

Diterima : February 01, 2021

Disetujui : February 05, 2021

Diterbitkan: February 24, 2021

**Conference on Management, Business,
Innovation, Education and Social Science**
<https://journal.uib.ac.id/index.php/combines>

Female Gaming And Role Of Woman Within Gaming Culture: A Study Of Indonesia

Tony Wibowo¹, Riody Djohansyah²

Email korespondensi : tony.wibowo@uib.ac.id¹, 1731059.riody@uib.edu²

^{1,2} Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam, Batam, Indonesia

Abstrak

Peran perempuan dalam dunia *gaming* saat ini masih dipandang sebelah mata secara umum. Sejauh ini dunia *gaming* masih didominasi oleh kaum pria. Pada penelitian ini penulis akan mewawancarai perempuan-perempuan yang terjun atau tekun di dunia *gaming* khususnya kepada *Female Gaming* di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengedukasi bahwa *female gamer* tidak ada bedanya dengan pria saat bermain *game*. Penulis akan menggunakan metode penelitian terapan dan hasil luaran berupa video dokumenter yang diharapkan dapat membantu *female gamer* saat ini. Dengan adanya video dokumenter tersebut, diharapkan dapat memotivasi para perempuan agar lebih percaya diri dalam berkecimpung di dunia *gaming*.

Kata Kunci:

Role of Woman, Female Gaming

Abstract

The role of women in the world of gaming is still generally underestimated. So far, the gaming world is still dominated by men. In this study, the author will interview women who are involved or active in the world of gaming, especially to Female Gaming in Indonesia. The aim of this research is to educate that female gamers are no different from men when playing games. we will use applied research methods and the output in the form of a documentary video which is expected to help female gamers today to be more confident in gaming community.

Keywords:

Role of Woman, Female Gaming

Pendahuluan

Olahraga Elektronik atau biasa populer disebut dengan *Esports* atau *Electronic Sports* merupakan istilah pada kompetisi permainan video game yang melibatkan lebih dari satu orang (*multiplayer*). Pada umumnya aliran atau *genre* game pada *esports* adalah MOBA (*multiplayer online battle arena*), *Fighting*, FPS (*first*

person shooter), RTS (*real-time strategy*), dan lainnya. Kompetisi *Esports* mulai berkembang dan mengalami kenaikan drastis pada dekade 2010-an dan saat ini sudah masuk ke dalam kompetisi olahraga resmi tingkat nasional PON (pekan olahraga nasional). Pada dunia olahraga elektronik atau *esports*, dapat masuk ke dalam kategori olahraga yang mengimplikasikan motorik halus seperti permainan catur. Sementara olahraga yang lain pada umumnya adalah aktivitas olahraga yang mengimplikasikan motorik kasar (Kurniawan, 2019).

Women in Esports adalah perempuan yang menyukai dan tekun dalam bermain *game* yang kemudian terjun ke ranah atlet *pro-player* atau sering mengikuti kompetisi-kompetisi olahraga elektronik atau *esports*. Dikutip dari artikel yang berjudul "Berbincang Dengan Nixia, Gamer Girl Berprestasi dari Indonesia" pada website www.dailysocial.id dengan penulis Yoga Wisesa pada 31 Agustus 2015, Seorang perempuan yang bernama Monica 'Nixia' Carolina merupakan salah satu tokoh *esports ladies* yang sukses di Indonesia. Nixia mulai berkarir di dunia kompetisi ini sejak tahun 2009 dengan menjelajahi beberapa perlombaan olahraga elektronik, ia memenangkan beberapa kompetisi seperti Juara 1 *Guitar Hero Tournament* di Hotgame FKI, iBox JCC, *Runner Up* di WCG 2009 dan IGT 2009, dan masih banyak lagi. Saat ini Nixia sudah membangun tim *esports* nya sendiri yang bernama *NXA Ladies* yang semua anggotanya berisikan perempuan. Nixia juga mengungkapkan bahwa tidak ada lagi istilah '*gamer girl*', menurutnya pria atau wanita *gamer* ialah *gamer* tidak ada bedanya. Namun saat ini dunia *esports* masih dimonopoli oleh golongan pria, tidak dipungkiri bahwa terdapat beberapa wanita yang sukses di industri ini. Namun tetap saja bahwa pemain wanita lebih sedikit dibanding dengan pria, oleh karena itu beberapa wanita masih menerima *stereotype gender* dari berbagai pihak (Yusoff, Tahir, Lyndon, Abu Hasan, & Mohd Yunus, 2020).

