

**ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*
PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI,
KESEHATAN, DAN REKREASI**

Ahmad Aldi Ramadhan^{1*}, Eryan Kastrena², Asep Ramdan Afriyuandi³

^{1,2,3} Universitas Suryakencana, Jawa Barat, Indonesia

* *Coressponding Author*: ahmadaldiramadhan23@gmail.com

Keterangan

Rekam Jejak:
Submitted; April 2025
Revised; Mei 2025
Accepted; Juni 2025

Kata Kunci:
Game Online;
Mobile Legends;
Mahasiswa;
Pendidikan Jasmani,
Kesehatan, dan Rekreasi.

Abstrak

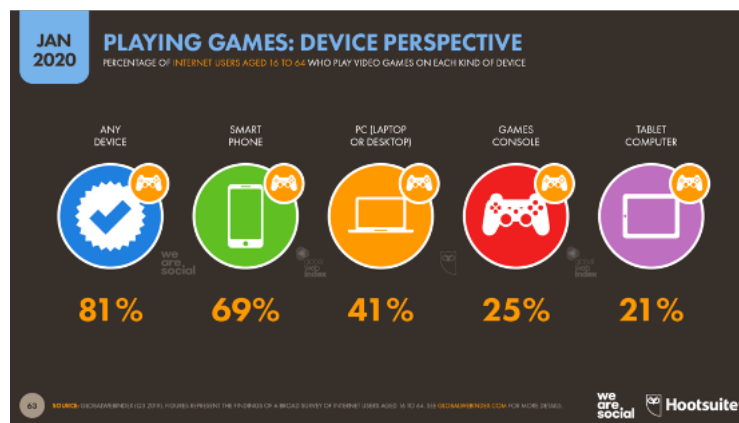
Tujuan penelitian ini adalah untuk mempelajari bagaimana penggunaan *Game Online Mobile Legends* berdampak pada mahasiswa Universitas Suryakencana. *Mobile Legends*, salah satu game e-sport paling populer di kalangan mahasiswa, memengaruhi banyak aspek kehidupan mahasiswa, termasuk akademik, sosial, psikologis, dan komunikasi, selain hanya menjadi media hiburan. Pendekatan deskriptif kuantitatif digunakan dalam penelitian ini, yang mengumpulkan data dengan menyebarkan angket kepada 102 responden. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebagian besar responden (70%) bermain selama 1-2 jam setiap hari. Dampak positif termasuk peningkatan kemampuan berpikir strategis, kerja sama tim, dan meningkatkan relasi sosial. Sebaliknya, dampak negatif termasuk penurunan fokus belajar, kecenderungan untuk menghindari interaksi sosial secara langsung, gangguan waktu istirahat, stres dan kelelahan ringan. Data menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa menggunakan moderat, tetapi perilaku bermain *game* mahasiswa harus diperhatikan agar tidak mengganggu tanggung jawab akademik dan sosial mahasiswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa, guru, dan pihak kampus membuat kebijakan yang memungkinkan keseimbangan antara tanggung jawab akademik dan aktivitas hiburan digital.

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, permainan daring atau *Online* telah berkembang pesat di seluruh dunia, terutama dengan munculnya *Game* multiplayer yang dapat dimainkan di berbagai platform, salah satunya adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB). *Mobile Legends*, sebuah permainan multiplayer *Online* battle arena (MOBA) yang dirilis oleh Moonton pada tahun 2016, telah menjadi salah satu *Game* mobile terpopuler di Indonesia dan di dunia. Di kalangan mahasiswa, *Game* ini banyak digemari karena menawarkan hiburan yang menyenangkan sekaligus tantangan strategi dalam bermain *Game* (Hasan et al., 2021).

