

## Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja

**Riska Cahaya Snindya Putri**<sup>a, 1\*</sup>, **Budiyono**<sup>b, 2</sup>, **Wawan Kokotiasa**<sup>c, 3</sup>

<sup>abc</sup> Universitas PGRI Madiun, Indonesia

<sup>1</sup> riskacahaya428@gmail.com\*

\*korespondensi penulis

---

### Informasi artikel

*Received: 25 November 2020;*

*Revised: 19 Desember 2020;*

*Accepted: 1 Januari 2021*

---

### Kata kunci:

Game Online;  
 Mobile Legends;  
 Remaja;  
 Perilaku;

---

### Keywords:

Game Online;  
 Mobile Legends;  
 Teenager;  
 Behavior;

---

### ABSTRAK

Game online mobile legends merupakan permainan yang terhubung melalui jaringan internet dan dimainkan secara individu atau kelompok. Game online mobile legends berdampak bagi para remaja yang dapat mengubah perilaku remaja pemain game online mobile legends. Penelitian ini berfokus pada ketertarikan remaja yang bermain game online mobile legends dan dampak dari game online mobile legends terhadap perilaku remaja yang ada di Kelurahan Manguharjo Kecamatan Manguharjo Kota Madiun. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis dan mendeskripsikan mengenai ketertarikan remaja yang bermain game online mobile legends dan dampak dari game online mobile legends terhadap perilaku remaja yang ada di Kelurahan Manguharjo Kecamatan Manguharjo Kota Madiun. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian dilakukan di Kelurahan Manguharjo Kecamatan Manguharjo Kota Madiun dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak game online mobile legends sangat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang memainkannya dan lingkungan di sekitarnya. Peran orangtua sangat penting untuk mengantisipasi perilaku buruk remaja yang diakibatkan oleh game online mobile legends.

---

### ABSTRACT

*The Impact of Online Mobile Legends Games to Teenager's Behavior.* Mobile legends online games are games that are connected via the internet network and played individually or in groups. Mobile legends online games have a positive and negative impact on the players. In particular, it has an impact on teenagers who can change the behavior of teenagers who play online mobile legends games. This research focuses on teenagers' interest in playing online mobile legends games and the impact of online mobile legends games on adolescent behavior in Manguharjo Village, Manguharjo District, Madiun City. The purpose of this study is to analyze and describe the interest of teenagers who play mobile legends online games and the impact of online mobile legends games on adolescent behavior in the Manguharjo Village, Manguharjo District, Madiun City. This type of research is descriptive using a qualitative approach. The research was conducted in Manguharjo Village, Manguharjo District, Madiun City with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results of this study shows that the impact of online mobile legends games is very influential on the behavior of teenagers who play them and the environment around them. The role of parents is very important to anticipate bad teen behavior caused by online mobile legends games.

**Copyright © 2021 (Riska Cahaya Snindya Putri). All Right Reserved**

How to Cite : Putri , R. C. S. ., Budiyono, & Kokotiasa , W. . (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

## Pendahuluan

Era globalisasi saat ini, manusia dihadapkan dengan perkembangan teknologi yang serba canggih. Terlebih lagi yang terlihat dengan jelas adalah berkembangnya dunia maya atau internet. Internet menjadikan kegiatan manusia lebih mudah dan cepat. Sebagai contoh, dunia maya sudah mengubah komunikasi antar manusia menjadi mudah dan cepat walaupun jarak tersebut begitu jauh. Kemudian berkomunikasi adalah salah satu dampak positif dari internet, selain dampak positif tentunya pasti ada dampak negatif dari internet, selain dampak positif tentunya pasti ada dampak negatif yang ditimbulkan. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan oleh internet yaitu menjadikan manusia sulit untuk bersosialisasi di kehidupan nyata. Dalam situasi anonim yang tinggi itu, media internet juga sering menjadi ruang ekspresi bagi siapa pun hingga lolos dari seleksi etika (Kewuel, 2019). Namun, di balik semua dampak tersebut bisa saja dapat dirasakan oleh semua orang baik kapanpun dan di manapun, tergantung bagaimana manusia dapat menyikapinya.

Kecanggihan teknologi dalam jaringan internet salah satunya adalah game online. Kemajuan teknologi khususnya dunia maya saat ini menjadikan terciptanya jutaan game telah diproduksi. Mulai dari game yang sangat sederhana hingga game yang rumit dan bahkan hingga mempertaruhkan uang virtual. Tentunya sudah banyak kalangan yang sudah mengenal game online. Pengertian dari game online itu sendiri adalah sebuah permainan yang dimainkan dan harus terhubung ke jaringan internet. Menurut Kim dkk (dalam Andri dan Andy, 2019) game online diartikan sebagai game atau permainan di mana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.