Video dokumenter adalah suatu jenis video berisikan dokumentasi yang akan berfokus pada audio visualnya. dalam istilah "dokumenter" pertama kali digunakan dalam sebuah film yang berjudul *Moana (1926)* oleh *Robert Flaherty* yang ditulis oleh *John Grierson* pada *New York Sun* tanggal 08 Februari 1926. Dokumenter digunakan untuk film non fiksi, termasuk film tentang pendidikan dan film perjalanan. Pada umumnya film dokumenter mencerminkan kenyataan yang artinya film ini akan menampilkan kembali fakta yang ada pada kehidupan (Tejawati et al., 2019).

Wawancara merupakan kegiatan tanya-jawab yang dilakukan oleh antara penanya dan narasumber secara lisan guna mendapatkan informasi (Yuhana & Aminy, 2019). Bentuk hasil dari wawancara juga dapat berupa tulisan, rekaman suara, visual, dan juga *audio visual*. Wawancara dibagi menjadi 2, yaitu wawancara langsung dan tidak langsung. Wawancara langsung ialah wawancara yang dilakukan dengan berjumpa langsung dengan narasumber, sedangkan wawancara tidak langsung dilakukan dengan orang lain yang dianggap dapat memberikan keterangan mengenai keadaan orang yang dibutuhkan datanya.

Tinjauan Pustaka

Pada penelitian yang berjudul "Menguak Sejarah Candi Cetho Melalui Video Dokumenter Dengan Gaya *Ekspository*", jurnal ini berisi pembuatan video dokumenter tentang sejarah-sejarah pada berdirinya candi cetho yang berlokasi di Kabupaten Karanganyar dengan gaya *ekspository*. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah wawancara, studi pustaka, observasi, dan kuesioner. Hasil dari pembuatan video dokumenter ini menguak sejarah candi cetho yang akan diupload ke *youtube* dan hasil penelitian dari Menguak Sejarah Candi Cetho Melalui Video Dokumenter Dengan Gaya *Ekspository* ini sangat berguna untuk anak jaman

sekarang atau generasi muda karena pada saat ini orang-orang kebanyakan hanya tahu media sosial, padahal banyak ilmu yang dapat diambil jika dengan mempelajari sejarah-sejarah Indonesia (Maisaroh, Tullah, & Ramadhan, 2021).

Penelitian ini berjudul "Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode *Multimedia Development Life Cycle*" berisi mengenai perancangan aplikasi pembelajaran interaktif dan juga permainan interaktif. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk dapat membantu anak-anak dalam mempelajari keragaman budaya di Indonesia dengan menggunakan aplikasi, karena jika menggunakan buku isinya kurang menarik dan akan sulit dipahami anak-anak sekolah dasar. Hasil pada penelitian ini sudah diuji coba kepada para siswa, hasilnya ialah aplikasi ini bisa membantu anak dalam mempelajari keragaman budaya Indonesia (Atmojo, Nurwidya, & Dazki, 2019).

Jurnal penelitian yang berjudul "Perancangan Video Dokumenter Kawasan Pecinan Semarang" ini akan memperlihatkan fenomena keberagaman serta interaksi yang harmonis antar etnis-etnis khususnya kebudayaan tionghoa dan Jawa yang dinamis. Penulis jurnal memutuskan untuk merancang sebuah video dokumenter yang berdurasi sekitar 20 menit dan menggunakan metode wawancara kepada tiga orang narasumber guna mendapatkan informasi yang akurat, dokumentasi artikel, dan juga interaksi sosial pada pecinan Semarang. Hasil dari penelitian ini ialah video dokumenter yang bersifat edukatif supaya orang-orang yang melihat video ini memperoleh wawasan tentang diskriminasi dan juga cara berpikir yang baru tentang etnis tionghoa dan toleransi (Kaliye, Hagijanto, & Malkisedek, 2018).

