

## Daftar Pustaka

- Adams. E. & Rollings A. 2006. *Game Architecture and Design*. Indianapolis. New Riders Publishing.
- Alan, Shiu H.K. (2002). *Game Online dan Magnit Multikultural*. Diambil dari <http://thegadget.wordpress.com/game-online.html> diakses pada tanggal 2 April 2021
- Baudrillard, J. P. 2011. *Masyarakat Konsumsi*. Yogyakarta. Kreasi Wacana.
- Bon, G. L. 1986. *The Crowd : A Study of Popular Mind*. Kitchener. Batoche Book
- Butler, Judith P. 1990. *Gender Trouble (Feminism And The Subversion of Identity)*. New York, United States of America. Routledge
- Butler, Judith. 2004. *Undoing Gender*. New York & London. Routledge, Cet. X.
- Camp, Jeand, & Chien. 2000. *The Internet as Public Space : Concepts, Issues, and Implications in Public Policy*. *Jurnal ACM SIGCAS Computer and Society*. Vol 30. Issue 3, September 2000, P 13-19
- Cassell, J., and Jenkins, H. 1998. *From Barbie to Mortal Kombat : Gender and Computer Games*. Massachusetts, USA. MIT Press.
- Creswell, John W. 2012. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Gibson, James L. *et al.* 1996. *Organisasi : Perilaku, Struktur, Proses*. Diterjemahkan oleh Ninuk Andriani. Jakarta. Binarupa Aksara.
- Habermas, Jurgen. 1989. *Ruang Publik : Sebuah kajian Tentang Kategori Masyarakat Borjuis*. Yogyakarta. Kreasi Wacana

- Hakim, Rustam, Ir. 1987. *Unsur Dalam Perancangan Arsitektur Landscape*. Jakarta. Balai Pustaka
- Julia Cleves Mosse. 2007. *Gender dan Pembangunan*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Kathy Bowrey. 2005. *Law and Internet Cultures*. Melbourne. Cambridge University Press.
- Kim, H. 2009. “*Women’s Games in Japan: Gender Identity and Narrative Construction*”, *Theory, Culture & Society*, 25 (2-3), hal 165-188.
- Lopez-Fernandez O. William AJ. Kuss DJ. 2019. *Measuring Female Gaming : Gamer Profile, Predictors, Prevalence, and Characteristics From Psychological and Gender Perspective*. *Psychol.* 10:898. doi: 10.3389/fpsyg.2019.00898
- Mendari. A. S. 2010. *Aplikasi Teori Hierarki Kebutuhan Maslow Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*. *Widya Warta* no. 01 tahun XXXIV, 82-91.
- Manero, Borja. Torrente, Javier. Fernandez-Vara, Clara. Fernandez-Manjon, Baltasar. 2017. *Investigating the Impact of Gaming Habits, Gender, and Age on the Effectiveness of an Educational Video Game : An Exploratory Study*. April- June 2017, pp. 236-246, vol. 10.
- Mansour Fakhri. 1997. *Analisis Gender dan Transformasi Sosial*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Momon Sudarma. 2013. *Mengembangkan Keterampilan Berfikir Kreatif*. Jakarta. Raja Grafindo Persada

- Morrison. 2013. *Teori Komunikasi : Komunikator, Pesan, Percakapan, dan Hubungan (Interpersonal)*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Mulvey, Laura. 1989. *Visual and Other Pleasure*. New York: Palgrave
- Mulvey, Laura. 1989. *Visual Pleasure and Narrative Cinema (Visual and Other Pleasure)*. London. Palgrave Macmillan.
- Permadi. D. 2017. *Menyongsong Kewirausahaan Digital Indonesia*. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press
- Putra, Febriyanto Pratama. 2012. *Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#*. Skripsi. Surakarta. Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rheingold, Howard. 1993. *The Virtual Community: Homesteading on The Electronic Frontier*. Boston. Reading, MA: Addison- Wesley
- Rinta Arina M. 2021. *Gamer Perempuan dan Permainan Kencan Virtual, Studi Psikoanalisis Lacanian atas Hasrat dan Fantasi Keintiman dalam "Mystic Messenger"*. Tesis UGM Pascasarjana Jurusan Kajian Budaya dan Media. Yogyakarta. Universitas Gadjah Mada.
- Romrell, Danae. *Gender and Gaming : A Literature Review*. Idaho. Idaho State University
- Scurton, Roger. 1984. *Public Space and The Classical Vernacular*. Singapore. The Public Interest.

