

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, M. (2021). *77% Gamers Wanita Alami Tindakan Stereotip Saat Bermain Game!* Gamesgrid. <https://games.grid.id/read/152714692/77-gamers-wanita-alami-tindakan-stereotip-saat-bermain-game?page=all>
- Ahda. (2020). *Siapakah yang Pantas Disebut Sebagai Seorang Gamer? Ini Dia Jawabannya!* Duniagames. <https://www.duniagames.co.id/discover/article/siapakah-yang-pantas-disebut-sebagai-seorang-gamer-ini-dia-jawabannya>
- Azizi, R. (2019). *Mobile Legends: Bang Bang dari Game Hingga Membanggakan Indonesia.* Indonesiana.Id. <https://www.indonesiana.id/read/136646/mobile-legends-bang-bang-dari-game-hingga-membanggakan-indonesia>
- Bakardjieva, M. (2016). *Computer-Mediated Communication.*
- Barus, H. (2021). *InMobi 2021 Mobile Gaming Report Charts: Bangkitnya Indonesia sebagai Kekuatan Mobile Gaming dan Periklanan di Asia Tenggara.* Industry. <https://www.industry.co.id/read/88027/inmobi-2021-mobile-gaming-report-charts-bangkitnya-indonesia-sebagai-kekuatan-mobile-gaming-dan-periklanan-di-asia-tenggara>
- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan.* *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–6.
- Effendi, P., & Ratnasari, D. (2018). *Kesetaraan Gender Dalam Prespektif*

Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan.

Firmansyah, A. (2019). *Akibat Hukum Indonesia Sebagai Peserta Konvensi Mengenai Penghapusan Segala Bentuk Diskriminasi Terhadap Wanita (Cedaw) 1979 Dalam Perlindungan Hak Pekerja Perempuan Dari Diskriminasi Gender.* Universitas Pasundan.

Haris, M. (2019). *Prototype Mobile Legends Indonesia Ii.*

Hutagaol, B. (2018). *Apa Itu Mobile Legends: Bang Bang?* Esportsnesia.

<https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>

Jatmika, G. (2016). *Adakah Syarat Tertentu agar Seseorang Bisa Disebut Gamer? Ini Pandangan Saya.* Techinasia. <https://id.techinasia.com/talk/apa-definisi-gamer-menurut-kamu>

Moleong, J. L. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Cetakan ke). PT Remaja Rosdakarya.

Nasrullah, R. (2014). *Media Siber (Cybermedia)* (Edisi Pert). Kencana Prenamedia Group.

Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial* (N. Nurbaya (ed.)). Simbiosis Rekatama Media.

Nurhidayah, Y., & Nurhayati, E. (2020). *Psikologi Komunikasi Antar Gender* (cetakan I). Pustaka Pelajar.

Poloma, M. M. (2020). *Sosiologi Kontemporer.*

- Pramesty, B. I. (2021). Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan.
Jurnal Audience, 4(02), 234–248. <https://doi.org/10.33633/ja.v4i2.4498>
- Puspitasari, S. (2021). *Sosial Atas Perempuan Bekerja dalam*. 1(1), 44–52.
- Rakhmat, J., & Ibrahim, S. I. (2016). *Metode Penelitian Komunikasi* (Revisi Ked).
Simbiosis Rekatama Media.
- Rismawaty, Julio, S., & Surya Eka, D. (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi*.
Rekayasa Sains.
- Rokhimah, S. (2014). *Patriarkhisme dan Ketidakadilan gender*. 6, Nomor 1.
- Rosaliza, M. (2015). *Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif*. Vol 11, No.
- Shaw, A. (2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media and Society*, 14(1), 28–44.
<https://doi.org/10.1177/1461444811410394>
- Silvadha, A., & Benyamin, P. (2012). Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomenologi tentang Konstruksi Konsep Diri Perempuan Pecandu Online di Jakarta. *Mahasiswa Universitas Padjadjaran*, 1(1), 1–16.
<http://journals.unpad.ac.id>
- Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Soemarwoto, O. (2008). *Ekologi, lingkungan hidup dan pembangunan*.
- Solihat, M., Maulin, M., & Solihin, O. (2015). *Interpersonal Skill*. Rekayasa

Sains.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Treem, J. W., Leonardi, P. M., & van den Hooff, B. (2020). Computer-Mediated

Communication in the Age of Communication Visibility. *Journal of*

Computer-Mediated Communication, 25(1), 44–59.

<https://doi.org/10.1093/jcmc/zmz024>

Yao, M. Z., & Ling, R. (2020). “What Is Computer-Mediated

Communication?”—An Introduction to the Special Issue. *Journal of*

Computer-Mediated Communication, 25(1), 4–8.

<https://doi.org/10.1093/jcmc/zmz027>