Penelitian yang berjudul "Implementasi Video Dokumenter dan Blog Gereja Katolik Kerahiman Ilahi" berisi tentang perancangan video dokumenter sebagai media promosi gereja agar lebih terdengar dan diharapkan dapat meningkatkan jumlah kunjungan dari umat lokal maupun dari luar. Pengumpulan data yang dilakukan ialah dengan observasi yang dimana penulis jurnal langsung mendatangi gereja dan memohon izin kepada pihak gereja tersebut agar diberi izin untuk pengambilan video. Kemudian setelah bahan video selesai diambil, dilanjutkan dengan proses pengeditan yang menggunakan perangkat lunak *Sony Vegas Pro 14* serta *blog* menggunakan *wordpress*. Hasil dari penelitian ini ialah masyarakat dapat lebih memahami tentang gereja Katolik Kerahiman Ilahi dengan menonton video dokumenter yang telah diunggah pada *youtube* dan juga *blog* (Wenilya, Leonardo, Junnestine, & Yusuf, 2019).

Pada Penelitian yang berjudul "Video Dokumenter Profil Cerita Kopi Dari Gintung Sebagai Media Promosi Rintisan Desa Wisata Dalam Usaha Menangkap Peluang Pasar Melalui Situs *Youtube*" yang akan dilakukan dengan cara mendokumentasikan kegiatan kepada kelompok tani kopi Gondarum ke dalam bentuk video dan juga pengelolaan media publikasi menggunakan internet sebagai isi konten yang bersifat promotif. Hasil dari penelitian ini ialah sebuah karya video dokumenter profil yang akan memiliki karakter promotif yang berupaya mengangkat dan menyajikan industri kreatif pada pertanian dan pengolahan kopi Gondarum, Dusun Gintung, Desa Binangun, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara sebagai sebuah potensi wisata alam (Nugroho & Hudoyo, 2018).

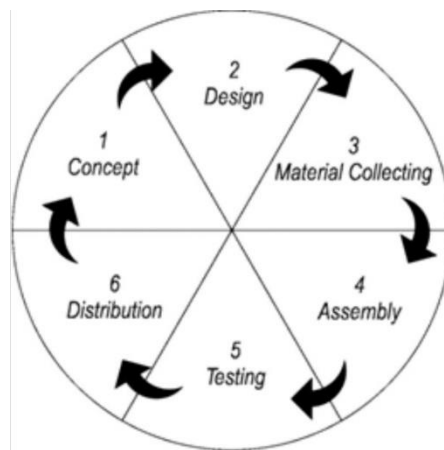
Berdasarkan tinjauan Pustaka diatas, penulis akan membuat sebuah video dokumenter (Maisaroh et al., 2021), (Kaliye et al., 2018), (Wenilya et al., 2019), (Nugroho & Hudoyo, 2018) dengan cara wawancara (Kaliye et al., 2018). Metode yang akan dipakai ialah metode MDLC sesuai dengan apa yang dilakukan oleh (Atmojo et al., 2019). Video ini akan dirancang menggunakan aplikasi *Sony Vegas Pro 14* seperti yang dilakukan (Wenilya et al., 2019) dan kemudian dipublikasikan di media *Youtube* (Nugroho & Hudoyo, 2018).

Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian yang bernama MDLC atau disebut juga dengan Multimedia Development Life Cycle pada proyek pembuatan video dokumenter *female gamer* yang dimana metode ini dapat diterapkan secara teracak namun tetap harus sesuai dengan ketentuan dari pada tahapan konsepnya.

Pada MDLC atau Multimedia Development Life Cycle terdapat 6 (enam) alur tahapan, yakni *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan juga *distribution* (Ngongoloy, Rindengan, & Sompie, 2018).

Dalam MDLC memiliki alur yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Alur pada MDLC

Pada dasarnya MDLC memiliki perancangan sistem, yaitu:

1. Concept

Pada tahap ini, penulis membuat rangkaian konsep dari video dokumenter *female gamer* yang akan dikerjakan. Video dokumenter ini akan dirancang dengan konsep investigasi yang dimana penulis mengumpulkan beberapa cuplikan video dokumenter dari beberapa sumber dan wawancara dari narasumber yang penulis tentukan untuk di analisa dan kemudian memberikan kesimpulan mengenai peran wanita dalam dunia *gaming*. Pada perancangan ini dasar aturan juga akan ditentukan seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain.

