

Pola Komunikasi Berbasis Gender Pada Pemain Game Online Mobile Legend

¹**Dicky Iba Albuni, ²Bambang Sigit Pramono, ³Doan Whidiandono**

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Dickyoby@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji pola komunikasi berbasis gender pada pemain game online Mobile Legends. Dengan menggunakan Teori Interaksi Simbolik Herbert Blumer, penelitian ini mengeksplorasi pola komunikasi verbal dan nonverbal pemain mobile legends berdasarkan gender. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif jenis fenomenologi melalui wawancara mendalam terhadap pemain Mobile Legends. Hasil penelitian ini menunjukkan pola komunikasi verbal dan nonverbal dalam Mobile Legends, di mana terdapat perbedaan antara pemain laki-laki dan pemain perempuan. Komunikasi verbal pemain laki-laki lebih sering menggunakan bahasa yang kasar dan menggunakan bahasa singkatan, sedangkan pemain perempuan lebih sering menggunakan bahasa yang supportif. Selain itu ada juga komunikasi nonverbal pemain laki-laki memperlihatkan sikap apresiasi dan emosi melalui gerakan fisik, Sedangkan pemain perempuan lebih sering mengekspresikan emosi saat bermain Mobile Legends secara nonverbal, yaitu melalui fitur sticker dan gerak tubuh seperti memukul HP saat kalah atau menunjukkan ekspresi wajah cemberut. penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemain laki-laki lebih dominan dalam mengatur dan mengarahkan saat bermain. Sementara itu, pemain perempuan lebih sering mengikuti arahan dan cenderung diam. Rekomendasi ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan Teori Interaksi Simbolik dalam konteks game online. Teori ini dapat menjelaskan pola komunikasi berbasis gender pada pemain Mobile Legends.

Kata kunci: pola komunikasi, gender, mobile legends

Abstract

The results of this study show verbal and nonverbal communication patterns in Mobile Legends, where there are differences between male players and female players. Verbal communication of male players more often uses harsh language and uses abbreviated language, while female players more often use supportive language. In addition, there is also nonverbal communication, male players show appreciation and emotion through physical movements, while female players more often express emotions when playing Mobile Legends nonverbally, namely through the sticker feature and gestures such as hitting the cellphone when losing or showing a sullen facial expression. this study also shows that male players are more dominant in organizing and directing when playing. Meanwhile, female players more often follow directions and tend to be silent. These recommendations can be the basis for the development of Symbolic Interaction Theory in the context of online gaming. This theory can explain gender-based communication patterns in Mobile Legends players.

Keywords: communication patterns, gender, mobile legends

Pendahuluan

Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, serta hiburan digital, dapat mengubah cara orang berinteraksi satu sama lain secara dramatis. Perubahan ini menjadikan komunikasi dapat dilakukan melalui jarak jauh melalui platform digital. Awalnya, orang berinteraksi hanya dengan tatap muka secara langsung dan mengirim pesan melalui surat. Sekarang ini, semua sudah bertransformasi melalui digital. Cara orang berinteraksi dapat dilakukan melalui platform media sosial dan media baru seperti game online yang dapat menciptakan komunitas secara virtual sehingga memungkinkan interaksi secara waktu nyata antar pemain game online.

Mobile Legends Bang-Bang (MLBB), sebagai salah satu game seluler paling populer di dunia, menjadi fenomena yang menarik perhatian. Menurut data dari Sensor Tower, pada tahun 2024, Mobile Legends, telah diunduh lebih dari 6 miliar kali secara global, dengan Indonesia menjadi salah satu pasar paling besar dan menjadi kategori peringkat 1 game paling banyak diunduh dibandingkan dengan "Arena of Valour." yang juga merupakan game MOBA dengan 100 ribu diunduh global (Sensor Tower, 2025). Penggunaan game online meningkat pesat di berbagai kelompok usia. Menurut data dari Active Player pada Januari 2023 sampai dengan September 2024 tercatat pemain game Mobile Legends, aktif mengalami kenaikan dan penurunan pada setiap bulan karena semakin banyak game baru yang dirilis, kenaikan paling besar mencapai angka 9 % dan penurunan paling besar mencapai angka 7 % (Player, 2024)