Bermain *Game Online* adalah aktivitas yang dilakukan dengan tujuan untuk menikmati diri sendiri tanpa mempertimbangkan hasilnya. Rasa penasaran dan kepuasan psikologis yang ditimbulkan oleh bermain *Game* membuat pemain semakin tertarik untuk memainkannya. Kepuasan psikologis yang dimaksud menyebabkan seseorang menjadi kecanduan bermain *Game*, sehingga mahasiswa melupakan aktivitas lain selain bermain *Game*. Karena bermain *Game Online* seolah-olah menjadi gaya hidup yang unik, banyak digemari kalangan segala usia dan memungkinkan mahasiswa untuk menikmati dan menghibur diri selama waktu luang mahasiswa (Rahma, 2022).

Mayoritas pemain *Game Online* saat ini mulai dari anak-anak hingga orang dewasa salah satunya adalah mahasiswa. Jika mahasiswa sering bermain *Game Online*, mahasiswa mungkin menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketika seseorang menjadi ketagihan bermain *Game Online*, hal itu akan berdampak negatif terutama pada kehidupan akademik dan sosial mahasiswa. Ketika orang ketagihan bermain *Game Online* selama berjam-jam, mahasiswa akan menjadi ketagihan dan melupakan banyak hal yang lebih penting, seperti belajar, beribadah, dan bahkan kesehatan mahasiswa sendiri. Mahasiswa sering melupakan kehidupan sosial dan melupakan kehidupan sebenarnya (Ari Nur Kristanti & Yayan Ristiana, 2025). Pengguna aplikasi *Game Online* di seluruh dunia saat ini mencapai 3,5 miliar. Jumlah pemain tersebut menunjukkan usia mahasiswa: 21.5% kurang dari 20 tahun, 49.9% antara 20 dan 29 tahun, 22.8% antara 30 dan 39 tahun, dan 5.7% lebih dari 40 tahun (Rizki Ameliah et al., 2021).



Gambar 1. Pengguna Aplikasi *Game Online*

Mahasiswa melihat banyak manfaat dari *Game Online Mobile Legends*. *Game* ini memberi mahasiswa kesempatan untuk memperluas lingkaran pertemanan mahasiswa, baik di dalam maupun di luar fakultas. Ini meningkatkan hubungan sosial mahasiswa dan memungkinkan mahasiswa berinteraksi lebih aktif dengan teman-teman mahasiswa. Bermain *Mobile Legends* juga meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa, seperti merancang strategi, menyelesaikan masalah, dan bereaksi dengan cepat, yang pasti membantu mahasiswa berkembang secara pribadi dan profesional di masa depan (Nafi'ul Firdaus & Thamrin, 2023).

Akan tetapi, *Game* ini juga menimbulkan dampak negatif terhadap mahasiswa. *Game Online* bisa membuat para pemainnya lupa waktu, hal itu terjadi disebabkan rata-rata pemainnya

melakukan aktivitasnya secara berlebihan karena para pemain *Game* (*Gamers*) menyatakan bahwa *Game Online* permainannya sangat menyenangkan dan biasanya menghilangkan kejenuhan. Kebiasaan memainkan *Game Online* khususnya *Mobile Legends* secara terus menerus tanpa henti akan memberikan dampak negatif bagi pemainnya (Nafi'ul Firdaus1 & Thamrin2, 2023).

Game Online adalah *Game* yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang dengan media jaringan internet. Ketika pengaruh *Game Online* terhadap kemampuan belajar mahasiswa telah menjadi bagian penting dari gaya hidup modern, jutaan pemain dari berbagai usia bermain setiap hari. Dari 8.510 orang yang disurvei, hanya 23,29% yang pernah bermain *Game Online*. Di antara mahasiswa yang bermain *Game Online*, 42,23% menghabiskan waktu lebih dari 4 jam setiap hari. Yang bermain 3-4 jam setiap hari, 27,46%, dan yang bermain 2-3 jam setiap hari, 27,46%. Dalam survei ini, ditemukan bahwa 89,64 persen dari orang yang bermain *Game Online* tidak pernah mengikuti turnamen, sedangkan 10,36 persen dari mahasiswa yang bermain hanya 1-2 jam sehari, yang paling rendah dari kelompok lainnya. Ini menunjukkan bahwa kebanyakan orang bermain *Game Online* hanya sebagai hobi atau untuk mengisi waktu luang mahasiswa (APJII, 2024).