2. Design

Dalam tahap *design* ialah tahap yang dimana penulis akan menentukan alur video dengan menggunakan *storyboard*. Pada dasarnya dalam tahap ini merupakan proses pembuatan spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur pada aplikasi, tampilan, gaya, dan kebutuhan-kebutuhan material yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

Kemudian pada tahap selanjutnya yaitu *material collecting* dan *assembly*, tidak akan memerlukan keputusan baru karena spesifikasi yang dirancang cukup rinci. Namun pada proses pengerjaan proyek, terkadang perlu dilakukan penambahan material atau pengurangan material.

3. Material Collecting

Kemudian pada tahap material *collecting*, penulis mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk pembuatan video ini. Adapun beberapa bahan yang dibutuhkan diantaranya gambar, *background*, hasil penelitian, video dari *youtube*, artikel yang bersangkutan, dan pendukung lainnya. Perangkat Lunak yang penulis akan gunakan adalah *Sony Vegas Pro*, *Adobe Photoshop*. Perangkat Keras yang digunakan adalah sebuah komputer dengan sistem operasi *Windows 10* yang dapat mengedit video dan gambar.

4. Assembly

Pada tahap *assembly* ialah tahap dimana semua rangkaian bahan akan digabungkan dan akan menghasilkan sebuah video. Desain grafis akan dikerjakan dalam aplikasi *Adobe Photoshop* dan pembuatan video dokumenter akan dikerjakan dalam aplikasi *Sony Vegas pro*. Setiap proses *editing* akan mengikuti alur dari contoh *storyboard*. Adapun rancangan alur dalam video yang akan penulis kerjakan yaitu mulai dari pembukaan video dengan cuplikan momen kemenangan dalam turnamen *esports*, dilanjutkan dengan kutipan cuplikan video seorang wanita yang pernah menjadi narasumber dan pernah didiskriminasi, kemudian cuplikan video wawancara perempuan yang pernah didiskriminasi pada dunia *game*, terakhir yakni wawancara dengan narasumber dari penulis itu sendiri.

5. Testing

Kemudian tahap *testing* ialah tahap lanjutan dari *assembly* yang dimana merupakan tahap percobaan pada hasil video yang telah dibuat dan *rendering* dengan menggunakan aplikasi *sony vegas pro 13.0*. Video dokumenter pada *female gamer* akan diputar dan diperhatikan apakah pada hasilnya terdapat ketidaksesuaian dalam rancangan konsep awal.

6. Distribution

Tahap ini merupakan tahap paling terakhir pada metode MDLC, yakni setelah semua tahapan selesai, video akan dirender dengan kualitas sesuai kebutuhan. Kemudian hasil akan didistribusikan pada kanal *Youtube* Sistem Informasi UIB. Pada tahap ini biasanya disebut juga tahap untuk evaluasi agar produk yang telah dikembangkan menjadi dapat lebih baik.

