

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, M.K. (2018). Dalam Cerita di balik pembuatan hero kadita di mobile legends. Diakses pada 6 September 2020, dari <https://tekno.tempo.co/read/1155971/cerita-di-balik-pembuatan-hero-kadita-di-mobile-legends>
- Alfarizi, M.K. (2019). Dalam Pemain mobile legends indonesia terbanyak di dunia. Diakses pada 7 September 2020, dari <https://tekno.tempo.co/read/1166277/pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-dunia>
- Alo liliweri, (2011). Komunikasi Serba Ada Serba Makna. Jakarta : Prenada Media Group.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). Metode Penelitian Kualitatif. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Ardianto, Elvinaro dan Lukiati Komala, (2007). Komunikasi Massa (Suatu Pengantar). Bandung : Simbiosis Rekatama Media
- Arifiannto, S. (2015). Kontruksi teori-teori dalam perspektif” kajian budaya dan media”. Jurnal Ilmu Komunikasi. Bahri, S.(2015). Gawai Dayak sebagai Sumber Sejarah Lokal Tradisi Masyarakat Indonesia Sebelum Mengenal Tulisan. SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial. <https://doi.org/10.21831/socia.v12i2.12236>, 121-137.
- Bainbridge, W. S. (2010). Online multiplayer games. Synthesis Lectures on Information Concepts, Retrieval, and Services. Morgan and Claypool Publishers.
- Baits, Ammi Nur (2013). Dalam Adakah Nyi Roro Kidul?. Diakses pada 10 September 2020, dari <https://konsultasisyariah.com/15789-adakah-nyi-ro-ro-kidul.html>
- Barthes, Roland. (2018). Mitologi. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Budianto, H. (2019). Kontestasi Politik dalam Ruang Media Perspektif Critical Discourse Analysis. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Crilley, M. (2017). Manga Art: Inspiration and Techniques from an Expert Illustrator. Watson-Guptill.
- Damar A.M.(2017). Dalam 5 Hero di Mobile Legends Berasal dari Asia, Siapa Saja?. Diakses pada 7 September 2020, dari

<https://www.liputan6.com/tekno/read/3125191/5-hero-di-mobile-legends-berasal-dari-asia-siapa-saja>

- Darby, J. (2012). *Wizards and Warriors: Massively Multiplayer Online Game Creation*. Cengage Learning.
- Dery, M. (2017). *Culture jamming: Hacking, slashing, and sniping in the empire of signs* (Vol. 25). New York : New York University Press.
- DeVito, J. A. (2012). *The interpersonal communication book 13th edition*. Pearson.
- Dewi, Anggita. (n.d). Dalam Rumah Adat Bali. Diakses pada 6 November 2020, dari <https://pesona-indonesia.info/rumah-adat-bali/>
- Diniati, A., & Pratiwi, S. R. (2018). Analisis Semiotika Citra Polisi Dalam Film Pendek “Joni Sok Jagoan” di Youtube. *Wacana: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*.
- Elliott.(1984). *Batik: Fabled Cloth of Java*. Clarkson Potter
- Field, S. (2005). *Screenplay: The foundations of screenwriting*. New York: Delta.
- Firdausi, F.A. (2018). Dalam Kadita, hero baru mobile legends yang terinspirasi nyai rara kidul. Diakses pada 25 September 2020, dari <https://tirto.id/kadita-hero-baru-mobile-legends-yang-terinspirasi-nyai-rara-kidul-dcch>
- Fitrah, M. (2018). *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Fitrazana,F.A (2019). Dalam Penjelasan Om Hao Tentang Kanjeng Ibu Ratu Kidul, Nyai Roro Kidul, Nyai Riyo Kidul Hingga Mbok Kidul. Diakses pada 10 September 2020, dari <https://jogja.tribunnews.com/2019/10/31/penjelasan-om-hao-tentang-kanjeng-ibu-ratu-kidul-nyai-ro-ro-kidul-nyai-riyo-kidul-hingga-mbok-kidul>.
- GBI Danau Bogor Raya. (2011). Dalam Khotbah: Peperangan rohani (Pesan Gembala 2011). Diakses pada 10 September 2020, dari [https://dbr.gbi-bogor.org/wiki/Khotbah:Peperangan rohani \(Pesan Gembala 2011\)](https://dbr.gbi-bogor.org/wiki/Khotbah:Peperangan_rohani_(Pesan_Gembala_2011))
- Graham, A. C. (1986). *Yin-Yang and the nature of correlative thinking*. Singapore: Institute of East Asian Philosophies.
- Hadi, S. (2017). Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif Pada Skripsi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.

