

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiat, A. (2024). *Beda Pengeluaran Kelas Atas, Menengah, dan Miskin di Indonesia*.
- Alamsyah, F. F. (2020). Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media. *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 3(2).  
<https://doi.org/10.31764/JAIL.V3I2.2540>
- Anderson, S. (2006). *Dictionary of Media Studies*. A&C Black.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. Lestari (ed.)). CV Jejak.
- Anjani, D., & Junaedi, F. (2022). The Social Class Representation in the Heidi Film. *Proceedings of the International Conference on Community Empowerment and Engagement (ICCEE 2021)*, 661, 215–221.  
<https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.220501.024>
- Arindita, R. (2017). Representasi Ibu Ideal pada Media Sosial (Analisis Multimodal pada Akun Instagram @andienippeka). *Jurnal Komunikasi Global*, 6(2), 131–147. <https://doi.org/10.105/>
- Azwar. (2022). Perubahan Paradigma Penelitian Ilmu Komunikasi (Dari Paradigma Klasik Marxisme - Hegelian Menuju Paradigma Kritis Mazhab Frankfurt). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5, 10.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33822/jep.v5i2.4493>
- Barthes, R. (1977). *Elements of Semiology*. Farrar, Straus, and Giroux.
- Barthes, R. (2007). *Mitos-mitos Budaya Massa* (Y. Irianta (ed.)). Jalasutra.
- Becker, J. C., Kraus, M. W., & Rheinschmidt-Same, M. (2017). Cultural Expressions of Social Class and Their Implications for Group-Related Beliefs and Behaviors. *Journal of Social Issues*, 73(1), 158–174.  
<https://doi.org/10.1111/JOSI.12209>
- Corytawaty, N. (2017). Komunikasi Verbal dan Nonverbal di Antara Kaum Homoseksual. *Jurnal Cakrawala*.
- Darma, S. (2022). *Pengantar Teori Semiotika*. Media Sains Indonesia.
- Daulay, S. (2021). Pergumulan Islam dan Kolonialisme Abad Ke 18 dan 19. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 2(1), 65–78.  
<https://doi.org/10.51672/jbpi.v2i1.49>
- Fauzi, N. B. (2024). Strategi Negosiasi dalam Menyelesaikan Konflik Organisasi. *Jurnal Sosiohumaniora Nusantara*, 1(3).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.62180/4yszmq32>
- Flick, U. (2022). *The SAGE Handbook of Qualitative Research Design* (A. Owen (ed.)). SAGE Publications.

- Group, W. B. (2024). *The World Bank in Republic of Korea*.
- Hae-ok, K. (2005). *Study of Korean Culture*. Yeokrak.
- Harmaji, T. (2016). *The Practice of High Lifestyle di Antara Orang-orang Kelas Menengah Bawah di Indonesia*. Universitas Gadjah Mada.
- Hill, S. (2012). *Families: A Social Class Perspective*. Pine Forge Press.
- Jeffries, S. (2021). Squid Game's Creator: I'm Not That Rich. It's Not Like Netflix Paid Me a Bonus. *The Guardian*.
- Judijanto, L. (2025). Ketidakmerataan Kekayaan: Kajian Literatur tentang Implikasi Sosial dan Ekonomi. *Journal of Community Dedication*, 5(1). <https://doi.org/10.29069/2025.1008>
- Kasanah, Y. U. (2019). "Mendadak kaya": Sebuah Studi Etnografi tentang Orang Kaya Baru di Masyarakat Petani Tambak. Universitas Airlangga.
- Korea.net. (2022). *Pertukaran dan Kerja Sama antara Korea Selatan dan Korea Utara*. Korea.Net.
- Lexy J. Moleong, D. M. A. (2005). Metodologi Penelitian Kualitatif . In *PT. Remaja Rosda Karya*. PT Remaja Rosdakarya. <https://doi.org/10.1016/j.carbpol.2013.02.055>
- Maglio, S. J., & Polman, E. (2014). Spatial Orientation Shrinks and Expands Psychological Distance. *Psychological Science*, 25(7), 1345–1352. <https://doi.org/10.1177/0956797614530571/>
- Mansyur, M. I. Al. (2021). Efektivitas Komunikasi Non Verbal Supeltas dalam Mengatur Lalulintas di Kota Surakarta. *Jurnal Ekonomi, Sosial, & Humaniora*, 02.
- Maria Margaretha. (2021, October 13). *34 Daftar Serial Netflix Terpopuler, Squid Game Paling Banyak Ditonton - Film Katadata.co.id*. 1.
- Merdeka. (2024). *Sejarah Konflik Korea Selatan dan Korea Utara, Mengapa Begitu Panas?* Merdeka.Com.
- Mitchell, W. J. T. (2005). *What Do Pictures Want?: The Lives and Loves of Images*. University of Chicago Press.
- Monaco, J. (2009). *How to Read a Film: Movies, Media, and Beyond* (4th ed.). Oxford University Press.
- Muslim, M. A., Hidayat, K. F., & Amaruddin, M. F. (2025). Analisis Budaya Kemiskinan (Culture of Poverty) dan Alternatif Intervensi Psikososial untuk Pengentasan Kemiskinan di Kabupaten Sorong. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8(2), 348–364. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v8i2.4230>
- Newman, M. Z. ., & Levine, E. (2012). *Legitimizing Television : Media Convergence and Cultural Status*. Routledge.

