

## PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP ANTUSIAS REMAJA (USIA 19-24 TAHUN)

Nama: Trandi

[trandiemc0903@gmail.com](mailto:trandiemc0903@gmail.com)

Leo Slamet M.A.

[julialeos@gmail.com](mailto:julialeos@gmail.com)

**Abstract:** From the development of smartphones that are growing, bringing video games also increasingly advanced with features that are also growing, with this research if it can help to know in depth the effects that occur in playing games, with qualitative and quantitative research methods the authors get. The influence resulting from the development of mobile phones makes everyone enthusiastic to be more creative, with this development the game on mobile phones is increasingly developing, and this development has an impact on adolescents both physically and mentally. The resulting impact in playing excessive games will make teenagers addicted to playing

**KEYWORD:** *Influence of Mobile Legends, Games*

**ABSTRAK:** dari perkembangan smartphone yang semakin berkembang membawa video game juga semakin maju dengan fitur yang juga semakin berkembang, dengan adanya penelitian ini sekiranya dapat membantu untuk mengetahui secara mendalam pengaruh yang terjadi dalam bermain game, dengan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif pengarang mendapatkan. Pengaruh yang dihasilkan dari perkembangan handphone membuat antusias setiap orang untuk berkreasi lebih lagi, dengan perkembangan ini permainan dalam handphone kian berkembang, dan perkembangan ini membawa dampak dalam remaja baik dalam fisik dan mental. Dampak yang dihasilkan dalam bermain game yang berlebih akan membuat remaja kecanduan dalam bermain game.

**KATA KUNCI:** *Pengaruh Mobile Legends, Game*

### PENDAHULUAN

Ada banyak yang bisa dilakukan dengan adanya HP (*handphone*), dari fitur-fitur yang ada pada *handphone* akan semakin besar kapasitas yang diperlukan dari *handphone* tersebut, maka akan semakin banyak yang dapat anda lakukan dalam ponsel tersebut. Dengan adanya *handphone* maka semakin berkembang, maka perkembangan juga terlihat dari permainan atau video game yang ada pada ponsel tersebut, dari game ini dibagi dengan adanya permainan online dan permainan offline.

Pada zaman sekarang kita dapat lihat bagaimana perkembangan dari ponsel sangat mempengaruhi permainan atau video game, sekarang dengan ponsel yang sudah dilengkapi dengan android yang mampu menampung lebih banyak data yang tersimpan dalam ponsel, “perkembangan game yang dahulu hanya dapat dimainkan secara offline, dengan adanya

game internet dapat dimainkan secara online dengan tidak ada lagi keterbatasan waktu”<sup>1</sup>, membuat game juga berkembang dengan istilah game online yang dalam cara kerjanya menggunakan data.

Permainan yang semakin berkembang inilah yang kemudian membawa pengaruh dalam kehidupan remaja. Dari handphone yang juga berkembang, membawa pengaruh dari *mobile legends* yang juga semakin meningkat. Kebutuhan anak dimasa pandemi covid ini menjadikan handphone pula semakin meningkat. Dalam jurnal ini akan menjelaskan pengaruh apa saja yang ditimbulkan dalam *game mobile legends*.

## METODE PENELITIAN

“Penelitian kualitatif adalah meneliti suatu obyek, dengan peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Data dikumpulkan melalui teknik gabungan atau sering disebut (triangulasi), kemudian dianalisis secara induktif/kualitatif.”<sup>2</sup> “Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang di dalam usulan penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data dan kesimpulan data, sampai dengan penulisannya mempergunakan aspek pengukuran, perhitungan, rumus dan kepastian data penomoran.”<sup>3</sup> Hasil yang didapatkan berdasarkan dari penelitian yang memakai metode dari keduanya.

## PEMBAHASAN

### Game

*Game* atau permainan adalah sesuatu yang orang mainkan dengan menggunakan peraturan-peraturan tertentu. Kemudian pada saat dimainkan pasti ada saatnya menang dan ada saatnya kalah, biasanya bermain game ini hanya dilakukan dalam konteks tidak serius atau mengisi waktu luang (*refreshing*). “Pada awal kemunculan game pertama kalinya, game

---

<sup>1</sup> Choirul Fajri, ‘Tantangan Industri Kreatif-Game Online Di Indonesia’, *Industri Kreatif, Game Online, Teknologi Komunikasi Dan Informasi*, Volume 1 (2012), 444.

<sup>2</sup> Pupu Saeful Rahmat, ‘Penelitian Kualitatif’, *Teori Kualitatif*, vol.5 (2009), 2.

