

DAFTAR PUSTAKA

- Adyapradana, G. (2018). Identitas dan Pembentukan Stereotip Pemain Indonesia Dalam Online Game. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 4(2), 1–9. <https://doi.org/10.7454/jki.v4i2.8884>
- Ahmadi, D. (2008). Interaksi Simbolik. *Jurnal Mediator*, 9(2), 301–316.
- Anggraini, K. (2015). *Analisis Interaksionisme Simbolik pada Praktik Branding Rumah Sakit Universitas Airlangga (RSUA)*. 1, 17.
- Apriati, Y. (2019). Refrepresentasi Maskulinitas Dalam Iklan Rokok dan Susu L-Men. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 1(2), 60–75.
- Apriliandi Damar Priyambodo. (2021). Penelitian Menyebut 59 Persen Gamer Wanita Sembunyikan Identitasnya Guna Hindari Pelecehan.
- Arbain, J., Azizah, N., & Sari, I. N. (2017). Pemikiran Gender Menurut Para Ahli: Telaah atas Pemikiran Amina Wadud Muhsin, Asghar Ali Engineer, dan Mansour Fakih. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 11(1), 75. <https://doi.org/10.21580/sa.v11i1.1447>
- Arrochmah, Y. A. (2021). Stereotip Perempuan Dalam Film Habibie Ainun 3 : Analisis Semiotika Roland Barthes.
- Ashari, R. G. (2015). *Analisis Konten Seks dalam Affectionate game di Situs Girlsgogames.co.id*. 13(3), 1576–1580.
- Askamal, H., & Hendriyani, H. (2021). Pemaknaan Identitas Gender pada Pemain Crossgender dalam Mobile Game Toram Online Indonesia. *Jurnal Riset Komunikasi*, 4(1), 50–65. <https://doi.org/10.38194/jurkom.v4i1.172>
- Balqis, K. R. (2022). *Perilaku Seksisme Terhadap Player Perempuan Pada Game Online VALORANT* Perilaku Seksisme Terhadap Player Perempuan Pada Game Online VALORANT Disusun oleh : Kayla Raisya Balqis. June.
- Danumaya, A., Palupi, M. F. T., & Danadharta, I. (2020). *Representasi Identitas Gender Pada Platform Live Streaming Game Twitch*. Tv. 6(01).

- Egziabher, T. B. G., & Edwards, S. (2013). Komunitas. *Africa's Potential for the Ecological Intensification of Agriculture*, 53(9), 1689–1699.
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). *Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies*. *New Media and Society*, 19(8), 1290–1307. <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>
- Hamid M.Si, Dr. F. (2018). Pendekatan Fenomenologi (Suatu Ranah Penelitian Kualitatif). *Pendekatan Fenomenologi*, 1–9.
- Handayani, W. (2018a). Diskriminasi Gender Dalam Pendidikan. *Muwazah*, 10(2), 198. <https://doi.org/10.28918/muwazah.v10i2.1784>
- Handayani, W. (2018b). Diskriminasi Gender Dalam Pendidikan. *Muwazah*, 10(2), 198. <https://doi.org/10.28918/muwazah.v10i2.1784>
- Harahap, H. S., Vitayala S Hubeis, A., Saleh, A., & Matindas, K. (2020). Characteristics and Distribution of the Productive and Reproductive Roles of Female Lurah in Bekasi Regency. *Jurnal Penyuluhan*, 16(1), 159–173. <https://doi.org/10.25015/16202030368>
- Hasanah, U., & Musyafak, N. (2017). *Gender and Politics : Keterlibatan Perempuan dalam Pembangunan Politik*. 12, 409–432.
- Hermawan, Ucep. (2021). Konsep Diri Dalam Eksistensialisme Rollo May. *Jaqfi: Jurnal Aqidah Dan Filsafat Islam*, 6(1), 1–23.
- Hidayati, N. (2018). Teori Feminisme: Sejarah, Perkembangan dan Relevansinya dengan Kajian Keislaman Kontemporer. *Mediakom : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 14(1), 6–7.
- Ilaa, D. T. (2021). Feminisme dan Kebebasan Perempuan Indonesia dalam Filosofi. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 4(3), 211. <https://doi.org/10.23887/jfi.v4i3.31115>

