

Perempuan di Ruang Virtual yang Maskulin: *Mobile Legends* sebagai Arena Eksplorasi Konsep Diri dan Negosiasi Gender *Gamer Perempuan*

Reza Febrianto^{1*}, Aulia Rahmawati²

^{1*,2} Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Budaya dan Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

article info

Article history:

Received 5 May 2026

Received in revised form
20 May 2026

Accepted 20 June 2026

Available online October
2026.

Keywords:

Female Gamers; Mobile Legends; Self-Concept; Gender Negotiation; Virtual Identity.

Kata Kunci:

Gamer Perempuan; Mobile Legends; Konsep Diri; Negosiasi Gender; Identitas Virtual.


abstract

This study aims to analyze how female gamers construct their self-concept and negotiate gender in the virtual space of *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), which is dominated by masculine values. Using a descriptive qualitative approach with in-depth interviews, the study involved seven female informants who are active *Mobile Legends* players in Surabaya. Findings indicate that female gamers' communication patterns are selective and contextual, shaped by social relationships and perceived safety. Gender-based violence—including stereotypes, skill delegitimization, verbal harassment, and sexual harassment—constitutes a major barrier to female participation. In response, female gamers employ various gender negotiation strategies: concealing identity through neutral usernames, avoiding voice chat, selecting non-feminine heroes, and adapting to toxic environments. Self-concept is formed through two components: cognitive (reflexive awareness of alternative virtual identity) and affective (emotional evaluation of social recognition and self-esteem). The study is grounded in the Proteus Effect theory, Ting-Toomey's Identity Negotiation Theory, and Butler's Gender Performativity Theory.

abstract

Penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana gamer perempuan membentuk konsep diri dan melakukan negosiasi gender dalam ruang virtual *Mobile Legends: Bang Bang* yang didominasi nilai maskulin. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan wawancara mendalam, penelitian ini melibatkan tujuh informan perempuan pemain aktif *Mobile Legends* di Surabaya. Temuan menunjukkan pola komunikasi gamer perempuan bersifat selektif dan kontekstual, dipengaruhi relasi sosial dan tingkat kenyamanan. Pengalaman kekerasan berbasis gender—berupa stereotip, delegitimasi kemampuan, kekerasan verbal, dan pelecehan seksual—menjadi hambatan utama partisipasi. Gamer perempuan merespons dengan berbagai strategi negosiasi gender: penyembunyian identitas melalui username netral, penghindaran voice chat, pemilihan hero non-feminin, hingga adaptasi terhadap lingkungan toxic. Konsep diri terbentuk melalui dua komponen: kognitif (kesadaran reflektif terhadap identitas alternatif) dan afektif (evaluasi emosional atas pengakuan sosial dan harga diri). Penelitian ini diperkuat oleh Teori Proteus Effect, Teori Negosiasi Identitas Ting-Toomey, dan Teori Performativitas Gender Butler.

Corresponding Author. Email: 21043010117@student.upnjatim.ac.id ^{1}.

Copyright 2026 by the authors of this article. Published by Lembaga Otonom Lembaga Informasi dan Riset Indonesia (KITA INFO dan Riset). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. 

1. Pendahuluan

Perkembangan internet telah memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk cara individu berinteraksi dan membangun konstruksi sosial. Sebelum hadirnya internet, konstruksi sosial bersifat nyata dan terbatas oleh ruang serta waktu. Kini, dengan penetrasi internet yang mencapai 77% dari total populasi Indonesia—setara dengan lebih dari 221 juta pengguna aktif pada tahun 2024—kehidupan sosial manusia semakin banyak berlangsung di ruang virtual (APJII, 2024). Salah satu manifestasi paling nyata dari perubahan ini adalah meledaknya popularitas *game online* di Indonesia. Pada tahun 2021, Indonesia menyumbang sekitar USD 624 juta untuk segmen *mobile game*, dan hampir 36% atau 100 juta unduhan *game* berasal dari Indonesia, menjadikannya salah satu kontributor terbesar di kawasan Asia Tenggara (Irwanto & Wuryandari, 2023). Terdapat 43,7 juta pemain *game online* aktif di Indonesia, dengan 77,2% di antaranya melakukan pembelian produk virtual (Pratnyawan, 2021). Angka-angka ini memperlihatkan bahwa *game online* bukan sekadar hiburan—melainkan telah berkembang menjadi industri yang melibatkan dimensi sosial, ekonomi, dan identitas.