Hasil dan Pembahasan

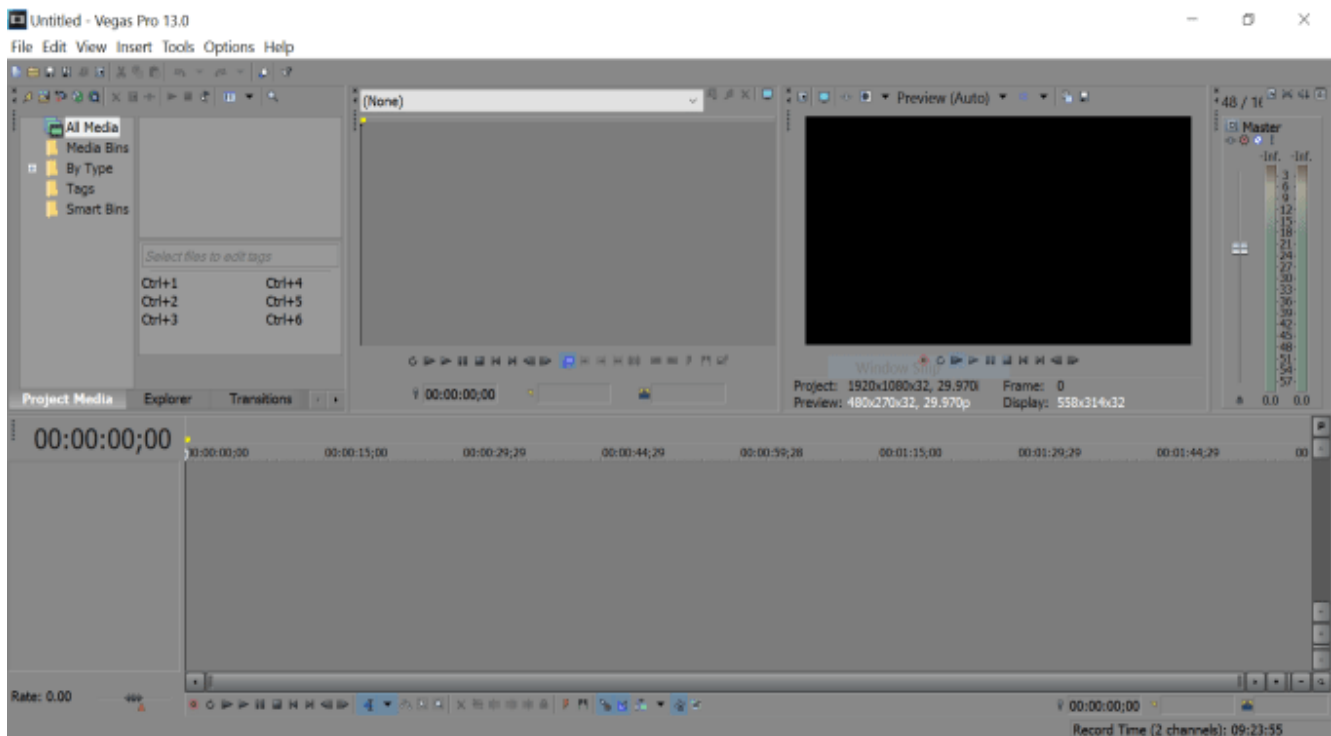
Pada masa sekarang ini turnamen atau kejuaraan *esports* menjadi salah satu dari impian terbesar bagi para pemain *game* atau *gamers* di seluruh dunia. *Esports* merupakan salah satu industri yang sangat berpotensi berskala internasional dan nasional, oleh karena itu kesejahteraan atlet ini pun kerap disamakan dengan atlet-atlet olahraga seperti sepak bola, bola basket, dan lainnya (Difrancisco-Donoghue, Balentine, Schmidt, & Zwibel, 2019). dunia *gaming* terutama pada kompetisi olahraga elektronik atau biasa disebut *esports* pada masa ini masih lekat dengan stigma bahwa kompetisi ini hanya ditujukan khusus untuk para lelaki.

Meskipun telah banyak bermunculan kompetisi-kompetisi turnamen *esports* yang dikhususkan hanya untuk wanita seperti *PMPL SEA 2020*, *FSL*, *Female Gaming League*, *PINC Ladies*, dan lainnya tetap saja perbandingannya lebih banyak cenderung kepada kaum lelaki. Alasan utamanya bukan hanya dikarenakan jumlah pemain atau atlet perempuan lebih sedikit, melainkan perempuan selalu dipandang sebelah mata terutama dari sisi kemampuan dalam bermain *game*. Oleh karena itu biasanya kerap terjadi kejadian pelecehan seksual secara verbal ataupun diskriminasi yang dilakukan para lelaki kepada para perempuan pada dunia *game*. Biasanya para lelaki beranggapan bahwa wanita itu tidak cocok untuk bermain game, wanita hanya cocok untuk di dapur dan masih banyak lagi alasan yang dibuat lelaki untuk merendahkan wanita-wanita yang bermain *game*.

Pada dunia *game* atau lebih cenderung kepada olahraga elektronik atau *esports*, para atlet-atlet profesional yang bisa disebut juga *Pro Player* memanglah menjadi primadonanya. Namun begitu, terdapat beberapa pekerjaan yang lain pada dunia *game* yang tak kalah penting agar dunia *esports* dapat tetap bertahan. Terhitung dari manajer dan juga analis pada sebuah kelompok *esports* sampai dengan penyelenggara turnamen itu sendiri. Pada posisi-posisi tersebut dapat diduduki oleh siapa saja yang memumpuni, tidak peduli gender apa mereka. Seperti contoh yang penulis kutip dari artikel *hybrid.co.id*, perempuan yang bernama Fathia Alisha Dwikemala sukses menjadi *Head of Events* pada *RevivalTV* dan juga perempuan yang bernama Nadya Sulastri dapat menjadi *Head of Finance and Accounting* pada *Mineski Indonesia*.

