

## DAFTAR PUSTAKA

- A.S., Indarto. 2001. "Perilaku Anak Laki-Laki Usia 12 sampai dengan 15 Tahun dalam Bermain *Video Game Play Station* di Rental Jalan Godean Kabupaten Sleman Yogyakarta". *Tesis*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Asrofah, "Semiotik Mitos Roland Barthes dalam Analisis Iklan di Media Massa". *Jurnal Sasindo*, vol.2 no 1 Januari 2014.
- Barthes, Roland. 1985. *Petualangan Semiologi*. Editor. Dr. Wening Udasmoro. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Capcom. 2015. *Shijitsu de Wakaru Sengoku Basara no Sekai*. Tokyo: Takarajimasha.
- Goedertier, Joseph M. 1968. *A Dictionary of Japanese History*. New York: Walker.
- Hall, John Whitney. 1972. *Japan: From Prehistory to Modern Times*. Tokyo: Charles E. Tuttle.
- Hayashiya, Tetsuzaburou. 1966. *Tenka Ittou: Nihon no Rekishi 12*. Tokyo: Chuo Koronsha.
- Ismujihastuti, Granita Dwisthi dan Adi Bayu Mahadian. "Representasi Wanita dalam Sampul Album Raisa (Analisis Semiotik Roland Barthes Terhadap Sampul Album Raisa Andriana "Raisa" dan "Heart to Heart")". *Jurnal*. Bandung: Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom.
- Kresna, Aryaning Arya. 2012. "Pembentukan Karakter Generasi Muda Berwawasan Nilai-Nilai Pancasila Melalui Video Game Bertema RPG" dalam Mahfud, dkk. *Prosiding Kongres Pancasila IV: Strategi Pelembagaan Nilai-nilai Pancasila dalam Menegakkan Konstitusionalitas Indonesia*. Yogyakarta: Pusat Studi Pancasila UGM.
- Malinda, Febrimarani. 2012. "Kontruksi Makna Perempuan dalam Iklan Televisi: Analisis Semiotika R. Barthes pada Iklan Televisi AXE Versi (Harga Minim)". *Tesis*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Gadjah Mada.
- Marahayu, Nila Mega. 2014. "Cerpen 'Gerobak' Karya Seno Gumira: Kajian Semiotika Roland Barthes". *Tesis*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada.
- Masao, Kitami. 2011. *The Swordless Samurai: Leadership Wisdom of Japan's Sixteenth Century Legend*. Zahir Books.
- Papinot, E. 1972. *Historical and Geographical Dictionary of Japan*. Tokyo: Charles E. Tuttle.

Sri Wahyuningsih, “Kearifan Budaya Lokal Madura sebagai Media Persuasif (Analisis Semiotika Komunikasi Roland Barthes dalam Iklan Samsung Galaxy Versi Gading dan Giselle di Pulau Madura)”. *Sosio Didaktika*, vol.1 no 2 Desember 2014.

Sugiyama, Hiroshi. 1965. *Sengoku Daimyou: Nihon no Rekishi 11*. Tokyo: Chuo Koronsha.

Torao, Toshiya dan Delmer M. Brown. 1987. *Chronology of Japan*. Tokyo: Hitoshi Haga.

Varley, H. Paul. 2008. *Samurai: Sejarah dan Perkembangan*. Jakarta: Komunitas Bambu.

Wiratama, Satwika. 2012. “Pengaruh Senjata Api terhadap Strategi *Daimyou* dalam *Sengoku Jidai* 1554-1590”. *Skripsi*. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

Yudistianti, Nurina. 2010. “Representasi Ideologi Patriarki dalam Film Indonesia: Analisis Semiotika Roland Barthes Film Indonesia Perempuan Berkalung Sorban Sutradara Hanung Bramantyo”. *Tesis*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Gadjah Mada.

#### Sumber Internet:

“Capcom to bring Sengoku BASARA series to the stage!”, <http://www.capcom.co.jp/ir/english/news/html/e090507.html>. Diakses pada 10 Desember 2015. Pukul 14.33 WIB.

“History”, <http://www.capcom.co.jp/basara/10th/history.html>. Diakses pada 12 Agustus 2015. Pukul. 08.43 WIB.

“Three Osaka Neighboring Prefectures Select "Sengoku BASARA" Characters for Auto Break in and Other Vehicle related Crime Prevention Program”, <http://www.capcom.co.jp/ir/english/news/html/e150127.html>. Diakses 10 Desember 2015. Pukul 14:29 WIB.

“Title Lineup”, <http://www.capcom.co.jp/game/content/basara/lineup>. Diakses pada 12 Agustus 2015. Pukul. 09.35 WIB.

“Teks untuk Mahasiswa Asing –Jepang Sejarah-“, <http://www.hyogo-c.ed.jp/~mc-center/nihongoshidou/syakaikakyouzai/nihon%20in.pdf>. Diakses pada 20 Mei 2016, pukul 18.37 WIB.

Sumber video game:

*Sengoku Basara 2 Heroes*. 2007. Capcom: *Play Station 2*.

*Sengoku Basara: Samurai Heroes*. 2010. Capcom: *Play Station 3*.