

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, W. (2017). Hukum dan Konstitusi: Perlindungan Hukum Atas Diskriminasi pada Hak Asasi Perempuan di dalam Konstitusi. *Dih: Jurnal Ilmu Hukum*, 13(26).
- 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>
- Anjungroso, F. (2014). *Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan Main Game Online*. Tribun Techno.
- Apriliandra, S., & Krisnani, H. (2021). Perilaku Diskriminatif Pada Perempuan Akibat Kuatnya Budaya Patriarki Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Konflik. *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24198/jkrk.v3i1.31968>
- Apsari. (2018). Peran Lembaga Himpunan Wanita Disabilitas Indonesia (HWDI) Bagi Perempuan Tuna Rungu Korban Pelecehan Sosial. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/jppm.v5i1.16018>
- Armavillia, K. E. (2023). *Indeks Kesenjangan Gender di negara ASEAN*. GoodStats.
- Azharini, E., & Nancy. (2016). Ujian Akhir Semester “Metodologi Penelitian Kualitatif” Rangkuman "Fenomenologi. *Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN) Sorong, september 2016*, 1–6.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism : Perspective and Method*. University of California Press.
- Braithwaite, A. (2016). It's about ethics in games journalism? Gamergaters and geek masculinity. *Social Media+ Society*, 2(4), 2056305116672484.
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble : Feminism and The Subversion of Identity*.
- Chairul, M., Umanailo, B., & Buru, U. I. (2019). *Paradigma Konstruktivis*. October.

<https://doi.org/10.31219/osf.io/9ja2t>

- Chairunisa. (2022). *Mengenal Game Online: Pengertian Industri Sejarah Hingga Jenisnya*. DailySocial.
- Clark, N. & P. S. S. (2009). *Game Addiction The Experience and the Effects*. McFarland & Company, Inc.
- Connell, R. W. (2005). Masculinities. In *University of California Press*. Polity Press.
- Denny, J. A. (2014). *Menjadi Indonesia Tanpa Diskriminasi: Data, Teori, dan Solusi* (Vol. 1).
- Dr. J. R. Raco. ME., M. S. (2010). *METODE PENELITIAN KUALITATIF JENIS, KARAKTERISTIK, DAN KEUNGGULANNYA* (A. L & J. B. Soedarmanta (eds.)). PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Edy, D. F. (2022). Pemaknaan dan Startegi Koping Pemain Game Online Perempuan dalam Menghadapi Online Sexual Harassment. *Jurnal Penelitian Kualitatif Ilmu Perilaku* , 3(2), 89–101.
- Emslie, C. et al. (2018). Gendered Experiences of Playing Online Multiplayer Games. *New Media & Society*, 1, 180–196.
- Fajar. (2023). Performativitas Gender Pada Female Gamers (Studi Fenomenologi Pada Pemain Perempuan Wild Rift). *FISIP UNAND*.
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314–320. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, 19(8), 1290–1307.
- Gloria Silalahi, S. S., & C. Pius Sare, M. M. (2023). Peran Ilo Dalam Mengatasi Kesenjangan Upah Buruh Antar Gender Di Indonesia Pada Tahun 2020. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 3(12), 1181–1188. <https://doi.org/10.59141/cerdika.v3i12.716>

