

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdain, A. (2014). Peran sistem ekonomi islam dalam menanggulangi tingkat kesenjangan sosial. *Muamalah*, 14(2), 15-26.
- Ansahnarmi, A. (2019). *Perbandingan Unsur Sinematik Pada Film Indonesia Dan Film Korea (Analisis Isi pada Film Indonesia "Sweet 20" dan Film Korea "Miss Granny")* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Ardianto, E. (2007). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar (Edisi Revisi)*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala dan Siti Kerlinah. (2007). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Ayu, M. R. (2013). Interpretasi Remaja Terhadap Bentuk Romantisme dalam Serial Drama Korea: Boys Before Flowers (BBF), Full House, dan Playful Kiss. *Journal Universitas Airlangga*, 2(1).
- Azzahra, N. (2013). MINAT REMAJA RT 03 RW 12 KELURAHAN DELIMA KECAMATAN TAMPAN KOTA PEKANBARU DALAM MENONTON DRAMA KOREA DI TELEVISI (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Badruzaman, A. (2009). *Dari teologi menuju aksi: membela yang lemah, menggempur kesenjangan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Balianna, Y., & Surwati, C. H. D. (2014). Media Sosial Path dan Pencitraan Diri. *Jurnal Kommas Universitas Sebelas Maret*, 1-17.
- Effendy, Onong Uchjana. (2003). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Ghassani, A., & Nugroho, C. (2019). Pemaknaan Rasisme dalam Film (Analisis Resepsi Film Get Out). *Jurnal Manajemen Maranatha*, 18(2), 127-134.
- Hidayat, A., & Setyanto, Y. (2020). Fenomena catcalling sebagai bentuk pelecehan seksual secara verbal terhadap perempuan di Jakarta. *Koneksi*, 3(2), 485-492.
- Hikmat, M. (2018). Strategi Pemanfaatan Media Sosial Untuk Meningkatkan Citra Positif Dprd Dalam Persepsi Rakyat Daerah. *Jurnal Common*, 2(1).
- Jeffries, Stuart. (26 Oktober 2021). Interview Squid Game's creator: 'I'm not that rich. It's not like Netflix paid me a bonus'. The Guardian. Diakses <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2021/oct/26/squid-games-creator-rich-netflix-bonus-hwang-dong-hyuk>
- Kurniawan. (2001). *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Yayasan Indonesiaterra.
- Kusumastuti, A. N., & Nugroho, C. (2017). Representasi Pemikiran Marxisme Dalam Film Biografi Studi Semiotika John Fiske Mengenai Pertentangan Kelas Sosial Karl Marx Pada Film Guru Bangsa Tjokroaminoto. *Semiotika: Jurnal Komunikasi*, 11(1).

- Lee, Gyu Lee. (30 September 2021). [INTERVIEW] Director shares backstory of global hit, 'Squid Game'. The Korea Times. Diakses pada 21 Mei 2022, dari [https://www.koreatimes.co.kr/www/art/2021/09/688\\_316211.html](https://www.koreatimes.co.kr/www/art/2021/09/688_316211.html)
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mudjiono, Y. (2020). Kajian Semiotika dalam film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 125-138.
- Munandar, I., & Tambunan, A. S. (2018). AudioVisual di Platform Digital: Studi Pada Youtube, Netflix, dan Spotify. *Balai Pendidikan dan Pelatihan Tambang Bawah Tanah*, (17/32), 5-6.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Rakhmat, Jalaludin. (2003). *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Romli. Khomsahrial. (2016). *Komunikasi Massa*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sari, M. K. (2016). Peranan Pemilihan Strategi dan Stilistika dalam Iklan di Televisi. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, dan Animasi*, 11(1), 19.
- Sobur, Alex. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Spangler, Todd. (16 November 2021). 'Squid Game' Is Decisively Netflix No. 1 Show of All Time With 1.65 Billion Hours Streamed in First Four Weeks, Company Says. *Variety*. Diakses pada 21 Mei 2022, dari

<https://variety.com/2021/digital/news/squid-game-all-time-most-popular-show-netflix-1235113196/>

Tapscott, D. (1996). *The Digital Economy Era: Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence*. New York: McGraw Hill.

Vera, N. (2015). *Semiotika dalam Riset Komunikasi (Cetakan Kedua)*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Wibowo, Indiawan Seto Wahyu. (2013). *Semiotika Komunikasi – aplikasi praktis bagi penelitian dan skripsi komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Winarni. (2003). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Yani, R. (2019). *Hubungan Akses Drama Korea Dengan Pandangan Seksualitas Remaja Putri Di SMA Negeri 1 Gamping (Doctoral dissertation, Universitas' Aisyiyah Yogyakarta)*.