

**ANALISIS PATOLOGI SOSIAL PADA FENOMENA PERILAKU
SEKSISME TERHADAP PEMAIN PEREMPUAN DALAM GAME
ONLINE “GRAND THEFT AUTO V” ROLEPLAY**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*



Oleh:

Diva Agnia Noerhakim

2000818

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

HAK CIPTA

**ANALISIS PATOLOGI SOSIAL PADA FENOMENA PERILAKU
SEKSISME TERHADAP PEMAIN PEREMPUAN DALAM GAME
ONLINE “GRAND THEFT AUTO V” ROLEPLAY**

Oleh:

Diva Agnia Noerhakim

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan IPS

©Diva Agnia Noerhakim 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Mei 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

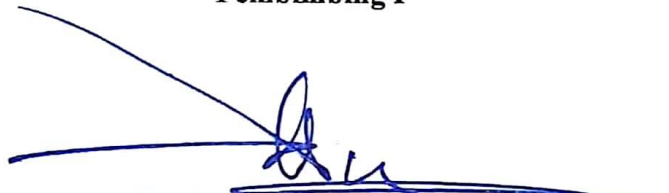
LEMBAR PENGESAHAN

DIVA AGNIA NOERHAKIM

**ANALISIS PATOLOGI SOSIAL PADA FENOMENA PERILAKU
SEKSISME TERHADAP PEMAIN PEREMPUAN DALAM GAME
ONLINE “GRAND THEFT AUTO V” ROLEPLAY**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:


Pembimbing I



Prof. Dr. H. Dadang Sundawa, M.Pd.

NIP. 196005151988031002

Pembimbing II



Retno Ayu Hardiyanti, M.Pd.

NIP. 196012171985111002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Prof. Dr. Sapriya, M.Ed.

NIP. 196308201988031001


LEMBAR PENGESAHAN

DIVA AGNIA NOERHAKIM


**ANALISIS PATOLOGI SOSIAL PADA FENOMENA PERILAKU
SEKSISME TERHADAP PEMAIN PEREMPUAN DALAM GAME
ONLINE “GRAND THEFT AUTO V” ROLEPLAY**

disetujui dan disahkan oleh:


Penguji I


Prof. Dr. Hj. Siti Nurbayani K, S.Pd, M.Si.
NIP. 197007111994032002

Penguji II

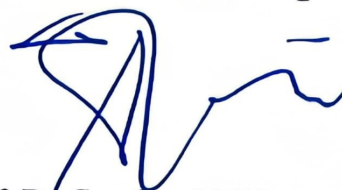

Drs. Jupri, MT.
NIP. 196006151988031003

Penguji III


Muhammad Arief Rakhman, S.E, M.Pd.
NIP. 198901052019031012

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial


Prof. Dr. Sapriya, M.Ed.
NIP. 196308201998031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Analisis Patologi Sosial pada Fenomena Perilaku Seksisme terhadap Pemain Perempuan dalam Game Online “Grand Theft Auto V” Roleplay**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Mei 2024

Yang membuat pernyataan,

Diva Agnia Noerhakim

NIM. 2000818

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi panutan alam Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan tuntunan hidup.

Adapun penelitian ini menghasilkan skripsi dengan judul “Analisis Patologi Sosial pada Fenomena Perilaku Seksisme terhadap Pemain Perempuan dalam Game Online “Grand Theft Auto V” Roleplay” yang disusun untuk memperoleh temuan mengenai gambaran faktor pendorong, bentuk, dampak, dan solusi perilaku seksisme yang dialami oleh pemain perempuan. Dengan mengetahui perilaku seksisme yang telah terjadi di dalam ruang lingkup virtual maka dapat dijadikan referensi dalam pengambilan keputusan dalam menghadapi perilaku tersebut serta pencegahan dalam kehidupan sosial.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, kesalahan, dan keterbatasan. Oleh karena itu, peneliti meminta permohonan maaf dan sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Terima kasih peneliti ucapkan atas bantuan dan dukungan bagi semua pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Bandung, Mei 2024

