

PENANAMAN CITRA PEREMPUAN & BUDAYA PATRIARKI: ANALISIS *ENCODING-DECODING* PADA *GAME NANNY MANIA*

**Aura Putri¹, Dinda Muthia Muthmainah²,
Tantia Denia Damayanti³, Monique Maidangkay⁴**

Universitas Indraprasta PGRI¹²³⁴

*auraputri195@gmail.com¹, dfordindah@gmail.com²,
tantiadenia08@gmail.com³, monique.maidangkay@gmail.com⁴*

Abstrak

Game Nanny Mania memiliki latar belakang seorang pembantu atau asisten rumah tangga pada suatu rumah besar yang tiap anggota keluarganya sangat sibuk sehingga membutuhkan jasa asisten rumah tangga. *Nanny* memiliki misi untuk menyelesaikan pekerjaan rumah tangga seperti membersihkan setiap sudut rumah serta mengasuh anak. Lalu permasalahan dari objek *video game Nanny Mania* terdapat pada makna visual yang terkandung pada *game Nanny Mania* dengan mengkaji tiap elemen pada tampilan *game* dapat diketahui nilai budaya yang diangkat. Lalu penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengupas makna visual pada *video game Nanny Mania* dengan teori *encoding decoding* guna mengetahui nilai budaya yang terkandung didalamnya. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif, yaitu adanya rumusan masalah yang memandu penelitian untuk memperhatikan visual objek yang akan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam dengan teori *encoding-decoding*. Pada hasil penelitian, seluruh data hasil analisis makna visual terhadap *video game Nanny Mania* berupa makna visual dari setiap unsur elemen-elemen objek yang terdapat pada *game Nanny Mania* dikumpulkan sebagai nilai khusus pada objek, sehingga dapat diketahui apa budaya visual yang terkandung di dalamnya. Berdasarkan hasil analisis terhadap elemen-elemen visual pada *game Nanny Mania* dilihat serta dihubungkan dengan target pasar *game Nanny Mania*, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan visual *video game Nanny Mania* memiliki nilai budaya yang tertanam yaitu budaya patriarki, dimana target *game Nanny Mania* adalah anak-anak perempuan dan karakter *Nanny* yang merupakan seorang perempuan bekerja menjadi asisten rumah tangga.

Kata Kunci: *Video game, Nanny Mania, Patriarki, Encoding-decoding*

PENDAHULUAN

Video Game adalah hiburan digital interaktif yang dapat dimainkan yang berupa interaktif video yang diproyeksikan dan divisualisasikan melalui device berupa Personal Computer (PC), video game console, handphones atau smartphone, dan dedicated gaming machines seperti Nintendo GameBoy Advance. Video game merupakan salah satu media yang akhir-akhir ini sedang sangat populer. Perkembangan video game berasal dari awal yang sederhana pada tahun 1958 dengan game Pong menjadi industri video game telah dijual dan menghasilkan lebih dari 24.5 milyar dolar pada tahun 2016 (Siwek, 2017).

Jenis video game yang dikembangkan saat ini juga semakin bervariasi mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik. Salah satu jenis video game yang juga cukup populer yaitu game simulasi. Game simulasi merupakan game yang alur kegiatannya diberikan secara jelas. Sebagian besar game simulasi tidak memiliki batasan umur pengguna sehingga banyak diminati oleh masyarakat dari berbagai kalangan usia. Game simulasi termasuk dalam kategori game edukasi yang dapat memberikan suatu pelajaran atau pengetahuan bagi penggunanya.

Tulisan ini membahas salah satu game simulasi yaitu Nanny Mania, Game Nanny Mania berlatar belakang seorang pembantu atau asisten rumah tangga pada suatu rumah yang tiap anggota keluarganya sangat sibuk sehingga membutuhkan jasa seorang asisten rumah tangga. Oleh karena itu, Nanny mendapatkan tugas untuk menyelesaikan pekerjaan rumah tangga yaitu membersihkan tiap sudut rumah serta mengasuh anak. Hal tersebut menjadi misi yang akan bertambah sulit dalam setiap levelnya. Agar selesai dengan cepat sesuai tenggat waktu, pekerjaan tugas rumah yang dilakukan sang Nanny ini membutuhkan ketepatan selama bermain. Lalu bilamana pemain berhasil menyelesaikan misinya, maka pemain (player) akan naik level dimana rumah sang pemilik akan bertambah luas serta semakin banyak pekerjaan yang perlu dilakukan dalam tenggat waktu yang semakin singkat.

