

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Abdulhak, I.& Darmawan, D. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya
- Adams, E., & Rollings, A., (2007). *Game Design and Development*. USA: New. Reader Publishing
- Baran, Stanley J. (2012). *Pengantar Komunikasi Massa Jilid 1 Edisi 5*. Erlangga.
- Budyatna, Muhammad dan Leila Mona Gainem. (2011). *Teori Komunikasi Antarpribadi*. Kencana: Jakarta.
- Bungin, H. M. (2009). *Sosiologi Komunikasi, Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Kencana.
- Charon, Joel M. (1979). *Symbolic Interactionism. United States of America: Prentice Hall Inc*
- Cresswell, J. W. (2009). *Research Design*. London: Sage Publication.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design, Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran. 4th ed*. Pustaka Belajar.
- Dedy N. Hidayat. (2003). *Paradigma dan Metodologi Penelitian Sosial Empirik Klasik*, Jakarta : Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Indonesia.
- Hall, Stuart. (1986). *Encoding/Decoding*. dalam Stuart Hall, etall (ed). *Culture, Media, Language*. London: Hutchinhon &Co
- Hendriya. Hira Askama, (2021) *Pemaknaan Identitas Gender pada Pemain Crossgender dalam Mobile Game Toram Online Indonesia*. Universitas Indonesia.
- Hidayat, Dasrun. (2012). *Komunikasi Antarpribadi dan Mediana*. Graha Ilmu: Yogyakarta
- Kriyantono, R. (2013). *Public Relations & Crisis Management: Pendekatan. Critical Public Relations Etnografi Kritis & Kualitatif*. Kencana
- Liliweri, A. (2005). *Prasangka dan konflik; komunikasi lintas budaya masyarakat multikultur*. LKiS Pelangi Aksara.
- Liliweri. (2011). *Komunikasi Antar Personal*. Remaja Rosdakarya
- Lippa. (2005). *Gender, Nature, Nurture*. Lawrence Erlbaum.
- Littlejohn, Stephen W & Karen A. Foss. (2009). *Teori Komunikasi*. edisi 9. Salemba Humanika.
- Mahyuddin, M. A. (2019). *Sosiologi Komunikasi:(Dinamika Relasi Sosial di dalam Era Virtualitas)*. Penerbit Shofia.
- McDaniel, Allison. (2016). *Woman In Gaming: A Study of Female Players Experiences in Online FPS Games*. University of Southern Mississippi
- McQuail, Dennis. (1996). *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Erlangga
- Menzel, A., Sparks, T. H., Estrella, N., Koch, E., Aasa, A., Ahas, R., & Chmielewski, F. M. (2006). *European phenological response to climate change matches the warming pattern*. Journal Compilation.
- Moleong, J. Lexy. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.

- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Kencana: Jakarta.
- Mulyana, D, Rakhmat, J. (1998). *Komunikasi Antarbudaya*. Remadja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. (2008). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Cetakan ke 18. PT. Remaja Rosdakarya
- Narwoko, Dwi & Bagong Suyanto. (2011). *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. (Edisi keempat). Kencana.
- Raco. (2012) *Metode Penelitian Kualitatif Jenis Karakteristik dan Kasmir, Bank dan Lembaga Keuangan Lainnya*. Grafindo Persada.
- Rahmawan, Nusha (2018) *Motivasi Pada Pemain Game Online Kompetitif*. Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sobur, Alex. (2014). *Filsafat Komunikasi Tradisi dan Metode Fenomenologi*. PT Remaja Rosdakarya
- Sobur, Alex. (2013). *Semiotika Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Soeprapto, Riyadi. (2002). *Interaksionisme Simbolik*. Averroes Press: Malang.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Komunikasi*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Turow, J. (2014). *Media today: Mass communication*. NY: Routledge
- Wahyuningsih, S. (2013). *Metode Penelitian Studi Kasus: Konsep, Teori Pendekatan Psikologi Komunikasi, dan Contoh Penelitiannya*. UTM Pres
- West, Richard & Lynn H. Turner. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi, Buku 2 (Edisi 3)*. Salemba Humanika.
- Wirawan, I.B. (2012). *Teori-Teori Sosial dalam Tiga Paradigma*. Kencana: Jakarta.