Oleh sebab itu, maka tujuan dari penelitian ini ialah untuk memberikan motivasi dan mengedukasi bahwa *female gamer* tidak ada bedanya dengan pria saat bermain *game*. Dengan adanya video dokumenter yang dihasilkan tersebut, diharapkan dapat membantu memotivasi para perempuan agar lebih percaya diri dalam berkecimpung di dunia *gaming* khususnya ranah atlet olahraga elektronik atau *esports*.

Pada hasil dari penelitian ini ialah berbentuk sebuah video dokumenter yang nantinya akan diunggah pada media sosial *youtube*. Metode dalam penelitian yang dilakukan penulis menggunakan MLDC atau *Multimedia Development Life Cycle* dan juga dengan melakukan wawancara kepada narasumber wanita. Pada pembuatan video dokumenter ini, penulis menggunakan aplikasi perangkat lunak *Sony Vegas Pro 13.0* (dapat dilihat pada gambar 2) guna untuk mengedit atau menggabungkan cuplikan-cuplikan yang penulis ambil dari sumber *youtube* dan juga video wawancara yang telah penulis lakukan dengan narasumber.



Gambar 2. Aplikasi Sony Vegas Pro 13.0

Pada awalan video, penulis memasukkan cuplikan video yang menampilkan momen kemenangan wanita pada kompetisi *esports* berskala

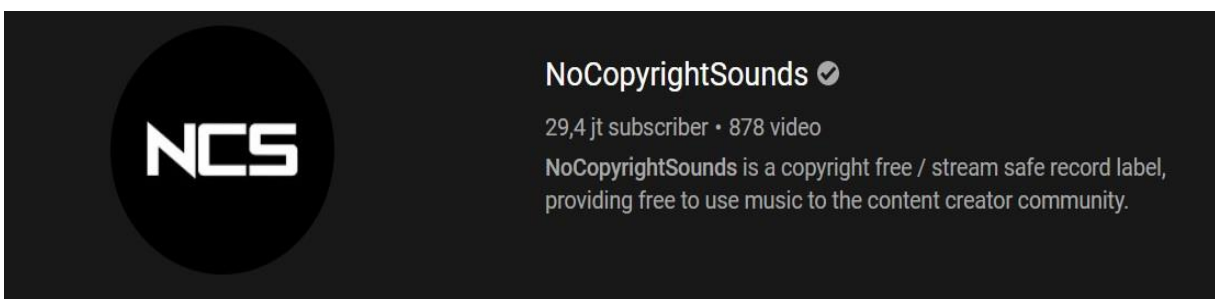
nasional dan internasional. Kemudian berlanjut dengan cuplikan video wanita yang mengalami diskriminasi dalam dunia *game* (gambar cuplikan dapat dilihat pada gambar 3), terus berlanjut ke cuplikan video wawancara narasumber yang pernah mengalami diskriminasi pada dunia *game*.



Gambar 3. Cuplikan video wanita yang pernah didiskriminasi pada dunia *game*

Setelah itu baru masuk ke video wawancara yang penulis lakukan dengan narasumber secara daring (dalam jaringan) dikarenakan narasumber bertempat tinggal di luar kota dan bertepatan pada masa sekarang ini terjadi pandemi virus *corona* atau *covid-19*, maka penulis kesulitan dalam melakukan proses wawancara secara tatap muka. Kemudian pada penutupan video dengan menampilkan kata-kata mutiara yang dikutip dari narasumber itu sendiri.

Transisi antara video ke video lainnya dilakukan secara besar menggunakan transisi *fade-in* dan *fade-out*, teks yang digunakan pada video berlangsung menggunakan *font Verdana* dan musik yang dipakai secara besar menggunakan dari sumber NCS atau biasa disebut dengan *NoCopyrightSounds* (dapat dilihat pada gambar 4) agar tidak terjadi klaim hak cipta yang dapat berakibat penurunan paksa video yang penulis buat dan unggah pada media sosial *youtube*.