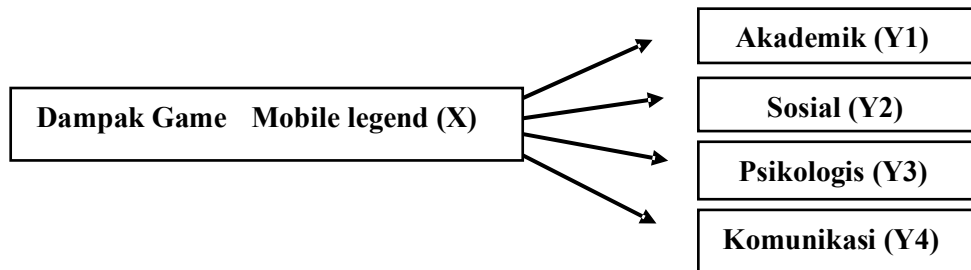
Universitas Suryakencana adalah salah satu kampus yang sering melaksanakan kegiatan kompetisi salah satunya mengadakan lomba atau turnamen *Mobile Legends* dimana mulai dari turnamen bulanan hingga tahunan diadakan kegiatan yang berada di Universitas Suryakencana tersebut, sehingga banyak melahirkan player semi-profesional, tidak jarang terjadinya komunikasi secara intens melalui virtual dimana terdapatnya aplikasi fitur chat in *Game* dalam *Game* tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada beberapa mahasiswa Universitas Suryakencana terdapat pengaruh yang terlihat akibat bermain *Game Online* khususnya *Mobile Legends* diantaranya yaitu, ada beberapa mahasiswa yang menjadi kerap tidak masuk perkuliahan dan mengerjakan tugas dari dosen. Langka berinteraksi dengan teman, mahasiswa berkata kepada teman atau dosen, mahasiswa menjadi lebih mudah tersinggung.

Game Mobile Legends memiliki dampak positif dan negatif yaitu untuk dampak positifnya terdiri dari pengembangan keterampilan, koordinasi antara tangan dan mata, keterampilan sosial dan kolaborasi, pengembangan bahasa, dan sumber hiburan dan relaksasi. Kemudian untuk Dampak negatifnya yaitu ketergantungan dan kecanduan, kesehatan fisik, isolasi sosial, dampak finansial, dan tingkat stres (Wahyudy Rizky, 2020).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari efek positif dan negatif permainan *Mobile Legends* terhadap mahasiswa Universitas Suryakencana. Karena permainan ini telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari sebagian mahasiswa, penting untuk memahami bagaimana dampaknya terhadap berbagai aspek kehidupan mahasiswa. Tiga aspek utama penelitian ini difokuskan: akademik, sosial, dan psikologis. Dari sisi akademik, penelitian ini ingin melihat apakah intensitas bermain *Mobile Legends* berdampak pada kedisiplinan belajar, kehadiran di kelas, dan pencapaian akademik mahasiswa. Dari sisi sosial, penelitian ini akan melihat bagaimana interaksi sosial mahasiswa berubah, seperti hubungan pertemanan, komunikasi, dan sikap mahasiswa terhadap lingkungan sekitar. Penelitian ini berfokus pada aspek psikologis untuk mengetahui pengaruh permainan terhadap kondisi mental mahasiswa, seperti tingkat stres, kecanduan, dan kepuasan emosional. Dengan demikian, berdasarkan permasalahan yang disebutkan di atas menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "analisis dampak game online mobile legends pada mahasiswa Universitas Suryakencana".