Penulis akan menganalisis elemen-elemen visual pada game Nanny Mania menggunakan teori Encoding-Decoding dengan melihat secara keseluruhan dari apa yang ditampilkan pada game tersebut. Encoding atau pengkodean merupakan proses dimana penanataan pesan yang dilakukan oleh komunikator, pesan yang akan diberikan ditata dengan simbol atau kode yang menurutnya paling baik sebelum diberikan kepada penerima/receiver. Sementara decoding adalah bagaimana penerima/receiver dapat memahami isi pesan dari komunikator. Proses ini merupakan sebuah tahapan ketika penerima/receiver mencoba merekonstruksi dan memberi makna kepada simbol atau kode yang diberikan pengirim sebagai suatu kesatuan (Bankovic, 2013). Dari kalimat tersebut dapat dipahami bahwa encoding-decoding adalah bagaimana membuat makna untuk pesan dengan kode dan bagaimana memaknai pesan dengan kode itu.

Lalu permasalahan dari objek video game Nanny Mania akan didapat yaitu dengan mengidentifikasi makna visual yang terkandung pada game Nanny Mania dengan mengkaji tiap elemen pada tampilan game sehingga akan diketahui nilai budaya yang diangkat pada game Nanny Mania. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian dilakukan untuk mengupas makna visual pada video game Nanny Mania dengan teori encoding-decoding guna mengetahui budaya visual yang terkandung didalamnya. Dengan menganalisis elemen-elemen visual yang terdapat pada video game Nanny Mania, mulai dari penggunaan warna, layout game, tampilan karakter serta latar dari game ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana video game Nanny Mania mampu menerapkan suatu budaya secara tersirat.

Melalui tulisan ini, diharapkan hasil yang didapat mampu memberikan pemahaman tentang bagaimana video game sebagai bentuk media digital dapat menggambarkan dan mempengaruhi budaya yang ada. Selain itu, hasil analisis ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran bagi perancang maupun pengembang video game nantinya untuk mempertimbangkan pengaruh budaya visual yang mampu menyampaikan pesan dan memberikan pengalaman bagi pemainnya.

METODE

Menurut Dr. H. Mundir, M.Pd (2013:3) Penelitian merupakan upaya pemecahan suatu masalah yang dilakukan secara sistematis dan logis dengan menggunakan metode ilmiah, teori, dan rancangan tertentu. Menurut Sugiyono (2007:1) metode penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk meneliti objek dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data yang dilakukan bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif yang didapatkan lebih menekankan makna.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan teknik analisis visual. Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data yang dilakukan melalui studi pustaka untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang game Nanny Mania. Sumber data yang digunakan yaitu jurnal, artikel, maupun buku yang didapat melalui media internet. Kemudian data temuan informasi-informasi mengenai game Nanny Mania akan

digunakan sebagai rujukan untuk mendukung analisis visual yang ada pada permainan tersebut. Visual yang ada pada permainan Nanny Mania akan dipelajari dan dianalisis secara detail menggunakan pendekatan teori Encoding-Decoding. Pada tahap encoding, proses analisis akan meliputi using, composing, constructing, dan combine. Sedangkan pada tahap decoding, proses analisis meliputi understanding, analysing, deconstructing, dan interpreting. Setelah dianalisis dengan kedua tahap tersebut akan didapatkan makna visual objek atau nilai budaya yang terkandung dari visualisasi pada permainan Nanny Mania.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Potongan gambar *video game nanny mania*

Gambar diatas merupakan gambar yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan analisis visual pada permainan *nanny mania*. Dengan mengacu pada gambar tersebut penulis akan menganalisis visual yang ada pada gambar tersebut secara detail. Artikel ini akan ditulis dengan menggunakan teori *encoding-decoding*, sehingga tahap analisis terbagi menjadi dua yaitu tahap analisis *encoding* dengan membuat pesan yang sesuai dengan kode tertentu yang ada pada visual permainan *nanny mania*, dan juga tahap analisis *decoding* dengan memaknai pesan menggunakan kode yang telah dianalisis.