Di antara berbagai *game online* yang ada, *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) menonjol sebagai salah satu yang paling populer. *Game* bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) ini dikembangkan oleh Moonton dan diluncurkan pada tahun 2016. Pada Januari 2023, jumlah pemain aktif bulanan MLBB mencapai 81 juta pemain, dengan Indonesia menyumbang lebih dari 50% pemain aktif di Asia Tenggara (Devianti & Nurchayati, 2023). Yuan Jing selaku pendiri Moonton bahkan menyebut MLBB sebagai "*Indonesian National Mobile Game*"—sebuah pengakuan atas dominasi Indonesia dalam ekosistem permainan tersebut (Ranggawari, 2023). Di balik kepopulerannya, MLBB menyimpan persoalan gender yang signifikan. Berdasarkan data, 80% pemain MLBB adalah laki-laki, sementara perempuan hanya mencakup 20% (Yee & Bailenson, 2007). Ketimpangan proporsi ini menempatkan *gamer* perempuan sebagai kelompok minoritas dalam komunitas permainan yang secara budaya sangat kental dengan nilai-nilai maskulin. Kondisi tersebut membawa konsekuensi serius: *gamer* perempuan

kerap menghadapi diskriminasi dalam bentuk makian, penghinaan atas kemampuan bermain, tuduhan sebagai "beban tim", hingga pelecehan seksual secara verbal (Wahid & Fauzan, 2021). Liga Anti-Defamasi Amerika (ADL) menemukan bahwa setidaknya 37% *gamer* perempuan pernah mengalami pelecehan berbasis gender di dalam *game* (Butler, 1990).

Di sisi lain, industri kreatif sering diklaim sebagai ruang yang lebih meritokratis dibanding sektor kerja tradisional, sehingga dianggap mampu membuka akses lebih luas bagi kelompok yang selama ini terpinggirkan, termasuk perempuan (Rahmawati & Kusuma, 2022). Klaim ini perlu diuji secara kritis, karena data di lapangan justru menunjukkan sebaliknya. Pengalaman negatif tersebut mendorong banyak *gamer* perempuan untuk mengadopsi strategi bertahan yang beragam: menyembunyikan identitas gender, bermain dalam mode diam (*mute*), hingga membatasi diri hanya bermain bersama orang-orang yang dikenal (Habibi & Sanjaya, 2025). Dalam banyak kasus, perempuan yang berusaha membuktikan kemampuannya di ruang maskulin justru akhirnya mengadopsi perilaku dan gaya komunikasi yang menyerupai laki-laki—fenomena yang disebut sebagai *male clone* (Rizki, 2020). Proses adaptasi ini mencerminkan dinamika negosiasi identitas gender yang berlangsung secara terus-menerus di dalam ruang virtual.

Konsep diri merupakan representasi dari keyakinan, perasaan, dan persepsi yang dimiliki individu tentang dirinya sendiri, yang terbentuk melalui pengalaman dan interaksi sosial (Tirtiana, 2023). Dalam konteks *game online*, konsep diri tidak hanya dipengaruhi oleh kehidupan nyata, tetapi juga oleh interaksi yang terjadi di dalam dunia virtual. Teori *Protens Effect* menjelaskan bahwa representasi digital seseorang—seperti *avatar* yang dipilih—dapat memengaruhi cara individu berpikir, berperilaku, dan berinteraksi, baik di dunia maya maupun di dunia nyata (Strauss & Corbin, 2015), sehingga identitas virtual yang dimainkan oleh *gamer* perempuan berpotensi membentuk dan mengubah konsep diri mereka secara nyata. Negosiasi identitas gender dalam konteks ini dapat dipahami melalui teori Stella Ting-Toomey, yang menyatakan bahwa identitas seseorang merupakan produk dari negosiasi antara identifikasi diri dengan identifikasi yang diberikan oleh orang lain (Sugiyono, 2020).

Ketika *gamer* perempuan memasuki komunitas MLBB yang didominasi laki-laki, mereka dihadapkan pada ketegangan antara identitas feminin yang dimiliki dan identitas maskulin yang diharapkan oleh norma komunitas—dan proses negosiasi inilah yang membentuk strategi, perilaku, serta konsep diri yang unik di kalangan *gamer* perempuan.

