

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku:**

- Ardianto, E., Komala, L., & Karlinah, S. (2019). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar* (Cetakan ke). Simbiosis Rekatama Media.
- Herdiansyah, H. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial: Perspektif Konvensional dan Kontemporer* (2nd ed.). Salemba Humanika.
- Maipita, I. (2014). *Mengukur Kemiskinan dan Distribusi Pendapatan*. UPP STIM YKPN.
- Martono, N. (2016). *Metode Penelitian Sosial Konsep-Konsep Kunci*. PT Raja Grafindo Persada.
- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nurudin. (2014). *Pengantar Komunikasi Massa* (Cetakan ke). PT Raja Grafindo Persada.
- Rismawaty, Surya, Desayu. Eka., & P., Sangra. Juliano. (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi (Welcome To The World Of Communications)*. Rekayasa Sains.
- Ruslan, R. (2017). *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Saleh, S. (2017). *Analisis Data Kualitatif*. Pustaka Ramadhan.
- Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi* (Cetakan Ke). PT Remaja Rosdakarya.
- Solihat, Manap., P., Melly. Maulin., & Solihin, Olih. (2015). *Interpersonal Skill*

*(Tips Membangun Komunikasi dan Relasi)* (Cetakan Ke). Rekayasa Sains.

Sugiyono. (2016). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.

Vera, N. (2015). *Semiotika Dalam Riset Komunikasi* (Cetakan ke). Ghalia Indonesia.

**Jurnal:**

Al-Fikri, M. H. (2022). *Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Squid Game*. Universitas Lampung.

Nastiti, A. D. (2010). “Korean Wave” di Indonesia: Antara Budaya Pop, Internet, dan Fanatisme Pada Remaja. *Journal of Communication, 1*.

Sari, I. F. (2022). *Analisis Semiotika Kekerasan Dalam Serial Squid Game*. Universitas Islam Riau.

Solikatun, Supono, Masrurroh, Y., & Zuber, A. (2014). Kemiskinan Dalam Pembangunan. *Jurnal Analisa Sosiologi, 3 (1)*.

**Internet:**

Duarte, F. (2021). Squid Game: Enam hal yang diungkap serial Netflix tentang permasalahan nyata di Korea Selatan. *BBC World Service*.

<https://www.bbc.com/indonesia/majalah-58921391>

Jeffries, S. (2021). Squid Game's creator: 'I'm not that rich. It's not like Netflix paid me a bonus.' *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2021/oct/26/squid-games-creator-rich-netflix-bonus-hwang-dong-hyuk>

Lee, L. G. (2021). Director shares backstory of global hit, "Squid Game." *The Korea Times*.

[https://www.koreatimes.co.kr/www/art/2021/09/688\\_316211.html](https://www.koreatimes.co.kr/www/art/2021/09/688_316211.html)

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