Game online terus berkembang. Meskipun awalnya didominasi oleh platform PC, pengembang kini lebih berkonsentrasi pada game berbasis smartphone. Transisi dari game PC ke smartphone memungkinkan pemain untuk memainkan game favorit mereka di mana saja dan kapan saja. Mobile Legends, sebagai game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), menawarkan platform di mana pemain dapat berinteraksi saat itu juga secara nyata. Game multiplayer merupakan game yang dapat melibatkan lebih banyak individu, Mobile Legend adalah video game perang online yang membutuhkan 10 peserta yang merupakan kumpulan dari 5 vs 5,

merah dan biru, dengan tujuan menyerang musuh. Peserta bebas memilih salah satu karakter atau hero yang tersedia dalam game dalam setiap permainan dan membolehkan pemain buat berhubungan serta berbicara secara nyata, baik melalui chat dalam permainan ataupun voice chat. Fitur chat dalam Mobile Legends digunakan untuk berkomunikasi via pesan teks selama pertandingan. Sementara itu, voice chat memungkinkan pemain berbicara langsung tanpa mengetik.

Game online juga dapat jadi media buat meningkatkan kemampuan komunikasi serta kerja sama tim. Menurut studi yang dilakukan oleh Iqbal Adnan Anugrah dengan judul Perilaku Komunikasi Toxic Pengguna Game Online “Arena of Valour.” Menunjukkan bahwa perilaku komunikasi toxic pengguna game online dipengaruhi oleh faktor kebiasaan dan emosional pada diri mereka. Perilaku ini mencakup perubahan sikap, perilaku, dan cara menyampaikan informasi yang telah menjadi kebiasaan dari pengalaman mereka dalam menggunakan game online. Bahasa kasar atau toxic awalnya digunakan dalam konteks interaksi dengan teman dekat atau dalam suasana yang sangat tidak formal. Biasanya, bahasa ini muncul dalam situasi yang bersifat pribadi atau ketika seseorang kehilangan kendali atas dirinya sendiri (Adnan Anugrah et al., 2024). Perilaku komunikasi adalah semua aktivitas yang dengan sengaja dilakukan untuk mencari dan mendapatkan informasi sekaligus untuk menyebarluaskan informasi kepada berbagai pihak yang memerlukan. Perilaku komunikasi berorientasi pada tujuan yang artinya perilaku seseorang secara umum dimotivasi pada keinginan untuk memeroleh tujuan tertentu (Ernawati & Muh. Resa Yudianto Suldani, 2020).

Seiring dengan meningkatnya jumlah pemain, muncul fenomena yang ingin diteliti mengenai pola komunikasi berbasis gender pada pemain game online Mobile Legends. Menurut World Health Organization, jenis kelamin mengacu pada sifat biologis yang membedakan seseorang dari orang lain dalam rumah tangga. Ini ditentukan oleh faktor genetik dan anatomi fisik seperti kromosom, hormon, dan organ reproduksi. Jenis kelamin biasanya dikategorikan sebagai laki-laki atau perempuan, meskipun ada juga kondisi intersex. Sedangkan gender adalah konstruksi sosial dan budaya tentang peran, perilaku, dan identitas yang terkait dengan jenis kelamin. Gender tidak selalu selaras dengan jenis kelamin biologis seseorang. Ini mencakup spektrum identitas yang lebih luas, termasuk laki-laki, perempuan, non-biner, dan identitas gender lainnya. Identitas gender mengacu pada persepsi internal seseorang tentang diri mereka sebagai laki-laki, perempuan, kombinasi keduanya, atau tidak keduanya. Ini dapat berbeda dari jenis kelamin yang ditentukan saat lahir. Ekspreksi gender adalah cara seseorang menampilkan identitas gender mereka melalui penampilan, perilaku, dan interaksi sosial (Organization, 2024).