Diva Agnia Noerhakim

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Hakim Satya Budhi dan Ibu Rina Wati selaku orang tua. Terimakasih telah memberikan do'a, kasih sayang serta dukungan moril dan materil yang sangat berarti bagi peneliti selama menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan skripsi.
2. Magda Audra Noerhakim selaku adik yang telah mendengarkan segala keluhan kesah tentang perkuliahan, menemani dan memberikan motivasi selama pengerjaan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd., MA. Selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan kesempatan menimba ilmu di Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Bapak Prof. Dr. Agus Mulyana, M.Hum. Selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia
5. Bapak Prof. Dr. Sapriya, M.Ed. Selaku ketua program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan pengarahan, motivasi dan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Prof. Dr. H. Dadang Sundawa, M.Pd. Selaku dosen pembimbing I dan Ibu Retno Ayu Hardiyanti, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dan motivasi dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Prof. Dr. H. Dadang Sundawa, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik kuliah yang telah memberikan arahan dan dukungannya dari semester awal sampai dengan semester akhir.
8. Seluruh dosen dan staff program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah sabar mendidik dan memperluas wawasan dan pengetahuan peneliti.

9. Kepada sahabat peneliti, Sofy Sukmawati dan Nur Azizah yang selalu menjadi teman semasa perkuliahan, pendengar, dan pendukung peneliti saat penyusunan skripsi.
10. Para admin *server* GTA V Roleplay di Indonesia yang telah memberikan izin, informasi dan data untuk menunjang lengkapnya penyusunan skripsi ini.
11. Para informan yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih telah bersedia memberikan informasi sebagai narasumber dalam penyusunan skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah mendo'akan dan membantu secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya dengan hati yang tulus penulis berdo'a agar semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini mendapat limpahan rahmat dan balasan dari Allah SWT. Aamiin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Namun meskipun begitu, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca sekalian.

Bandung, Mei 2024

Divia Agnia Noerhakim

**ANALISIS PATOLOGI SOSIAL PADA FENOMENA PERILAKU
SEKSISME TERHADAP PEMAIN PEREMPUAN DALAM GAME
ONLINE “GRAND THEFT AUTO V” ROLEPLAY**

Oleh:

Diva Agnia Noerhakim

2000818

ABSTRAK

Seiring berkembangnya teknologi memicu perkembangan komunikasi berupa dikembangkannya game online bernuansa seperti kehidupan nyata yaitu GTA V roleplay yang dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi secara jarak jauh. Adapun penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor pendorong, bentuk, dampak, dan solusi dari patologi sosial yang tercermin dalam fenomena perilaku seksisme terhadap pemain perempuan dalam game online "Grand Theft Auto V" roleplay. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh pada penelitian ini bersumber dari hasil observasi partisipan dan tersamar, wawancara, serta studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor pendorong terjadinya perilaku seksisme karena adanya dorongan dari sisi internal dan eksternal baik karena pengaruh biologis, keluarga, lingkungan, dan pendidikan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemain perempuan mengalami kedua bentuk seksisme berupa seksisme baik dan seksisme jahat yang tercermin dalam perilaku paternalisme, *gender differentiation*, heteroseksualitas, stereotip negatif, diskriminasi serta pelecehan akan tetapi pengklasifikasian tersebut dapat memperlanggeng pandangan terhadap seksisme. Pemain perempuan cenderung melihat dirinya sendiri dan lingkungannya secara berbeda setelah mengalami perilaku seksisme yang terlihat dari ketidakpercayaan diri, ketakutan, ketidakamanan, harga diri rendah, simpati, bahkan keterhambatan dalam melakukan aktivitas di dalam dan luar game. Solusi berupa resosialisasi dilakukan dalam bentuk laporan dan hukuman kepada pelaku seksisme serta upaya preventif dengan cara melakukan penyaringan dari segi usia bagi pemain GTA V roleplay. Disimpulkan bahwa perilaku seksisme dalam game online "Grand Theft Auto V" roleplay merupakan bentuk patologi sosial yang perlu mendapat perhatian dan penanganan yang serius dari pihak terkait, seperti pengembang game, komunitas game, dan masyarakat secara luas.