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif, yaitu metode yang bertujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan fenomena yang diteliti berdasarkan data numerik yang dikumpulkan dan dianalisis secara statistik.



Gambar 2. Desain Penelitian Deskriptif Kuantitatif

Keterangan;

X: Variabel Independen Dampak *Game Online*

Y: Variabel Dependen Akdemik, Sosial, Psikologis, Komunikasi

populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel dalam penelitian

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan, meneliti, dan menjelaskan suatu fenomena sebagaimana adanya. Metode ini berfokus pada pengamatan dan analisis menggunakan data berbentuk angka tanpa bertujuan untuk menguji suatu hipotesis tertentu (Yani Balaka & Abyan, 2022). Senada dengan yang dikatakan oleh (Candra Susanto et al., 2024) ialah bahwa pendekatan deskriptif kuantitatif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai suatu variabel dalam penelitian, tanpa mencari hubungan sebab akibat atau menguji teori tertentu. Dengan kata lain, penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menguraikan suatu fenomena berdasarkan data numerik yang diperoleh, tanpa adanya tujuan untuk membuktikan hipotesis tertentu. Metode ini digunakan untuk memperoleh gambaran sistematis mengenai variabel yang diteliti tanpa melakukan manipulasi atau eksperimen. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif, seperti distribusi frekuensi, persentase, rata-rata (mean), dan standar deviasi, guna memberikan interpretasi terhadap hasil penelitian (Isnaini et al., 2025).

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dampak sebagai independent dan aspek-aspek kehidupan mahasiswa sebagai variabel dependen. Populasi dalam penelitian ini ialah mahasiswa Universitas Suryakencana dengan sampel 102 mahasiswa, dalam pengambilan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan teknik total sampling. Kemudian data dikumpulkan melalui kuisisioner/angket dengan skala likert 1-5. Analisis kuantitatif data dilakukan dengan menggunakan program SPSS 30. Pada penelitian ini memiliki beberapa tahap, yaitu uji validitas untuk memastikan bahwa kuisisioner yang digunakan untuk mengukur kedua variabel.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini adalah temuan dari angket / kuesioner yang telah disebar oleh peneliti kepada mahasiswa Universitas Suryakencana Cianjur, bertujuan untuk menganalisis dampak dari *game online mobile legends* pada mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian yang mengumpulkan data menggunakan angket dan analisis statistik. Sehingga proses pengembalian data ini hasil dari jawaban pernyataan kuisisioner yang tertuang dalam kuisisioner melalui *google form*. Data kuantitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk angka. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan pendekatan persentase, guna memberikan gambaran yang jelas dan terukur dari temuan yang diperoleh.

Penelitian ini diperoleh dari 102 responden dengan mengukur variabel dampak *game mobile legends* dengan 23 item pernyataan dan 13 indikator yaitu *Coping Stress* Kuliah, Pengaturan Waktu Belajar, nilai akademik, kerjasama dengan orang lain, keterampilan sosial, percaya diri, kepemimpinan team, waktu Istirahat, konsentrasi, semangat, interaksi sosial, terbuka dalam berpendapat, adaptasi. Tujuan dari data ini adalah untuk menunjukkan intensitas bermain *game* yang dapat mempengaruhi variabel yang diteliti. Jumlah waktu yang dihabiskan responden untuk bermain *game* dikategorikan berdasarkan rata-rata waktu yang mahasiswa habiskan setiap hari, weekend dan weekday. Hal ini dapat dilihat pada tabel statistik deskriptif berikut:

Tabel 1. Durasi

| Absolute | Indikator | Persentase |
|----------|----------------|------------|
| 71 | 1 jam - 2 jam | 70% |
| 18 | 3 jam - 4 jam | 18% |
| 8 | 5 jam - 6 jam | 8% |
| 1 | 7 jam - 8 jam | 1% |
| 4 | 9 jam - 10 jam | 4% |