### Artikel

- Ananda, B., Marjono, A., dan Baskoro. (2016). *Penerapan Model Discovery Learning Pada Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas X SMA*, *Jurnal Bio-Pedagogi*, 5(1), 6-14. Diakses melalui <https://jurnal.uns.ac.id/pdg/article/view/5394> pada Desember 2022
- Saputro, Panji. (2022). *Gamer perempuan di Asia hampir 2 kali penduduk RI, Banyak!* <https://inet.detik.com/Games-news/d-6407888/Gamer-perempuan-di-asia-hampir-2-kali-penduduk-ri-banyak> diakses pada 27 November 2022
- Ghivarianto, Reyhan Diandri. (2020). *Suka diremehin jadi Gamer wanita? Ini kata Gamer Audrey FF*. <https://inet.detik.com/Games-news/d-4944793/suka-diremehin-jadi-Gamer-wanita-ini-kata-Gamer-audrey-ff> Diakses pada 27 November 2022

### Jurnal

- Anwar, A. (2018). *Paradigma Sosialisasi Dan Kontribusinya Terhadap Pengembangan Jiwa Beragama Anak*. *Komunida: Media Komunikasi Dan Dakwah*, 8(2), 155–167. <https://doi.org/10.35905/komunida.v8i2.631>

- Aprilianda, Sarah & Krisnani, Hetty. (2021). *Perilaku Diskriminatif Pada Perempuan Akibat Kuatnya Budaya Patriarki Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Konflik*. Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik. Volume 3 No 1. Diakses Melalui <https://jurnal.unpad.ac.id/jkrk/article/view/31968/0> Pada Februari 2023
- Erlangga, I, Ibrahim, & Ranto. (2021). *Negosiasi Identitas Budaya Etnis Pendatang Dengan Etnis Lokal Di Kecamatan Pulau Besar Kabupaten Bangka Selatan*. Journal Of Government And Social Issues (Jgsi), 1(1), 18-32.
- Feryna, Nur Rosyidah, & Nunung, Nurwati. (2019). *Gender Dan Stereotipe: Konstruksi Realitas Dalam Media Sosial Instagram*. Pascasarjana Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Padjadjaran. Vol 9 No 1. Doi: 10.24198/Share.V9i1.19691
- Ngafifi, Muhamad. (2014). *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya*. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi. Diakses Melalui <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa/article/download/2616/2171> Pada Februari 2023
- Pramesty, Brigietta Irna. (2021). *Diskriminasi Pada Pemain Game Online Perempuan Woman Game Online Player Discrimination*. Vol 04 No 02.2021. Jurnal Audiace Jurnal Ilmu Komunikasi. Diakses Melalui <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/audience/article/download/4498/2528> Pada Februari 2023
- Rosyidah, F. N., & Nurwati, N. (2019). *Gender dan Stereotipe: Konstruksi Realitas dalam Media Sosial Instagram*. Share: Social Work Journal, 9(1), 10-19.
- Saguni, Fatimah. (2014). *Pemberian Stereotype Gender*. Musawa, Vol. 6 No. 2 Desember 2014: 195-224. Diakses Melalui <https://media.neliti.com/media/publications/138333-id-pemberian-stereotype-gender.pdf> Pada Desember 2022
- Venny, Tania. (2022). *Perempuan Dalam Game Online Teristimewa Atau?*. <https://www.kompasiana.com/taniatan6468/637b3170c925c40ce3485a22/perempuan-dalam-game-online-teristimewa-atau?page=all#section1> Diakses Pada 27 November 2022.
- Wiguna, Ridzani Feggy (2019) *Diskriminasi Terhadap Female Gamers (Studi Deskriptif Pada Gamer Perempuan Dalam Game Online)*. Sarjana thesis, Universitas Brawijaya.