- HAFIFA, N. (2017). Studi Fenomenologi Motif Melakukan Judi Togel di Surabaya. *Paradigma: Jurnal Online Mahasiswa S1 Sosiologi UNESA*, 5(1).
- Handayani MH, DR. Tri Astuti, S. H. (2016). Mewujudkan Keadilan Gender melalui Perlindungan Hukum terhadap Perempuan. *Ragam Penelitian Mesin*, 1(01).
- Heryana, A., & Unggul, U. E. (2018). *Informan dan Pemilihan Informan dalam Penelitian Kualitatif*. December.
- Hidayat, A., & Setyanto, Y. (2020). Fenomena Catcalling sebagai Bentuk Pelecehan Seksual secara Verbal terhadap Perempuan di Jakarta. *Koneksi*, 3(2), 485. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i2.6487>
- Israpil, I. (2017). Budaya Patriarki dan Kekerasan Terhadap Perempuan (Sejarah dan Perkembangannya). *Pusaka*, 5(2), 141–150. <https://doi.org/10.31969/pusaka.v5i2.176>
- Juli, N., Arifin, M. A., Usop, L. S., Cuesdeyeni, P., Susilawati, R., Suryanata, S., Umega, U., & Raya, U. P. (2023). *Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang*. 1(3).
- Justine Cassell, H. J. (1998). *From Barbie® to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. The MIT Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.7551/mitpress/3125.001.0001>
- Kafai, Y. B., Richard, G. T., & Tynes, B. M. (2016). Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional perspectives and inclusive designs in gaming. *Carnegie Mellon: ETC Press, August*, 318.
- Kaye, L. K., & Pennington, C. R. (2016). “Girls can’t play”: The effects of stereotype threat on females’ gaming performance. In *Computers in Human Behavior* (Vol. 59, pp. 202–209). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.020>
- Kemenpppa. (2021). *Hadiri Pemberian Penghargaan WEPs, Menteri PPPA: Hapus Diskriminasi Perempuan dan Wujudkan Kesetaraan Gender di Indonesia*. <https://kemenpppa.go.id/page/view/MzQ3MQ==>
- Khan, I. A., Reyes, A., & Subhani, A. (2022). Women in online gaming: The female

- experience within the gaming community. *Journal of Administrative and Business Studies*, 8(1), 8–14. <https://doi.org/10.20474/jabs-8.1.2>
- Khusnul Khotimah. (2015). DISKRIMINASI GENDER TERHADAP PEREMPUAN DALAM SEKTOR PEKERJAAN. *Yinyang: Jurnal Studi Islam, Gender Dan Anak*, 4.
- Kowert, R., & Oldmeadow, J. A. (2013). (A)Social reputation: Exploring the relationship between online video game involvement and social competence. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1872–1878. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.03.003>
- Krisnawati, A. A. A. M., & Yohanes, Y. T. S. (2022). Mapping Research of Social Change in Indonesia During 2016-2021. *Proceedings Of International Conference On Communication Science*, 2(1), 789–793. <https://doi.org/10.29303/iccspceeding.v2i1.21>
- Kuss, D. J., Kristensen, A. M., Williams, A. J., & Lopez-Fernandez, O. (2022). To Be or Not to Be a Female Gamer: A Qualitative Exploration of Female Gamer Identity. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3). <https://doi.org/10.3390/ijerph19031169>
- Kuznekoff, J. H., & Rose, L. M. (2013). Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society*, 15(4), 541–556.
- Lange, B. P., Wühr, P., & Schwarz, S. (2021). Of Time Gals and Mega Men: Empirical Findings on Gender Differences in Digital Game Genre Preferences and the Accuracy of Respective Gender Stereotypes. *Frontiers in Psychology*, 12(May), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.657430>
- Lhuillery, S. (2021). *Women's representation in video games*. INSTITUT DU GENRE EN GEOPOLITIQUE.
- Link, B. G., & Phelan, J. C. (2001). Conceptualizing stigma. *Annual Review of Sociology*, 27(2001), 363–385. <https://doi.org/10.1146/annurev.soc.27.1.363>
- Liu, S. (2020). Not a children's game: Misogyny in the North American online gaming community. *The Young Researcher (Toronto. Online)*, 4(1), 234–255.