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Suryakencana cenderung memainkan *Mobile Legends* selama waktu yang moderat hingga intensif. Mahasiswa laki-laki adalah mayoritas peserta penelitian yang melakukan aktivitas ini. Meskipun permainan ini memiliki beberapa manfaat, seperti meningkatkan kemampuan kerja sama tim dan pemikiran strategis, juga memiliki dampak negatif. Ini termasuk aktivitas akademik yang terganggu dan kualitas interaksi sosial yang lebih rendah. Oleh karena itu, penting untuk berhati-hati saat bermain *game online* agar tidak mengganggu keseimbangan antara hiburan dan tugas akademik.

Tabel 2. Gender

| Absolute | Indikator | Persentase |
|----------|-----------|------------|
| 30 | Perempuan | 29% |
| 72 | Laki-laki | 71% |

Berdasarkan hasil analisis gender, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa laki-laki lebih menyukai permainan *Mobile Legends* daripada perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa faktor jenis kelamin mungkin juga memengaruhi perilaku bermain *game*, termasuk dampaknya terhadap akademik, sosial, psikologis, dan komunikasi. Oleh karena itu, untuk memahami bagaimana mahasiswa menggunakan *game online*, pendekatan yang mempertimbangkan demografi menjadi penting.

Tabel 3. Akademik

| Absolute | Indikator | Persentase |
|----------|--------------------------|------------|
| 703 | Coping stres kuliah | 28% |
| 1092 | Pengaturan waktu belajar | 43% |
| 738 | Nilai akademik | 29% |

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa pengaturan waktu belajar adalah komponen perilaku responden yang paling menonjol. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa mampu mengatur waktu mahasiswa dengan baik, meskipun mahasiswa harus membagi waktu mahasiswa antara tanggung jawab akademik dan aktivitas bermain game. Kemampuan ini menunjukkan betapa pentingnya menjaga keseimbangan antara tanggung jawab akademik dan hiburan.

Tabel 4. Sosial

| Absolute | Indikator | Persentase |
|----------|------------------------------|------------|
| 652 | Kerja sama dengan orang lain | 34% |
| 687 | Keterampilan sosial | 36% |
| 576 | Percaya diri | 30% |

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial responden menunjukkan kemampuan yang baik dalam berinteraksi dengan orang lain dan bekerja sama dalam tim. Namun, ada beberapa masalah dengan meningkatkan rasa percaya diri, dengan sebagian responden kesulitan meningkatkan keyakinan diri di lingkungan sosial atau dalam situasi yang penuh tekanan, yang menunjukkan adanya perbedaannya.

Tabel 5. Psikologis

| Absolute | Indikator | Persentase |
|----------|------------------|------------|
| 723 | Kepemimpinan tim | 30% |
| 665 | Waktu istirahat | 28% |
| 661 | Konsentrasi | 28% |
| 337 | Semangat | 14% |

Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan bahwa sebagian besar responden dapat memimpin tim dalam berbagai aktivitas, seperti bermain game. Sebaliknya, ada bukti bahwa banyak responden yang memperhatikan waktu untuk istirahat dan tetap fokus, tetapi ada indikasi bahwa mahasiswa memiliki semangat atau motivasi yang rendah, mungkin karena kelelahan atau stres. Ini menunjukkan bahwa kita perlu mengatur waktu kita dengan lebih seimbang antara hal-hal yang kita lakukan dan hal-hal yang kita lakukan agar tetap semangat.

Tabel 6. Komunikasi

| Absolute | Indikator | Persentase |
|----------|---------------------------|------------|
| 379 | Interaksi sosial | 35% |
| 356 | Terbuka dalam berpendapat | 33% |
| 336 | Adaptasi | 31% |

Berdasarkan hasil pengolahan data, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memiliki kemampuan yang baik dalam berinteraksi sosial dan membangun hubungan dengan orang lain. Mahasiswa juga cukup terbuka untuk menyampaikan pendapat mahasiswa dalam konteks akademik dan sosial. Meskipun sebagian kecil responden memiliki kemampuan adaptasi

yang lebih rendah, mayoritas tetap menunjukkan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan kondisi yang berbeda.

