAFTAR RUJUKAN

Agusnie, N. I. K., Kadir, P. M., & Rukhyana, B. (2025). Representasi Ieseido pada Manga Watashi no Shiawase na Kekkon Karya Kousaka Rito dan Agitogi Akumi. *JAPANOLOGY*, *11*(1), 48–58.

Alamsyah, Femy, F. (2020). Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media. *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, *3*(2), 92–99.

Amanuma, K. (2001). Jidaiso no Henka Koa Pasonariti: (Ganbaru) Nihonjin to (Gambaranai) Nihonjin. *Bulletin of Tokai Women's Collage*, *21*, 127–139.

Amawidyati, S. A. G., Rizki, B. M., & Ulya, L. L. (2022). Navigating The Storm: Peran Grit sebagai Penghambat Stres Mahasiswa Di Masa Pandemi. *Jurnal Psikologi Ilmiah*, *14*(2), 62–72.

Ayuanda, W., Sidabalok, D., & Perangin-angin, A. B. (2024). Budaya Jawa dalam Film Primbon: Analisis Representasi Stuart Hall. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, *7*(2), 440–449.

Cheryl, N. A., & Winduwati, S. (2025). Representasi Sikap Pantang Menyerah (Ganbaru): Analisis Semiotika Saussure pada Film Haikyuu!! 'The Dumpster Battle.' *KONEKSI*, *9*(1), 168–176.

Davies, R. J., & Ikeno, O. (2002). *The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture*. Tuttle Publishing.

Denny, R. (2010). *Succeed For Yourself* (3rd editio). Kogan Page.

Fujii, H. (2021). 「頑張る」という言葉の意味. *IIMA: Institute for International Monetary Affairs*, 1–2.

Griselda, S., & Farid. (2023). Representasi Semangat Perjuangan Hidup dalam Iklan "Rayakan Pejuang Indonesia." *Koneksi*, *7*(2), 427–436. https://doi.org/10.24912/kn.v7i2.21476

Haga, T., Tanaka, H., Fujiwara, K., Suzuki, Y., & Matsumoto, Y. (2024). The Impact of Work Hours and Cultural Expectations on Mental Health in Japan. *JHASS: Journal of Humanities and Social Sciences*, *6*(3), 163–174.

Hall, S. (1997). *REPRESENTATION: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage Publications.

Ida, H., & Arima, H. (2006). 児童期における「がまん」に関する研究. *Bulletin of the Faculty of Education, Bunkyo University*, *21*, 11–24.

Kawagishi, K. (2011). The Structure and Transition of "gambaru" 「頑張る」における構造と変化. *Journal of Yasuda Women's University*, *39*, 11–19.

Muhibbin, M. A., & Wulandari, R. S. (2021). The Role of Grit In Indonesian Student. *PSYCHOSOPHIA:Journal of Psychology, Religion and Humanity*, *3*(2), 112–123.

Ningrum, A. W. (2023). Perkembangan Budaya Populer Jepang melalui Cool Japan dan Dampaknya terhadap Kehidupan Sosial di Indonesia (Studi Kasus: Kota Pekanbaru). *JOM FISIP*, *10*(2), 1–12.

O'Hailey, T. (2010). *Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets*. Focal Press.

Osman, Z., Nguyen, H. T., Intaratat, K., Suhandoko, A. D. J., & Serrano, J. (2025). Endure, Learn, Inspire, Persist: Academician Job Resilience in Open, Distance, and Digital Education of Higher Institutions. *International Journal of Academic Research in Business & Social Sciences*, *15*(6), 1540–1554. https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v15-i6/25564

Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.

Putra, I. K. W., Artha, I. G. A. I., & Kharismawan, P. G. S. (2024). Perancangan Karakter Animasi Calon Arang untuk YouTube HNS Studio. *AMARASI: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *5*(2), 150–157.

Putri, I. A. P. A. D. P., Ramendra, D. P., & Swandana, I. W. (2019). An Analysis Of Speech Act Used In Harry Potter And The Tablet Of Fire Movie. *International Journal of Language and Literature*, *3*(2), 78–88.

Ratminingsih, N. N., Budasi, I. G., & Kurnia, W. D. A. (2020). Local Culture-based Storybook and Its Effect on Reading Competence. *International Journal of Instruction*, *13*(2), 253–268.

Safira, S. E., Lusiana, Y., & Kadafi, M. (2023). Representasi Konsep Ganbaru Tokoh Etsuko Kono dalam Drama Jepang Jimi Ni Sugoi (Analisis Semiotika John Fiske). *Janaru Saja*, *12*(2), 78–93.

Sanmargaraja, S., Kanadasan, G., Mine, N., & Kanisawa, H. (2021). Impacts Of The Japanese Middle-Class Work Culture On The Development of the Nation. *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, *6*(18), 1–6.

Suartama, I. K. (2014). *Animasi Pembelajaran: Konsep dan Pengembangannya*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.

Suwastini, N. K. A., Wiraningsih, P., & Adnyani, K. E. K. (2023). Representation of Gendered Language in English Textbook for Indonesian Junior High School. *International Journal of Language Education*, *7*(1), 94–119.

Wahyuningsih, T. M. (2017). Pengaruh Karakter Ganbaru Terhadap Etos Kerja Eks-Pemagangan. *Lite Volume 13, Nomor 1, Maret 2017*, *53*(9), 21–25. http://doi.org/io37633/lite

Wendra, I. W., & Yasa, I. N. (2020). Representasi Nilai Karakter dan Kearifan Lokal (Local Genius) pada Cerpen Surat Kabar Bali Post (sebagai Dasar Menentukan Cerpen yang Layak Diterbitkan). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *2*(10), 1–9.

Wiani, N. K. B., Antartika, I. K., & Mardani, D. M. S. (2018). Nilai Karakter dalam Dongeng Jepang. *JPBJ: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, *4*(3), 286–297.

Wibowo, M. C. (2023). *Desain Karakter Tokoh Animasi*. Yayasan Prima Agus

Teknik.

Widarahesty, Y. (2020). Otsukaresamadeshita!: A Critical Analysis Of Japan's Toxic Work Culture. *International Journal of East Asian Studies*, *9*(1), 32–47.

Widiastuti, G. A. D. P., Suartini, N. N., & Adnyani, K. E. K. (2018). Representasi Honne dan Tatemae pada Tokoh Sakura dalam Manga "Naruto" (Analisis Pragmatik). *JPBJ: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, *4*(2), 126–135.

Widisuseno, I. (2018). Mengenal Profil Karakter Bangsa Jepang Melalui Filsafat Ganbaru. *Kiryoku*, *2*(2), 110. https://doi.org/10.14710/kiryoku.v2i2.110-118

Wijanarko, A. (2020). Implementasi Prinsip Animasi Straight Ahead Action pada Karakter Hewan Berbasis Animasi 2D. *Jurnal Ahli Muda Indonesia*, *1*(1), 73–84.