<sup>3</sup> Musianto Lukas S, ‘Perbedaan Pendekatan Kuantitatif Dengan Pendekatan Kualitatif Dalam Metode Penelitian’, *Metode Kualitatif, Metode Kuantitatif*, vol.4 (2002) <<http://puslit.petra.ac.id/journals/management/>> [accessed 11 July 2021].

masih disajikan secara sederhana dan di prakarsai oleh Steven Russel dan proyek yang bernama Computer Games pada tahun 1962 dengan produk andalannya bernama Star Wars.”<sup>4</sup> Beberapa puluh tahun kemudian, banyak game bermunculan dari game 2 dimensi dan game 3 dimensi.

“Game yang semakin berkembang dengan item-item yang semakin maju, game atau permainan ini ternyata baru dipatenkan pada saat tahun 1947.”<sup>5</sup> Yang membuat peminatnya pun semakin meningkat. Ini berarti dalam perkembangan game, baik dalam item-item yang semakin maju ini, akan membuat peminatnya juga akan semakin bertambah.

## Jenis-jenis game

1. *Arcade games*, biasanya yang sering disebut dengan ding-dong jika di Indonesia, biasanya permainan berada di daerah atau tempat tertentu dan memiliki kotak atau mesin yang memang khusus dirancang untuk jenis video games tertentu, dan tidak jarang terkadang memiliki fitur yang bisa membuat pemainnya lebih merasa terbawa dalam permainan tersebut dan sangat menikmati dalam permainan, contoh permainannya adalah; pistol, kursi khusus, yang menggunakan sensor gerakan, seperti mobil mainan yang memakai sensor.
2. *PC Games*, yaitu video game yang biasanya dimainkan menggunakan Personal Computers.
3. *Console games*, yaitu video games yang biasanya dimainkan menggunakan console tertentu, seperti contohnya; Playstation II, Playstation III, XBOX 360, dan Nintendo Wii.
4. *Handheld games*, yaitu yang biasanya dimainkan di console khusus video game yang dapat dibawa kemana-mana, contoh Nintendo DS dan Sony PSP.

---

12. <sup>4</sup> Wahyu Pratama, ‘Game Adventure Misteri Kotak Pandora’, *Budaya, Game, Adventure*, Vol. 7 (2014),

<sup>5</sup> Ivan C. Sibero, *Langkah Mudah Membuat Game 3D*, ed. by Ivan C. Sibero, MediaKom (yogyakarta, 2009)  
<<https://books.google.co.id/books?id=Hi6rXBDSSTAC&pg=PA9&dq=sejarah+game&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEWj1zsWG5NLUhUmzTgGHSUNBK0Q6AEwAHoECAAQAg#v=onepage&q=sejarah+game&f=false>>  
[accessed 5 February 2021].

5. *Mobile games*, yaitu yang dapat dimainkan atau terkadang khusus untuk mobile phone atau PDA(Public Display of Affection).<sup>6</sup>

Jenis-jenis diatas adalah yang menjadi pembagi dari sekian banyaknya game yang ada dalam ponsel, laptop, maupun komputer anda. Dengan adanya pembagian jenis dari game ini juga dapat membantu anda dalam pemilihan game yang cocok untuk anda mainkan. Jenis-jenis game ini akan semakin membantu, karena dengan jenis-jenis game, membuat game yang dimainkan dengan kegemaran para pemain yang berbeda-beda akan menambah potensi dari orang-orang yang memainkannya.

## Genre Game

Dalam game juga ada beberapa genre yang membantu dalam pengguna untuk memilih, game yang akan kita mainkan dibagi beberapa bagian sebagai berikut;

1. Action Shooting (tembak–menembak): permainan pada genre ini sebenarnya menunjukkan aksi yang cukup, dan memiliki unsur kekerasan yang tinggi, dimana terdapat aksi saling menembak, memukul, dan juga menggunakan senjata tajam, tergantung cerita dan tokoh yang ada di dalamnya.
2. Pada permainan jenis ini, pemain memerlukan kecepatan dalam reflex serta focus yang baik dalam memainkannya. Contohnya : (PB) Point Blank, (CS) Counter Strike dan Crysis.
3. Fighting (pertarungan). Ada yang mengelompokan permainan dalam genre fighting ini di bagian Aksi, tetapi penulis berpendapat bahwa, permainan ini memang memerlukan kecepatan refleks dan focus mata dan tangan, tetapi inti daripada permainan ini adalah penguasaan pada jalur jurus atau special dalam permainan.
4. Action (hafal caranya dan lancar mengeksekusinya), pengenalan karakter dan waktu yang tepat sangatlah penting, cara pengoperasiannya pun

---

<sup>6</sup> Sussi and others, 'Pembuatan Game Online BoMCleaN Sebagai Media Pembelajaran Kebersihan Lingkungan', *Video Game, Game Online, Multiplayer, Genre, Networking*, 5 (2019), 114.

menjadi salah satu cara untuk mengalahkan lawan dengan cepat. Contoh : Naruto, Dragon Ball,(MK) Mortal Kombat dan Tekken.