Tabel 7. Dampak

| Variabel | Absolute | Persentase |
|------------|----------|------------|
| Akademik | 2533 | 32% |
| Sosial | 1915 | 24% |
| Psikologis | 2386 | 30% |
| Komunikasi | 1071 | 14% |

Berdasarkan informasi yang dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa bermain game memiliki dampak paling signifikan terhadap aspek akademik responden, termasuk waktu belajar, fokus, dan nilai akademik mahasiswa. Permainan juga memengaruhi emosi responden, termasuk tingkat stres, konsentrasi, dan semangat mahasiswa. Meskipun demikian, bermain game juga berdampak pada aspek sosial, memengaruhi cara orang berinteraksi dan berhubungan satu sama lain, seperti keterampilan sosial, kepercayaan diri, dan kerja sama.

Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menemukan bahwa meskipun game Mobile Legends menawarkan keuntungan hiburan dan melatih keterampilan seperti kerja tim dan berpikir strategis, mahasiswa juga memiliki efek yang merugikan, terutama pada kualitas akademik dan psikologis mahasiswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Rahma (2022), yang menemukan bahwa permainan Mobile Legends tidak hanya dapat membuat orang senang, tetapi juga dapat membuat mahasiswa menjadi adiktif. Ini kemudian menyebabkan orang mengabaikan hal-hal penting lainnya, seperti belajar, berinteraksi secara sosial, dan menjaga kesehatan.

Studi Wahyudy Rizky (2020) juga menunjukkan penurunan semangat dan konsentrasi, serta bahwa intensitas tinggi permainan dapat menyebabkan stres, kelelahan, dan isolasi sosial. Meskipun mahasiswa masih mampu memimpin tim dan berpartisipasi aktif secara sosial melalui fitur-fitur game, beberapa responden juga menunjukkan kelelahan emosional dan penurunan keinginan untuk belajar. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya memberikan perhatian lebih besar pada pengendalian diri dan pengelolaan waktu saat bermain game.

Hasil menunjukkan bahwa pengaturan waktu belajar adalah faktor paling penting dari aspek akademik; ini menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung berusaha menyeimbangkan bermain dan belajar. Ini menunjukkan bahwa tidak semua dampak merugikan, tetapi masih perlu dikontrol agar prestasi akademik tidak menurun secara bertahap. Sebagaimana dijelaskan oleh Kristanti dan Ristiana (2025), kecanduan game online sering menyebabkan prestasi akademik menurun karena mahasiswa berkonsentrasi pada permainan daripada tugas sekolah.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa mahasiswa masih memiliki keterampilan sosial yang baik, seperti berbicara dan bekerja sama dengan orang lain. Ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Nafi'ul Firdaus dan Thamrin (2023), yang mengatakan bahwa game Mobile Legends dapat membantu mahasiswa berinteraksi satu sama lain lebih baik, terutama karena fitur chat dan voice chat dalam game memungkinkan orang berinteraksi satu sama lain. Namun, interaksi ini biasanya terbatas di dunia virtual dan tidak selalu membantu perkembangan sosial di dunia nyata.

