

## DAFTAR PUSTAKA

- Anam, S., Ovaleoshanta, G., Ardiansyah, F., & Santoso, D. A. (2017). STUDI ANALISIS BUDAYA PERMAINAN TRADISIONAL SUKU OSING KABUPATEN BANYUWANGI. *Jurnal Pembelajaran Olahraga*, 179-180.
- Angela, M., & Winduwati Septia. (2019). Representasi Kemiskinan dalam Film Korea Selatan (Analisis Semiotika Model Saussure pada Film Parasite). 478-483.
- Dickie, J. (2004). *Cosa Nostra: A History Of The Sicilian Mafia*. New York: Palgrave Macmillian.
- Fadli, Z. A., & Nabila, F. S. (2019). Kontrol Informal dan Formal Terhadap Yakuza di Jepang. *Izumi Jurnal*.
- Gunawan, P. R., & Bahaduri, B. A. (2020). KAJIAN REPRESENTASI INDONESIA PADA KARAKTER GATOTKACA DALAM GIM MOBILE LEGENDS MENGGUNAKAN METODE TRIANGULASI. 112-133.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representation and Signifying Practice*.
- Hermayanthi, G. B. (2021). Representasi Kekerasan Pada Anak Dalam Film Miss Baek.
- Ida, L. (2010). *Negara Mafia*. Yogyakarta: Galang Press.
- Koentjaraningrat. (1979). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta : Penerbit Aksara Baru.
- Koentjoroningrat. (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Manesah, D. (2016). REPRESENTASI PERJUANGAN HIDUP DALAM FILM “ANAK SASADA” SUTRADARA PONTY GEA. *Jurnal Proporsi*, 179.
- Masadjid, E. F., & Yuana, C. (2022). Representasi Unsur Budaya Jepang Dalam Game Persona 5. *Journal Of Japanese Studies*.
- Nilwan, A. (2008). *Pemrograman Animasi dan Game Professional*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Rumthe, L. R. (2017). Makna Keluarga pada Kelompok Mafia: Analisis Semiotika Dalam Film *The Godfather-I*. *JURNAL KAJIAN MEDIA*.
- Santoso, D. A. (2015). Perbedaan Motivasi Berpartisipasi dalam Olahraga Antara Suku Jawa, Madura, dan China. *Jurnal Penjakora*, 75.
- Sanusi, I. (2010). MEMBEDAH DISKURSUS DAN BERKREASI DALAM RANAH PLURALITAS: REREADING ARKEOLOGI PENGETAHUAN. *Jurnal Ilmu Dakwah*.
- Suhartina, S. M. (2021). *Menulis Karya Ilmiah Bukan Hanya Sekedar Teori*. Jawa Timur.
- Sumarto. (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya “Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi”. *Jurnal Literasiologi*, 149-151.
- Wahyuni, I. S. (2009). Efektivitas Pemberian Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Cakraningratan Surakarta.
- Wulandari, S., & Siregar, E. D. (2019). Kajian semiotika Charles Sanders Peirce: Relasi Trikotomi (Ikon, Indeks, Simbol) Dalam Cerpen Anak Mercusuar Karya Mashdar Zainal. *Jurnal Humaniora*, 31-32.
- Zaka, M. (2014). Rancangan Bangun Game "Trash Lover" Berbasis Android Menggunakan Pendekatan Berorientasi Objek. 17.
- Web Site
- Amalia, E. I. (2021, Desember 28). *Acara Awards dan Penghargaan Tahunan di Industri Game, Pentingkah?* Diakses pada Maret 14, 2023, dari hybrid.co.id: <https://hybrid.co.id/post/penghargaan-game>
- Daniel, A. (2022, Desember 9). *Fakta The Game Awards, Penghargaan Akbar Game AAA dan Indie*. Diakses pada Maret 14, 2023, dari Duniaku.idntimes.com: <https://duniaku.idntimes.com/game/konsol-pc/aditya-daniel/fakta-the-game-awards-penghargaan-akbar-game-aaa-dan-indie>
- Efendi. (2021, Januari 22). *Apa itu Game Konsol? Mengenal Pengertian Game Konsol*. Diakses pada November 29, 2021, dari NESABAMEDIA: <https://www.nesabamedia.com/game-konsol/>

Ghezzi, L. (2016). *Initiation rituals and organized crime: Mafia, Triads and Yakuza*. Diakses pada Maret 14, 2023, dari pequodrivista.com:  
<https://www.pequodrivista.com/2016/03/22/initiation-rituals-and-organized-crime-mafia-triads-and-yakuza/>

Hendara, A. (2017, February 28). *Machi Yakko, Robin Hood Yang Berasal Dari Jepang*. Diakses pada Oktober 2022 dari Japanesestation:  
<https://japanesestation.com/culture/history/machi-yakko-robin-hood-yang-berasal-dari-jepang>

Ramos, W. (n.d.). *Penghargaan Bergengsi! Ini Sejarah Dimulainya The Game Awards*. Diakses pada Maret 14, 2023, dari gimbot.com:  
<https://www.gimbot.com/sejarah-dimulainya-the-game-awards/>



