

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, R. A., & Kusumandyoko, T. C. 2020. *Representasi Makna pada Karakter Kadita dalam Game Online Mobile Legends: Bang Bang*. Jurnal Barik, 1(1), 169-182.
- Alfiansyah, Feni Fauziah. 2020. *Representasi Ideologi dan Rekonstruksi Media*, Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam vol. 3
- Barker, Chris. 2018. *Kamus Kajian Budaya*. Kansius. Sleman
- Budiman, A. 2011. *Analisis Semiotika dalam Media*. Prenada Media. Jakarta
- Elison, George & Smith, Bardwell L. 1981. *Warlords, Artists, & Commoners: Japan in the Sixteenth Century*. University of Hawaii Press.
- Mauludia, L. 2017. *Gaya Kepemimpinan Nobunaga Oda pada Zaman Sengoku dalam Novel Nobunaga Oda Sang Penakluk dari Owari Karya Souhachi Yamaoka*. Skripsi Sarjana, Bekasi: Program Studi Sastra Jepang STBA JIA Bekasi.
- Milles, Matthew. A. Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Moleong, L. J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmadani, F. R. 2020. *Analisis Semiotika Roland Barthes pada Representasi Hero Perempuan dalam Game Mobile Legends: Bang Bang*. Jurnal The Commercium, 3(2), 1-17.
- Rosfiatika, Evi. 2017. *Representasi Yogyakarta dalam Film Ada Apa dengan Cinta 2*. ProTVSV Vol. 1
- Saputro, A. A. 2019. *Karakter Kepemimpinan Tokoh Utama Nobunaga Oda dalam Novel Nobunaga Oda Karya Sohachi Yamaoka dan Nobunaga Oda Karya Sakaguchi Ango*. Jurnal Hikari, 6(1), 1-11
- Saputro, A. A. 2019. *Karakter Kepemimpinan Tokoh Utama Nobunaga Oda dalam obunaga Oda Karya Sohachi Yamaoka dan Nobunaga Oda Karya hi Ango*. Jurnal Hikari, 6(1), 1-11



Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.



Optimized using
trial version
www.balesio.com