

DAFTAR PUSTAKA

- A, E., & Dominick. (2007). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Berger, P. L., & Luckman, T. (1990). *Tafsir Sosial Atas Kenyataan*. (H. Basri, Penerj.) Jakarta: LP3ES.
- Bungin, B. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Cangara, H. (2009). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (3 ed.). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cenderamata, R. C., & Damayanti, N. (2019). *Analisis Wacana Kritis Fairclough. Jurnal Literasi*, 3.
- Creswell. (2010). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendy, O. U. (2002). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Effendy, O. U. (2006). *Dinamika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Fiske, & Sobur, A. (2006). *Analisis Text*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Javandalasta, P. (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Jakarta: Java Pustaka Group.
- Komala. (2009). *Ilmu Komunikasi, Perspektif, Proses, dan Konteks*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Krisdalaksana, H., & Sobur, A. (2014). *Ensiklopedia Komunikasi*. Jakarta: Simbiosis Rekatama Media.
- Lasswell, H. (1998). *The Structure and Function of Communication in Society*. New York: Institute For Religious and Society Studies.
- Littlejohn, W, S., Foss, & A, K. (2014). *Teori Komunikasi (Theories of Human Communication)* (9 ed.). Jakarta: Salemba Humanika.
- Mosco, V. (2009). *The Political Economy of Communication* (2nd ed.). London: Sage Publisher Ltd.
- Mudjiono. (2020). Kajian Semiotika Dalam Film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 125 - 138.
- Mulyana, D. (2000). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : PT Remaja Rosadakarya.

- Mulyana, D. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosadakarya.
- Roucek, & Waren, R. (1984). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta : Bina Aksara.
- Ruslan, R. (2006). *Metode Penelitian Public Relation dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sobur, A. (2006). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Soekamto, S. (1990). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudibyo. (2009). *Analisis Text*. Bandung : PT Remaja Rosadakarya.
- Sugiyono. (2007). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : PT Alfabeta.
- Sumarni, & Trianton, T. (2013). *Dasar - Dasar Apresiasi Film*. Yogyakarta: Graha.
- Wiryanto, & Devito, J. A. (2004). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Grafindo.

Rujukan Internet :

Hierarki rasisme di Korea Selatan, diperoleh melalui

<https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20210927000766> diakses pada tanggal 10 Agustus 2022 pukul 10.45

Komponen Semiotika, diperoleh melalui

https://pendidikan.co.id/pengertiansemiotika-komponen-cabang-dan-macam-menurut-para-ahli/#Komponen_Dasar_Semiotika diakses pada tanggal 13 Maret 2022 pukul 13.00

Penyebab rasisme di Korea Selatan, diperoleh melalui

<https://fsi.stanford.edu/news/gi-wook-shin-racism-south-korea> diakses pada tanggal 10 Agustus 2022 pukul 12.30

Penyebab rasisme di Korea Selatan, diperoleh melalui

<https://www.ohchr.org/en/press-releases/2014/10/un-expert-racism-urges-republic-korea-adopt-comprehensive-anti> diakses pada tanggal 11 Agustus 2022 pukul 11.00

Rasisme di Korea Selatan, diperoleh melalui

https://id.wikipedia.org/wiki/Rasisme_di_Korea_Selatan diakses pada tanggal 10 Agustus 2022 pukul 10.30

Rasisme di Korea Selatan, diperoleh melalui

<https://geotimes.id/opini/masa-depan-nasionalisme-rasisme-di-korea-selatan/> diakses pada tanggal 10 Agustus 2022 pukul 10.30

Roleplay Squid Game, diperoleh melalui

<https://stateofindonesia.id/> diakses pada tanggal tanggal 5 Maret 2022 pukul 13.00

Survey negara paling rasis di dunia, diperoleh melalui

<https://businesstech.co.za/news/lifestyle/116644/the-most-racist-countries-in-the-world/> diakses pada tanggal 11 Agustus 2022 pukul 09.15

Squid Game (2021), diperoleh melalui

https://asianwiki.com/Squid_Game diakses pada tanggal 13 Maret 2022 pukul 12.00

Squid Game (2021), diperoleh melalui

<https://www.imdb.com/title/tt10919420/> diakses pada tanggal 13 Maret 2022 pukul 12.00

Squid Game (2021). diperoleh melalui

https://id.wikipedia.org/wiki/Squid_Game diakses pada tanggal 11 Maret 2022 pukul 15.00 WIB.

Squid Game (2021). Diperoleh melalui

<https://www.bloomberg.com/news/features/2021-10-26/a-deep-dive-into-squid-game-s-world-of-inequality> , diakses pada tanggal 3 Maret 2022 pukul 14.30

Token Kripto Squid Game, diperoleh melalui

https://www.coingecko.com/id/koin_koin/squid-game diakses pada tanggal 1 Juni 2022 pukul 10.00

Undang – Undang Perfilman Nomor. 8 tahun 1992, diperoleh melalui

<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/46600> , diakses pada tanggal 1 Maret 2022 pukul 10.30 WIB.

Unsur – unsur dan fungsi film, diperoleh melalui

<https://www.kajianpustaka.com/2012/10/pengertian-sejarah-dan-unsur-unsur-film.html> diakses pada 13 Maret 2022 pukul 14.45