- Lopez-Fernandez, O., Jess Williams, A., & Kuss, D. J. (2019). Measuring female gaming: Gamer profile, predictors, prevalence, and characteristics from psychological and gender perspectives. *Frontiers in Psychology*, 10(APR). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00898>
- Luik, J. (2020). *Media Baru*.
- Mahfiana, L. (2015). Diskriminasi, Kebijakan, Perempuan. *Jurnal Al-‘Adl*, 8(2), 110–122.
- Marundha, A. S., Rahmiputri, A. A., Fatina, N. N., Hasna, S., & Seyma, Q. N. (2022). Twitter Sebagai Media Speak Up Perempuan Dalam Kasus Pelecehan Seksual. *INTERAKSI PERADABAN: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2(1), 68–85. <https://doi.org/10.15408/interaksi.v2i1.26616>
- Matius Kevin Kurniawan, S. M. (2022). Pengaruh Motif Penggunaan Aplikasi Discord terhadap Kepuasan Pengguna Dikalangan Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2018 *KWIK KIAN GIE*.
- McLean, L., & Griffiths, M. D. (2019). Female Gamers’ Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(4), 970–994. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0>
- Mead, G. H. (1934). *Mind, Self, and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist (Works of George Herbert Mead, Vol. 1)*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:142911116>
- Mead, G. H. (1936). Mind, Self and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist. *The Modern Schoolman*, 13(2), 43–43. <https://doi.org/10.5840/schoolman19361328>
- Melong, L. J. (1988). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Proyek Pengembangan LPTK.
- Moridu, I., Arisanjaya Doloan, Fitriani, Nurcahya Hartaty Posumah, Rini Hadiyati, Debiyanti Kune, & Rosfianti M. Yadasang. (2023). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Inovasi Sosial dan Kewirausahaan Sosial dalam Menangani Masalah Sosial. *Eastasouth Journal of Effective Community Services*, 2(01), 42–53.

<https://doi.org/10.58812/ejecs.v2i01.143>

- Morissan. (2013). *TEORI KOMUNIKASI: INDIVIDU HINGGA MASSA*. Kencana Perdana Media Group.
- Muhammad, K. (2018). *BAB III METODE PENELITIAN*. 52–70.
- Nakamura, L. (2002). Cybertypes : Race, Ethnicity, and Identity on the Internet. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Routledge.
- Nindito, S. (2005). *Fenomenologi Alfred Schutz : Studi tentang Konstruksi Makna dan Realitas dalam Ilmu Sosial*. 2, 79–94.
- Nisa, A. K. (2022). *Game Online di Era Globalisasi*. Universitas Islam Negeri.
- Novianti, R. (2012). Teknik Observasi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini. *Educhild: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 1(1), 22–29.
- Nurahlin, S. (2022). Perlindungan Hukum terhadap Korban Pelecehan Seksual Secara Verbal (Catcalling) dalam Undang-Undang Tindak Pidana Kekerasan Seksual. *Jatiswara*, 37(3), 314–323. <https://doi.org/10.29303/jtsw.v37i3.425>
- Pahlevi, R., & Rahim, R. A. A. (2023). Faktor Pendukung dan Tantangan Menuju Kesetaraan Gender. *Jurnal Iman Dan Spiritualitas*, 3(2), 259–268. <https://doi.org/10.15575/jis.v3i2.26766>
- Pramesty, B. I. (2021). Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan. *Jurnal Audience*, 4(02), 234–248. <https://doi.org/10.33633/ja.v4i2.4498>
- Pratama, V. W. W. (2023). *Intoleransi terhadap diskriminasi pada pemain game online perempuan*.
- Prof. Dr. Engkus Kuswarno, M. . (2009). *Metodologi Penelitian Fenomenologi*. Widya Padjajaran.
- Prof. Dr. H. Mudhia Rahardjo, M. S. (2010). *Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif*. Uin-Malang.Ac.Id. <https://uin-malang.ac.id/r/101001/triangulasi-dalam-penelitian-kualitatif.html>
- Putri, V. K. M. (2021). *Teori Interaksi Simbolik: Konsep Penting dan Asumsinya*. Kompas.

