

DAFTAR PUSTAKA

- Afra, F. (2023). 5 Jenis Teknik Pengumpulan Data Beserta Pengertiannya.
- Alghadari, F., A. L. (2018). Teori Dan Kemampuan Matematis Dalam Permainan Kartu Gaple: Kajian Etnomatematika. *Wacana Akademika*, 2(1), 25-36.
- Fadli, d. R. (2023). Tahapan Perkembangan Remaja Usia 10-18 Tahun yang Perlu Diketahui.
- Hermawan, I., Hidayah N. (2023). Toxic masculinity dan tantangan kaum lelaki dalam masyarakat Indonesia. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 12(02), 171-182.
- Ikandani, A. (2022). Memahami Toxic Masculinity, Dari Sejarah hingga Dampaknya terhadap Psikologis.
- Kamilah, D., Prayitno E. H. (2024). KEKECEWAAN TERHADAP PERAN ORANG TUA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA INSTALASI. *Qualia : Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa dan Budaya Visual*, 4(2), 87-97.
- Makarim, D. F. (2022). Bahaya Toxic Masculinity bagi Kesehatan Mental Remaja.
- Mudjiyanto, B., E. N. (2013). Semiotika Dalam Metode Penelitian Komunikasi. *Jurnal Penelitian Komunikasi, Informatika dan Media Massa t PEKOMMAS*, 16 (1) , 73-81.
- Nirmala, R. J. (2024). "Toxic Masculinity": Epidemik Perundungan di Kalangan Remaja.
- Nugraha, A. A. (2024). Toxic Masculinity Penggunaan Skincare Dalam Penciptaan Seni Lukis Mix Media. *Qualia : Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa dan Budaya Visual*, 4(2), 31-40.
- Nur, T. D. (2018). METAFORA KONSEPTUAL DALAM LIRIK LAGU BAND REVOLVERHELD ALBUM IN FARBE. *Sawerigading*, 24(2), 177-184.
- Paksi, D. N. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *Jurnal Imaji*, 12(2), 90-97.
- Pramana, B. G. (2023). Toxic Masculinity, Ketika Pria Dipaksa Kuat dan Tangguh.
- Pramudhito, P. (2024). Warna-Warna Kesukaan Gen Z: Cerah, Gelap, dan Terinspirasi Perkembangan Teknologi.
- R, R. (2021). Pengertian Remaja dan Ciri-cirinya.
- Ramdani, M. F. (2022). Realitas Toxic Maculinity di Masyarakat. *Seminar Nasional Ilmu-ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya*, 1.

Risky, P. A. (2023). BULLYING SEBAGAI BENTUK RESISTENSI TERHADAP TOXIC MASKULINITAS DI KALANGAN REMAJA. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 7(1), 62-76.

Rahmatin, R., D. S. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU UMATH (UNO MATHEMATICS) DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI POKOK OPERASI BILANGAN BULAT. *Mathedunesa : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(5), 67-73.

Sakina, A. I. (2017). Menyoroti Budaya Patriarki di Indonesia. *Social Work Journal*, 7(1), 71-80.

Sidik, A., S. M. (2018). ANALISIS IKLAN PRODUK SHAMPOO PANTENE MENGGUNAKAN TEORI SEMIOTIKA PIERCE. *Jurnal Imiah "Technologia"*, 9(4), 201-207.

Sisma, A. F. (2022). Mengenal Sejarah Kartu UNO, dari Kemunculan hingga Populer.

Swarnadwitya, A. (2020). Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya.

Wibisono, A. (2019). Memahami Metode Penelitian Kualitatif.