Meskipun penelitian tentang *gamer* perempuan dan *game online* telah dilakukan sebelumnya, sebagian besar studi berfokus pada *game* berbasis PC atau genre tertentu, serta belum banyak yang secara khusus memadukan perspektif konsep diri dan negosiasi gender sekaligus dalam konteks *game mobile* di Indonesia (Walther, 2011; Taylor, 2006). Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan berfokus pada MLBB sebagai arena sosial digital yang kompleks, menggunakan kombinasi teori *Proteus Effect*, *Computer-Mediated Communication* (CMC), dan negosiasi identitas gender untuk memahami pengalaman *gamer* perempuan Indonesia secara lebih menyeluruh. Penelitian ini bertujuan menganalisis strategi negosiasi gender yang digunakan *gamer* perempuan dalam menyesuaikan, menantang, atau merekonstruksi identitas mereka di ruang virtual *Mobile Legends* yang didominasi nilai maskulin, sekaligus mengidentifikasi mekanisme pembentukan konsep diri *gamer* perempuan melalui interaksi dan peran yang dimainkan dalam *game*. Dengan pendekatan kualitatif dan metode wawancara mendalam, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan literatur feminisme digital dan komunikasi virtual dalam konteks budaya lokal Indonesia.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode wawancara mendalam (*in-depth interview*). Pendekatan ini dipilih untuk menggali pengalaman subjektif, strategi adaptasi, serta tantangan yang dihadapi partisipan selama berinteraksi dalam *game Mobile Legends* (Tirtiana, 2023). Penelitian dilaksanakan di Surabaya selama kurang lebih dua bulan, mencakup tahap persiapan, pengumpulan data, dan analisis. Penentuan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria: (1) perempuan yang bermain *Mobile Legends* secara aktif minimal satu tahun; (2) aktif berkomunikasi dalam *game* baik melalui *chat lobby*, *chat in-game*, maupun *voice chat*; (3) merasa memiliki identitas berbeda dalam *game*; dan (4) pernah mengalami diskriminasi gender dalam bermain *Mobile Legends*. Berdasarkan kriteria tersebut, penelitian ini melibatkan tujuh informan sebagaimana tercantum pada Tabel 1. Wawancara dilakukan secara tatap muka maupun daring melalui WhatsApp, Zoom, dan Google Meet. Data dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Dwi Kurniawan *et al.*, 2021). Etika penelitian dijaga dengan menggunakan pseudonim dan memperoleh persetujuan tertulis dari setiap partisipan. Validitas data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dengan membandingkan dan memeriksa silang informasi yang diperoleh dari berbagai informan, serta *member checking* untuk memastikan hasil interpretasi sesuai dengan pengalaman yang sesungguhnya dirasakan oleh para informan.

Tabel 1. Identitas Informan Penelitian

Kode	Nama	Usia	Lama Bermain	Motif Utama
Inf. 1	Salsabila Berliana	23	7 thn	Keamanan & menghindari pelecehan
Inf. 2	Nisa Indri	20	4 thn	Sosialisasi & membangun relasi
Inf. 3	Nadya Syafa	18	5 thn	Tantangan kompetitif & prestasi
Inf. 4	Chalista Salsabila	23	4 thn	Komunitas, turnamen, kerja tim
Inf. 5	Elian Angkasa	20	8 thn	Konten kreator & <i>streaming</i>
Inf. 6	Yosefa Elizabeth M.	21	5 thn	Adaptasi dengan lingkungan
Inf. 7	Larasati Putri	20	8 thn	Kompetisi dan turnamen

Dengan terpenuhinya seluruh prosedur metodologis tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan temuan yang sah, kredibel, dan dapat

dipertanggungjawabkan secara ilmiah, sehingga memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan kajian komunikasi gender di ruang virtual.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Komunikasi *Gamer* Perempuan dalam Ruang Virtual

Temuan penelitian menunjukkan bahwa interaksi *gamer* perempuan dalam ruang virtual *Mobile Legends* berlangsung secara selektif dan situasional. *Gamer* perempuan cenderung menggunakan fitur *voice chat* hanya dalam konteks relasi yang dianggap aman—seperti bermain bersama teman dekat atau orang yang dikenal sebelumnya. Saat bermain dengan pemain acak (*random*), mereka memilih *quick chat* sebagai medium komunikasi yang lebih aman. Hal ini terlihat pada pernyataan Informan 2:

"Kalau mabar sama temen yang udah dikenal kadang on mic kadang discord, tapi kalau sama orang random atau pas main solo gapernah on mic sih, biasanya pakai quick chat."