5. Adventure (Petualangan). Permainan dengan genre ini merupakan permainan yang biasanya melakukan penjelajahan seperti memanjat pohon, menelusuri hutan-hutan, melompati tebing yang terpisah dengan jurang, berayun dari pohon ke pohon yang lainnya, bertarung melawan tanaman atau hewan demi bertahan hidup, mencari clue atau petunjuk untuk menuju rintangan berikutnya.
6. Adapun petualang yang berjalan di jalan-jalan kotaan,biasanya hanya sekedar mencari tongkat kayu ataupun sabuk untuk membuat alat atau perlengkapan untuk tingkat atau level berikutnya, itulah beberapa bagian yang ada dalam karakter itulah yang pemain harus lakukan dan lalui dalam permainan dengan genre ini. Contohnya;(KQ) Kings Quest dan(SQ) Space Quest.
7. Strategy (strategi). Video game strategi biasanya memberikan pemain memegang kendali tidak hanya satu orang tetapi biasanya sekelompok orang dengan berbagai jenis kemampuan, kendaraan, bahkan hingga bangunan dengan berbagai bentuk bangunan dan kegunaan, pabrik dan pusat pelatihan untuk bertempur, tergantung dari tema cerita yang dipilih. Kebanyakan game dengan genre strategi adalah game perang yang memiliki tingkat kekerasan yang limaun tinggi. Contoh : Warcraft dan Red Alert.
8. Simulation (Simulasi). Permainan jenis ini terkadang menggambarkan kehidupan dunia nyata dan memperhatikan dengan teliti berbagai jenis faktor. Dari yang mencari makan hingga pekerjaan, membangun rumah hingga kota, mengatur pajak dan dana untuk biaya kota.
9. Permainan pada genre ini biasanya hidup mulai dari awal ia baru lahir yang tidak memiliki apa-apa kemudian seiring bertambahnya level menjadi konglomerat atau penguasa, bisnis dan lain sebagainya. Ada juga seperti melakukan eksperimen percobaan antara percobaan A terhadap percobaan lainya hingga mendapatkan hasil yang unik.



10. Permainan dengan genre ini membuat pemain harus berfikir dalam mendirikan atau membangun dan mengatasi permasalahan dengan menggunakan dana yang terbatas dalam permainan. Contoh: The Sims,(MM) Metropolis Mania, (ZT) Zoo Tycoon.
11. Puzzle (teka-teki). Permainan jenis ini hamper sama dengan mengenai pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, menyusun warna, menyamakan bentuk, memecahkan perhitungan matematika, menggeser, menarik dan mendorong kotak ke tempat yang benar.
12. Sering juga permainan jenis ini merupakan unsur dalam permainan genre petualangan maupun edukasi dalam permainannya. Contoh: Tetris, Bubble Party.
13. Sport game (Olahraga). permainan ini merupakan aktivitas yang diambil dari kehidupan nyata manusia, pemain game jenis sport (olah raga) membutuhkan kelincahan tangan dan juga strategi dalam melakukan permainan nya.
14. Game ini berupa pertandingan antara dua pemain atau Tim,dimana pemain bisa melakukan secara individual atau tim. Contoh game dengan tipe ini antara lain, (PES) pro evolution soccer, Mario Kart, tenis.
15. RPG (Role Playing Game). Permainan ini sesuai dengan terjemahannya, bermain peran, memiliki penekanan pada bagaimana memainkan sebagai tokoh/peran dengan perwakilan pemain di dalam game, yang biasanya sebagai tokoh utamanya, dimana seiring kita dalam permainannya, karakter tersebut dapat berubah dan meningkat kepada apa yang pemain iinginkan oleh pemain dalam berbagai takaran yang biasanya ditentukan dengan naiknya level, baik dari tingkat kepintaran, reflek dan kekuatan karakter yang dimainkan, senjata yang semakin bagus dengan kemampuan yang bertambah, ataupun jumlah teman maupun mahluk peliharaan dalam permainan. Contoh: Final Fantasy, Dungeon Hunter, Ragnarok.
16. Education (edukasi). Game edukasi merupakan paket software(perangkat lunak) yang menciptakan kemampuan pada lingkungan game yang

diberikan sebagai alat bantu untuk memotivasi atau membantu siswa untuk melalui prosedur game secara teliti supaya dapat mengembangkan kemampuan. Produsen yang membuatnya, harus mempertimbangkan berbagai macam hal, agar permainan ini benar-benar bisa mendidik, menambah wawasan pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan dari pada pemainnya.