Menurut Mansour Fakih gender yakni suatu sifat yang melekat pada kaum laki-laki maupun perempuan yang di konstruksi secara sosial maupun kultural. Misalnya, bahwa perempuan itu dikenal lemah lembut, cantik, emosional, atau keibuan. Sementara laki-laki dianggap kuat, rasional, jantan, perkasa. Ciri dari sifat itu sendiri merupakan sifat-sifat yang dapat dipertukarkan. Artinya ada laki-laki yang emosional, lemah lembut, keibuan, sementara juga ada perempuan yang kuat, rasional, perkasa. Perubahan ciri dari sifat-sifat itu dapat terjadi dari waktu ke waktu dan dari satu tempat ke tempat yang lain. Misalnya saja zaman dahulu di suatu suku tertentu perempuan lebih kuat dari laki-laki, tetapi pada zaman yang lain dan di tempat yang berbeda laki-laki yang lebih kuat. Juga, perubahan dapat terjadi dari kelas ke kelas masyarakat yang berbeda. Di suku tertentu, perempuan kelas bawah di pedesaan lebih kuat dibandingkan kaum laki-laki. Semua hal yang dapat dipertukarkan antara sifat perempuan dan laki-laki yang dapat berubah dari waktu ke waktu serta berbeda dari satu tempat ke tempat lainnya, maupun berbeda dari suatu kelas ke kelas yang lain, itulah yang dikenal dengan konsep gender (Fakih, 2023). Menurut data dari GoodStats 2024 Sekitar 43% dari populasi gen Z Indonesia bermain game setiap harinya. Menariknya, laki-laki ternyata lebih sering bermain game dari perempuan. Sebaliknya 89 % orang laki-laki yang termasuk dalam generasi Z menyatakan ketertarikan pada video game, sementara untuk wanita hanya 56 % (Yonatan, 2024). Dalam konteks Mobile Legends, di mana pemain dapat memilih karakter dengan berbagai peran dan gender, penting untuk memahami bagaimana pilihan ini dapat memengaruhi perilaku komunikasi mereka. Fenomena ini menjadi penting diteliti karena dengan membedakan pola perilaku kita dapat melihat ekspreksi seseorang berbasis gender, karena game online bagian dari luapan ekspreksi yang tidak terikat struktur sosial.

Penelitian ini mengaitkan fenomena pola komunikasi berbasis gender pada pemain game online Mobile Legends, dengan Teori Interaksi Simbolik. Metode penerapan dalam penelitian ini adalah fenomenologi. Metode ini merupakan metode yang berbeda karena metode ini memilih eksplorasi mendalam terhadap pengalaman subjektif dan perspektif para pemain game online terkait perilaku komunikasi mereka yang berbasis gender. Dengan menggunakan metode fenomenologi, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan secara rinci pola komunikasi berbasis gender pada pemain game online Mobile Legends.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis fenomenologi. Fenomenologi menjadi salah satu jenis metode penelitian kualitatif karena bersifat eksploratif, deskriptif, dan aplikatif. Penelitian ini akan menggali, menggambarkan, serta melihat nilai-nilai dalam pengalaman dan kehidupan manusia; bukan hanya sebagian, melainkan pada keseluruhannya.

Creswell mengartikan fenomenologi sebagai sebuah metodelogi kualitatif yang mengizinkan peneliti menerapkan dan mengaplikasikan kemampuan subjektivitas dan interpersonalnya dalam proses penelitian eksploratori (Rofiah, 2023). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini akan menggunakan wawancara, teknik wawancara akan menjadi teknik untuk mendapatkan data primer, pelaksanaan wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini melalui pertemuan langsung, wawancara dalam penelitian ini berjenis semi terstruktur. Observasi yang dilaksanakan dengan cara peneliti ikut serta bermain game untuk mengumpulkan data bersama informan, agar dapat memperoleh data yang lebih mendukung, lengkap, tajam dan juga agar dapat untuk mengetahui makna setiap perilaku. Dokumentasi, dalam penelitian ini ada hal yang didokumentasikan, mulai dari sesi wawancara dengan informan yang akan diolah dalam bentuk catatan tertulis serta beberapa foto atau rekaman suara yang bisa didapat dari hasil observasi (Fiantika et al., 2022).

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis terhadap data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dilakukan dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, meyusun ke dalam pola, memilih yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan yang memudahkan untuk dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Rofiah, 2023). Dalam melakukan analisis data, dibutuhkan ketepatan dan keakuratan data yang terkumpul. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa sumber informasi dari setiap informan akan memberikan informasi yang berbeda. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap makna yang akan diperoleh.