Informan 6 mengungkapkan rasa tidak berani menggunakan *voice chat* saat bermain *solo*, sementara Informan 3 menyatakan rasa malu sebagai alasan utama menghindari komunikasi suara dengan pemain yang tidak dikenal. Strategi komunikasi *gamer* perempuan dalam *Mobile Legends* merupakan hasil kombinasi antara proses keterbukaan diri yang selektif (*self-disclosure*) dan upaya penyesuaian terhadap identitas sosial yang dimiliki. *Gamer* perempuan secara sadar menyesuaikan perilaku komunikasinya untuk menghindari stereotip, penilaian negatif, maupun potensi perlakuan tidak menyenangkan (Sugiyono, 2020).

Pengalaman Kekerasan Berbasis Gender

Pengalaman kekerasan berbasis gender menjadi temuan yang konsisten dalam penelitian ini. *Gamer* perempuan kerap diarahkan untuk memainkan *role* yang dianggap sesuai stereotip feminin, seperti *Support* atau *mid*. Ketika mencoba mengambil peran lain, tindakan mereka dianggap sebagai *trolling* atau ketidakmampuan. Informan 6 mengungkapkan:

"Teman nongkrong langsung nyuruh aku pakai role Support atau mid. Kalau coba ambil role lain, dianggap ngetroll."

Informan 4 melaporkan mendapat label "*noob*", disuruh "*hapus game*", atau diarahkan hanya "*main Angela*" sebelum performa bermainnya dinilai secara

objektif. Informan 2 bahkan pernah mendapat ujaran kasar sebelum permainan dimulai—semata karena diketahui sebagai perempuan pada tahap *draft pick*. Bentuk kekerasan yang lebih serius dialami Informan 6, yang pernah diminta pemain asing untuk "*mendesah*" saat *on mic*, sementara Informan 4 melaporkan komentar bernuansa seksual yang ditujukan pada foto profilnya pascapertandingan. Pengalaman ini berdampak langsung pada partisipasi: Informan 6 memilih berhenti bermain akibat rasa takut dan tidak aman.

Negosiasi Gender *Gamer* Perempuan

Dalam menghadapi lingkungan *game* yang didominasi maskulinitas, *gamer* perempuan tidak bersikap pasif—melainkan melakukan berbagai strategi negosiasi identitas yang aktif. Strategi penyembunyian identitas dilakukan melalui perubahan representasi digital. Informan 1 mengganti *username* yang mengindikasikan gender perempuan dan menghapus foto profil pribadi:

"Dulu username-ku 'SalsaBila14', itu kelihatan cewek. Tapi karena sering digodain, aku ganti username dan hapus foto-foto pribadi di profil."

Informan 2 menggunakan huruf Korea dan nama netral agar tidak diketahui sebagai perempuan, sedangkan Informan 7 menghindari penggunaan *microphone* dan menggunakan foto profil karakter *anime* selama tiga bulan pertama. Selain penyembunyian identitas, negosiasi gender juga dilakukan melalui penyesuaian peran dan performa bermain. Informan 1 secara sadar memilih *hero* tertentu untuk menghindari stigma:

"Aku pilih-pilih hero. Aku hindari hero yang terlalu feminin kayak Angela, biar gak distigma sebagai pemain cewek doang. Seringnya aku pakai Marksman atau Mage sih."

Informan 5 memperluas kemampuannya ke berbagai *role*—termasuk *Fighter* dan *Jungler* yang sering diasosiasikan dengan permainan agresif-maskulin—dengan alasan ingin "*ambil peran lebih di game, biar lebih berkontribusi*." Dalam menghadapi lingkungan *toxic*, *gamer* perempuan menunjukkan variasi strategi: Informan 2 menggunakan respons konfrontatif terhadap *stranger* namun memilih menghindar dalam relasi hierarkis; Informan 4 memilih mengabaikan perilaku tidak menyenangkan sebagai adaptasi

rasional; dan Informan 7 melakukan negosiasi bertahap—diam, menyelesaikan turnamen, baru kemudian keluar dari tim dan menetapkan syarat interaksi yang tegas kepada tim baru (Rizki, 2020).

Konsep Diri *Gamer* Perempuan

Dimensi Kognitif

Secara kognitif, *gamer* perempuan menunjukkan kesadaran reflektif terhadap identitas dan peran yang dijalani di ruang virtual. Informan 1 menyadari adanya dua citra diri yang berbeda antara ruang virtual dan dunia nyata:

"Iya. Identitasku di ML lebih maskulin, bisa lebih kasar dan dominan. Padahal di dunia nyata aku orangnya sungkanan dan gak terlalu vokal."

