

DAFTAR RUJUKAN

- Almaany. 2010. <https://www.almaany.com/ar/dict/ar-id/>. Diakses pada tanggal 15 Desember 2025.
- Austin, John Langshaw. 1962. *How to do things with words*. Oxford: Clarendon Press.
- Arieffah, Rosiana. 2022. "Tindak Tutur Ilokusi Direktif pada *Novel Imra`tun 'Inda Nuqtati as-Şifr* karya Nawāl as-Sa'dāwī: Pendekatan Pragmatik". Skripsi. Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada.
- Assassin's Creed [@assassinscreed]. 2025. *We are thrilled to announce that Assassin's Creed Mirage has reached 10 million players!*. Dari x.com. Diakses pada 10 Januari 2026.
- Bach, Kent dan Robert M. Harnish. 1979. *Linguistic Communication and Speech Acts*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Chaer, Abdul & Agustina, Leonie. 2010. *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chusna, Nurin Amiroatul. 2022. "Tindak Tutur Direktif pada *Novel Banku al-Qalaqi* karya Taufiq al-Ḥakīm: Analisis Pragmatik". Skripsi. Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada.
- Crystal, David. 2011. *Internet Linguistics: a Student Guide*. Routledge.
- Faisal, Muhammad. 2023. *Review Assassin's Creed Mirage — Kembali ke Akar Serinya*. dalam gamebrott.com. Diakses 9 Januari 2026
- Gee, James Paul. 2003. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Ip, Barry. 2011. *Narrative structures in computer and video games: Part 1: Context, definitions, and initial findings*. *Games and Culture*, 6(2), 103–134.
- Levinson, Stephen Charles. 1983. *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mahsun. 2017. *Metode penelitian bahasa: Tahapan, strategi, metode, dan tekniknya* (Ed. ke-2, Cet. ke-9). Depok: Rajawali Pers.
- Muhammad. 2024. "Tindak Tutur Direktif dalam Naskah Drama *Aż-Ẓikrā* karya 'Abdu Al-'Azīz Amīn Al-Khānjī: Analisis pragmatik". Skripsi. Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada.
- Mukhtar, Normi. 2022. "Tindak Tutur Direktif dalam *Novel Layālī Turkistān* karya Najīb al-Kailānī: Analisis Pragmatik". Skripsi. Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada.



- Murray, Janet Horowitz. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Rachman, Aditya. 2014. "Tindak Tutur Direktif Bahasa Arab Dalam Film 'Umar'". Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Jambi. Hlm. 91-100.
- Raco, Josef. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- aş-Şarrāf, 'Āly Maḥmūd Ḥijji. 2010. *Fī Al-Barājmātiyyati Al-Af'ālu Al-Injāziyyatu fī Al-'Arabīyyati Al-Mu'āşirati*. Kairo: Maktabah al-Adāb.
- Schreier, Jason. 2023. *Ubisoft Pushes Back Next Assassin's Creed Title in Already Thin Year*. Bloomberg News. Dalam Bloomberg.com. Diakses 9 Januari 2026
- Searle, John R. 1969. *Speech Acts: an Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge University Press.
- , (1979). *Expression and Meaning: Studies in the Theory of Speech Acts*. Cambridge University Press.
- Sholahuddin, Ahmad. 2024. "Representasi Politik, Konflik, dan Ideologi dalam Game Assassin's Creed (analisa semiotika) (Skripsi Sarjana)". Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Syakirah, Azzahra Al Aziz. 2024. "Tindak tutur direktif pada naskah drama Lubāb al-Garāmi karya Ahmad Abū Khalīl al-Qabbānī: Analisis pragmatik". Skripsi. Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada.
- Ubisoft.com "Assassin's Creed Mirage – Building An Authentic Baghdad" dalam Ubisoft.com. Diakses 2 Januari 2026
- Yule, George. 1996. *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press.