- Spradley, James P. 2007. *Metode Etnografi*. Yogyakarta. Tiara Wacana
- Steere, E. A. 1994. *Cultural Formations in Text Based Virtual Realities*. Melbourne. University of Melbourne
- Vermeulen, Lotte. Et al. 2011. *Girls Will be Girls? A Study into Differences in Game Design Preferences across Gender and Player Types. Paper*. Belgia. University of Ghent.
- Zhong, Zhi-Jin. 2011. *The Effects of Collective MMORPG (Massively Multiplayer Online Games) Play on Gamers' Online and Offline Social Capital*. *Computers in Human Behavior* Vol. 27, Issue 6, Pages 2352-2363
- Zimbardo, P. G. 1969. *The Human Choice : Individuation, Reason, and Order vs. Deindividuation, Impulse, and Chaos*. Dalam W. J. Arnold & D. Levine. Nebraska Symposium on Motivation (P 237-307). Lincoln. University of Nebraska Press.

## Website

- <https://dailysocial.id/post/kondisi-terkini-industri-kreatif-di-yogyakarta> diakses pada tanggal 18 Maret 2021
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_games\\_in\\_Indonesia](https://en.wikipedia.org/wiki/Video_games_in_Indonesia) diakses pada tanggal 17 Maret 2021
- <https://fisipol.ugm.ac.id/mengulik-kembali-posisi-e-sport-dalam-kancah-olahraga/> diakses pada tanggal 17 Maret 2021
- <https://hybrid.co.id/post/perluah-mengadakan-turnamen-esports-khusus-perempuan> diakses pada tanggal 30 Maret 2021

<https://hybrid.co.id/post/sea-gaming-boom-economic-impact> diakses pada tanggal

30 Maret 2021

[https://id.techinasia.com/local-corner-yogyakarta-dari-kota-pelajar-menjadi-kota-](https://id.techinasia.com/local-corner-yogyakarta-dari-kota-pelajar-menjadi-kota-developer)

developer diakses pada tanggal 4 Maret 2021

[https://id.wikipedia.org/wiki/Hierarki\\_kebutuhan\\_maslow](https://id.wikipedia.org/wiki/Hierarki_kebutuhan_maslow) diakses pada tanggal 17

April 2021

<https://jogjainvest.jogjaprov.go.id/sektor-ekonomi-kreatif.html> diakses pada

tanggal 6 April 2021

[https://jogja.suara.com/read/2020/07/04/161119/kota-yogyakarta-masuk-deretan-](https://jogja.suara.com/read/2020/07/04/161119/kota-yogyakarta-masuk-deretan-daerah-nyaman-untuk-bermain-game-mobile)

daerah-nyaman-untuk-bermain-game-mobile diakses pada tanggal 4 Maret  
2021

<https://knowyourmeme.com/photos/1582627-starter-packs> diakses pada 5 tanggal

21 Mei 2021

<https://kreativitas.ugm.ac.id/?p=9545> diakses pada tanggal 17 Maret 2021

[https://lokadata.id/artikel/perkembangan-industri-mobile-game-di-asia-tenggara-](https://lokadata.id/artikel/perkembangan-industri-mobile-game-di-asia-tenggara-melaju-pesat)

melaju-pesat diakses pada tanggal 29 Maret 2021

[https://m.medcom.id/teknologi/poptech/zNP4YMPN-pewdiepie-jadi-youtuber-](https://m.medcom.id/teknologi/poptech/zNP4YMPN-pewdiepie-jadi-youtuber-pertama-dengan-100-juta-pengikut)

pertama-dengan-100-juta-pengikut diakses pada tanggal 20 Mei 2021

[https://www.antaranews.com/berita/1228083/lika-liku-perkembangan-industri-](https://www.antaranews.com/berita/1228083/lika-liku-perkembangan-industri-game-indonesia)

game- indonesia diakses pada tanggal 1 Maret 2021

[https://www.hitekno.com/games/2019/05/03/191432/game-tak-melulu-negatif-](https://www.hitekno.com/games/2019/05/03/191432/game-tak-melulu-negatif-yogyakarta-esport-and-sharing-coba-mengubahnya)

yogyakarta-esport-and-sharing-coba-mengubahnya diakses pada tanggal 5  
Maret 2021

<https://www.hitekno.com/games/2019/09/05/104500/mengenal-iespa-yogyakarta->

wadah-para-gamer-di-kota-gudeg diakses pada tanggal 6 April 2021

<https://www.revivaltv.id/ini-dia-artis-indonesia-yang-merupakan-gamers-dota-2->

yang-terakhir-paling-jago/ diakses pada tanggal 20 Mei 2021

<https://www.star4hire.com/article/detail/keren-ini-dia-gamers-cewek-jagoan->

indonesia diakses pada tanggal 20 Mei 2021

[www.pulsagram.com/blog/perkembangan-game-online-di-indonesia/](http://www.pulsagram.com/blog/perkembangan-game-online-di-indonesia/) diakses pada

tanggal 1 Maret 2021