



BRPKM

Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental

<http://e-journal.unair.ac.id/index.php/BRPKM>

e-ISSN: 2776-1851



ARTIKEL PENELITIAN

Pengaruh Intensitas Bermain *Video Game* dan *Social Dominance Orientation* terhadap *Hostile Sexism*

ANAKIN TRISTAN WILSON PERDANA & RAHKMAN ARDI*

Fakultas Psikologi Universitas Airlangga

ABSTRAK

Hasil penelitian tentang pengaruh intensitas bermain *video game* masih berkontradiksi. Dilakukan kembali penelitian pengaruh intensitas bermain dalam konteks Indonesia menggunakan regresi linear hierarkis. Hasil penelitian melihat bahwa intensitas bermain bukan prediktor kuat sementara *Social Dominance Orientation* (SDO) menjadi prediktor kuat. Penelitian ini dapat menunjukkan bahwa intensitas bermain memang tidak berpengaruh dan SDO menjadi prediktor lebih baik. Pengaruh gender individu dibahas pula dalam penelitian ini.

Kata kunci: *hostile sexism, social dominance orientation, video game*

ABSTRACT

The results of previous researchs on the effect of intensity of playing video games were contradictory. Research on the influence of playing intensity in the Indonesian context was conducted again using hierarchical linear regression. The results showed that playing intensity was not a strong predictor while Social Dominance Orientation (SDO) was a strong predictor. This study may indicated that play intensity had no effect and that SDO was a better predictor. The influence of individual gender was also discussed in this study.

Keywords: *hostile sexism, social dominance orientation, video game*

Buletin Penelitian Psikologi dan Kesehatan Mental (BRPKM), 2022, Vol. 2(2), 840-847

*Alamat korespondensi: Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, Kampus B Universitas Airlangga Jalan Airlangga 4-6 Surabaya 60286. Surel: anakin.tristanwp@gmail.com



Naskah ini merupakan naskah dengan akses terbuka dibawah ketentuan the Creative Common Attribution License (CC-BY-4.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>), sehingga penggunaan, distribusi, reproduksi dalam media apapun atas artikel ini tidak dibatasi, selama sumber aslinya disitir dengan baik.

PENDAHULUAN

Dalam dunia *video game*, terdapat sebuah fenomena seksisme dimana *video game* dianggap sebagai domain laki-laki dan perempuan tidak memiliki *skill* untuk bermain, meluangkan lebih sedikit waktu untuk bermain *video game* dan hanya memainkan *casual games* sehingga tidak dapat dianggap sebagai *gamer* (Paaßen dkk., 2017). Fenomena seksisme ini terbukti dalam beberapa riset empiris yang menunjukkan bahwa perempuan dipersepsikan memiliki afinitas dan kompetensi lebih rendah dibandingkan laki-laki, mendapatkan respon negatif tiga kali lebih banyak bila menggunakan *voice chat*, dan lebih dihiraukan *skill* yang dimiliki dalam bermain *video game* (Kaye & Pennington, 2016; Kuznekoff & Rose, 2013; Pramesty, 2021; Ruvalcaba dkk., 2018; Schelfhout dkk., 2019; Wasserman & Rittenour, 2019). Fenomena seksisme ini mengundang pelecehan seksual yang mana dapat menyebabkan *rumination* yang berhubungan kuat dengan munculnya gejala depresi, terutama pada perempuan remaja awal (Fox & Tang, 2017; Krause dkk., 2018). Selain itu, fenomena seksisme dapat menghambat performa perempuan dalam bermain *video game* sehingga dapat memperkuat stereotipe perempuan tidak bisa bermain (Fordham dkk., 2020).

