

DAFTAR PUSTAKA

- Acocella, J. R. ,& Calhoun, J. F. (1990). Psikologi tentang penyesuaian dan hubungan kemanusiaan (Alih bahasa: Satmoko, R.S). Semarang: IKIP Press
- Ahmadi, D. (2008). Interaksi Simbolik. *Jurnal Mediator*, 9(2), 301–316.
- Andromeda, N., & Yuniwati, E. S. (2023). Analisis Hubungan Interaksi Sosial dan Konsep Diri pada Gamers Mobile Legend di Kota Malang. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(3), 575–582. <https://doi.org/10.54082/jupin.147>
- Annur, C. M. (2022). *Mayoritas Penggemar E-Sport adalah Laki-laki Muda*. Databoks. <https://economy.okezone.com/read/2023/04/17/11/2799943/sederet-tiktok-affiliate-dengan-penghasilan-terbesar-di-indonesia>
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Batubara, J. (2017). Paradigma Penelitian Kualitatif dan Filsafat Ilmu Pengetahuan dalam Konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, 3(2), 95. <https://doi.org/10.26638/jfk.387.2099>
- Cudo, A., Misiuro, T., Griffiths, M., & Torój, M. (2020). The Relationship Between Problematic Video Gaming, Problematic Facebook Use, and Self-Control Dimensions Among Female and Male Gamers. **Advances in Cognitive Psychology**, 16, 248-267. <https://doi.org/10.5709/acp-0301-1>.
- Derung, T. N. (2017). Interaksionisme Simbolik Dalam Kehidupan Bermasyarakat. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 2(1), 118–131. <https://doi.org/10.53544/sapa.v2i1.33>
- Devianti, T. A., & Nurchayati. (2023). Eksplorasi Masalah yang Dihadapi Oleh Gamer Perempuan dan Strategi Coping yang Diterapkan. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 10(01), 168–186.
- Dhini, V. A. (2022). *10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia (January 2022)*. 6–10.
- Elvinaro, A. (2007). *Komunikasi Massa*. Simbiosis Rekatama Media.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fauzan, M. F., & Supratman, L. P. (2019). Studi Fenomenologi Tentang Komunikasi Antarpribadi Anggota Komunitas Anak Indigo Indonesia. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 1(2), 180. <https://doi.org/10.24198/jmk.v1i2.11684>
- Fitts, W. H. (1971). *The Self Concept and Self Actualization*. Western Psychological Services A Division of Manson Western Corporation.
- Hartanti, J. (2018). *Konsep Diri : Karakteristik berbagai usia*. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

- Hutabarat, V. W. (2018). *Perempuan dan games online (studi etnografi virtual tentang pembentukan identitas female gamers playerunknown's battlegrounds (PUBG))*.
<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=sph&AN=119374333&site=ehost-live&scope=site%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.neuron.2018.07.032%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.tics.2017.03.010%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.neuron.2018.08.006>
- Id, E., Dunia, S. L., & Tempat, B. (2017). *Esports ID | Sisi Lain Dunia eSports: Bukan Tempat untuk Wanita?* 1–5. <https://esports.id/dota-2/news/2017/10/182be0c5cdcd5072bb1864cdee4d3d6e/sisi-lain-dunia-esports-bukan-tempat-untuk-wanita>
- Iwan Satibi. (2011). *Teknik Penulisan Skripsi, Tesis & Disertasi*. Bandung: Ceplax.
- Kementrian Perindustrian. (2021). *Peluang Pasar Besar, Kemenperin Fokus Bangun Ekosistem Industri Game Nasional*. <https://Kemenperin.Go.Id/Artikel/22675/Peluang-Pasar-Besar,-Kemenperin-Fokus-Bangun-Ekosistem-Industri-Game-Nasional>, 1–4.
- Kumparan. (2022). *Apa itu Talent di eSport? Ini Penjelasan Lengkapnya*. 1–4. <https://kumparan.com/info-sport/apa-itu-talent-di-esport-ini-penjelasan-lengkapnya-1xkjbyHZrLD/1>
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A., & Kuss, D. (2019). Measuring Female Gaming: Gamer Profile, Predictors, Prevalence, and Characteristics From Psychological and Gender Perspectives. **Frontiers in Psychology**, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00898>.
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A., Griffiths, M., & Kuss, D. (2019). Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review. **Frontiers in Psychiatry**, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00454>.
- Mardiyanto, D., & Giarti, G. (2019). Analisis strategi komunikasi pemasaran (Studi Kasus Strategi Komunikasi Pemasaran Merchandise di Kedai Digital 8 Solo). *Jurnal Ilmiah Ekonomi*, 3(01), 60–66. <https://doi.org/10.29040/jie.v3i01.470>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Newzoo. (2022). *Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2022*. 1–5. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>
- Oviliani Yuliana. (2000). Penggunaan Teknologi Internet Dalam Bisnis. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 2(1), 36–52. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/aku/article/view/15666>

- Pardede, Y. O. K. (1995). *Konsep diri Anak Jalanan Usia Remaja*. 1(2), 146–151.
- Pratama, F. F., & Mutia, D. (2020). Paradigma Kualitatif sebagai Landasan Berpikir Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 17(1), 51. <https://doi.org/10.24114/jk.v17i1.18701>
- Rahmah, S. (2018). Pola Komunikasi Keluarga dalam Pembentukan Kepribadian Anak St. Rahmah UIN Antasari Banjarmasin. *Jurnal Al Hadharah*, 17(33), 13–31.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Al Hadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Ritzer, G., & Douglas, G. (2004). *Teori Sosiolog Modern*. Prenada Media.
- Rohim, M., Suprapti, & Baihaqie, I. (2013). Jurnal Sastra Indonesia. *Jurnal Sastra Indonesia*, 2(1), 1–7.
- Silvadhya, A., Benyamin, P., Jurusan, A., Hubungan, I., Fakultas, M., & Komunikasi, I. (2012). Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomenologi tentang Konstruksi Konsep Diri Perempuan Kecanduan Online di Jakarta. *Mahasiswa Universitas Padjadjaran*, 1(1), 1–16. <http://journals.unpad.ac.id>
- Siregar, N. S. S. (2016). Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik. *Perspektif*, 1(2), 100–110. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i2.86>
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA, CV.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D cetakan ke-24*. Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sutataminingsih, R. (2009). Konsep Diri. *Raras Sutataminingsih : Konsep Diri*.
- Syahrini, A. (2020). Pembentukan Konsep Diri Remaja. *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 7(1), 61–76.
- West, & Turner. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi buku 2*. Salemba Humanika.
- Zulkarnain, & Iskandar. (2020). *Pembentukan Konsep diri Melalui Budaya T tutur*. Pusantara Publishing.