Creswell menjelaskan bahwa teknik analisis data pada penelitian fenomenologi yaitu sebagai berikut. Peneliti mendeskripsikan sepenuhnya fenomena atau pengalaman yang dialami subjek penelitian. Peneliti kemudian menemukan pernyataan (hasil wawancara) tentang bagaimana orang-orang menemukan topik, rinci pernyataan-pernyataan tersebut dan perlakuan setiap pernyataan memiliki nilai yang setara, kemudian rincian tersebut dikembangkan dengan tidak mela-kukan pengulangan. Pernyataan-pernyataan tersebut kemudian dikelompokkan dalam unit-unit bermakna. Peneliti merinci unit-unit tersebut dan menulis-kan sebuah penjelasan teks tentang pengalaman yang disertai contoh dengan seksama. Peneliti merefleksikan pemikirannya dengan menggunakan variasi imajinatif atau deskripsi struktural, mencari keseluruhan makna yang memungkinkan dan melalui perspektif yang divergen, mempertimbangkan kerangka rujukan atas gejala, serta mengonstruksikan bagaimana gejala tersebut dialami. Peneliti mengonstruksi seluruh penjelasan tentang makna dan esensi pengalamannya. Peneliti melaporkan hasil penelitiannya. Laporan tersebut menunjuk-kan adanya kesatuan makna berdasarkan pengalaman seluruh informan. Setelah itu, tulis deskripsi gabungannya. Keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode triangulasi sumber data. Penelitian kualitatif mencakup perolehan data dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam dan menjalankannya secara terus menerus sehingga mencapai kejemuhan data (Sugiyono, 2017).

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini penulis mengambil 6 orang laki-laki dan perempuan dari usia 20 – 25 tahun untuk diwawancara di antaranya:

No	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Lama Bermain	Durasi Bermain
1.	Zaki	20 Tahun	Laki - Laki	2 Tahun	2 Jam / Hari
2.	Sufyan	21 Tahun	Laki - Laki	4 Tahun	2 Jam / Hari
3.	Firman	21 Tahun	Laki - Laki	8 Tahun	4 Jam / Hari
4.	Juwita	25 Tahun	Perempuan	2 Tahun	2 Jam / Hari
5.	Risanda	21 Tahun	Perempuan	2 Tahun	2 Jam / Hari
6.	Selma	22 Tahun	Perempuan	4 Tahun	2 Jam / Hari

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis data hasil penelitian ini, data diperoleh dari observasi langsung melalui wawancara dengan narasumber dari pemain game Mobile Legends. Narasumber ini berjumlah 6 orang di antaranya Zaki, Sufyan, Firman, Juwita, Risanda dan Selma dengan observasi melalui Wawancara secara langsung. Selain dari itu data juga didukung oleh dokumentasi foto, referensi dari skripsi penelitian sebelumnya, dan literatur yang topiknya relevan dengan penelitian ini. Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode wawancara mendalam dengan informan atau narasumber, serta dokumentasi di tempat agar peneliti dapat melakukan penelitian dengan lebih cepat. Penelitian ini merupakan penelitian yang berfokus pada komunikasi verbal dan nonverbal partisipan di dalam game Mobile Legends.

Pertama, pola komunikasi pemain laki-laki dalam Mobile Legends merujuk pada karakteristik dan kecenderungan cara berkomunikasi yang ditunjukkan oleh pemain berjenis kelamin laki-laki ketika berinteraksi dengan sesama pemain selama permainan berlangsung, yang mencakup aspek verbal maupun nonverbal seperti penggunaan bahasa, frekuensi komunikasi, gaya penyampaian pesan, strategi koordinasi tim, serta respons terhadap situasi kompetitif dalam lingkungan game multiplayer online battle arena (MOBA), dimana pola-pola tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor psikologis, sosial-budaya, dan konteks situasional yang terjadi di