Hostile sexism adalah antipati terhadap perempuan yang didasari atas generalisasi tidak fleksibel dan cacat yang melihat perempuan sebagai jenis kelamin yang lemah serta keinginan untuk mendominasi perempuan (Glick & Fiske, 1996). Walaupun terdapat banyak prediktor dari *hostile sexism*, *social dominance orientation* (SDO) menjadi prediktor yang lebih kuat dibandingkan prediktor-prediktor lain. Hal ini dapat diketahui dalam penelitian yang dilakukan Sibley dkk. (2007) yang menemukan bahwa SDO memprediksi dan menjadi anteseden dari *hostile sexism* yang ditemukan melalui *meta-analysis*, studi replikasi, dan studi longitudinal. SDO sendiri merupakan perasaan individu dalam suatu kelompok yang ingin mendominasi kelompok lain seperti dengan mendukung hubungan hierarkis yaitu adanya kelompok inferior dan superior (Pratto dkk., 1994). Selain itu, intensitas bermain juga menjadi prediktor kuat terhadap *hostile sexism* berdasarkan penelitian Bègue dkk. (2017), yang diasumsikan berhubungan karena pemain *video game* mengadopsi cara pandang perempuan secara stereotipe dikarenakan representasi perempuan dalam *video game* ditampilkan secara stereotipe pula. Namun dari penelitian Bègue dkk. (2017) terdapat sebuah kesenjangan. Penelitian Fox dan Tang (2014) pula melibatkan intensitas bermain *video game* yang diukur dengan menanyakan penggunaan bermain *video game* pada hari kerja dan hari libur dalam tiga periode hidup berbeda (saat SD/kanak-kanak, SMA/remaja, dan masa kini). Fox dan Tang (2014) menemukan bahwa penggunaan *video game* tidak menjadi prediktor signifikan terhadap seksisme, berbeda dengan penelitian Bègue dkk. (2017) yang menemukan bahwa intensitas bermain *video game* menjadi prediktor signifikan. Kesenjangan ini membuat pengaruh intensitas bermain *video game* perlu dikaji ulang. Bègue dkk. (2017) pula menyarankan untuk melibatkan SDO ke dalam analisis dikarenakan *model fit* yang rendah saat analisisnya sehingga dalam penelitian ini akan melibatkan SDO.

Penelitian Bègue dkk. (2017) dan Fox dan Tang (2014) memiliki beberapa perbedaan yang mungkin berkontribusi terhadap kesenjangan yang ada. Pertama, adanya perbedaan instrumen oleh Bègue dkk. (2017) mengukur seksisme hanya dengan satu *item likert* “*A woman is made mainly for making and raising children*”, sementara Fox dan Tang (2014) mengukur seksisme dengan menciptakan skala baru bernama *Video Game Sexism Scale* ($\alpha = 0,92$) yang mereka susun dengan mewawancarai pemain *video game* dan ilmuwan, serta mengambil sumber dari blog *Fat, Ugly or Slutty* yang membahas diskriminasi perempuan dalam *video game*. Perbedaan ini dapat menciptakan kesenjangan, terutama karena penelitian Bègue dkk. (2017) hanya menggunakan satu butir pertanyaan yang tidak terstandarisasi sehingga penggunaan instrumen *Video Game Sexism Scale* (Fox & Tang, 2014) diperlukan karena instrumen tersebut lebih terstandarisasi dan telah diuji validitasnya. Kedua, sampel dari kedua

penelitian tersebut memiliki karakteristik berbeda. Bègue dkk. (2017) memiliki sampel dengan *range* umur 11-19 ($N=13520$; $M=14,5$; $SD=1,36$), dan bila dibandingkan dengan sampel dari penelitian Fox dan Tang (2014) dengan *range* umur 18-44 ($N=301$; $M=22,34$; $SD=4,25$), karakteristik sampel Bègue dkk. (2017) lebih homogen sehingga dapat menambahkan *statistical power*, ditambah pula sampel yang jauh lebih banyak pada penelitian Bègue dkk. (2017). Hal itu menyebabkan hubungan antara intensitas bermain dengan seksisme perlu diteliti lagi dengan menggunakan sampel yang lebih heterogen, yaitu melibatkan pengguna biasa sehingga *effect size* yang didapatkan bisa lebih konsisten.

Di Indonesia masih terdapat budaya patriarki dimana perempuan menjadi subordinat oleh laki-laki, diperlakukan sebagai objek dan dibatasi hak-haknya (Huda, 2020; Zainal, 2016). Ini dapat dilihat dalam ranah kerja dimana perempuan mengalami kesulitan meraih posisi tinggi yang didasarkan dalam penelitian Partini (2013). Partini (2013) juga melakukan wawancara dan menemukan bahwa posisi tinggi dalam dinas negara diisi oleh laki-laki dan semakin tinggi jabatan, maka perempuan akan semakin jarang terlihat. Ini dikarenakan budaya dimana laki-laki lebih mendominasi yang terlihat dalam hasil wawancara satu partisipan "Sampai saat ini saya selalu minta izin pada suami untuk mengikuti berbagai pelatihan. Biasanya saya tidak langsung menerima tawaran untuk mengikuti pelatihan tetapi saya minta waktu untuk mendiskusikan kesempatan ini pada suami, setelah itu baru saya memastikan untuk bisa ikut atau tidak dalam pelatihan tersebut" (Partini, 2013). Berdasarkan penjelasan tersebut, akan menarik untuk melihat apakah seksisme dalam *video game* terjadi pula di Indonesia. *Online competitive video game* menjadi konteks yang cocok untuk penelitian ini dikarenakan cenderung dianggap sebagai *genre* yang hanya dimainkan oleh laki-laki (Paaßen dkk., 2017). Fitur daring yang dimiliki oleh *video game* ini juga memungkinkan untuk mengekspresikan reaksi-reaksi terhadap perempuan yang bermain seperti pada penelitian Kuznekoff dan Rose (2013).

