

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Machfud, M., & Aisyiyah Rachma Dewi, P. (2020). Seksualitas Dalam Budaya Siber Masyarakat Digital Indonesia (Studi Netnografi Terhadap Akun Twitter Dan Follower @Wariman). *Jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id*, 02(02), 108–112.
- Aidil, M., Said, G., & Batoebara, M. U. (2022). *Sindrom pargoy di aplikasi tiktok*. 16(April), 208–214.
- Alit, I. G. A. (2021). *MOTIF PENGGUNA TIKTOK DALAM MENDAPATKAN FOR YOUR PAGE (FYP) PADA KALANGAN REMAJA*. 1–10.
- Anjarsani, H. F. (2022). Sensualitas perempuan dalam media sosial Tiktok: analisis isi pada akun@ Dincandy25. *Skripsi*.
- Arenda, F., Kayana, K. A., Rohmah, E. M., Febriani, S., Glorino, M., Pandin, R., Media, S., & Tok, T. (2020). *the Importances of Ethics of Communicating in Social Media Tik Tok*. 1–23.
- Bulele, Y. N. (2020, November). Analisis fenomena sosial media dan kaum milenial: studi kasus Tiktok. In *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology* (Vol. 1, No. 1, pp. 565-572).
- Dinata, R. I., & Pratama, M. (2022). Hubungan antara social comparison dengan body image dewasa awal pengguna media sosial Tiktok. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 4(3), 68-76.
- Endarwati, E. T., & Ekawarti, Y. (n.d.). *Pengguna Aktif Tiktok*. 4, 112–120.
- Fairclough, N. (1993). *Discourse and Social Change*. Spain: Wiley.
- Fermina, D., Waruwu, M., & Vera, N. (2020). UJARAN KEBENCIAN DI MEDIA SOSIAL (Studi Netnografi di Akun Instagram @prof.tjokhowie). In *AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi: Vol. I* (Issue 1).
- Gita, L., & Haryono, C. G. (2019). Komodifikasi sensualitas dalam tayangan Kimi Hime di media sosial Youtube. *Semiotika: Jurnal Komunikasi*, 13(1).
- Gora, R. (2015). *Hukum, Etika, dan Kebijakan Media (Regulasi, Praktik, dan Teori)*. Yogyakarta: Deepublish.

- Hutabarat, V. W. (2018). Perempuan dan Games Online (Studi etnografi virtual tentang pembentukan identitas female gamers Player Unknown's Battle Grounds (PUBG). *Skripsi*.
- Haryono, C. G. (2020). Kajian Ekonomi Politik Media: Komodifikasi Pekerja dan Fetisisme Komoditas dalam Industri Media. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Hadji, R., Nurdin, N., & Ismail, L. (2020). Persepsi Sosial Terhadap Komodifikasi Tubuh Perempuan (Studi Kasus Sales Promotion Girl Di Mall Ratu Indah Makassar). *Aksiologi: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 44-55.
- Kayana, K. A., Arenda, F., Febriani, S., Rohmah, E. M., & Pandin, M. G. R. (2022). Pentingnya Etika Dalam Berkomunikasi Di Sosial Media Tiktok.
- Mosco, V. (1996). The political economy of communication: Rethinking and renewal (Vol. 13). *Sage*.
- Muntu, S. A. J., Tangkudung, J. P. M., & Lotulung, L. J. H. (2021). Studi netnografi pada media sosial instagram. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(4), 1–8.
- Nasrullah, R. (2016). Teori dan riset media siber (cybermedia). Jakarta: Kencana.
- Nasrullah, R. (2017). Etnografi virtual riset komunikasi, budaya, dan sosioteknologi di internet. Bandung. Sambiosa Rekatama Media.
- Prakoso, jatayu hadi. (2022). MEDIA SEBAGAI ALAT UNTUK KOMUNIKASI PERSPEKTIF EKONOMI POLITIK VINCENT MOSCOW DIKOMODIFIKASI OLEH MEDIA. *Jurnal AKRAB JUARA*, 7(8.5.2017), 2003–2005.
- RATNASARI, Y. I. A. (2018). Komodifikasi Gamer Perempuan dalam Industri Gamenet di Indonesia. *Skripsi*.
- Rogstad, E. T. (2021). Gender in esports research: a literature review. *European Journal for Sport and Society*, 1-19.
- Rosidah, I., Afif, N. A., Nadzir, M., Masyhuri, M., Laila, P. N., & Ahwan, Z. (2021). Woman Sensual Dance di Social Media Tiktok dalam Relasinya dengan Stigmatisasi Perempuan dan Imitative Culture. *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam*, 13(1), 49-64.
- Sutopo. 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif. Surakarta: UNS.
- Said, M. A. G., & Batoebara, M. U. (2022). Sindrom Pargoy di Aplikasi Tiktok. *Warta Dharmawangsa*, 16(2), 208-214.

Thurlow, Chrispin., Lengel, Laura., Tomic, Alice. 2004. *Computer Mediated Communication: Social Intraction and The Internet*. London: Sage Publication

Wibowo, T., & Djohansyah, R. (2021, March). Female Gaming And Role Of Woman Within Gaming Culture: A Study Of Indonesia. *In CoMBInES-Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences (Vol. 1, No. 1, pp. 719-727)*.