Informan 2 memahami bahwa anonimitas dalam *game* memungkinkannya membentuk citra diri alternatif, termasuk berperan sebagai laki-laki. Informan 7 yang pendiam di dunia nyata justru tampil sebagai sosok yang cerewet dan dominan dalam pengaturan strategi tim. Pemahaman ini menunjukkan bahwa konsep diri bersifat kontekstual dan dapat berubah sesuai lingkungan sosial yang dihadapi (Dwi Kurniawan *et al.*, 2021).

Dimensi Afektif

Secara afektif, pengalaman bermain membentuk evaluasi emosional terhadap diri. Informan 1 mengungkapkan perasaan lebih diapresiasi ketika dipanggil dengan sapaan maskulin setelah menunjukkan performa bermain yang baik:

"Kadang kalau mainku jago banget dan ada yang chat 'GG bang, jago bang, keren bang.' Aku diemin dan gabilang kalau aku sebenarnya cewek, kadang malah seneng kalau dipanggil 'Bang'—gatau kenapa ngerasa lebih diapresiasi aja."

Informan 4 menunjukkan perkembangan konsep diri afektif yang menarik: dari fase awal yang bergantung pada pemain laki-laki untuk mendapat "gendongan," berkembang menjadi keinginan untuk dikenal sebagai "penggendong handal" seiring meningkatnya kemampuan bermain. Hal ini sejalan dengan pandangan Rogers bahwa penerimaan dan penghargaan dari lingkungan sosial berperan penting dalam pembentukan konsep diri (Rahmawati & Kusuma, 2022).

Pembahasan

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa ruang virtual *Mobile Legends* bukan sekadar arena bermain, melainkan arena sosial yang mereproduksi relasi kuasa berbasis gender. Pola komunikasi *gamer* perempuan yang selektif dan situasional mencerminkan respons adaptif terhadap lingkungan yang tidak ramah—sejalan dengan Teori Kehadiran Sosial (Short, Williams & Christie dalam Walther, 2011) yang menegaskan bahwa minimnya isyarat sosial dalam media mendorong pengguna untuk membatasi keterbukaan diri. Kekerasan berbasis gender yang dialami para informan—mulai dari delegitimasi kemampuan hingga pelecehan seksual verbal—menguatkan argumen Taylor (2006) bahwa ruang *game* daring beroperasi dengan logika maskulinitas hegemonik. Anonimitas dan minimnya moderasi platform memperparah kondisi tersebut, sehingga perempuan terpaksa menyesuaikan cara hadir di ruang virtual hanya untuk sekadar bertahan (Walther, 2011). Strategi negosiasi gender yang digunakan para informan—penyembunyian identitas, pemilihan *hero* non-feminin, hingga adaptasi bertahap terhadap lingkungan *toxic*—dapat dibaca melalui perspektif performativitas Butler (1990), di mana gender bukan sesuatu yang dimiliki, melainkan sesuatu yang dilakukan secara berulang dan strategis. Pemilihan *username* netral atau *hero* maskulin bukan sekadar taktik bertahan, tetapi juga bentuk negosiasi aktif atas norma gender yang berlaku dalam komunitas.

Konsep diri *gamer* perempuan terbentuk melalui dua dimensi yang saling berkaitan. Secara kognitif, mereka menyadari adanya identitas ganda antara dunia nyata dan dunia virtual—dan kesadaran ini bukan hal yang mengganggu, melainkan justru menjadi ruang eksplorasi diri yang bermakna. Secara afektif, pengakuan sosial dalam *game* memengaruhi harga diri secara nyata: dipanggil "Bang" setelah bermain dengan baik bukan sekadar kebetulan linguistik, melainkan penanda bahwa kompetensi baru diakui ketika identitas feminin disembunyikan. Temuan ini memperkuat Teori *Proteus Effect* (Yee & Bailenson, 2007) yang menyatakan bahwa representasi digital seseorang memiliki pengaruh langsung pada tindakan dan pola interaksinya, baik di dalam maupun di luar ruang virtual.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa ruang virtual *Mobile Legends* bukan sekadar arena hiburan, melainkan arena sosial yang mereproduksi relasi kuasa berbasis gender. *Gamer* perempuan menghadapi berbagai bentuk kekerasan simbolik yang memengaruhi cara mereka berkomunikasi, membangun identitas, dan menegosiasikan posisi sosialnya dalam komunitas *game*. Pola komunikasi *gamer* perempuan bersifat adaptif dan selektif, dipengaruhi oleh relasi sosial dan tingkat kenyamanan subjektif. Mereka melakukan negosiasi gender secara aktif melalui penyembunyian identitas, penyesuaian peran bermain, dan pengembangan strategi adaptif dalam menghadapi lingkungan *toxic*. Konsep diri terbentuk melalui perpaduan dimensi kognitif—kesadaran reflektif terhadap identitas alternatif—dan dimensi afektif—evaluasi emosional atas pengakuan sosial dan harga diri. Implikasi praktis dari penelitian ini mencakup beberapa hal: pengembang *game* perlu memperkuat sistem moderasi dan fitur privasi komunikasi; komunitas *gaming* perlu menggeser budaya interaksi menuju penghargaan terhadap kemampuan individual tanpa memandang gender; dan *gamer* perempuan perlu membangun jaringan pertemanan yang suportif sebagai strategi adaptasi yang sehat. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan informan dan menggunakan metode etnografi virtual untuk menggali dinamika interaksi secara lebih komprehensif.

