

## DAFTAR PUSTAKA

### Bibliography

- Andra, P. (2020, Mei 10). *Arti Keris dalam Peradaban Orang-orang Jawa*. Retrieved Juni 26, 2021, from etnis.id: <https://etnis.id/arti-keris-dalam-peradaban-orang-orang-jawa/>
- Dosen Pendidikan 3. (2021, Mei 22). *Teknik Pengumpulan Data*. Retrieved Juni 23, 2021, from dosenpendidikan.co.id: <https://www.dosenpendidikan.co.id/teknik-pengumpulan-data/>
- Fadl, A. (2020, Januari 18). *Semiotika*. Retrieved Mei 21, 2021, from binus.ac.id: <https://binus.ac.id/malang/2020/01/semiotika/>
- Fitinline. (2018, Maret 1). *Mengenal Jeni-Jenis Surjan Dilihat Dari Motifnya*. Retrieved Juni 20, 2021, from fitinline.com: <https://fitinline.com/article/read/mengenal-jenis-jenis-surjan-dilihat-dari-motifnya/>
- GEffenberger, K. (1967). Perancangan Karakter Game Visual "Tikta Kavya" Dengan Konsep Visual Bishonen. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952, 8-12. Retrieved Mei 26, 2021, from [https://repository.its.ac.id/82055/1/3409100029-Undergraduate\\_Thesis.pdf](https://repository.its.ac.id/82055/1/3409100029-Undergraduate_Thesis.pdf)
- GEffenberger, Keifer. (1967). Perancangan Karakter Game Visual "Tikta Kavya" Dengan Konsep Visual Bishonen. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952, 17-18. Retrieved mei 26, 2021, from [https://repository.its.ac.id/82055/1/3409100029-Undergraduate\\_Thesis.pdf](https://repository.its.ac.id/82055/1/3409100029-Undergraduate_Thesis.pdf)
- GEffenberger, Keifer. (1967). Perancangan Karakter Game Visual "Tikta Kavya" Dengan Konsep Visual Bishonen. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952, 18-19. Retrieved Mei 26, 2021, from [https://repository.its.ac.id/82055/1/3409100029-Undergraduate\\_Thesis.pdf](https://repository.its.ac.id/82055/1/3409100029-Undergraduate_Thesis.pdf)
- Haryadi, T. (2016). Analisis Iklan Televisi Sampoerna Hijau Versi "Es Kacang Ijo" Dengan Pendekatan Semiotika Roland Barthes. *Jadecs*, 1, 1-16. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/viewFile/182/148>
- Komunikasi Praktis. (2018, September 7). *Komunikasi Visual: Pengertian, Prinsip, dan Contoh*. Retrieved Mei 26, 2021, from komunikasipraktis.com:

<https://www.komunikasipraktis.com/2018/09/komunikasi-visual-pengertian-prinsip-contoh.html>

