

REFERENCES

- Adhani, F., & Kartiksari, R. D. (2022). Perbandingan Tokoh dan Penokohan dalam Film *Ninja* Hattori-Kun dan Doraemon Karya Fujiko Fujio. *Metapena: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 5(1), 25–35.
- Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2002). *Pengantar Teori Film*. Deepublish.
- Darusman, Y. (2021). *Model Pewarisan Budaya Melalui Pendidikan Informal (Pendidikan Tradisional) Pada Masyarakat Pengrajin Kayu*. CV Bayfa Cendekia Indonesia.
- Djasi. (2000). *Pengertian Karakterisasi*.
- Fauzi, J. D., & Yuwita, M. R. (2022). Analisis Karakter Utama Dalam Film the Great Gastby (2013). *Mahadaya*, 2(1), 1–8.
- Firmansyah, D. M. H., & Noviadi, A. (2022). Nilai Moral dalam Anime Film Naruto the Movie Road to *Ninja* Karya Mashasi Kishimoto. *Journal Diksatrasia*, 6(2), 132–139.
- Fitriandono, E. B. (2011). Wrong Education Accepted by Raizo in James Mc Teague's *Ninja Assassin* Movie (200): An Individual Psychological Approach. *Research Paper School of Teacher Training and Education Muhammadiyah University of Surakarta*.
- Hamidah, Kusuma, J. W., Aisyah, Ramadhaniyati, R., Susanto, Kase, E., Sadipun, B., Priakusuma, A., Asmarany, A. I., & Wijayanti, I. D. (2023). *Pendidikan Karakter*. Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Huliyah, M. (2021). *Strategi Pengembangan Moral dan Karakter Anak Usia Dini*. Jejak Pustaka.
- Harlock. (n.d.). *Faktor Perkembangan Karakter*.

- Ida, R. (2017). *Budaya Populer Indonesia: Diskursus Global/Lokal dalam Budaya Populer Indonesia*. Airlangga University Press.
- Liu, M. (2018). Assassin and *Ninja*: Several Dimensions of Cultural Comparison between China and Japan. *International Conference on Humanities and Social Science Research*.
- Lano, K. (2017). Class Diagrams. *Agile Model-Based Development Using UML-RSDS*, 20(03), 43–68. <https://doi.org/10.1201/9781315368153-8>
- Mochtar Buchori. (2007). *Pengertian Pengembangan Karakter*.
- Mabruri, A. (2018). *Produksi Program TV Drama: Manajemen Produksi dan Penulisan Naskah*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nurgiyantoro. (2005). *Pengertian Perkembangan Karakter*.
- Pratista. (2008). Unsur-Unsur Narasi Film.
- Reditya, T. H. (2021, December 10). *Sejarah Ninja , Benarkah Jadi Mata-Nata dan Penyabotase di EraFeodal Jepang?* Kompas.Com.
- Riezki Aulia, S.Psi., M. P. (2022). *Konflik yang Tidak Ada Habisnya*. https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/1451/konflik-yang-tidak-ada-habisnya#:~:text=Dalam psikologi%2C konflik merupakan munculnya,maupun dari luar diri individu.
- Saputra, N. (2020). *Ekransasi Karya Sastra dan Pembelajarannya*. Jakad Media Publishing.
- Syamela, Y. (2015). Konstruksi Realitas Rasisme dalam Film the Help. *Jom Fisip*, 2(1), 1–12.
- Shintiani. (2011). *Pengertian Struktur Film*.
- Tinahadi, N. (2014). The Representation of *Ninja* in *Ninja Assassin* Film. *Thesis: English Literature Department, Adab and Humanities Faculty, State Islamic University Syarif Hidayatullah*.
- Tumbull, S. R. (2018). *Ninja*. Gramedia.

Taquiri. (1977). *Pengertian Konflik*.

Wahab, M. (2018). *Kembang Api Kyoto*. One Peach Media.