Menurut (purnamasari dan tutiasri, 2021: 81), *encode* merupakan pesan yang diciptakan oleh producer atau pembuat teks media. Sedangkan *decode* merupakan persepsi *audience* mengenai teks media yang sudah dilihat. Penulisan artikel ini lebih berfokus kepada proses *decoding*, yaitu pemahaman terhadap isi teks maupun pesan media.

Analisis encoding

Berikut merupakan analisis encoding pada permainan *nanny mania* :

Using

1. Karakter

A. Nanny

Pada gambar 1, karakter *nanny* memiliki rambut yang dicepol (diikat ke atas) dan berwarna pirang. Matanya berwarna biru dan kulit yang cerah menandakan ia orang barat. *Nanny* menggunakan kemeja lengan panjang berwarna *pink* dengan *outer overall* berwarna biru gelap. Ia juga menggunakan celemek setengah badan (*waist apron*). Jenis celemek ini dilengkapi saku dan berfungsi untuk melindungi tubuh bagian bawah juga tetap memberikan penggunanya kenyamanan saat berjalan atau beraktifitas. *Gesture* karakter *nanny* yang ditampakkan pada gambar yaitu *gesture* membawa sebuah keranjang baju dengan tangan mengangkat keranjang baju dan sebelah kaki terangkat menunjukkan bahwa ia sedang bekerja keras dan buru-buru melakukan pekerjaan rumah.

B. Majikan laki-laki

Karakter majikan laki-laki yang terdapat pada gambar diatas memiliki rambut berwarna coklat gelap dan kulit yang terang. Pakaian yang dikenakan oleh karakter majikan pada *game* ini adalah kemeja lengan panjang berwarna putih dengan dasi berwarna merah, serta celana bahan berwarna hitam. *Gesture* karakter majikan yang tampak pada gambar yaitu *gesture* duduk setengah merebahkan diri dengan kaki diluruskan seperti yang tampak pada gambar 1.

2. Setting

A. Latar

Latar dari *game nanny mania* ini adalah didalam sebuah rumah dengan ukuran cukup besar yang meliputi ruang tv, ruang kerja, kamar mandi, *laundry area*, dapur, dan beberapa ruang tidur. Tiap ruangnya dibatasi dengan tembok berwarna abu-abu dan pintu persegi panjang.

B. Elemen visual pendukung

Didalam rumah tersebut terdapat perabotan-perabotan seperti sofa, televisi & *speaker*, kursi, meja, kabinet dapur, meja makan, *bath tub*, *closet* & *shower*, *wastafel*, mesin cuci & pengering, papan setrika, kasur, lemari, hingga pajangan figura dinding, menunjukkan rumah tersebut merupakan rumah yang mewah karena memiliki perabotan yang lengkap.

3. Composing

Game nanny mania berlatar belakang seorang pembantu atau asisten rumah tangga pada suatu rumah yang tiap anggota keluarganya sangat sibuk sehingga membutuhkan jasa asisten rumah tangga. Oleh karena itu, *nanny* memiliki misi untuk menyelesaikan pekerjaan rumah tangga berupa membersihkan tiap sudut rumah serta mengasuh anak. Pekerjaan ini juga membutuhkan waktu yang cepat dan tepat selama bermain, lalu bilamana pemain berhasil menyelesaikan misinya, maka pemain akan naik level dan rumah pemiliknya pun akan naik level kesulitannya saat dibersihkan.

4. Constructing
 - A. *Layout*



Gambar 2. Layout pada potongan *video game nanny mania*

Layar *game nanny mania* terbagi menjadi tiga bagian dengan bagian yang dominan di tengah memuat tampilan yang harus dikerjakan. Di sisi kiri atas ada menu berseberangan dengan tampilan jumlah nyawa. Pada bagian bawah layar terdapat informasi berupa waktu yang sedang berlangsung, batas waktu untuk mendapat skor sempurna, status kondisi rumah, jumlah skor dan level.

- B. Warna
Penggunaan warna pada *game nanny mania* di dominasi dengan warna-warna yang cerah dan terkesan *colorful*.