dalam game kompetitif. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan, Sufyan dan Firman menggunakan fitur chat dan voice chat dalam permainan sebagai bentuk komunikasi verbal. Hal ini sejalan dengan definisi Deddy Mulyana bahwa komunikasi verbal melibatkan simbol lisan/tulisan, seperti singkatan "NR" (No Retri) dan "NF" (No Flicker) yang berfungsi sebagai penyampaian informasi kondisi musuh. Sementara itu, Zaki dan Firman menunjukkan komunikasi nonverbal melalui sikap apresiasi dan luapan emosi seperti memukul, mendorong, atau menendang saat kalah/diganggu teman. Perilaku ini sesuai dengan pendapat Sendjaja bahwa komunikasi nonverbal mencakup penyampaian pesan tanpa kata-kata melalui gerak tubuh dan ekspresi. Dalam perspektif Teori Interaksi Simbolik Herbert Blumer, kedua pola komunikasi ini merefleksikan pemberian makna terhadap simbol oleh pemain. Simbol verbal (singkatan NR/NF) menjadi dasar koordinasi tim. Simbol nonverbal (gerakan fisik) merupakan ekspresi emosional yang dipahami dalam konteks interaksi pemain.

Kedua, pola komunikasi pemain perempuan dalam Mobile Legends merujuk pada karakteristik dan kecenderungan cara berkomunikasi yang ditunjukkan oleh pemain berjenis kelamin perempuan ketika berinteraksi dengan sesama pemain selama permainan berlangsung, yang mencakup aspek verbal maupun nonverbal seperti frekuensi, cara penyampaian pesan, pemilihan kata atau frasa, penggunaan fitur komunikasi in-game seperti chat, voice note, atau quick chat, serta bagaimana mereka merespons situasi konflik, atau kerja sama tim pada saat bermain. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan penulis, ditemukan dua pola komunikasi dalam permainan Mobile Legends. Pertama, pemain seperti Risanda dan Juwita memanfaatkan fitur chat dan voice chat sebagai bentuk komunikasi verbal, contohnya dengan mengucapkan frasa strategis seperti "tahan dulu tunggu late game" untuk mendorong tim bertahan hingga akhir permainan. Menurut Deddy Mulyana, tindakan ini tergolong komunikasi verbal karena menggunakan simbol lisan. Teori Interaksi Simbolik Herbert Blumer memperkuat bahwa tindakan ini dilandasi makna keyakinan bahwa dukungan verbal mampu memengaruhi semangat dan hasil akhir tim. Kedua, pemain perempuan (khususnya Selma dan Risanda) cenderung mengekspresikan emosi secara nonverbal melalui stiker dan gerak tubuh, seperti memukul ponsel saat kalah atau menunjukkan ekspresi wajah cemberut. Sendjaja mendefinisikan hal ini sebagai komunikasi nonverbal karena penyampaian pesannya tidak melibatkan kata-kata, melainkan gestur dan ekspresi wajah. Teori Interaksi Simbolik Blumer kembali menjelaskan bahwa tindakan nonverbal ini mengandung makna simbolis, misalnya ekspresi frustasi atas kekalahan yang diwujudkan melalui stiker atau reaksi fisik.

Ketiga, dominasi komunikasi berdasarkan gender adalah fenomena yang merujuk pada pola ketidakseimbangan partisipasi dalam interaksi komunikasi antara laki-laki dan perempuan, di mana salah satu gender cenderung menguasai ruang percakapan melalui frekuensi bicara yang lebih tinggi, durasi pembicaraan yang lebih panjang, atau kontrol topik yang lebih dominan. Sebagaimana hasil wawancara di atas dan hasil pengamatan penulis terhadap Selma, Juwita, dan Firman menunjukkan bahwa pemain laki-laki lebih dominan dalam mengatur dan mengarahkan saat bermain. Sementara itu, pemain perempuan lebih sering mengikuti arahan dan cenderung diam. Mansour Fakih menyatakan bahwa gender merupakan karakteristik yang ditentukan secara sosial dan budaya. Contohnya, anggapan bahwa wanita bersifat lembut, cantik, emosional, atau keibuan, sedangkan laki-laki dipandang cuek, logis, maskulin, dan baik hati. Deborah Tannen menambahkan bahwa perempuan menggunakan "rapport talk" (pembicaraan untuk menjalin kedekatan) untuk membangun hubungan bermakna, yaitu gaya komunikasi yang fokus pada koneksi emosional dan pemahaman perasaan melalui percakapan personal. Sementara itu, laki-laki menggunakan "report talk" (pembicaraan untuk memberi informasi/mencapai status) untuk mendapatkan status dalam hubungannya dengan orang lain.