5. Ucapan Terima Kasih

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih kepada pimpinan, dosen, dan sivitas akademika Program Studi Ilmu Komunikasi UPN Veteran Jawa Timur yang telah memberikan arahan ilmiah, fasilitas, serta suasana akademik yang kondusif. Penghargaan khusus disampaikan kepada Ibu Aulia Rahmawati, S.Sos., M.Si., Ph.D. selaku dosen pembimbing atas bimbingan, kritik, dan saran yang sangat berharga. Terima kasih juga kepada para informan yang telah bersedia berbagi pengalaman secara terbuka demi kepentingan penelitian ini.

6. Daftar Pustaka

- APJII. (2024). *Jumlah pengguna internet Indonesia tembus 221 juta orang*. Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia.
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Devianti, T. A., & Nurchayati. (2023). Eksplorasi masalah yang dihadapi oleh *gamer* perempuan dan strategi *coping* yang diterapkan. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 10(01), 168–186.
- Dwi Kurniawan, F., Kamajaya, G., & Budi Nugroho, W. (2021). Diskriminasi dan ujaran kebencian pada perempuan dalam *game online Mobile Legends Bang-Bang*. *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 16(2), 91–100.
- Habibi, A., & Sanjaya, A. (2025). Konsep diri dan perilaku pemain *game online* mahasiswa ilmu komunikasi. *Jurnal Komunikasi*, 17(1), 45–58.
- Irwanto, B., & Wuryandari, N. (2023). Transformasi tokoh dalam *game Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) dan dampaknya. *Jurnal Komunikasi Digital*, 5(2), 1–28.
- Pratnyawan, A. (2021). *Sebaran pemain Mobile Legends Indonesia, terbanyak di pulau ini*. Suara.com.
- Rahmawati, A., & Kusuma, A. S. (2022). *Perempuan dalam industri kreatif Indonesia*. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.
- Ranggawari, D. (2023). Pelecehan seksual berbasis gender dalam komunitas *game online*. *Jurnal Studi Gender*, 8(2), 45–60.
- Rizki, A. (2020). Konsep diri pemain *game online smartphone* di kalangan komunitas *gamers* Kota Palembang. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1), 33–44.
- Strauss, A., & Corbin, J. (2015). *Dasar-dasar penelitian kualitatif*. Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.

- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. MIT Press.
- Tirtiana, I. (2023). Perjuangan perempuan dalam dunia *e-sport* Indonesia: Studi etnografi virtual. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 13(1), 104–116.
- Wahid, U., & Fauzan, A. (2021). *Teori komunikasi kontemporer*. Prenada Media.
- Walther, J. B. (2011). Theories of *computer-mediated communication* and interpersonal relations. Dalam M. L. Knapp & J. A. Daly (Eds.), *Handbook of interpersonal communication* (Ed. ke-4, hlm. 443–479). SAGE Publications.
- Widiarti, P. W. (2017). Makna diri (*self concept*) dan komunikasi interpersonal dalam pendampingan pada siswa SMP. *Informasi: Kajian Ilmu Komunikasi*, 47(1), 105–118. <https://doi.org/10.21831/informasi.v47i1.15035>
- Yee, N., & Bailenson, J. (2007). The Proteus Effect: The effect of transformed self-representation on behavior. *Human Communication Research*, 33(3), 271–290. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x>