Kata Kunci: Patologi Sosial, Seksisme, Pemain Perempuan, Game Online, Grand Theft Auto V roleplay

**SOCIAL PATHOLOGY ANALYSIS OF THE PHENOMENON OF SEXISM
BEHAVIOR TOWARDS FEMALE PLAYERS IN THE ONLINE GAME
"GRAND THEFT AUTO V" ROLEPLAY**

By:

Diva Agnia Noerhakim

2000818

ABSTRACT

As technology develops, it triggers the development of communication in the form of the development of online games with real-life nuances, namely GTA V roleplay, which is used as a means of long-distance communication. This research aims to analyze the driving factors, forms, impacts and solutions of social pathology reflected in the phenomenon of sexist behavior towards female players in the online roleplay game "Grand Theft Auto V". The research method used is descriptive qualitative. The data obtained in this research came from the results of participant and masked observations, interviews, and documentation studies. The results of the research show that the driving factor for sexist behavior is internal and external encouragement, both due to biological, family, environmental and educational influences. This research also shows that female players experience both forms of sexism in the form of good sexism and bad sexism which are reflected in paternalism, gender differentiation, heterosexuality, negative stereotypes, discrimination and harassment, however this classification can perpetuate views of sexism. Female players tend to see themselves and their environment differently after experiencing sexist behavior which can be seen from self-distrust, fear, insecurity, low self-esteem, sympathy, and even obstacles in carrying out activities inside and outside the game. The solution in the form of resocialization is carried out in the form of reports and punishments for perpetrators of sexism as well as preventive efforts by conducting age screening for GTA V roleplay players. It is concluded that sexist behavior in the online roleplay game "Grand Theft Auto V" is a form of social pathology that needs serious attention and treatment from related parties, such as game developers, the gaming community and society at large.

Key Words: *Social Pathology, Sexism, Female Players, Online Games, Grand Theft Auto V roleplay*

DAFTAR ISI

HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.5 Batasan Masalah.....	7
1.6 Struktur Organisasi Skripsi	9
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Masalah Sosial.....	11
2.1.1 Masalah Sosial	11
2.1.2 Klasifikasi Masalah Sosial Berdasarkan Akar Masalah.....	12
2.1.3 Pendekatan dalam Mendiagnosis Masalah Sosial.....	13
2.2 Patologi Sosial.....	14
2.2.1 Patologi Sosial.....	14
2.2.2 Teori Fungsionalis.....	15
2.2.3 Teori Konflik.....	15

2.2.4	Teori Interaksionisme Simbolik.....	15
2.2.5	Instrumen Pemecahan Patologi Sosial	16
2.3	Diskriminasi Gender.....	17
2.3.1	Diskriminasi Gender	17
2.3.2	Faktor Penyebab Diskriminasi Gender	17
2.4	Seksisme	18
2.4.1	Definisi Seksisme.....	18
2.4.2	Seksisme Ambivalen.....	19
2.5	Perempuan	20
2.6	Game Online.....	20
2.6.1	Definisi <i>Game</i>	20
2.6.2	Game Online	22
2.7	Grand Theft Auto V Roleplay	22
2.7.1	Grand Theft Auto V	22
2.7.2	Roleplay	22
2.7.3	Grand Theft Auto V Roleplay.....	23
2.8	Relevansi Pendidikan IPS dengan Patologi Sosial.....	27
2.8.1	Konsep Pendidikan IPS.....	27
2.8.2	Interaksi Sosial	29
2.8.3	Relevansi Pembelajaran IPS dengan Patologi Sosial.....	30
2.9	Kerangka Berpikir	33
2.10	Penelitian Terdahulu.....	34
BAB III		41
METODE PENELITIAN.....		41
3.1	Desain Penelitian	41
3.2	Partisipan dan Tempat Penelitian	42
3.2.1	Partisipan.....	42
3.2.2	Tempat Penelitian.....	43
3.3	Sumber Data	44
3.3.1	Data Primer	44
3.3.2	Data Sekunder	44
3.4	Teknik Pengumpulan Data	44