## LAMPIRAN

### 1. Yakuza 4

Game ini dipublikasikan pada tahun 2010. Diterbitkan oleh perusahaan game asal Jepang yang bernama Sega. Yakuza 4 adalah game action adventure besutan SEGA yang dirilis pada tanggal 18 Maret 2010 untuk Xbox One X, Playstation 3, Playstation 4, dan PC (Personal Computer). Dalam segi makna, Yakuza memiliki makna yang sama dengan Mafia, namun yang membedakan hanya penyebutan dalam bahasa yang digunakan. Hampir sama seperti seri game Yakuza sebelumnya yang menghadirkan banyak karakter yang dapat dimainkan, namun kali ini Karakter utama yang dapat dimainkan adalah 4 orang, yaitu Shun Akiyama, Taiga Saejima, Masayoshi Tanimura, dan Kazuma Kiryu. Yakuza 4 mengambil latar tempat di Jepang pada tahun 2005, dimana pada saat itu terjadi sebuah ledakan di atas Millenium Tower yang berada di distrik Kamurocho Jepang. Ledakan yang besar mengakibatkan tersebarnya uang-uang pecahan 1000 yen di distrik Kamurocho dengan total uang yang tersebar mencapai 10 Milyar Yen. Pada game ini dijelaskan bahwa ada 2 organisasi klan Yakuza yang sangat berpengaruh di dalam game Yakuza 4 ini. Pertama adalah klan Yakuza Tojo 東城会, yang merupakan organisasi Yakuza inti yang berada di series game Yakuza. Klan Yakuza Tojo ini memiliki banyak anak perusahaan, yaitu Shibata, dan juga Shibata memiliki anak perusahaan yang bernama

Kanemura Enterprise. Selanjutnya adalah Klan Yakuza pesaing dari Klan Yakuza

Tojo yang bernama Klan Yakuza Ueno Seiwa 上野誠和会.

## 2. Mafia II

Sumber data selanjutnya adalah Mafia II yang merupakan game dengan genre action-adventure dan adventure yang dipublikasikan pada tahun 2010 oleh 2K games, Sebuah perusahaan penerbit video game Amerika yang bertempat di Novato, California. Mafia II memiliki tema yang bercerita tentang kehidupan dunia Mafia pada tahun 1940-an dikota Empire Bay atau sebuah kota virtual yang dirancang dari bentuk kota New York, Amerika Serikat. Awal cerita, pemain akan disuguhkan sebuah video tentang bagaimana Vito bisa menjadi seorang tentara. Mulai dari ia kecil, kemudian beranjak dewasa dengan segudang kenakalannya, hingga ia dijebloskan untuk ikut wajib militer. Usai menyelesaikan tugasnya sebagai seorang tentara, Vito kembali ke rumah dengan harapan dapat melanjutkan hidup bersama keluarganya. Namun apa daya, sesampainya di rumah ia mendapati keluarganya yang sedang terlilit hutang dan ayahnya yang telah tiada. Ingin segera menyelesaikan masalah di keluarga Vito pun menemui teman semasa kecilnya, Joe Barbaro, untuk mendapatkan pekerjaan. Dimulai dari sini sudah terlihat beberapa aksi kriminal yang dilakukan oleh kedua orang tersebut. Game Mafia II dapat dimainkan di platform Playstation 3, Xbox 360, dan PC (Personal Computer).

## **RIWAYAT HIDUP**

Peneliti bernama Fajry Arifian, dilahirkan pada tanggal 14 Agustus 2000 di Jakarta dan merupakan anak pertama dan satu-satunya dari pasangan Bapak Saepulloh dan Ibu Faita Rosa.

Sebelum memasuki jenjang sarjana ini, peneliti telah menyelesaikan pendidikan;

- Sekolah Dasar Negeri 17 Pagi Jakarta Timur pada tahun 2012

- Sekolah Menengah Pertama Negeri 07 Jakarta pada tahun 2015.

- Sekolah Menengah Kejuruan Multimedia Nusantara Jakarta pada tahun 2018.

Selama masa perkuliahan di Sastra Jepang Universitas Nasional, peneliti tergabung dalam UKM “Yosakoi” serta tampil dalam beberapa acara besar dan perlombaan. Salah satunya mengikuti perlombaan Yosakoi dengan menampilkan tarian “Soul of Fire” bersama team di acara Himawari Matsuri dan berhasil memenangkan juara 1 pada tahun 2019.

Saat ini peneliti bertempat tinggal di Kayumanis Utara No.3 Rt.07/Rw.01, Matraman, Jakarta Timur, DKI Jakarta, 13130.



ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

[ejournal.undip.ac.id](http://ejournal.undip.ac.id)

1 Internet Source

4%

[pdfs.semanticscholar.org](http://pdfs.semanticscholar.org)

2 Internet Source

1%

[atwiki.jp](http://atwiki.jp)

3 Internet Source

1%

[download.garuda.kemdikbud.go.id](http://download.garuda.kemdikbud.go.id)

4 Internet Source

1%

[www.researchgate.net](http://www.researchgate.net)

5 Internet Source

1%

[www.idwebpulsa.com](http://www.idwebpulsa.com)

6 Internet Source

1%

---

[ngp2014.blogspot.com](http://ngp2014.blogspot.com)

7 Internet Source

1%

---

[repository.unas.ac.id](http://repository.unas.ac.id)

8 Internet Source

1%

---