- Ismiati. (2018). Pengaruh Stereotype Gender Terhadap Konsep Diri Perempuan. *TAKAMMUL: Jurnal Studi Gender Dan Islam Serta Perlindungan Anak*, 7(1), 33–45.
- Kumoro, N. L. (2017). Representasi Seksualitas Karakter Perempuan Dalam Game Online. (*Analisis Semiotika Tentang Sensualitas Pada Karakter Heroes Perempuan Dalam Game Online DOTA 2*).
- Nawal, P., & Karya, E. D. (2019). Pemikiran Nawal El-Saadawi Dalam Karya Seorang Dokter Perempuan. (*Studi Analisis Gender Mansour Fakih*).
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Pramesty, B. I. (2021a). Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan. *Jurnal Audience*, 4(02), 234–248. <https://doi.org/10.33633/ja.v4i2.4498>
- Pramesty, B. I. (2021b). Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan. *Jurnal Audience*, 4(02), 234–248. <https://doi.org/10.33633/ja.v4i2.4498>
- Putri, D. W. (2017). The Virtual Community: Interaktivitas pada Komunikasi Peer-to-Peer di Balik Jaringan Protokol Berbagi Berkas BitTorrent Dhita Widya Putri STIKOM The London School of Public Relations – Jakarta. *Communicare Journal of Communication Studies*, 3(2), 59–71.
- Putri, M. A. (2018). *Peran Komunitas Jalan-Jalan Edukasi dalam Meningkatkan Kemandirian Anak Panti Asuhan di Kecamatan Way Halim Bandar Lampung*. 97.
- Rachmat Kriyantono. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif* (kedua). Prenadamedia Group.
- Rahmadani, F. R. (2020). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Representasi Hero Perempuan Dalam Game Mobile Legends : Bang Bang. *Jurnal Commercium*, 3(2), 1–17.

- Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. In *Journal Equilibrium: Vol. 5 No. 9* (pp. 1–8).
- Rizka Mutiarani, Amrazi, I. (2020). Implementasi Dan Implikasi Full Day School Pada Pembelajaran Sosiologi Di Sman 10 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(3), 1–8.
- Salama, N. (2013). Seksisme Dalam Sains. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 8(2), 311. <https://doi.org/10.21580/sa.v8i2.659>
- Setiawan, M. A. (2020a). Perjuangan Perempuan dalam Game Online.
- Setiawan, M. A. (2020b). Perjuangan Perempuan dalam Game Online.
- Setiawan, M. A. (2020c). Perjuangan Perempuan Dalam Game Online (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Pemain Perempuan dalam Dominasi Pria di Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia). *Ilmu Komunikasi*, 2507(1), 1–9.
- Siregar, N. S. S. (2016). Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik. *Perspektif*, 1(2), 100–110. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i2.86>
- Sovitriana Rilla, Dr. (2020). Kajian Gender dalam Tinjauan Psikologi.
- Tanujaya, C. (2017a). Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffeein. *Jurnal Manajemen Dan Start-Up Bisnis*, 2(1), 90–95.
- Tanujaya, C. (2017b). Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffeein. *Jurnal Manajemen Dan Start-Up Bisnis*, 2(1), 90–95.
- Tawaqal, M. I. (2018). *Maskulinitas Dalam Iklan*.
- Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). Game Online Sebagai Pola Perilaku. *Kinesik*, 8(3), 275–283. <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>
- Widiarti, P. W. (2017a). Konsep Diri (Self Concept) Dan Komunikasi Interpersonal Dalam Pendampingan Pada Siswa Smp Se Kota Yogyakarta. *Informasi*, 47(1), 135. <https://doi.org/10.21831/informasi.v47i1.15035>

- Widiarti, P. W. (2017b). Konsep Diri (Self Concept) Dan Komunikasi Interpersonal Dalam Pendampingan Pada Siswa Smp Se Kota Yogyakarta. *Informasi*, 47(1), 135. <https://doi.org/10.21831/informasi.v47i1.15035>
- Wijayanti, A., & Astiti, D. P. (2017). Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Perilaku Konsumtif Remaja Di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 4(1), 41–49. <https://doi.org/10.24843/jpu.2017.v04.i01.p05>
- Zanki, H. A. (2020). Teori Psikologi Dan Sosial Pendidikan (Teori Interaksi Simbolik). *Scolae: Journal of Pedagogy*, 3(2). <https://doi.org/10.56488/scolae.v3i2.82>