17. Target atau segmentasi pemain harus pula disesuaikan atau dibagi dikarenakan dengan tingkat kesulitan permainan dan design visual ataupun animasinya dalam game dapat mempengaruhi minat pemain.<sup>7</sup>

Dari genre game atau genre permainan ini juga mempengaruhi kita dalam memilih permainan. Maka kita bisa memilih genre yang sesuai dengan yang kita mau tanpa takut atau bingung kemudian pada saat permainan.

## **Pengaruh Game**

Anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak game. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain. Namun anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer, dan asik dalam permainan game online tersebut. Serta anak dirangsang penasaran untuk mengejar nilai tinggi bahkan anak lupa waktu untuk berhenti sejenak. Ada 4 unit aspek kecanduan game. Keempat aspek tersebut adalah:

1. *Compulsion* (Kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus bermain game atau dengan kata lain kecanduan dalam permainan game.
2. *Withdrawal* (Penarikan Diri), seseorang yang kecanduan game akan merasa tidak mampu untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game.

---

<sup>7</sup> Mahardika Abdi Prawira Tanjung, 'Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah', *Storytelling Game, Digital Storytelling, Pangeran Dipenogoro*, 2020, 2.

3. *Tolerance* (Toleransi), biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game.
4. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), pecandu game mobile cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game saja.<sup>8</sup>

### **Pengaruh positif**

“Pengaruh yang didapati dari bermain game online hanya sedikit, tapi pasti yang membawa pengaruh positif dalam berkomunikasi dalam bentuk komunitas dalam bermain”<sup>9</sup>. Dengan bermain secara teratur akan membuat cara berfikir dari seseorang akan bertambah dan dengan bermain game membuat manusia semakin aktif, karena bermain game membawa pemikiran semakin aktif. Pola berfikir dari anak yang bermain game dituntut untuk reflek akan permainan yang sudah ditentukan.

### **Pengaruh negative**

“Bermain game akan berdampak tidak baik terhadap motivasi belajar siswa, karena akan mengganggu dalam proses belajarnya siswa, dalam bermain game memerlukan suatu wadah khusus yang dapat menampung kegemaran dari siswa yang hobby dalam bermain game ini”<sup>10</sup>. Dengan kebiasaan dari siswa yang sudah kecanduan dalam bermain game dapat membawa pengaruh yang tidak baik juga dalam kecerdasan anak, karena itu bisa membuat anak akan bergantung dengan permainan atau video game yang membuatnya senang, sehingga dapat membuat anak akan melupakan tugasnya untuk belajar.

---

<sup>8</sup> Heri Satria Setiawan, ‘ANALISIS DAMPAK PENGARUH GAME MOBILE TERHADAP AKTIFITAS PERGAULAN SISWA SDN TANJUNG BARAT 07 JAKARTA’, *Faktor Exacta*, 11.2 (2018), 148 <<https://doi.org/10.30998/FAKTOREXACTA.V11I2.2338>>.

<sup>9</sup> Teuku Romy Syahputra, ‘Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja’, *Menurut Dari Penelitian Yang Dilakukan Oleh Ryan Fahmi Dan Sri Hastjarjo Mengutarakan Bahwa Adanya Pengaruh Positif Yang Terdapat Dari Penelitian Yang Sudah Ia Lakukan, Hal Ini Disebabkan Karena Para Player Baru Mobile Legend Selalu Bermunculan, Baik Kare...*, 3 (2017) <<http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/viewFile/6022/2713>> [accessed 13 April 2021].

<sup>10</sup> Nisrinafatin, ‘PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA’, *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA*.



## Mobile legends

Mobile Legends: Bang Bang adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai kemenangan dan menghancurkan menara musuh sambil mempertahankan menara mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "top" jalur atas, "middle" jalur tengah dan "bottom jalur bawah".<sup>11</sup> Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai "hero", dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut "minions", bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara.