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif survei *cross-sectional* dengan melakukan kontrol terhadap variabel gender. Pengambilan data dilakukan menggunakan *Google Form* dan disebarluaskan melalui beragam media sosial untuk memudahkan mendapatkan partisipan.

Partisipan

Partisipan dari penelitian ini merupakan pemain *online competitive video game* berumur 16-35 tahun. Rentang umur ini didasari oleh survei rentang umur pemain *video game* sebelumnya (Decision Lab, 2018; Entertainment Software Association, 2022). Hasil *a priori power analysis* memberikan jumlah partisipan optimal sebanyak 124. Didapatkan 110 partisipan (70 persen laki-laki; 29,1 persen perempuan; 0,9 persen lainnya) dari 127 partisipan yang telah mengisi survei, 17 partisipan tidak dilibatkan dikarenakan tidak menjawab pertanyaan pengecoh dengan benar. Partisipan membaca informasi penelitian yang berfungsi sebagai *informed consent* sebelum mengisi survei.

Pengukuran

Untuk pengukuran variabel *hostile sexism* digunakan *Video Game Sexism Scale* (VGSS) yang berisi 14 butir pertanyaan dengan 7 pilihan jawaban (1= "sangat tidak setuju", 7= "sangat setuju"), dengan skor yang tinggi menunjukkan *hostile sexism* tinggi. Koefisien reliabilitas untuk alat ukur ini menunjukkan nilai yang baik ($\alpha = 0,91$). Pengukuran SDO dilakukan menggunakan *Social Dominance Orientation Scale* yang berisi 14 butir bertipe *likert* dengan 7 pilihan (1= sangat tidak setuju, 7= sangat setuju), dengan skor

yang tinggi menunjukkan SDO yang tinggi pula. Koefisien reliabilitas untuk alat ukur ini menunjukkan nilai yang baik ($\alpha = 0,842$).

Uji asumsi regresi dilakukan untuk melihat kelayakan data untuk melakukan analisis regresi. Normalitas residual dilihat menggunakan Q-Q plot, homoskedastisitas dilihat menggunakan *residual plot* dan uji multi-kolinearitas dilakukan untuk melihat apakah prediktor dalam model tidak saling memengaruhi.

Analisis Data

Analisis data yang dilakukan adalah korelasi *Spearman* penuh dan partial, dan juga regresi linear hierarkis. Analisis data dilakukan melalui perangkat lunak Jamovi 2.2.5 versi Windows.

HASIL PENELITIAN

Dari total partisipan ($N= 110$), sebanyak 13 individu bermain *video game* sebanyak 1-2 jam (11,8%) dalam 6 bulan terakhir, 10 individu bermain 2-3 jam (9,1%), 18 individu bermain 3-4 jam (16,4%), 16 individu bermain 5-6 jam (14,5%), 6 individu bermain 7-8 jam (5,5%), 8 individu bermain kurang dari 1 jam (7,3%), dan 39 bermain lebih dari 8 jam (35,4%).

