

DAFTAR PUSTAKA

- BBC News Indonesia. (2017, Februari 24). *Militer Rusia akui lakukan 'perang informasi' besar-besaran*. Diambil kembali dari [bbc.com](https://www.bbc.com/indonesia/dunia-39073767):
<https://www.bbc.com/indonesia/dunia-39073767>
- Cull, N. J., Culbert, D. H., & Welch, D. (2003). *Propaganda and mass persuasion: A historical encyclopedia, 1500 to the present*. Bloomsbury Publishing USA.
- Darmawan, A. (2020, Mei 22). *Military-Entertainment Complex: Simbiosis Industri Perfilman Holywood dan Militer Sebagai Bentuk Implementasi Soft Power & Propaganda Amerika Serikat*. Diambil kembali dari [hubunganinternasional.id](https://www.hubunganinternasional.id/main/blog/48?title=Military-Entertainment+Complex%3A+Simbiosis+Industri+Perfilman+Holywood+dan+Militer+Sebagai+Bentuk+Implementasi+Soft+Power+%26+Propaganda+Amerika+Serikat):
<https://www.hubunganinternasional.id/main/blog/48?title=Military-Entertainment+Complex%3A+Simbiosis+Industri+Perfilman+Holywood+dan+Militer+Sebagai+Bentuk+Implementasi+Soft+Power+%26+Propaganda+Amerika+Serikat>
- Diesen, G. (2022). *Russophobia: Propaganda in International Politics*. Springer Nature.
- Domsch, S. (2013). *Storyplaying: Agency and narrative in video games*. De Gruyter.
- Eichner, S. (2014). *Agency and media reception: Experiencing video games, film, and television*. Springer Science & Business Media.
- Esposito, N. (2005, June). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. In *DiGRA Conference*.
- GameClips. (2020, November 13). *CALL OF DUTY BLACK OPS COLD WAR All Cutscenes Full Movie (2020) HD*. Diambil kembali dari Youtube.com:
<https://www.youtube.com/watch?v=5e8P6d3F4bc&t=7742s>
- Gomichon, M. (2013). Joseph Nye on soft power. *E-International relations students*, 8. <https://www.e-ir.info/2013/03/08/joseph-nye-on-soft-power/>
- Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. CV Jejak (Jejak Publisher).

- INDONESIA, K. P. (2020, November 25). *Bahan pembelajaran proxy war*. Diambil kembali dari Kemhan.go.id: https://www.kemhan.go.id/badiklat/wp-content/uploads/2021/06/tmp_23263-HANJAR-PROXY-WAR-1197984620.pdf
- Jowett, G. S., & O'donnell, V. (2015). *Propaganda & persuasion*. Sage publications.
- Kemp, S. (2020, Januari 30). *DIGITAL 2020: GLOBAL DIGITAL OVERVIEW*. Diambil kembali dari Datareportal.com: <https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital-overview>
- Lasswell, H. D. (1927). The Theory of Political Propaganda. *American Political Science Review*, 627-631. <https://doi.org/10.2307/1945515>
- Mahmudi, M. A. (2013). Propaganda dalam Film (Analisis Teknik Propaganda Anti-Iran dalam Film Argo). *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 6(2), 83-96. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/1170/1080>
- Mubarak, Z. (2012). Fenomena terorisme di Indonesia: Kajian aspek teologi, ideologi dan gerakan. *Jurnal Salam*, 15(2), 240-254. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/salam/article/view/1633>
- Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013). Semiotika dalam penelitian komunikasi. *Jurnal Penelitian Komunikasi, Informatika dan Media Massa*, 16(1), 73-82. <https://dx.doi.org/10.30818/jpkm.2013.1160108>
- Nashihuddin, W. (2020, Agustus 21). *sekilas tentang analisis semiotika dan isi*. Diambil kembali dari researchgate.net: https://www.researchgate.net/publication/343787531_SEKILAS_TENTANG_SEMIOTIKA_DAN_ANALISIS_ISI
- Nielsen. (2020, Juni). *3, 2, 1 Go! Video Gaming is at an All-Time High During COVID-19*. Diambil kembali dari Nielsen.com: <https://www.nielsen.com/insights/2020/3-2-1-go-video-gaming-is-at-an-all-time-high-during-covid-19/>
- Parkin, S. (2014, Oktober 22). *Call of Duty: gaming's role in the military-entertainment complex*. Diambil kembali dari TheGuardian.com: <https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/22/call-of-duty-gaming-role-military-entertainment-complex>

- Pinontoan, N. A. (2020). Representasi Patriotisme Pada Film Soegija (Analisis Semiotika John Fiske). *AVANT GARDE*, 8(2), 191-206.
<http://dx.doi.org/10.36080/ag.v8i2.1226>
- Prabowo, G., & Gischa, S. (2023, Februari 14). *Sejarah Runtuhnya Uni Soviet (1991)*. Diambil kembali dari Kompas.com:
<https://www.kompas.com/skola/read/2020/11/30/162011769/sejarah-runtuhnya-uni-soviet-1991>
- Ramadhan, Adriansyah Nugraha. 2013. *Propaganda Amerika Serikat Dalam Video Game Battlefield 3 (Analisis Wacana Kritis dengan Metode Semiotika John Fiske dalam Video Game Battlefield 3)* (Skripsi, Universitas Islam Bandung (UNISBA))
- Saputra, M. R. (2014). *Unsur Pornografi dalam Game Dragon Age 2 Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Unsur Pornografi yang Terkandung dalam Game Dragon Age 2* (Skripsi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung (UNISBA)).
<http://repository.unisba.ac.id/handle/123456789/4500>
- Wicaksono, D. G. (2020). *Representasi Kekerasan dalam Video Game (Studi Analisis Semiotik pada Video Game "Grand Theft Auto V")* (Skripsi, UPN Veteran Jawa Timur). <http://repository.upnjatim.ac.id/426/>
- Wheeler, G. E. (1984). Russophobia in the western world: A brief case history. *Asian Affairs*, 15(2), 138-143.
<http://dx.doi.org/10.1080/03068378408730143>
- Zainiya, M. A., & Aesthetika, N. M. (2022). John Fiske's Semiotic Analysis About Body Shaming in Imperfect Film. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 11, 1-13.
<https://doi.org/10.21070/ijccd2022773>