“*Mobile Legends* merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan kegiatan kita sehari-hari.”<sup>12</sup> “*Mobile Legends: Bang-Bang* muncul pada pertengahan tahun 2014”<sup>13</sup>, di sini lah awal mulanya *Mobile Legends: Bang-Bang* semakin lama semakin berkembang, dengan tambahan-tambahan dari game ini yang membuat ketertarikan pada game ini semakin tinggi, variasi hero dan semakin meningkatnya kemampuan teknologi membuat game ini pun semakin baik dalam segi keindahan dalam permainan.

Menurut dari penelitian yang dilakukan oleh “Ryan Fahmi dan Sri Hastjarjo” dalam jurnalnya, mengutarakan bahwa “adanya pengaruh positif yang terdapat dari penelitian yang sudah ia lakukan, Hal ini disebabkan karena para player baru Mobile legend selalu bermunculan, baik karena kepopulerannya maupun ajakan dari teman yang ingin mereka juga mencoba bermain *Mobile Legends*.”<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> Arbi Cristional Lokananta, ‘Interpersonal Communication Behavior Online Game Addict: Case Study on Mobile Legends Bang Bang Online Game Addict in South Tangerang, Indonesia’, in *Proceedings of the 1st International Conference on IT, Communication and Technology for Better Life* (Scitepress, 2020), pp. 53–56 <<https://doi.org/10.5220/0008929200530056>>.

<sup>12</sup> Ivan C. Sibero.

<sup>13</sup> ‘Sejarah Mobile Legend’ <<http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/5082/2/BAB I.pdf>> [accessed 17 May 2021].

<sup>14</sup> Sri Hastjarjo Ryan Fahmi, ‘Pengaruh Bermain Game Mobile Lagend Terhadap Konten Obrolan Mahasiswa’, *Game Mobile Lagend*, 2019 <<https://www.jurnalkommas.com/docs/Jurnal D1216059.pdf>> [accessed 13 April 2021].

## Pengaruh mobile legends

Menurut dr. Rubiana Nurhayati, SpS dari RS Pondok Indah, "Kenapa game selalu dibilang merusak otak, karena pada saat bermain game, pemainnya terlalu asik hingga lupa untuk istirahat. Player ketika bermain game, akan berusaha agar tidak kalah dalam permainan apalagi dalam game online. Bermain bersama-sama dan semua jadi dilupakan hingga, tidur pun terlewatkan. Otak juga membutuhkan tidur, butuh istirahat untuk memperbaiki metabolisme tubuh,".<sup>15</sup>

## Remaja

Tidak mudah mendefinisikan pengertian dari remaja secara tepat, karena banyak sekali sudut pandang yang bisa digunakan dalam mendefinisikan istilah remaja. "Kata "remaja" berasal dari bahasa Latin *adolescere* bisa diartikan *to grow* atau *to grow maturity* artinya, untuk tumbuh atau tumbuh dewasa"<sup>16</sup>. seorang yang dikategorikan sebagai remaja adalah, seorang yang dapat dilihat dalam bentuk fisik yang mulai berubah, cara berfikir yang mulai meluas, serta emosi yang sangat labil karena dimasa ini adalah masa pubertas.

"Kenapa game selalu dibilang merusak otak, karena pada saat bermain game, pemainnya terlalu asik hingga lupa untuk istirahat. Player ketika bermain game, akan berusaha agar tidak kalah dalam permainan apalagi dalam game online. Bermain bersama-sama dan semua jadi dilupakan hingga, tidur pun terlewatkan. Otak juga membutuhkan tidur, butuh istirahat untuk memperbaiki metabolisme tubuh,"<sup>17</sup>. Pengaruh yang dihasilkan dalam bermain game sangatlah berdampak buruk jika dalam memainkannya tidak teratur dan dengan motivasi yang salah.

---

<sup>15</sup> Dr.rubiana nurhayati SpS, 'Kecanduan Game Bisa Merusak Otak Ada Benarnya, Ini Penjelasan Dokter' <<https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4720816/kecanduan-game-bisa-merusak-otak-ada-benarnya-ini-penjelasan-dokter>> [accessed 22 April 2021].

<sup>16</sup> Khamim Zarkasih Putro, 'Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja', 17 (2017), 25.

<sup>17</sup> Dr.rubiana nurhayati SpS.