Untuk pengujian hipotesis, pertama dilakukan korelasi penuh lalu korelasi partial untuk melihat pengaruh gender. Berdasarkan hasil uji korelasi penuh, ditemukan bahwa SDO berkorelasi positif dan signifikan terhadap VGS ($r = -0,363$; $CI_{95} = [0,188, 0,515]$; $p < 0,001$), sementara intensitas bermain berkorelasi secara tidak signifikan ($r = 0,054$; $CI_{95} = [-0,239, 0,135]$; $p = 0,576$). Hasil korelasi partial melihat SDO tetap berkorelasi secara positif dan signifikan terhadap VGS ($r = 0,333$; $p < 0,001$), dan intensitas bermain tetap tidak berkorelasi secara signifikan ($r = -0,116$; $p = 0,229$), sehingga tidak terjadi perubahan arah dan signifikansi dalam korelasi ketika mengendalikan gender

Kedua, dilakukan analisis regresi linear hierarkis sebanyak dua model: model pertama tanpa variabel kontrol dan model kedua dengan variabel kontrol. Model pertama ($F(2, 107) = 8,36$; $p < 0,001$) dan model kedua ($F(3,106) = 14,64$; $p < 0,001$) dapat menjelaskan variabel dependen dengan terjadinya peningkatan *model fit* ketika ditambahkan gender pada model kedua ($\Delta R^2 = 0,158$). SDO menjadi prediktor yang dapat menjelaskan VGS baik dalam model pertama ($B = 0,685$; $CI_{95} = [0,349, 1,02]$, $p < 0,001$) maupun model kedua ($B = 0,569$; $CI_{95} = [0,260, 0,877]$; $p < 0,001$), sementara intensitas bermain menjadi prediktor yang tidak signifikan dan lemah baik dalam model pertama ($B = -0,498$; $CI_{95} = [-2,008, 1,01]$; $p = 0,515$) maupun model kedua ($B = -0,880$; $CI_{95} = [-2,260, 0,501]$; $p = 0,209$).

DISKUSI

Hasil analisis menunjukkan bahwa intensitas bermain *video game* tidak menjadi prediktor yang kuat dan signifikan baik sebelum dan sesudah memasukkan gender sebagai variabel kontrol, sementara SDO menjadi prediktor yang kuat dan signifikan bahkan ketika dimasukkan gender sebagai variabel kontrol.

Penelitian *meta-analysis* yang dilakukan oleh Ferguson dkk. (2022) mendapatkan hasil *effect size* dan signifikansi yang tidak kuat pada hubungan pemaparan konten seksual dalam *video game* dengan kepercayaan seksis/misoginis. Ferguson dkk. (2022) pula menemukan bahwa studi dengan bias sitasi, yaitu studi yang tidak melibatkan penelitian yang bertolak belakang dengan hipotesis mereka cenderung memiliki *effect size* yang rendah. Ferguson (2020) juga memaparkan bahwa penelitian tentang pengaruh konten seksis dalam *video game* cenderung memberikan pengertian konten seksis

yang ambigu serta menggunakan alat ukur yang tidak terstandarisasi. Berdasarkan uraian tersebut, ada kemungkinan bahwa pemaparan terhadap konten-konten seksis dalam *video game* memang tidak mendorong pandangan seseorang menjadi seksis terhadap perempuan, dan penelitian yang menyatakan bahwa ada pengaruh merupakan *false positive* akibat kesalahan metodologi dan bias.

Dapat diasumsikan bahwa *hostile sexism* merupakan manifestasi dari SDO. Ini dapat dilihat dalam penjelasan sumber dari *hostile sexism* oleh Glick dan Fiske (1996), yaitu *dominative paternalism*, *competitive gender differentiation*, dan *heterosexual hostility*. Tiga sumber *hostile sexism* tersebut memiliki satu kesamaan, yaitu adanya rasa superioritas untuk laki-laki, rasa ingin untuk mendominasi perempuan, dan menciptakan pandangan yang bersifat hierarkis antara laki-laki dan perempuan. Perasaan ini mungkin merupakan salah satu arah perkembangan dari SDO yang akhirnya menjadikan perempuan sebagai target yang mendasari diskriminasi dan stereotipe. Manifestasi ini dapat pula dikarenakan nilai-nilai yang dipegang individu dengan SDO tinggi. *Value* yang dipegang oleh individu pula dapat menjadi akar dari *hostile sexism* berdasarkan penelitian Feather dan Mckee (2012). Individu yang memegang nilai *power*, *hedonism*, serta *achievement* cenderung memiliki SDO tinggi. Individu yang rendah dalam *value benevolence* dan *universalism* cenderung juga memiliki SDO tinggi sehingga dapat diasumsikan individu dengan *value* tersebut akan cenderung memiliki SDO tinggi sehingga rentan mengadopsi pandangan diskriminasi seperti *hostile sexism*.