Penutup

Penelitian ini bertujuan menganalisis pola komunikasi berbasis gender dalam game online Mobile Legends. Dengan menggunakan teori Interaksi Simbolik, Penelitian ini menggambarkan pola komunikasi verbal dan nonverbal pemain game online Mobile Legends. Hasil penelitian ini menunjukkan pola komunikasi verbal dan nonverbal dalam Mobile Legends, di mana terdapat perbedaan antara pemain laki-laki dan pemain perempuan. Komunikasi verbal pemain laki-laki lebih sering menggunakan bahasa yang kasar dan menggunakan bahasa singkatan seperti "NR" (No Retri) dan "NF" (No Flicker) yang berfungsi sebagai simbol informasi tentang kondisi musuh. Sedangkan pemain perempuan lebih sering menggunakan bahasa yang supportif seperti mengucapkan "tahan dulu tunggu late game" untuk mendukung tim agar tidak menyerah sampai akhir permainan. Selain itu ada juga komunikasi nonverbal pemain laki-laki memperlihatkan sikap apresiasi dan emosi melalui gerakan fisik seperti memukul, mendorong, atau menendang saat kalah atau diganggu teman. Sedangkan pemain perempuan lebih sering mengekspresikan emosi saat bermain Mobile Legends secara nonverbal, yaitu melalui fitur stiker dan gerak tubuh seperti memukul HP saat kalah atau menunjukkan ekspresi wajah cemberut. Dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemain laki-laki lebih dominan dalam mengatur dan mengarahkan saat bermain. Sementara itu, pemain perempuan lebih sering mengikuti arahan dan cenderung diam.

Dengan demikian, penelitian ini berhasil mengidentifikasi perbedaan pola komunikasi verbal dan nonverbal berbasis gender dalam interaksi pemain Mobile Legends menggunakan teori Interaksi Simbolik, di mana pemain laki-laki cenderung dominan, ekspresif secara fisik, dan menggunakan bahasa instruktif/singkatan,

sementara pemain perempuan lebih suportif, mengikuti arahan, dan mengekspresikan emosi melalui fitur game atau ekspresi wajah. Rekomendasi ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan Teori Interaksi Simbolik dalam konteks game online. Teori ini dapat menjelaskan pola komunikasi berbasis gender pada pemain Mobile Legends.

Daftar Pustaka

- Adnan Anugrah, I., Arianto, A., & Karnay, S. (2024). Perilaku Komunikasi Toxic Pengguna Game Online “Arena of Valor.” *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(3), 997–1002. <https://doi.org/10.54082/jupin.467>
- Ernawati, & Muh. Resa Yudianto Suldani. (2020). PERUBAHAN PERILAKU KOMUNIKASI KAUM PEREMPUAN PENGGUNA INSTAGRAM STORIES DI KOTA MAKASSAR Changes in the Communication Behavior of Women Using Instagram Stories in Makassar City. *Kareba : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(2), 330–340.
- Fakih, M. (2023). *Analisis Gender dan Transformasi Sosial* (Edisi Klasik Perdikan).
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S. R. I., Honesti, L., Wahyuni, S. R. I., Mouw, E., Mashudi, I., Hasanah, N. U. R., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., & Waris, L. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif* (Y. Novita (Ed.); 1st ed.). PT.GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Organization, W. (2024). *Gender dan kesehatan*. <https://www.who.int/health-topics/gender>
- Player, A. (2024). *Jumlah Pemain dan Statistik Mobile Legends: Bang Bang*. https://activeplayer-io.translate.goog/mobile-legends-bang-bang/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc
- Rofiah, C. (2023). *METODE PENELITIAN FENOMENOLOGI* (Z. R. Bahar (Ed.); Cetakan 1).
- Sensor Tower. (2025). <https://app.sensortower.com/overview/com.mobile.legends?country=US>
- Yonatan, A. z. (2024). *Top Games Pilihan Gen Z Indonesia - GoodStats Data*. <https://data.goodstats.id/statistic/top-games-pilihan-gen-z-indonesia-gHhY0>