- Ningsih, E. W. M. (2025). Implikasi Serial Squid Game 2 terhadap Diplomasi Soft Power Korea Selatan di Amerika Serikat Tahun 2024-2025. *Konsensus*, 2(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/konsensus.v2i3.1055>
- Nurdiana, D. (2019). *Kaum Bangsawan Dinasti Joseon: Yangban*. Akademi Bahasa Asing Nasional.
- Pradana, S. (2025, January 5). Perbedaan Pink Guard Squid Game Kotak, Segitiga, & Lingkaran. *IDN Times*.
- Purwanto, D. (2006). *Komunikasi Bisnis* (3rd ed.). Erlangga.
- Putra, D. K. (2014). *Devide Et Impera: Mengenal Taktik dan Strategi Orang Belanda*. Balai Pelestarian Nilai Budaya Banda Aceh.
- R.Boer. (2011). *Chapter Five. The Myths Of Roland Barthes in: Criticism of Theology*. Brill.
- Runa, S. V. F. (2023). Representasi Masyarakat yang Inklusif dan Eksklusif dalam Film Coda. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi*, 3, 11.
- Sanmas, S. H. (2022). Modern Era Capitalism melalui Diplomasi Publik Korea Wave di Indonesia. *Jurnal Hukum, Politik, Dan Ilmu Sosial*.
- Sendow, B. (2018). Korean Wave sebagai Instrumen Soft Power Diplomasi Kebudayaan Korea Selatan di Indonesia. *Politico: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7.
- Sianturi, M. K. M. A. (2024). Representasi Permainan Tradisional Korea Selatan dalam Drama "Squid Game." *Innovative*, 4(4).
- Sobur, A. (2004). *Semiotika Komunikasi* (2nd ed.). Remaja Rosdakarya.
- Soekanto, S. (2007). *Sosiologi Suatu Pengantar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Soyomukti, N. (2010). *Pengantar Sosiologi: Dasar Analisis, Teori, & Pendekatan Menuju Analisis Masalah-Masalah Sosial, Perubahan Sosial, & Kajian-Kajian Strategis*. Ar-Ruzz Media Group.
- Stephens, N. M., Markus, H. R., & Phillips, L. T. (2014). Social class culture cycles: How three gateway contexts shape selves and fuel inequality. *Annual Review of Psychology*, 65(Volume 65, 2014), 611–634. <https://doi.org/10.1146/>
- Strelnik, O. (2020). *Myth in the Communicative Space of Modern Culture*. 556–560. <https://doi.org/10.2991/>
- Stuart Hall. (1995). Representation: Cultural Representations and Signifying Practices. In *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*.
- Suhut, N. (1985). Kelas Menengah di Indonesia: Tinjauan Sosial-Ekonomi. *CSIS Journal*.

- Tempo. (2021, October 20). *Netflix Sedot 4,38 Juta Pelanggan Baru Berkat Squid Game, Laba Melonjak* | *tempo.co*. 1.
- Tempo. (2025, January 1). *Squid Game 2 Pecahkan Rekor Netflix, Kalahkan Wednesday* | *tempo.co*. 1.
- Tryon, C. (2015). TV Got Better: Netflix's Original Programming Strategies and the On-Demand Television Transition. *Media Industries Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.3998/>
- Wells, W. (2011). Advertising. In *Kencana*. Kencana.
- Wyckliffe, Y. (2022). Politik Pembangunan Desa dalam Program Saemaul Undong di Desa Ponjong, Kabupaten Gunung Kidul, Yogyakarta. *POLITEIA: Jurnal Ilmu Politik*.
- Yasir. (2012). Paradigma Komunikasi Kritis: Suatu Alternatif Bagi Ilmu Komunikasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 1–55.
- Yuniarti, L. (2013). Perilaku Pengemis di Alun-alun Kota Probolinggo. *Universitas Jember*.