Hasil dari analisis korelasi penuh dan korelasi *partial* serta regresi hierarkis menunjukkan bahwa tidak terjadi perubahan arah, signifikansi dan efek dari variabel-variabel independen ketika dimasukkan variabel gender, tetapi keberadaan variabel gender meningkatkan *model fit* dalam regresi hierarkis sekitar dua kali lipat. Hasil ini mengindikasikan bahwa gender merupakan variabel yang memengaruhi *hostile sexism* terpisah dari variabel independen yang telah ditentukan untuk penelitian ini sehingga bertolak belakang dengan penelitian Roets dkk. (2011) yang menemukan bahwa gender menjadi prediktor dengan *effect size* yang lemah.

Pengaruh ini mungkin disebabkan oleh sifat-sifat yang dimiliki oleh laki-laki yang cenderung kurang dimiliki oleh perempuan. Penelitian yang dilakukan oleh Agut dkk. (2022) menemukan bahwa sifat gender maskulin seperti analitis, mandiri, dominan, serta *social desirability* mampu memprediksi *hostile sexism* dan laki-laki cenderung mengidentifikasi sifat gender maskulin dan memiliki *social desirability* yang lebih rendah dibandingkan perempuan. Selain dari sifat gender maskulin, penelitian yang dilakukan oleh Navas dkk. (2020) menemukan bahwa *dark triad traits*, yaitu sifat-sifat yang terdiri dari *machiavellianism*, psikopati, dan narsisisme, berhubungan dengan *hostile sexism* dan laki-laki cenderung memiliki *dark triad trait* yang lebih tinggi dibandingkan perempuan. Dapat disimpulkan bahwa mungkin laki-laki cenderung memiliki sifat-sifat yang mendukung munculnya kepercayaan *hostile sexism*.

SIMPULAN

Hasil penelitian melihat bahwa pengaruh intensitas bermain *video game* tidak signifikan sementara SDO berpengaruh signifikan secara positif. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *video game* tidak membuat seseorang mengadopsi pandangan seksis terhadap perempuan, sementara seseorang dengan SDO tinggi akan cenderung mengadopsi pandangan seksis terhadap perempuan. Selain dari intensitas bermain dan SDO, gender seseorang pula berpengaruh terhadap kecenderungan mengadopsi pandangan seksis pada perempuan.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan penelitian *longitudinal* atau eksperimen untuk menangkap hubungan kausalitas, menggali lebih dalam tentang dinamika SDO dan *hostile sexism* untuk melihat proses terciptanya kepercayaan seksis dari orientasi dominasi, menggali tentang pengaruh gender terhadap *hostile sexism* dan mengidentifikasi dinamika yang terjadi dan melibatkan *hostility towards men*, yaitu diskriminasi yang mirip seperti *hostile sexism* tetapi terhadap laki-laki sehingga dapat melihat apakah SDO memprediksi diskriminasi gender secara umum atau hanya pada perempuan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, orang tua, keluarga, partisipan, teman-teman yang telah membantu menyebarkan survei, dan Pak Rahkman Ardi sebagai dosen pembimbing yang telah membantu peneliti dalam proses penelitian dari awal sampai akhir.

DEKLARASI POTENSI TERJADINYA KONFLIK KEPENTINGAN

Anakin Tristan Wilson Perdana dan Rahkman Ardi tidak bekerja, menjadi konsultan, memiliki saham, atau menerima dana dari perusahaan atau organisasi manapun yang mungkin akan mengambil untung dari diterbitkannya naskah ini.

PUSTAKA ACUAN

- Agut, S., Martín-Hernández, P., Soto, G., & Arahuate, L. (2022). Understanding the relationships among self-ascribed gender traits, social desirability, and ambivalent sexism. *Current Psychology*. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-03650-6>
- Bègue, L., Sarda, E., Gentile, D. A., Bry, C., & Roché, S. (2017). Video games exposure and sexism in a representative sample of adolescents. *Frontiers in Psychology*, 8(MAR), 1–7. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00466>
- Decision Lab. (2018). *A Behavioral Analysis of Mobile Gamers Content*.
- Entertainment Software Association. (2022). *2022 Essential Facts About the Video Game Industry*.
- Feather, N. T., & Mckee, I. R. (2012). Values, right-wing authoritarianism, social dominance orientation, and ambivalent attitudes toward women. *Journal of Applied Social Psychology*, 42(10), 2479–2504. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.2012.00950.x>
- Ferguson, C. J. (2020). Aggressive video games research emerges from its replication crisis (Sort of). In *Current Opinion in Psychology* (Vol. 36, pp. 1–6). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.copsy.2020.01.002>
- Ferguson, C. J., Sauer, J. D., Drummond, A., Kneer, J., & Lowe-Calverley, E. (2022). Does sexualization in video games cause harm in players? A meta-analytic examination. *Computers in Human Behavior*, 135. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107341>
- Fordham, J., Ratan, R., Huang, K. T., & Silva, K. (2020). Stereotype Threat in a Video Game Context and Its Influence on Perceptions of Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM): Avatar-Induced Active Self-Concept as a Possible Mitigator. *American Behavioral Scientist*, 64(7), 900–926. <https://doi.org/10.1177/0002764220919148>