5. Combine
Berdasarkan hasil analisis pada potongan *video game nanny mania* tersebut dapat disimpulkan bahwa *game* tersebut merupakan *game* dengan jenis simulasi yang berisi tentang bagaimana pemain (*player*) yang diposisikan sebagai karakter *nanny* tersebut mengatur strategi pengerjaan tugas agar sesuai dengan waktu yang ditentukan dan juga bagaimana ketepatan mengasuh anak dengan batas waktu tertentu. Serta, dapat disimpulkan juga bahwa segmentasi target khalayak dari *game nanny mania* ini adalah sebagai berikut:

- A. Demografis
 - Usia : 9-15 tahun
 - Jenis kelamin : Perempuan
- B. Psikografis
 - Minat : Menyukai *game* yang mudah dimainkan (tidak perlu teknik/keahlian khusus)
 - Gaya hidup : Sesekali senang bermain *game*, gemar mengerjakan pekerjaan rumah
 - Tingkat Pendidikan : SD-SMP

Analisis decoding

Understanding

Respon khalayak pada tampilan *game nanny mania* memahami bahwa karakter *nanny* sedang melakukan pekerjaan rumah tangga yaitu mencuci baju di mesin cuci pada ruangan cuci pakaian. Lalu ada tuan rumahnya yaitu sang walikota yang juga sebagai bos dari karakter *nanny* yang sedang duduk dengan menonton televisi di sebuah ruang keluarga.

Analyzing

Nanny adalah karakter dari *game nanny mania* dengan ciri fisik berketurunan orang barat yang profesional dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga karena memiliki sifat cekatan dalam menyelesaikan tugasnya. *Gesture nanny* menggambarkan dirinya yang pekerja keras sesuai dengan alur *game* yang bergerak secara cepat sesuai tenggat waktu dan membutuhkan ketepatan selama bermain. Lalu karakter sang walikota dengan *gesture* layaknya seorang bos yang sedang bersantai menikmati waktu luangnya.

Interpreting

Game nanny mania menginterpretasikan makna visual dari seorang karakter asisten rumah tangga yang bernama *nanny* yang bekerja di sebuah rumah besar dengan majikannya yang berprofesi sebagai walikota.

Deconstructing

Arti penting yang terkandung pada *game nanny mania* yaitu kecakapan, tangguh dan sifat cekatannya dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga yang memicu pemain untuk memiliki sifat tersebut saat menjalankan segala aktivitas sehari-hari terutama dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga agar rumah menjadi bersih dan terawat kelestariannya.

Analisis pesan game nanny mania

Berdasarkan target khalayak yang sudah diketahui melalui analisis pada tahap *encoding*, yang mana target *game* tersebut ditujukan untuk anak perempuan dengan usia 9-15 tahun, maka dapat diketahui bahwa pesan dari *game nanny mania* adalah untuk mengedukasi anak perempuan bahwa saat tumbuh dewasa nanti seorang perempuan harus mampu mengurus rumah tangga, sebagaimana yang diterapkan pada *game* tersebut yaitu melakukan pekerjaan berupa merapikan dan membersihkan rumah hingga mengasuh anak, yang mana, edukasi tersebut harus diberikan kepada anak perempuan sejak anak-anak menginjak bangku sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama sekitar 9-15 tahun.