3.4.1	Observasi.....	44
3.4.2	Wawancara.....	45
3.4.3	Dokumentasi	45
3.5	Instrumen Penelitian.....	46
3.5.1	Peneliti Sendiri	46
3.5.2	Instrumen Wawancara.....	46
3.5.3	Instrumen Observasi.....	48
3.6	Teknik Analisis Data	49
3.6.1	Reduksi Data	49
3.6.2	Penyajian Data	50
3.6.3	Verifikasi Data	50
3.7	Uji Keabsahan Data.....	51
3.8	Isu Etik	53
BAB IV	54
HASIL DAN PEMBAHASAN	54
4.1	Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	54
4.2	Waktu Pelaksanaan.....	58
4.3	Deskripsi Subjek Penelitian.....	60
4.4	Hasil Penelitian.....	61
4.4.1	Faktor Pendorong Terjadinya Fenomena Perilaku Seksisme yang Diterima Oleh Pemain Perempuan Selama Bermain Game Online Grand Theft Auto V Roleplay	62
4.4.2	Perilaku Seksisme yang Diterima Oleh Pemain Perempuan Selama Bermain Game Online Grand Theft Auto V Roleplay	69
4.4.3	Dampak Dari Fenomena Perilaku Seksisme yang Diterima Oleh Pemain Perempuan Selama Bermain Game Online Grand Theft Auto V Roleplay.....	76
4.4.4	Solusi Dari Fenomena Perilaku Seksisme yang Diterima Oleh Pemain Perempuan Selama Bermain Game Online Grand Theft Auto V Roleplay.....	83
4.4.5	Hasil Triangulasi Teknik Pengumpulan Data	88
4.4.6	Hasil Triangulasi Sumber Data	89

4.5	Pembahasan Hasil Penelitian.....	90
4.5.1	Faktor Pendorong Terjadinya Fenomena Perilaku Seksisme yang Diterima Oleh Pemain Perempuan Selama Bermain Game Online Grand Theft Auto V Roleplay	91
4.5.2	Perilaku Seksisme yang Diterima Oleh Pemain Perempuan Selama Bermain Game Online Grand Theft Auto V Roleplay Hingga Berkembang Menjadi Fenomena Patologi Sosial.....	96
4.5.3	Dampak Dari Fenomena Perilaku Seksisme yang Diterima Oleh Pemain Perempuan Selama Bermain Game Online Grand Theft Auto V Roleplay.....	108
4.5.4	Solusi Dari Fenomena Perilaku Seksisme yang Diterima Oleh Pemain Perempuan Selama Bermain Game Online Grand Theft Auto V Roleplay.....	113
BAB V.....		117
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		117
5.1	Simpulan.....	117
5.2	Implikasi.....	121
5.3	Rekomendasi	121
DAFTAR PUSTAKA		123
LAMPIRAN.....		128
	Pedoman Observasi	129
	Pedoman Wawancara	130
	Pedoman Dokumentasi.....	133
	Surat Izin Penelitian	134
	Surat Keterangan Penelitian	135
	Hasil Wawancara.....	136
	Reduksi Data Penelitian	169
	Hasil Observasi Penelitian.....	206
	Hasil Studi Dokumentasi.....	213

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Bahasa Warga Kota Dalam Bentuk Jargon.....	24
Tabel 2. 2 Bahasa Warga Kota Dalam Bentuk Slang	26
Tabel 2. 3 Ruang Lingkup Pembelajaran IPS	28
Tabel 2. 4 Matriks Penelitian Terdahulu.....	34
Tabel 4. 1 Rincian Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	59
Tabel 4. 2 Daftar Nama Informan Penelitian	60
Tabel 4. 3 Hasil Triangulasi Teknik Pengumpulan Data	88
Tabel 4. 4 Hasil Triangulasi Sumber Data	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Logo Server GTA V Roleplay	55
Gambar 4. 2 Gambaran Peta Los Santos.....	55
Gambar 4. 3 Gambaran Pekerjaan Whitelist.....	56
Gambar 4. 4 Gambaran Pekerjaan Badside.....	57
Gambar 4. 5 Server discord GTA V Roleplay	58
Gambar 4. 6 Interaksi Sosial di Ruang Publik.....	64
Gambar 4. 7 Interaksi Sosial Melalui Carmeet	65
Gambar 4. 8 Diagram Pengetahuan Informan Mengenai Seksisme	66
Gambar 4. 9 Interaksi Pelaku dan Korban Seksisme	73
Gambar 4. 10 Diagram Faktor Pendorong Perilaku Seksisme yang Diterima Oleh Pemain Perempuan Selama Bermain GTA V Roleplay.....	96
Gambar 4. 11 Diagram Bentuk Perilaku Seksisme yang Diterima Oleh Pemain Perempuan.....	107
Gambar 4. 12 Diagram Dampak Perilaku Seksisme yang Diterima Oleh Pemain Perempuan.....	112
Gambar 4. 13 Diagram Solusi Perilaku Seksisme yang Diterima Oleh Pemain Perempuan.....	116

DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Triangulasi Subjek Penelitian	52
Bagan 3. 2 Triangulasi Teknik Pengumpulan Data Penelitian	52

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Burlian, P. (2016). *Patologi sosial: perspektif sosiologis yuridis, dan filosofis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chess, S. (2017). *Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity (1st ed.)*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ishom, Moh. (2020). *Masalah Sosial dan Pembangunan*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Jamaludin, A. (2016). *Dasar – Dasar Patologi Sosial*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Johnson, K. L., & Shiffrar, M. (2013). *People watching: Social Perceptual, and Neurophysiological Studies of Body Perception*. New York, Oxford University Press.
- Kartono, K. (2020). *Patologi Sosial Jilid 1*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Krisanto, A. (2014). *Internet untuk Pemula Panduan menggunakan internet secara produktif*. PT Elex Media Komputindo.
- Kuswarno, E. (2009). *Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Macionis, J. J. (2009). *Sociology (13th edition)*. New Jersey: Pearson Collage Division.
- Nasution, M. & Lubis, M. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Ritzer, G., & Stepnisky, J. (2018). *Sociological theory (10th ed.)*. SAGE Publications: Missouri.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Soemantri, N. (2001). *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosada Karya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Wirawan, L. (2012). *Teori-Teori Sosiologi dalam Tiga Paradigma*, Jakarta: Kencana Prenamedia Group

Jurnal/Artikel:

Anshori, S. (2014). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Pendidikan Karakter, *Jurnal Edueksos*, 3(2), 59–76.

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 – 13.

Basaria, D. (2019). Gambaran Kecerdasan Emosi pada Remaja di Pulau Jawa dan Bali. *Provitae: Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(1), 81 – 100.

Fahri, L., & Qusyairi, L. (2019). INTERAKSI SOSIAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *PALAPA: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 149 – 166.

Fibrianto, A. S. (2016). Kesetaraan Gender dalam Lingkup Organisasi Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta Tahun 2016. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 5 (1), 10-27

Giyoto, G., Purnomo, L., Untari, L., Purnama, L., & Asiyah, N. (2019). Gaminguistics: Proposing a Framework on the Communication of Video Game Avatars. *Journal of Social Studies Education Research*, 10(3), 364–386. www.jsser.org

Glick, P. & Fiske, S. (1996). The Ambivalent Sexism Inventory: Differentiating Hostile and Benevolent sexism. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70(3), 491 – 512. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.3.491>

Hahn, S. (2017). Gender und Gaming: Frauen im Fokus der Games-Industrie. <https://doi.org/10.14361/9783839439203>

Hakiki, A., & Mashuri, M. F. (2021). Seksisme sebagai moderator hubungan sense of community dan kinerja mahasiswa organisatoris. *Cognicia*, 9(2), 53–63. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v9i2.15766>

Haryanto, H., & Shinta Sari, W. (2012). SERIOUS GAME BERBASIS KONSEP OPEN WORLD SEBAGAI SARANA BELAJAR MANDIRI DALAM

- PENGENALAN BAHASA MANDARIN UNTUK ANAK. *Techno.Com*, 11(4), 202–210.
- Irwandika, G., Wicaksana, G., & Cahyani, N. (2021). VARIASI BAHASA OLEH WARGA KOTA MINISTRY OF ROLEPLAY (MORP) INDONESIA PADA GAME GRAND THEFT AUTO V. SEMNALISA: Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra.
- Kasim, M. (2022). Peredaan Praktek Diskriminasi Berbasis Gender oleh Prinsip-prinsip Keagamaan. *Jurnal Iman dan Spiritualitas*, 2(2), 271-278. <http://dx.doi.org/10.15575/jis.v2i2.18514>
- Khafidah, W., Tabrani, T., & dkk. (2022). Dampak Game Online terhadap Perkembangan Mental Anak 9-15 Tahun di Lambada Lhok Aceh Besar. *SEMINAR NASIONAL MULTIDISIPLIN ILMU*, 3(1), 728-735.
- Maiolini, C., de Paoli, S., & Teli, M. (2012). Digital games and the communication of health problems. *A Review of Games against the Concept of Procedural Rhetoric. Game*, 1(1), 63–75.
- Monica, F. & Junaidi, A. (2021). Aktivitas RolePlay (RP) Thailand Idol dan Pengaruhnya terhadap Pembentukan Kehidupan Baru di Dunia Maya. *Jurnal Koneksi*, 5(2), 320 – 328.
- Muslim, A. (2013). INTERAKSI SOSIAL DALAM MASYARAKAT MULTIETNIS. *Jurnal Diskursus Islam*, 1(3), 484 – 494.
- Rahmadani, F & Tandyonomanu, D. (2020). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Representasi Hero Perempuan Dalam Game Mobile Legends : Bang Bang. *Commercium*, 3(2) 01-17.
- Rahman, M. H., Muhammad, E., Jonemaro, A., & Wardhono, W. S. (2021). Evaluasi User Experience pada Game Grand Theft Auto (GTA) V Online menggunakan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(10), 4478–4485. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Salama, N. (2013). SEKSISME DALAM SAINS. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 8(2), 311–321. <https://doi.org/10.21580/sa.v8i2.659>