- Kurniawan. 2001. *Semiologi Roland Barthes*. Magelang. Indonesiatera
- Lantowa, Jafar., Mega, Nila., Muh. Khairussibyan. 2017. *Semiotika: Teori, Metode, dan Penerapannya dalam Penelitian Sastra*. Yogyakarta. CV Budi Utama
- Lustyantie. (2012). Pendekatan Semiotika Model Roland Barthes dalam Karya Sastra Prancis. *Seminar Nasional FIB UI*, 1. Retrieved from <http://pps.unj.ac.id/publikasi/dosen/ninuk.lustyantie/16.pdf>
- Lustyantie. (2012). Pendekatan Semiotika Model Roland Barthes dalam Karya Sastra Prancis. *Seminar Nasional FIB UI*, 1-15. Retrieved from <http://pps.unj.ac.id/publikasi/dosen/ninuk.lustyantie/16.pdf>
- Lustyantie, Ninuk. (2012). Pendekatan Semiotika Model Roland Barthes dalam Karya Sastra Prancis. *Seminar Nasional FIB UI*, 1-15. Retrieved from <http://pps.unj.ac.id/publikasi/dosen/ninuk.lustyantie/16.pdf>
- Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 327. Retrieved Mei 27, 2021, from <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3443/2829>
- Novika, V. C. (2016). Metode Kontekstual Dalam Pembelajaran Tokoh dan Penokohan Novel Rumah Tanpa Jendela. *Skripsi*, 25-26. Retrieved Mei 26, 2021, from [http://repository.usd.ac.id/6211/2/121224016\\_full.pdf](http://repository.usd.ac.id/6211/2/121224016_full.pdf)
- Nugrahani, Farida. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa (Vol. 1)*. Surakarta
- Pengetahuan, S. (2020, Juli). *Jenis Jenis Warna : Pengertian, Karakter dan Penjelarasannya*. Retrieved Mei 27, 2021, from [seputarpengetahuan.co.id: https://www.seputarpengetahuan.co.id/2020/07/jenis-jenis-warna.html](https://www.seputarpengetahuan.co.id/2020/07/jenis-jenis-warna.html)
- Ramadhan, Reza Bakhtiar. (2017). Penggunaan sorban dalam bingkai kesalehan. *Jurnal Studi Islam*, 12(2), 60. Retrieved from <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3165/2350>
- Ratna, D. (2016, April 24). *Mengenal sosok Pangeran Diponegoro dengan memainkan game lokal*. Retrieved Mei 1, 2021, from [merdeka.com: https://www.merdeka.com/pendidikan/mengenal-sosok-pangeran-diponegoro-dengan-memainkan-game-lokal.html](https://www.merdeka.com/pendidikan/mengenal-sosok-pangeran-diponegoro-dengan-memainkan-game-lokal.html)

- Ratna, Dewi. (2016, April 24). *Mengenal sosok Pangeran Diponegoro dengan memainkan game lokal*. Retrieved Mei 2, 2021, from merdeka.com: <https://www.merdeka.com/pendidikan/mengenal-sosok-pangeran-diponegoro-dengan-memainkan-game-lokal.html>
- Rezkia, S. M. (2020, November 11). *Langkah-Langkah Menggunakan Teknik Analisis Data Kualitatif*. (A. W. Davita, Editor) Retrieved 6 26, 2021, from dqlab.id: <https://www.dqlab.id/data-analisis-pahami-teknik-pengumpulan-data>
- Riadi, Y. (2015, November 13). *Sosok Pangeran Diponegoro Hadir dalam Game Mobile*. Retrieved Juni 1, 2021, from selular.id: <https://selular.id/2015/11/sosok-pangeran-diponegoro-hadir-dalam-game-mobile/>
- Rohman, K. (2019). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 157-160. Retrieved Juni 4, 2021, from <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/martabat/article/view/1435>
- Sari, H. R. (2015, November 11). *WALi studio luncurkan game Pangeran Diponegoro*. Retrieved Mei 20, 2021, from antaranews.com: <https://www.antaranews.com/berita/528612/wali-studio-luncurkan-game-pangeran-diponegoro>
- Selviana, N. (2019). Makna Denotasi Dan Konotasi Padaungkapan Tradisional Dalam Konteks Pernikahan Adat Suku Pamona. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 4(1), 15. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/289713959.pdf>
- Siyoto, Sandu. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta. Literasi Media
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28-38.
- Surbakti, Krista. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28-38. Retrieved from <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20>
- Tinarbuko. (2003). Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 5, 31-47. Retrieved from <https://ojs.petra.ac.id/ojsnew/index.php/dkv/article/view/16093>
- Tinarbuko, Sumbo. (2003). Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 5(1), 32-33. Retrieved from <https://ojs.petra.ac.id/ojsnew/index.php/dkv/article/view/16093>

Yustiningsih, R. (2016, Novemer 26). *TAHUKAH ANDA? : Inilah Sejarah Panjang Sandal Jepit*. Retrieved Juni 30, 2021, from m.solopos.com:  
<https://m.solopos.com/tahukah-anda-inilah-sejarah-panjang-sandal-jepit-771890>

ZufarHilmyP. (2020, Mei 19). *Serangan Gatotkaca Lebih Populer dibanding Serangan Pangeran Diponegoro*. Retrieved Mei 20, 2021, from yonulis.com:  
<https://yonulis.com/2019/12/18/serangan-gatotkaca-lebih-populer-dibanding-serangan-pangeran-diponegoro/>