Tabel 1 analisis *encoding-decoding* pada *game nanny mania*

Visualisasi	Keterangan	Analisis Encoding	Analisis Decoding
	Karakter <i>Nanny</i> : Wanita	Seorang dengan gaya rambut dicepol, menggunakan pakaian polos dan tertutup berupa kemeja berwarna <i>pink</i> serta <i>overall</i> dengan celemek di pinggang. Rambut yang dicepol menandakan bahwa karakter tersebut memiliki rambut yang panjang, dimana rambut panjang dapat dijadikan penanda bahwa seseorang merupakan wanita. Dan kemeja yang berwarna pink serta <i>overall</i> juga menandakan bahwa karakter tersebut seorang wanita.	Karakter <i>nanny</i> yang merupakan seorang asisten rumah tangga digambarkan dengan seorang perempuan. Pemilihan karakter perempuan pada <i>game</i> tersebut karena terdapat pendapat umum di masyarakat yang menganggap bahwa mengurus pekerjaan rumah adalah tugas seorang perempuan. Seorang perempuan dianggap lebih mahir mengurus pekerjaan rumah dibanding seorang laki-laki yang kodratnya untuk bekerja dan mencari nafkah diluar, dan sudah menjadi kodrat seorang perempuan untuk Mengurus pekerjaan rumah tangga.
	Penampilan karakter <i>Nanny</i>	Seorang wanita dengan gaya rambut dicepol, karakter digambarkan pakaian polos dan tertutup berupa kemeja serta <i>overall</i> dengan celemek di pinggang.	Rambut karakter <i>nanny</i> digambarkan di cepol karena menggambarkan pekerjaan <i>nanny</i> yang mengharuskan <i>nanny</i> banyak gerak yaitu mengurus pekerjaan rumah sehingga rambut nya digambarkan di cepol agar rambutnya tidak mengganggu dan tidak menghalangi pekerjaannya mengurus rumah. Pakaian sederhana <i>nanny</i> menggambarkan kasta yang lebih rendah.



Karakter Majikan laki-Laki

Seorang pria berambut coklat gelap dan kulit yang cerah, mengenakan pakaian kemeja lengan panjang berwarna putih dengan dasi berwarna merah dan celana panjang bahan berwarna hitam, serta sepatu berwarna hitam.

Dari pakaian karakter majikan menggambarkan dia seorang pekerja, yaitu seorang walikota, dari *gesturenya* yang bersantai dengan masih berpakaian kerja, menggambarkan ia sedang beristirahat Sepulang bekerja.



Latar: Didalam Sebuah Rumah Dengan Ukuran Cukup besar

Latar *game* tersebut berada di sebuah rumah dengan ukuran cukup besar yang meliputi ruang tv, ruang kerja, kamar mandi, *laundry area*, dapur, dan beberapa ruang tidur.

Rumah yang besar dengan banyak ruang menggambarkan rumah mewah yang dimiliki oleh majikan.



Perabotan perabotan yang banyak dan lengkap

Perabotan-perabotan seperti sofa, televisi & *speaker*, kursi, meja, kabinet dapur, meja makan, *bath tub*, *closet & shower*, *wastafel*, mesin cuci & pengering, papan setrika, kasur, lemari, hingga pajangan figura dinding.

Perabotan yang lengkap menandakan kemewahan, dan menggambarkan pemilik rumah (majikan) seorang *workaholic* atau gemar bekerja sehingga ia memiliki kemewahan. Karena majikan sibuk bekerja, dia tidak sempat mengurus rumah sehingga menyewa jasa asisten rumah tangga.



Warna colorful

Penggunaan warna pada *game nanny mania* sangat bervariasi dan didominasi dengan warna-warna yang cerah.

Penggunaan warna cerah pada *game nanny mania* menyesuaikan target *game* tersebut, yaitu anak-anak dengan jenis kelamin perempuan, dimana anak-anak perempuan menyukai warna yang cerah.

Karakter *nanny* yang merupakan seorang asisten rumah tangga digambarkan dengan seorang perempuan, karena terdapat pendapat umum di masyarakat selama ini yang menganggap bahwa mengurus pekerjaan rumah adalah tugas seorang perempuan, seorang perempuan pun dianggap lebih mahir mengurus pekerjaan-pekerjaan rumah dibanding seorang laki-laki yang kodratnya untuk bekerja dan mencari nafkah, dan sudah menjadi kodrat perempuan untuk mengurus rumah tangga. Istilah “kodrat perempuan” yang seakan sudah

menjadi istilah umum membuat perempuan ditempatkan pada stratifikasi tertentu dalam masyarakat, terlebih dalam urusan rumah tangga seperti membereskan rumah, menjaga kebersihan rumah, mengurus dan mendidik anak, menyiapkan makanan, melayani suami dan urusan-urusan domestik rumah tangga lainnya menjadi tanggung jawab seorang perempuan. Dan tugas seorang laki-laki yaitu bekerja diluar mencari nafkah seperti yang dilakukan oleh majikan *nanny* yang merupakan seorang walikota yang gemar bekerja dan sibuk diluar.

