

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M., & Muhidin, S. A. (2011). *Panduan Praktis Memahami Penelitian (Bidang Sosial-Administrasi-Pendidikan)*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ann Oakley. (1972). *Sex, gender and society Towards a new society Colophon books*. Michigan: Maurice Temple Smith.
- Ardine, A. (2013). Mengenal Tipe - Tipe Game. Retrieved February 20, 2019, from <https://www.kompasiana.com/femiardine/552a43b2f17e61b46fd6243b/mengenal-tipe-tipe-game>
- Badara, A. (2012). *Analisis Wacana: Teori, Metode, dan Penerapannya pada Wacana Media* (Cetakan Ke). Jakarta: Kencana.
- Bungin, B. (2003). *Analisa Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofis Dan Metodologis Ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2010). Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. In A. Fawaid (Ed.), *Pustaka Pelajar* (Edisi Keti, p. 383). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2016). Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran. In A. F. dan R. K. Pancasari (Ed.), *Pustaka Pelajar* (Edisi Empa, p. 368). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Danesi, M. (2010). *Pesan, Tanda dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Dill, K. E., Gentile, D. A., Ritcher, W. A., & Dill, J. C. (2001). Violence, Sex, Race, And Age In Popular Video Games: A Content Analysis.
- Downs, E., & Smith, S. L. (2010). Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis. *Sex Roles*, 62(11), 721–733. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9637-1>
- Eriyanto. (2001). *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKIS.

- Esposito, N. (2005). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. Retrieved from <http://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf>
- Hafizh, A. (2013). Sejarah Munculnya Game. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/www.emuparadise.me/5520c054a33311514846cef9/sejarah-munculnya-game>
- Hamidati, A. (2011). *Komunikasi 2.0: Toritisasi dan Implikasi*. (Fajar Junaedi, Ed.) (Cet. 1). Yogyakarta: Yogyakarta dan Perhumas.
- Handoko, S., Yuwono, E. C., Mardiono, B., Petra, U. K., Siwalankerto, J., & Timur, J. (2016). Representasi Hero Perempuan dalam Game Dota 2, 1–13.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ismihastuti, G. D. (2006). Representasi Feminisme dalam Sampul Album Raisa (Analisis Semiotik Roland Barthes terhadap Sampul Album Raisa Andriana “Raisa” dan “Heart to Heart”). *Marketing Communication Policies*, 2015. <https://doi.org/10.1007/978-3-540-37323-0>
- Jansz, J., & Martis, R. G. (2007). The Lara phenomenon: Powerful female characters in video games. *Sex Roles*, 56(3–4), 141–148. <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0>
- KBBI, K. (2012). Representasi. Retrieved February 18, 2019, from <https://kbbi.web.id/representasi>
- Kevino, S. (2018). Apa itu MOBA? Retrieved February 20, 2019, from <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-moba/>
- Kondrat, X. (2015). Gender and Video Games: How is Female Gender Generally Represented in Various Genres of Video Games? *Journal of Comparative Research In Anthropology and Sociology*, 6(1). Retrieved from <http://compaso.eu>
- Kriyantono, R. (2006). *Teknis Praktik Riset Komunikasi*. Jakarta: PT Kencana Pradana.
- Kumoro, N. L. (2017). *Representasi Sensualitas Karakter Perempuan Dalam Game Online*.

Universitas Nusantara PGRI Kediri. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA. Retrieved from <http://www.albayan.ae>

Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. *Journal of Communication*, 1–21. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>

Macmillan, K. (2011). Macmillan Dictionary. Retrieved February 20, 2019, from https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/game_1

Maria, R. (2013). *Representasi Sensualitas Perempuan Dalam Game (Studi Semiotika Tentang Representasi Sensualitas Perempuan Dalam Game Seven Sins)*. Universitas Sumatera Utara.

McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.

Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Munti, R. B. (2005). *Demokrasi Keintiman Seksualitas Di Era Global*. Yogyakarta: LKIS. Retrieved from <http://laser.umm.ac.id/catalog-detail-copy/070000574/>

Nabelia. (2019). Sensualitas Karakter Perempuan dalam Game Mobile Legends. Retrieved March 20, 2019, from <https://www.quareta.com/post/sensualitas-karakter-perempuan-dalam-game-mobile-legends-1>

Noor, F. (2015). Representasi Sensualitas Perempuan Dalam Iklan New Era Boots Di Televisi (Kajian Semiotika Roland Barthes).

Prabasmoro Aquarini Priyatna. (2006). *Kajian Budaya Feminis: Tubuh, Sastra, dan Budaya Pop*. Yogyakarta: Jalasutra.

Pramudika, A. D. (2015). Visualisasi Maskulinitas Melalui Pengkarakteran Tokoh dalam Film “5 CM.”

Pratiwi, M. (2015). Perempuan Sebagai Objek dalam Dunia Iklan. Retrieved March 19, 2019, from

<https://www.kompasiana.com/clairemerry/55838fd3c523bd99058b4568/perempuan-sebagai-objek-dalam-dunia-iklan>

Prayogo, A. (2005). Gambaran Sensualitas Tubuh Perempuan Dalam Komik One Piece, 22–35.

Putra, I. H. (2016). Unsur Sensualitas Perempuan Dalam Film Indonesia (Analisis Isi Pada Film “Negeri Tanpa Telinga” Karya Lola Amaria).

Ratna, N. K. (2005). *Sastra Dan Cultural Studies: Representasi Fiksi Dan Fakta*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Rismanidia, O. (2017). *Representasi Karakter “Si Udin” pada Aplikasi LINE (Analisis Semiotika Stiker Si Udin dalam Aplikasi Line)*.

Rozi, Z. F. (2010). Perancangan Game Mouse Huter Menggunakan Adobe Flash CS 3, 1, 1–20.

SensorTower. (2018). Mobile Legends: Bang Bang. Retrieved from https://sensortower.com/ios/US/moonton/app/mobile-legends-bang-bang/1160056295/category-rankings?category=0&start_date=2019-01-05&end_date=2019-04-03&countries=ID&chart_type=free&device=iphone&device=ipad&selected_tab=charts&date=2019-04-03

Sujatmiko, G., Ds, M., Mutiaz, I. R., Ds, M., Ahmad, H. A., Des, M., & Ph, D. (1982). the Strength Representation of Female Heroes in Dota2, (November), 2014.

Suwarjo. (2011). *55 Games dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.

Suzanne Collins. (2008). *The Hunger Games*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Tamburaka, A. (2013). *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Teeuw, A. (1984). *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Tsukamoto, H. (2012). *Super Manga Matrix*. New York: Harper Collins Publishers.
- Utami, A. I., Nuraeni, R., & Maulana, S. (2015). Representasi Wanita Sosialita Dalam Iklan (Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Iklan Televisi Magnum Versi Pink and Black) Representation of Socialite Woman in Advertising (Semiotic Analysis of Roland Barthes in Television Advertising of Magnum Pink. *E-Proceeding of Management*, 2(3), 4279–4286.
- Vera, N. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Wade, J. C. B. & M. (2004). *Got Game: How a New Generation of Gamers Is Reshaping Business Forever* (First Prin). Boston: Harvard Business School Press.
- Wahyudi, A. P. (2013). Representasi Sensualitas Perempuan Dalam Foto Cover Majalah Dewi Edisi Maret Hingga Desember 2013, 3(3), 411–419.
- West, R., & Turner, L. H. (2013). *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*. (N. Setyaningsih, Ed.) (Edisi 3). Jakarta: Salemba Humanika.