

DAFTAR PUSTAKA

e- Jurnal

- Albelda, Joan Sanf elix, and Anastasia T ellez Infantes.(2017) "L ogicas pr aticas en el proceso de construcci n de la masculinidad de los hombres valencianos: calle, riesgo, f utbol y arca." *Masculinities & Social Change*
- Gunawan, Peter Rhian, and Berti Alia Bahaduri. (2020) "*Kajian Representasi Indonesia Pada Karakter Gatotkaca Dalam Gim Mobile Legends Menggunakan Metode Triangulasi.*" *Serat Rupa Journal of Design*
- Mashudi, Arif, and Muhammad Edy Thoyib.(2017) "*Konstruksi Maskulinitas dalam Cerita Rakyat Jawa.*" *EGALITA*
- Nadya, Nadya.(2019) "*Studi Komparatif Pada Tokoh Gatot Kaca Dalam Permainan Digital "Mobile Legend Bang-Bang" Dan Komik "Garudayana" Karangannya Yuniarto Dengan Pendekatan Semiotika.*" Seminar Nasional Arsitektur, Budaya dan Lingkungan Binaan (SEMARAYANA).
- Parrott, Dominic J., and Amos Zeichner.(2008) "*Determinants of anger and physical aggression based on sexual orientation: An experimental examination of hypermasculinity and exposure to male gender role violations.*" *Archives of Sexual Behavior* 37.
- Rahmadani, F. R., & Tandyonomanu, D. (2020). *Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Representasi Hero Perempuan Dalam Game Mobile Legends: Bang Bang.* *The Commercium*, 3(02).
- Seramasara, I. Gusti Ngurah.(2019) "*Wayang Sebagai Media Komunikasi Simbolik Perilaku Manusia Dalam Praktek Budaya Dan Agama Di Bali.*" *Mudra Jurnal Seni Budaya* 34.1.
- Tanjung, S. (2012). *Pemaknaan maskulinitas pada majalah Cosmopolitan Indonesia.* *Jurnal komunikasi*, 6(2).
- Zaharani, Yuni, . (2020)"*Karakter Kadita dalam Mobile Legends Bang-Bang: Kajian Etnografi Visual.*" *Jurnal Desain* 8.(1)

BUKU

- Sobur, Alex. (2006). *Media Text Analysis: An Introduction to Discourse Analysis, Semiotic Analysis, and Framing Analysis (Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis*

Framing). Remaja Rosdakarya, Bandung.

Bagus, Lorens, (2000) . *Kamus filsafat*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama,.

Barker, Chris, and Emma A. Jane (2008) . "An introduction to cultural studies." *Cultural studies: Theory and practice* 3 . London : SAGE

De Saussure, Ferdinand, and Rahayu S. Hidayat (1988). *Pengantar linguistik umum*. Jakarta : Gadjah Mada University Press, .

Fiske, John, Hapsari Dwiningtyas (penerjemah). (2016) *Pengantar ilmu komunikasi*. Depok : PT RajaGrafindo Persada.

Hall, Stuart.((1997). The Work of Representation. In S. Hall (Ed.), *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices* (pp. 13-58). London: Sage.

Piliang, Yasraf Amir, and Alfathri Adlin (2003). *Hipersemiotika: tafsir cultural studies atas matinya makna*. Yogyakarta : Jalasutra,.

Piliang, Yasraf Amir.(2004). *Dunia yang dilipat tamasya melampui batas kebudayaan*. Yogyakarta: Jalasutra, .

INTERNET

<https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends>, diakses pada tanggal 13 oktober 2022, pukul 10.41 WIB

<https://www.sekinformedia.com/game-mobile-legends-bang-bang-ketahui-sebelum-memainkan/>, diakses pada tanggal 6 juli 2023, pukul 17.30 WIB

<https://jateng.tribunnews.com/2021/12/02/cerita-gatokaca-gugur-satria-ing-pringgondani-tewas?page=2>, diakses pada tanggal 11 Juli 2023, pukul 17.30 WIB

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2022/02/24/satria-gatokaca-anak-bima-berwujud-raksasa-yang-populer-di-tanah-jawa>, diakses pada tanggal 11 Juli 2023, Pukul 17.45

<https://fadami.indozone.id/news/441351856/kelahiran-dan-kematian-gatokaca-ternyata-lebih-kelam-versi-jawa-dibanding-india?page=2>, diakses pada tanggal 11

Juli 2023, pukul 17.38)

https://www.kotakgame.com/feature/detail_feature/458/0/Ini-Dia-Asal-Usul-Gatotkaca-Bisa-Nongol-Sebagai-Hero-di-Mobile-Legends-Bang-bang, diakses pada tanggal 6 Juli 2023, pukul 17.40 WIB

<https://www.gramedia.com/best-seller/arti-warna-dalam-psikologi-dan-filosofinya/>, Diakses pada tanggal 11 Juli 2023, pukul 20.30 WIB

<https://phdi.or.id/artikel.php?id=japamala-bagaimana-menggunakan-dan-apa-maknanya>, diakses pada tanggal 12 Juli 2023, pukul 15.52 WIB

<https://m.kumparan.com/amp/kumparantravel/mengenal-bindi-titik-merah-yang-ada-di-dahi-wanita-india-1549771166610665102>, diakses pada tanggal 12 Juli 2023, pukul 16.24 WIB

<https://www.kajianpustaka.com/2020/10/warna-definisi-unsur-jenis-dan-psikologi.html>, diakses pada tanggal 12 Juli 2023, pukul 19.21 WIB

<https://www.diedit.com/arti-warna-menurut-psikologi-dan-filosofi/#:~:text=16%20Arti%20Warna%20Menurut%20Psikologi%20dan%20Filosofi%20Karakternya,8%208.%20Arti%20Warna%20Putih%20...%20More%20items>, diakses pada tanggal 12 Juli 2023, pukul 19.47 WIB



Lampiran 1 Dokumentasi Digital



Lampiran 2 Daftar Riwayat Hidup Penulis



Tri Bayu Yudoyono lahir di Jakarta, 27 Juli 2001. Penulis merupakan anak ke tiga dari pasangan suami istri. Bapak Bardan dan Ibu Kamiyati. Penulis memiliki dua orang kakak yaitu Andika Fitria Subarkah,S.IP dan Andriyani Fuji Lestari,S.Pd. Penulis menempuh pendidikan di SDN CIGANJUR 02 PAGI (2007-2013), SMPN 211 JAKARTA (2013-2016), dan SMA YAYASAN PERGURUAN RAKYAT 1 (2016-2019). Lalu pada tahun 2019 penulis menjadi mahasiswa di Universitas Nasional Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Program Studi Ilmu Komunikasi, Konsentrasi Jurnalistik. Dengan motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha menjadi lebih baik. Penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi ini.

Lampiran 3 Hasil Cek Turnitin

tahap 1

ORIGINALITY REPORT

22%
SIMILARITY INDEX

22%
INTERNET SOURCES

4%
PUBLICATIONS

%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	id.wikipedia.org Internet Source	2%
2	download.garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
3	eprints.ums.ac.id Internet Source	1%
4	jurnal.isi-dps.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1%
6	repository.ub.ac.id Internet Source	1%
7	ebookchapter.isi-dps.ac.id Internet Source	1%
8	repository.upnjatim.ac.id Internet Source	1%
9	www.kotakgame.com Internet Source	1%