Karena giat bekerja sehingga memiliki kemewahan, terlihat dari rumah yang luas dan perabotan rumah yang lengkap. Dari hal tersebut maka pada *game nanny mania* karakter *nanny* digambarkan sebagai seorang perempuan karena dalam *game* tersebut harus menjalankan misi mengerjakan pekerjaan rumah dan mengurus anak. Dalam hal ini terdapat budaya yang ditemukan dibalik edukasi pada *game* tersebut yaitu budaya patriarki. Budaya patriarki merupakan budaya yang menempatkan laki-laki sebagai pemegang kekuasaan utama dan menempatkan posisi perempuan dibawah laki-laki. Menurut alfian rokhmansyah (2013) dalam bukunya yang berjudul “pengantar gender dan feminisme”, patriarki berasal dari kata patriarkat, berarti struktur yang menempatkan peran laki-laki sebagai penguasa tunggal, sentral, dan segala-galanya. Sistem patriarki yang mendominasi kebudayaan masyarakat menyebabkan adanya kesenjangan dan ketidakadilan gender yang mempengaruhi hingga ke berbagai aspek kegiatan manusia. Pada *game* tersebut budaya patriarki disini maksudnya adalah bahwa masa depan seorang perempuan pada akhirnya akan menjadi seorang ibu rumah tangga (irt) yang mengharuskan mengerjakan semua pekerjaan domestik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis *Encoding-Decoding* terhadap *game Nanny Mania*, segmentasi khalayaknya adalah perempuan dengan rentang usia 9-15 tahun. Dengan hal ini, pesan dari *game Nanny Mania* adalah untuk mengedukasi anak perempuan bahwa saat tumbuh dewasa nanti seorang perempuan harus mampu mengurus rumah tangga, sebagaimana yang diterapkan pada *game* tersebut berupa merapikan dan membersihkan rumah hingga mengasuh anak, yang mana edukasi tersebut harus diberikan kepada anak perempuan sejak anak-anak menginjak bangku sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama sekitar 9-15 tahun. Secara keseluruhan, terdapat budaya yang tersembunyi dibalik *game Nanny Mania*, yaitu budaya patriarki.

Budaya tersebut dapat dilihat dari alur cerita serta tujuan *game Nanny Mania* yaitu memberikan edukasi sejak dini kepada target pemainnya (anak perempuan) agar dapat mengerjakan pekerjaan rumah tangga, dimana pekerjaan rumah tangga tersebut merupakan pekerjaan domestik rumah tangga yang dianggap harus dikerjakan oleh seorang perempuan. Implikasinya adalah sistem patriarki yang mendominasi kebudayaan masyarakat menyebabkan adanya kesenjangan dan ketidakadilan gender yang mempengaruhi hingga ke berbagai aspek kegiatan manusia, seperti perempuan ditempatkan di pekerjaan domestik rumah tangga yang termasuk kepada diskriminasi pekerjaan bagi perempuan, seolah perempuan hanya dapat bekerja untuk pekerjaan rumah tangga saja.

DAFTAR PUSTAKA

Bankovic, S. (2013). *Decoding in Communication: Understanding the Message. International Journal of Science and Research (IJSR)*, 4(1), 1020-1022.



Khusnul Khotimah. (2009). *Diskriminasi Gender Terhadap Perempuan Dalam Sektor Pekerjaan*, *Jurnal Studi Gender & Anak*, 4(1) 158–180.

Mundir. (2013). *Statistik Pendidikan*. Jember: Pustaka Pelajar.

Purnamasari, N.P., & Tutiasri, R.P. (2021). Analisis Resepsi Remaja Perempuan Terhadap Gaya Hidup Berbelanja Fashion Melalui Tayangan Video 'Belanja Gak Aturan' dalam Akun Tiktok @handmadeshoesby. *Jurnal Representamen*, 7(1), 79-91.

Sakina, A. I., & A., D. H. S. (2017). *Menyoroti Budaya Patriarki di Indonesia*. *Share : Social Work Journal*.

Siwek, S. E. (2017). *The Economic Impact of the Video Game Industry in the United States*. *Entertainment Software Association*.

Sugiyono. (2007) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