Dengan mempertimbangkan hasil yang dihasilkan dan didukung oleh penelitian sebelumnya, penting bagi mahasiswa untuk memiliki kemampuan manajemen waktu yang baik dan kontrol diri. Bermain *game online mobile legends* dapat tetap menjadi hiburan dan pengembangan diri tanpa harus mengorbankan aspek yang lain seperti akademik dan psikologisnya. Dalam era digital yang serba terhubung ini, orang tua, dosen, dan institusi

pendidikan semua harus bekerja sama untuk mengajarkan mahasiswa bagaimana menggunakan waktu mahasiswa dengan bijak dan produktif.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan diskusi yang telah dibahas, ada banyak cara bermain game online khususnya mobile legends berpengaruh pada mahasiswa Universitas Suryakencana. Dampak negatif dari stres, interaksi sosial, dan fokus akademik masih perlu diperhatikan, meskipun mahasiswa masih mampu mengatur waktu untuk belajar. Diharapkan mahasiswa lebih memahami pentingnya menjaga keseimbangan antara tanggung jawab akademik dan sosial serta hiburan. Meskipun permainan ini melatih keterampilan sosial dan kerja tim, ada penurunan semangat, terutama bagi mahasiswa yang biasanya bermain lama. Diharapkan orang tua, guru, dan institusi pendidikan dapat menawarkan dukungan tambahan untuk membantu mahasiswa mengelola aktivitas digital mahasiswa dengan cara yang lebih sehat dan seimbang. Untuk mengeksplorasi pengalaman pribadi mahasiswa dan membandingkan efek dari berbagai jenis permainan digital, penelitian selanjutnya harus dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Secara keseluruhan, penelitian ini membantu memahami dampak bermain game terhadap mahasiswa dan dapat berfungsi sebagai referensi untuk strategi pengelolaan lingkungan pendidikan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Ari Nur Kristanti, & Yayan Ristiana. (2025). *Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Prestasi Akademik Dan Interaksi Sosial Mahasiswa Sekolah Dasar*.
- Arif, M., & Aditya, S. (t.t.). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society Juni*, 2022(1).
- Arifin, I., Darmayanti, D. P., & Manda, D. (2024). Mobile Legends Sebagai Katalisator Komunitas Dan Solidaritas (Studi Kasus Pada Pemuda Di Desa Bonde Kecamatan Campalagian). *Phinisi Integration Review*, 7(2).
- Arisandi, G., & Si, J. M. (2019). *Pengaruh Games Online Mobile Legends Terhadap Aktivitas Kuliah Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2019 Universitas Muhammadiyah Jember*.
- Bhaktiyar, H., Nugroho, J., Antari, *, Arsi, A., Sholikhah, N., Jurusan, A., & Antropologi, S. (2017). Perilaku Sosial Remaja Dalam Memanfaatkan Ruang Publik Perkotaan (Studi Kasus Pemanfaatan Taman Kota Pleret Banjir Kanal Barat Semarang) Info Artikel. Dalam *SOLIDARITY* (Vol. 6, Nomor 1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/solidarity>
- Birma, *, Turnip, R., Turnip, B. R., & Hukom, A. (2023). *Pengaruh Perkembangan Industri Sports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia*. 3(2).
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., & Panatap Soehaditama, J. (2024). *Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)*. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1>
-