- Hall, S. (Ed.). (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices* (Vol. 2). Sage.
- Hart, Christopher. (2013). *Christopher Hart's draw manga now! :shoujo style. Japan* : Potter
- Haylock, B. (2004). *Revolutionary Images and Images of Revolution. Graphic Resistance Through Culture Jamming and Radical Commodities.*
- Ikranegara,Tira (2018) *Legenda Nyi Roro Kidul Pantai Laut Selatan.* Jakarta: Bintang Indonesia.
- Indonesia.go.id. (2019). Dalam Mengenal Dewi Sri dan Nyi Ratu Kidul, Simbol Perempuan Penjaga Alam. Diakses pada 6 November 2020, dari <https://indonesia.go.id/ragam/budaya/sosial/mengenal-dewi-sri-dan-nyi-ratu-kidul-simbol-perempuan-penjaga-alam>
- Jenkins, Henry (2017). Dalam What Do You Mean By "Culture Jamming"?": An Interview with Moritz Fink and Marilyn DeLaure (Part One). Diakses pada 17 Februari 2021, dari <http://henryjenkins.org/blog/2017/9/7/an-interview-with-moritz-fink-and-marilyn-delaurie-part-one>
- Kemdikbud.go.id. (2019). Dalam Legenda Ratu Pantai Selatan Dalam Goresan Tinta Sang Maestro. Diakses pada 28 September 2020, dari <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/mba/legenda-ratu-pantai-selatan-dalam-goresan-tinta-sang-maestro/>
- Kominfo.(2019). Dalam Menkominfo: pemerintah dukung perkembangan ekosistem e-Sports. Diakses pada 7 September 2020, dari https://kominfo.go.id/content/detail/20891/menkominfo-pemerintah-dukung-perkembangan-ekosistem-e-sports/0/sorotan_media
- Kurniawan, Christina Dewi (2013) *Proses adaptasi budaya mahasiswa luar negeri universitas pelita harapan angkatan 2012 sehubungan dengan image sebagai global campus.* Bachelor thesis, Universitas Pelita Harapan.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling.*
- Kurniullah, A. Z. (2017). *Konsep Transmedia Storytelling Pada Iklan Cetak Mobil Volkswagen Dengan Media Augmented Reality.* Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi.
- Kusumastutie, N. S., & Faturachman, M. A. (2004). *Semiotika Untuk Analisis Gender Pada Iklan Televisi.* Buletin Psikologi.

