

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Elvinaro. (2007). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbosa Rekatama Media.
- Cangara, Hafied. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Danesi, Marcel. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hidayat, Dedy N. (2003). *Paradigma dan Metodologi Penelitian Sosial Empirik Klasik*. Jakarta: Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Indonesia.
- Ibrahim, Idi Subandy. (2011). *Budaya Populer Sebagai Komunikasi; Dinamika Popscape dan Mediascape Di Indonesia Kontemporer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Javandalasta, Panca. (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya: Mumtaz Media.
- Mulyana, Deddy. (2003). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. (2005). *ilmu komunikasi suatu pengantar*. bandung: remaja rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. (2009). *ilmu komunikasi suatu pengantar*. bandung: rosdakarya.

Paloma, Margaret M. (2004). *Sosiologi Komtemporer*. Jakarta: Raja Grafindo

Persada.

Pratista, Himawan. (2017). *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.

Rakhmat, Jalaluddin. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja

Rosdakarya.

Riswandi. (2009). *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Romli, Khomsharial. (2016). *Komunikasi Massa*. Jakarta: PT Grasindo.

Sobur, Alex. (2006). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sobur, Alex. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:

Alfabeta.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:

Alfabeta.

Sumber lainnya :

https://id.wikipedia.org/wiki/Squid_Game