## KESIMPULAN

Pengaruh *game mobile legends* dalam ibadah membawa dampak yang buruk, seorang remaja yang telah kecanduan dalam game akan membuat dirinya tidak mau lepas dari hal tersebut lebih khususnya dalam bermain game. Dalam permainan yang membutuhkan fokus yang tinggi seperti permainan mobile legends ini, memberikan dampak selain dampak yang negative juga memberikan dampak yang positif juga jika dimainkan dengan teratur.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dr.rubiana nurhayati SpS, 'Kecanduan Game Bisa Merusak Otak Ada Benarnya, Ini Penjelasan Dokter' <<https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4720816/kecanduan-game-bisa-merusak-otak-ada-benarnya-ini-penjelasan-dokter>> [accessed 22 April 2021]
- Fajri, Choirul, 'Tantangan Industri Kreatif-Game Online Di Indonesia', *Industri Kreatif, Game Online, Teknologi Komunikasi Dan Informasi*, Volume 1 (2012), 444
- Ivan C. Sibero, *Langkah Mudah Membuat Game 3D*, ed. by Ivan C. Sibero, MediaKom (yogyakarta, 2009)  
<<https://books.google.co.id/books?id=Hi6rXBDSSTAC&pg=PA9&dq=sejarah+game&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwj1zsWG5NLUhAhUmzTgGHSUNBK0Q6AEwAHoECAAAQAg#v=onepage&q=sejarah+game&f=false>> [accessed 5 February 2021]
- Lokananta, Arbi Cristional, 'Interpersonal Communication Behavior Online Game Addict: Case Study on Mobile Legends Bang Bang Online Game Addict in South Tangerang, Indonesia', in *Proceedings of the 1st International Conference on IT, Communication and Technology for Better Life* (Scitepress, 2020), pp. 53–56  
<<https://doi.org/10.5220/0008929200530056>>
- Nisrinafatin, 'PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA', *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA*
- Pratama, Wahyu, 'Game Adventure Misteri Kotak Pandora', *Budaya, Game, Adventure*, Vol. 7 (2014), 12
- Putro, Khamim Zarkasih, 'Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja', 17 (2017), 25
- Rahmat, Pupu Saeful, 'Penelitian Kualitatif', *Teori Kualitatif*, vol.5 (2009), 2
- Ryan Fahmi, Sri Hastjarjo, 'Pengaruh Bermain Game Mobile Legend Terhadap Konten Obrolan Mahasiswa', *Game Mobile Legend*, 2019  
<[https://www.jurnalkommas.com/docs/Jurnal\\_D1216059.pdf](https://www.jurnalkommas.com/docs/Jurnal_D1216059.pdf)> [accessed 13 April 2021]
- S, Musianto Lukas, 'Perbedaan Pendekatan Kuantitatif Dengan Pendekatan Kualitatif Dalam Metode Penelitian', *Metode Kualitatif, Metode Kuantitatif*, vol.4 (2002)  
<<http://puslit.petra.ac.id/journals/management/>> [accessed 11 July 2021]
- 'Sejarah Mobile Legend' <[http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/5082/2/BAB\\_I.pdf](http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/5082/2/BAB_I.pdf)> [accessed 17 May 2021]
- Setiawan, Heri Satria, 'ANALISIS DAMPAK PENGARUH GAME MOBILE TERHADAP AKTIFITAS PERGAULAN SISWA SDN TANJUNG BARAT 07 JAKARTA', *Faktor Exacta*, 11.2 (2018), 148 <<https://doi.org/10.30998/FAKTOREXACTA.V11I2.2338>>

- Sussi, Nurwulan Fitriyanti Munadi, Rendy, Rahmat Ramadan Prasojoe, Kusviwahan Muhammad, and Shihab, 'Pembuatan Game Online BoMCleaN Sebagai Media Pembelajaran Kebersihan Lingkungan', *Video Game, Game Online, Multiplayer, Genre, Networking*, 5 (2019), 114
- Tanjung, Mahardika Abdi Prawira, 'Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah', *Storytelling Game, Digital Storytelling, Pangeran Dipenogoro*, 2020, 2
- Teuku Romy Syahputra, 'Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja', *Menurut Dari Penelitian Yang Dilakukan Oleh Ryan Fahmi Dan Sri Hastjarjo Mengutarakan Bahwa Adanya Pengaruh Positif Yang Terdapat Dari Penelitian Yang Sudah Ia Lakukan, Hal Ini Disebabkan Karena Para Player Baru Mobile Legend Selalu Bermunculan, Baik Kare...*, 3 (2017)  
<<http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/viewFile/6022/2713>> [accessed 13 April 2021]