- Lupton, E. (2017). *Design is storytelling*. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.
- Martha, M.T.P.(2013). *Pengantin Solo Putri & Basahan*. Gramedia Pustaka Utama.
- McQuail, Dennis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta : Salemba Humanika
- Miller, C. H. (2004). *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. Focal Press.
- Minazzi, R. (2015). *Social media marketing in tourism and hospitality*.Springer
- Moleong, L. J.(2010).*Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mukminin, F.A.(2017). Dalam Nyi Roro Kidul Sang Ratu Pantai Selatan yang dipercaya ada, bukan dalam alam khayal semata. Diakses pada 25 September 2020, dari <https://jabar.tribunnews.com/2017/04/20/nyi-ro-ro-kidul-sang-ratu-pantai-selatan-yang-dipercaya-ada-bukan-dalam-alam-khayal-semata>
- Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Mustafa, Ardita (2015). Dalam Festival Musik Kanada Larang Penggunaan Hiasan Kepala Indian. Diakses pada 20 November 2020, dari <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20150715031830-227-66444/festival-musik-kanada-larang-penggunaan-hiasan-kepala-indian>.
- Mustikasari, B. F., Mutiaz, I. R., & Wiyancoko, D. (2017). Representasi Diri Pemain Game Online Audition Ayodance (Kajian Dramaturgi Mengenai Representasi Diri Pemain dalam Wujud Avatar Game Online Audition Ayodance). *Jurnal Socioteknologi*.
- Novita Dewi. (2020). Kekerasan, Balas Dendam, dan Pengambang Hitaman Dalam Tiga Cerpen Indonesia. *Jentera: Jurnal Kajian Sastra*. doi: 10.26499/jentera.v9i1.1755
- Nurrijal, Ahsan (2020). Dalam 10 Dewa dan Dewi Mesir Kuno yang Paling Banyak Dikenal!. Diakses pada 20 November 2020, dari <https://www.idntimes.com/science/discovery/ahsan-nurrijal/dewa-dewi-mesir-kuno-c1c2/10>
- Nurudin, N. (2007). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Olivia, Gadiza (2019) Peningkatan kreativitas menulis dan motivasi belajar bahasa Inggris kelas ii melalui penerapan metode storytelling pada siswa di SDS Regina Pacis Jakarta. Masters thesis, Universitas Pelita Harapan.
- Pak, J. (2006). Korean American women: Stories of acculturation and changing selves. Routledge.
- Panjaitan, F., & Lumingkewas, M. S. (2019). Keadilan Dalam Hukum Lex Talionis: Tafsir Terhadap Keluaran 21: 22-25. Pengarah: Jurnal Teologi Kristen
- Pratista, Himawan (2008) *Memahami Film*. Yogyakarta: Homierian Pustaka.
- Prayitno, N.A. (2018). Dalam Bakal Dirilis, 5 Hero Ini Berpotensi Jadi Meta Terbaru Mobile Legends. Diakses pada 6 September 2020, dari <https://today.line.me/id/v2/article/Bakal+Dirilis+5+Hero+Ini+Berpotensi+Jadi+Meta+Terbaru+Mobile+Legends-JYvw73>
- Preis, E. (1990). Not such a happy ending: The ideology of the open ending. *Journal of Film and Video*
- Rakhmat, Jalaluddin. (1991). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ras, J. J. (1987). The genesis of the Babad Tanah Jawi; Origin and function of the Javanese court chronicle. *Bijdragen tot de taal-, land-en volkenkunde/Journal of the Humanities and Social Sciences of Southeast Asia*.
- Rifki, Billy (2020). Dalam Selain Khaleed, Ini 7 Hero Mobile Legends yang Terinspirasi Legenda. Diakses pada 15 September 2020, dari <https://esports.id/mobile-legends/news/2020/06/0fd7e4f42a8b4b4ef33394d35212b13e/selain-khaleed-ini-7-hero-mobile-legends-yang-terinspirasi-legenda>
- Rizky, A.D.D. dan Ekawardhani, Y.A (2014). *Visualisasi Karakter Kuntilanak Berdasarkan Cerita Legenda Urban Mengenai Tragedi Sakit Hati Perempuan*. Universitas Komputer Indonesia.
- Sam, D. L., & Berry, J. W. (Eds.). (2006). *The Cambridge handbook of acculturation psychology*. Cambridge University Press.
- Samovar, A. L., Porter, E. R., & McDaniel, R. E. (2010). *Intercultural Communication: A Reader*. Boston: Wadsworth.
- Sheldon, L. (2014). *Character development and storytelling for games*. Nelson Education.

- Sidabutar, L., Adhitya, T., Wong, F., Rici, M., & Wibisono, Y. P. (2019). Analisis Pengaruh Game Online Mobile Terhadap Kesehatan Mata Pada Mahasiswa FTI UAJY.
- Sidiq, Burhan. (2015). Analisis Struktur, Proses Penciptaan, Konteks Penuturan, Fungsi, Dan Makna Teks Mite Pelet Marongge Serta Pemanfaatannya Dalam Pembelajaran Sastra Di SMA. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sobur, A. (2009). Semiotika Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugandi, Citra (2019). Dalam 5 Model Dress Hijaber Ini Lagi Jadi Tren!. Diakses pada 11 November 2020, dari <https://www.beautynesia.id/berita-muslim/5-model-dress-hijaber-ini-lagi-jadi-tren/b-92583>
- Supranto, J. (2000). Statistik Teori dan Aplikasi. Edisi I. Jilid I. Jakarta: Erlangga
- Supriyono, et.al. (2008). Pedalangan. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Tandika, Akira (2018). Dalam Legenda Abadi Nyai Roro Kidul Hingga Penyebutan Nama Yang Salah. Diakses pada 10 September 2020, dari <https://surabaya.tribunnews.com/2018/04/12/legenda-nyai-ro-ro-kidul-yang-abadi-hingga-penyebutan-nama-yang-salah?>.
- Wardhana, H. B., & Hariyanto, D. (2016). Identitas Budaya Nasional Pada Game Nusantara Online. Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi.
- Wessing, R. (1997). A princess from Sunda: some aspects of Nyai Roro Kidul. Asian Folklore Studies.
- Winarni, R. W. (2010). Representasi Kecantikan Perempuan dalam Iklan. Jakarta Selatan: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI.
- Worotitjan, H. G. (2014). Konstruksi Kecantikan Dalam Iklan Kosmetik Wardah. Jurnal e-komunikasi
- Yuliyanti, F. D., Bajari, A., & Mulyana, S. (2017). Representasi Maskulinitas Dalam Iklan Televisi Pond's Men# Lelakimasakini (Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Representasi Maskulinitas). Jurnal Komunikasi.