- 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 and Society*, 19(8), 1290–1307. <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>
- Glick, P., & Fiske, S. T. (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>
- Glick, P., & Fiske, S. T. (1999). The ambivalence toward men inventory: Differentiating hostile and benevolent beliefs about men. *Psychology of Women Quarterly*, 23(3), 519–536. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1999.tb00379.x>
- Huda, K. (2020). Peran Perempuan Samin Dalam Budaya Patriarki Di Masyarakat Lokal Bojonegoro. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 14(1), 76–90. <http://dx.doi.org/10.17977/um020v14i12020p76-90>
- Kaye, L. K., & Pennington, C. R. (2016). “Girls can't play”: The effects of stereotype threat on females' gaming performance. *Computers in Human Behavior*, 59, 202–209. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.020>
- Krause, E. D., Vélez, C. E., Woo, R., Hoffmann, B., Freres, D. R., Abenavoli, R. M., & Gillham, J. E. (2018). Rumination, Depression, and Gender in Early Adolescence: A Longitudinal Study of a Bidirectional Model. *Journal of Early Adolescence*, 38(7), 923–946. <https://doi.org/10.1177/0272431617704956>
- Kuznekoff, J. H., & Rose, L. M. (2013). Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media and Society*, 15(4), 541–556. <https://doi.org/10.1177/1461444812458271>
- Navas, M. P., Maneiro, L., Cutrín, O., Gómez-Fraguela, J. A., & Sobral, J. (2020). Associations between dark triad and ambivalent sexism: Sex differences among adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(21), 1–11. <https://doi.org/10.3390/ijerph17217754>
- Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles*, 76(7–8), 421–435. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>
- Partini. (2013). Glass ceiling dan guilty feeling sebagai penghambat karir perempuan di birokrasi. *KOMUNITAS: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 5(2).. <https://doi.org/10.15294/komunitas.v5i2.2740>
- Pramesty, B. I. (2021). Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan. *Jurnal Audience*, 4(02), 234–248. <https://doi.org/10.33633/ja.v4i2.4498>
- Pratto, F., Sidanius, J., Stallworth, L. M., & Malle, B. F. (1994). Social Dominance Orientation: A Personality Variable Predicting Social and Political Attitudes. *Journal of Personality and Social Psychology*, 67(4), 741–763. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.67.4.741>

- Roets, A., Hiel, A. van, & Dhont, K. (2011). Is Sexism a Gender Issue? A Motivated Social Cognition Perspective on Men's and Women's Sexist Attitudes Toward Own and Other Gender. *European Journal of Personality*. <https://doi.org/10.1002/per.843>
- Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R., & Otten, M. P. (2018). Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 295–311. <https://doi.org/10.1177/0193723518773287>
- Schelfhout, S., Bowers, M. T., & Hao, Y. A. (2019). Balancing Gender Identity and Gamer Identity: Gender Issues Faced by Wang 'BaiZe' Xinyu at the 2017 Hearthstone Summer Championship. *Games and Culture*, 16(1), 22–41. <https://doi.org/10.1177/1555412019866348>
- Sibley, C. G., Wilson, M. S., & Duckitt, J. (2007). Antecedents of men's hostile and benevolent sexism: The dual roles of social dominance orientation and Right-Wing authoritarianism. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 33(2), 160–172. <https://doi.org/10.1177/0146167206294745>
- Wasserman, J. A., & Rittenour, C. E. (2019). Who wants to play? Cueing perceived sex-based stereotypes of games. *Computers in Human Behavior*, 91, 252–262. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.09.003>
- Zainal, Z. (2016). Dominasi Laki-Laki Terhadap Perempuan Bugis (Catatan Kritis tentang Marginalisasi Perempuan pada Kebudayaan Bugis). *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya*, 5(3), 226–235.