- Effendi, H. (2016). Peranan Psikologi Olahraga Dalam Meningkatkan Prestasi Atlet. Dalam *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* (Vol. 1).
- Fahmi, A. M., & Olahraga, P. (t.t.). E-Sport Menjadi Salah Satu Cabang Olahraga. Dalam *Edukasimu.org* (Vol. 2, Nomor 3).
- Febriyana Ananda, B., Abidin Achmad, Z., Syarifah Alamiyah, S., Adi Wibowo, A., Ahmad Fauzan, L., & Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, U. (2022). Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends. Dalam *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 12, Nomor 1). <http://jurnalfdk.uinsby.ac.id/index.php/JIK>
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). *Student Journal of Community Empowerment (SJCE) Volume (1) Nomor (1), (Agustus) (2021), Halaman (1-13) ISSN (e): xxxx-xxxx Student Journal of Community Empowerment (SJCE) 1 Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja*. <https://doi.org/10.3741>
- Ibrahim, I. D. K., Cahyadi, I., Anggriani, R., & Abdurrahman, A. (2020). Pengaruh Motivasi dan Dukungan Keluarga terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Selama Penggunaan E-Learning Masa Pandemi Covid 19 (Studi Kasus pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bumigora). *Target: Jurnal Manajemen Bisnis*, 2(2), 265–278. <https://doi.org/10.30812/target.v2i2.1016>
- Kristiyanto, A., Aprilijanto, T., & Riyadi, S. (2022). Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin Analisis E-Sport Sebagai Cabang Olahraga Baru. Dalam *Universitas Muhammadiyah Tangerang* (Vol. 4). <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/senamu/index>
- Kurniawan, F., Kepelatihan, P., Fakultas, O., Keolahragaan, I., & Yogyakarta, U. N. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
- Mengenai Aspek Sosial, T., Filosofi Olahraga Yudha Bela Persada, dan, Baskora Aji, R. P., & Artikel, I. (2020). *Indonesian Journal for Physical Education and Sport Kajian Referensi E-Sport Dalam Ranah Olahraga*. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/inapes>
- Nafi'ul Firdaus, I., & Thamrin, M. (2023). *Dampak Game Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020*. 07(01), 2656–5706. <https://doi.org/10.3258/mediakom.v7i01.2021>
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF : Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 3(1), 46–54. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>
- Octaviani, V., Sari, S., & Dehasen Bengkulu, U. (2024). Pengalaman Komunikasi Atlet E-Sport Mobile Legends Kota Bengkulu Dalam Upaya Memenangkan Permainan. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 3(3), 269–276.
- Peter Warman. (2018). *Key Global Trends Esports Market Report Free 2018 Global Free Version*.
-

- Pratama, A. P. and M. S. R. (2021). *Hubungan Pengetahuan Tentang E-sport dan Faktor Demografi dengan Persepsi Kepada Gamers Profesional*. <https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/9048/>
- Qomarrullah, R., Kesumawati, S. A., Suratni, S., Pakasi, U., Guntoro, T. S., & S, L. W. (2022). Sosialisasi tentang E-sport pada Mahasiswa S1 Penjaskesrek Universitas Binadarma Palembang sebagai Peluang Bisnis Digital Masa Depan. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(4), 1319–1324. <https://doi.org/10.54082/jamsi.428>
- Rahma, N. (2022). Hubungan Konformitas Teman Sebaya Dengan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends. *Jurnal Imiah Psikologi*, 10(2), 281–293. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Ratu, D. M., & Pangemanan, M. (2024). Dampak Game Online: Mobile Legends Pada Mahasiswa. *Jurnal Rumpun Kesehatan Umum*, 2, 114–121. <https://doi.org/10.62027/vitamedica.v2i2.242>
- Rizki Ameliah, Rangga Adi Negara, & Indriani Rahmawati. (2021). *Status Literasi Digital di Indonesia 2021*.
- Saputra, A., Jumri Salam, N., Azikin, A., Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, P., & Agama Islam Negeri Bone, I. (2024). *Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri Bone* (Vol. 1, Nomor 2).
- Sofyan, A. M. (2019). *2 Strategi Integrated Marketing Communication AEGIS dalam Membangun Brand Awareness*, Arya Maulana Sofyan, Universitas Multimedia Nusantara Gambar 1.1 GESC Indonesia DOTA 2 Minor.
- Wahyudy Rizky. (2020). *Yayasan Lembaga Pendidikan Islam (Ylpi) Riau Universitas Islam Riau Fakultas Ilmu Komunikasi Fenomena Game Online Mobile Legend Di Pekanbaru (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatarius Squad)*.
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). *Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)*.
- Yaacob, W. M. Y. W., Zakaria, N. H., & Aji, Z. M. (2021). Identification of Factors Contributing to Online Game Addiction among Adolescents. *Journal of Information and Communication Technology*, 20(4), 565–597. <https://doi.org/10.32890/jict2021.20.4.5>
- Yani Balaka, M., & Abyan, F. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. www.penerbitwidina.com
-