Gambar 4. Kanal *youtube* dari NCS (*NoCopyrightSounds*)

Media sosial *youtube* sendiri merupakan wadah yang sangat populer pada masa ini terutama pada kalangan anak muda yang dimana banyak orang mengakses *youtube* guna mencari hiburan, pendidikan, dan juga komunikasi dengan menggunakan gadget-gadget yang sangat mudah diakses seperti *smartphone* (Samosir, Pitasari, Purwaka, & Tjahjono, 2018). Oleh karena itu penulis akan mengunggah hasil dari pembuatan video dokumenter ke media sosial *youtube* agar dapat mudah ditemukan dan diputar oleh orang-orang.

Kesimpulan

Pada penelitian yang berjudul "Female Gaming and Role of Woman Within Gaming Culture: a Study of Indonesia" ini berisikan penelitian pembuatan video dokumenter pada perempuan yang terjun dalam dunia *game* khususnya pada olahraga elektronik atau *esports*. Pada penelitian ini menggunakan metode MDLC atau *multimedia development life cycle* dan juga akan dilakukan proses wawancara kepada narasumber. Luaran atau hasil dari penelitian ini adalah video dokumenter mengenai wanita yang mengalami diskriminasi pada dunia *gaming*.

Berdasarkan pada penelitian yang telah penulis lakukan yang dimana bertujuan untuk mengedukasi bahwa *female gamer* tidak ada bedanya dengan pria saat bermain *game*. Dimana wanita yang bermain *game* kerap menjadi sorotan oleh kaum laki-laki yang sering lebih mengacu ke hal negatif seperti yakni melakukan diskriminasi atau pelecehan secara verbal kepada wanita-wanita yang bermain *game*. Hal ini pun menjadi gagasan penulis untuk membuat sebuah video dokumenter dan juga berisi wawancara kepada wanita yang tekun dalam bermain *game*. Setelah video dokumenter ini berhasil dirancang, penulis berharap dapat menjadi sebuah acuan atau dorongan kepada kaum wanita dan juga lelaki dalam bermain game.

Daftar Pustaka

- Atmojo, W. T., Nurwidya, F. F., & Dazki, E. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Seminar Nasional APTIKOM*, 126–134.
- Difrancisco-Donoghue, J., Balentine, J., Schmidt, G., & Zwibel, H. (2019). Managing the health of the eSport athlete: An integrated health management model. *BMJ Open Sport and Exercise Medicine*, 5(1).
- Kaliye, V. A., Hagijanto, A. D., & Malkisedek, M. H. (2018). Perancangan Video Dokumenter Kawasan Pecinan Semarang. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16), 9.
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
- Maisaroh, S., Tullah, R., & Ramadhan, D. W. (2021). Mengungkap Sejarah Candi Cetho Melalui Video Dokumenter Dengan Gaya Ekspository. *AJCSR [Academic Journal of Computer Science Research]*, 3(1).
- Ngongoloy, B. R. S., Rindengan, Y. D. Y., & Sompie, S. R. U. A. (2018). Virtual Tour Instansi Pemerintahan Kabupaten Minahasa Tenggara. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1), 1–6.
- Nugroho, W., & Hudoyo, S. (2018). Video Dokumenter Profil Cerita Kopi Dari Gintung Sebagai Media Promosi Rintisan Desa Wisata Dalam Usaha Menangkap Peluang Pasar Melalui Situs Youtube. *PROSIDING: SENI, TEKNOLOGI, DAN MASYARAKAT*, 3(1), 9–17.

- Samosir, F. T., Pitasari, D. N., Purwaka, P., & Tjahjono, P. E. (2018). Efektivitas Youtube sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu). *Record and Library Journal*, 4(2), 81–91.
- Tejawati, A., Pradana, E. K., Firdaus, M. B., Suandi, F., Lathifah, L., & Anam, M. K. (2019). Pengembangan Video Dokumenter “Wanita Dan Informatika” Di Lingkungan Fkti Universitas Mulawarman. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 2(2), 72.
- Wenilya, F., Leonardo, F., Junnestine, & Yusuf. (2019). Implementasi Video Dokumenter dan Blog Gereja Katolik Kerahiman Ilahi. *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 1(1), 109–112.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79.
- Yusoff, N. H., Tahir, Z., Lyndon, N., Abu Hasan, N., & Mohd Yunus, Y. H. (2020). Wanita dan e-Sukan di Malaysia: Sosialisasi dan Stereotaip Gender. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 36(4), 442–457.