- Sandya, S. & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Imiah Psikologi*, 9(1), 202 – 213. DOI: 10.30872/psikoborneo
- Sembiring, D. P., & Soetjipto, dr. (2017). Korelasi Antara Kadar Testosteron Total dengan Kepribadian Antisosial dan Jenis Kriminalitas pada Penghuni Lapas Jember. *Jurnal Psikiatri Surabaya*, 6(2), 79–87. <https://doi.org/10.20473/jps.v6i2.19431>
- Sihombing, Y. (2016). ISU SEKSISME KOMUNIKASI VISUAL DALAM BINGKAI SEMIOTIKA (Studi Kasus pada Iklan United Nation Woman). *Jurnal Inovasi*, 10(1), 45–58.
- Surbakti, K. (2017). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA Oleh. *Jurnal Curere*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>
- Wulandari,E & Krisnani, H. (2020). KECENDERUNGAN MENYALAHKAN KORBAN (VICTIM-BLAMING) DALAM KEKERASAN SEKSUAL TERHADAP PEREMPUAN SEBAGAI DAMPAK KEKELIRUAN ATRIBUSI. *SHARE: Social Work Journal*, 10(2), 187-197. DOI: 10.24198/share.v10i2.31408
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372. DOI:10.1080/01926180902942191
- Yusnaldi, E., Panjaitan, D. A. F., Pasaribu, F., Sabina, L., Mustika, N., & Adelia, R. W. (2024). Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32175–32181. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12258>

Skripsi:

- Alamsyah, W. (2023). PEMANFAATAN ‘GUNUNG BATU’ SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS: Studi Deskriptif Kualitatif di ‘Gunung Batu’ Lembang Kabupaten Bandung Barat. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Pengetahuam Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

- Allifiyah, F. (2022). Fenomena Pengemis Sebagai Bentuk Patologi Sosial di Kawasan Makan Sunan Gunung Jati Cirebon. (Skripsi). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Salsabila, S. (2023). Fenomena Kesepian pada Anak Tunggal Dewasa Awal. (Skripsi). Psikologi, Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang.
- Wibisono, A. & Wijayanto, M. (2017). Pengembangan Game Edukasi TekaTeki Silang. Seminar Nasional Hasil Penelitian (SNHP)-VII Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas PGRI Semarang S, ISBN 978-6, 388–394.
- Wulandah, S. (2022). Modal Sosial Dalam Tradisi Makan Bedulang Pada Masyarakat Desa Cecuruk Kecamatan Badau Kabupaten Belitung. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Web:

- Dihni, V. (2022). 10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Karunia, V. (2021). Dampak Kemajuan Teknologi di Bidang Sosial dan Budaya. Retrieved from <https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/09/142234669/dampak-kemajuan-teknologi-di-bidang-sosial-dan-budaya?page=>
- Kusumawardhani, Q. (2020). Studi: 86 Persen Remaja Kecanduan Game Online. Retrieved from <https://gayahidup.republika.co.id/berita/q4he1i463/studi-86-persen-remaja-kecanduan-game-emonlineem>
- Livingston, C. (2023). GTA RP: How to play on GTA 5 roleplaying servers. Retrieved from <https://www.pcgamer.com/gta-rp-roleplay-how-to/>