- Rachmawati, I. N. (2007). PENGUMPULAN DATA DALAM PENELITIAN KUALITATIF : *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11, 35–40.
- Rahayu, S. D., & Legowo, M. (2022). Perlawanan Perempuan Menghadapi Pelecehan Verbal. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 11(3).
<https://doi.org/10.20961/jas.v11i3.59176>
- Ramadhanti, S. A. (2020). Intraksi simbolik dalam komunikasi guru dan murid di sekolah dasar luar biasa-B Nurasih Jakarta selatan. In *Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Ratan, R. . (2020). Gendered Experiences of Harrassment and Exclusion in Online Game Communities. *International Journal of Human Computer Interaction*, 5, 470–483.
- Ridho, M. R., Muhaimin, M., & Harjono, H. S. (2021). Pengaruh Aplikasi Discord Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pada Matakuliah Komputer. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(1), 22–35.
<https://doi.org/10.33557/jedukasi.v14i1.1367>
- Ridzani Feggy Wiguna. (2019). *DISKRIMINASI TERHADAP FEMALE GAMERS (Studi Deskriptif Pada Gamer Perempuan Dalam Game Online)*.
- Rohmansa, R. Q., Pratiwi, N., & Palepa, M. J. (2024). Analisis Sentimen Ulasan Pengguna Aplikasi Discord Menggunakan Metode K-Nearest Neighbor. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 9(1), 368–378.
<https://doi.org/10.29100/jipi.v9i1.4943>
- Sa'diyah, H., & Arsi, A. A. (2022). Diskriminasi Sosial Pada Eks Penderita Kusta Di Lingkungan Masyarakat. *Solidarity: Journal of Education, Society and Culture*, 11(2), 182–191. <https://doi.org/10.15294/solidarity.v11i2.61715>
- Sakina, A. I., & A., D. H. S. (2017). Menyoroti Budaya Patriarki Di Indonesia. *Share : Social Work Journal*, 7(1), 71.
<https://doi.org/10.24198/share.v7i1.13820>
- Salter, A., & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & dickwolves: The contentious role of women in the new gaming public. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(3), 401–416.

- Salter, A., & Blodgett, B. (2017). *Toxic Geek Masculinity in Media : Sexism, Trolling, and Identity Policing*. Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-66077-6>
- Sarah Zhafira. (2023). Diskriminasi Gender Pada Gamers Perempuan. *Elibrary UNIKOM*.
- Shaw, A. (2014). The Tyranny of Realism: Historical Accuracy in Assassin's Creed III. *First Person Scholar*, 29.
- Sholehudin, R. E., & Sulastri, R. (2024). Kekerasan Terhadap Perempuan Di Media Online. *Gunung Djati Conference Series*, 39, 24–30.
- Siti, N., & Siregar, S. (2011). *KAJIAN TENTANG INTERAKSIONISME SIMBOLIK*. 4, 100–110.
- Soegiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Stellarosa, Y., & Silaban, M. W. (2019). Perempuan, Media dan Profesi Jurnalis. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 7(1), 97–109. <https://doi.org/10.24198/jkk.v7i1.18844>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Syas, M., & Yahsy, U. S. (2023). Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox. *Jurnal InterAct*, 11(2), 98–109. <https://doi.org/10.25170/interact.v11i2.3748>
- Tucker, H. (2008). Game online. *Itnow*, 50(4), 8–10. <https://doi.org/10.1093/itnow/bwn071>
- Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). Game Online Sebagai Pola Perilaku. *Kinesik*, 8(3), 275–283. <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>
- Wati, R. L., & Hadi, E. N. (2021). Stigma Masyarakat Terhadap Penyintas Covid-19 Di Kecamatan Duren Sawit, Jakarta Timur. *PREPOTIF : Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 5(2), 1143–1151. <https://doi.org/10.31004/prepotif.v5i2.2503>
- Zhafira, S. (2022). DISKRIMINASI GENDER PADA GAMERS PEREMPUAN. In *elibrary UNIKOM*. Universitas Komputer Indonesia.

Zulfirman, R. (2022). Jurnal Penelitian , Pendidikan dan IMPLEMETASI METODE
OUTDOOR LEARNING DALAM. *Jurnal Umsu*, 3(2), 147–153.