Game online merupakan salah satu alternatif untuk menghibur diri dan menghilangkan rasa bosan setelah seseorang melakukan kegiatan rutinitas yang melelahkan. Bermain memang hal yang manusiawi bagi seseorang untuk menghilangkan kejenuhan. Game online merambah ke Indonesia sejak dari waktu yang cukup lama, tidak memerlukan waktu yang lama untuk penyebarannya terutama dalam waktu kurang lebih enam tahunan ini popularitasnya sangat tinggi. Jenis-jenis game online yang populer di Indonesia diantaranya yaitu PUBG, Free Fire, AOV, COC, RO, DOTA, Linerage2 Revolution, Space Commander, SUP Multiplayer Racing, selain untuk menghibur diri dan diminati oleh banyak kalangan, pemerintah membuat kebijakan untuk menjadikan game online menjadi sebuah kompetisi olahraga elektronik yang biasa disebut dengan e-sport. Ada beberapa jenis game online yang dijadikan e-sport di antaranya yaitu Mobile Legends, Arena Of Valor (AOV), PUBG, Fortnite, Dota 2, Counter-Strike:Global Offensive (CS:GO), PES, Point Blank, Clash Royal, Heartstone, League Of Legends, dan Starcraft.

Popularitas game online setiap beberapa tahun sekali selalu mengalami perubahan. Dalam tiga tahun terakhir, Clash Of Clans (COC) menjadi game yang sangat terpopuler di semua kalangan. Game COC seiring berkembangnya waktu, perlahan sudah mulai dilupakan kini banyak dari kalangan remaja beralih ke game online yang terbaru. Mobile legends saat ini menjadi salah satu game online terbaru yang paling terpopuler. Game online mobile legends merupakan game yang berbasis jaringan internet dan juga populer di Indonesia. Permainan ini disukai oleh semua kalangan karena berjenis Multiplayer Online Arena (MOBA) dan menampilkan fitur-fitur yang menarik. Kerjasama tim yang baik dan dalam permainan ini sangat diperlukan yaitu dengan dibagi menjadi dua tim dengan lima lawan lima. Game tersebut terdapat tiga jalur di satu map untuk melawan tower musuh, 3 arena hutan, 18 tower pertahanan, 2 boss. Agar bisa menang maka yang diperlukan pemain adalah menghancurkan tower utama lawan.

Game online mobile legends saat ini menjadi trending di kalangan masyarakat khususnya para remaja. Banyak remaja berasal bermain game online bertujuan untuk menghilangkan rasa penat. Dari keseringan bermain game online mobile legends tidak sedikit remaja yang lupa waktu bahkan dapat disebut sudah kecanduan. Dari kecanduan tersebut berpengaruh terhadap perilaku remaja. Salah satu dampak dari game online mobile legends yaitu hilangnya rasa kepedulian sosial terhadap para remaja kepada lingkungan sekitar. Beberapa remaja saat ini memiliki sikap acuh tak acuh dengan lingkungan.

---

Hal ini dapat dilihat secara langsung apabila sedang terjadi masalah sosial. Dampak negatif dari game tersebut bisa berimplikasi bagi proses identitas para remaja dengan bersikap individualis (Gultom, Munir, M. Ariani, 2019).

Hal itu terjadi di lingkungan Kelurahan Manguharjo Kecamatan manguharjo Kota Madiun. Para remaja tersebut terfokus bermain game online mobile legends dan tidak mempedulikan keadaan sekitarnya. Berdasarkan adanya permasalahan yang terdapat di lapangan tersebut dengan ini, maka penulis tertarik meneliti dampak game online mobile legends terhadap perilaku remaja.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif, di mana data yang dikumpulkan pada penelitian ini berbentuk kata-kata, gambar, bukan berupa angka-angka. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif. Waktu penelitian yang dilakukan yaitu selama empat bulan, mulai dari bulan Maret hingga Juli 2020. Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Manguharjo Kecamatan Manguharjo Kota Madiun. Narasumber yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini untuk melakukan pengambilan data dengan melalui proses wawancara adalah masyarakat di Kelurahan Manguharjo yang merupakan remaja pemain game online mobile legends dan orangtua pemain game online mobile. Selain itu, pihak Kelurahan dan tokoh masyarakat serta warga sekitar juga menjadi narasumber yang dipilih oleh penulis. Ada beberapa tahapan dalam penelitian ini di antaranya: persiapan penelitian, perijinan, dan proses pengambilan data penelitian. Jenis data pada suatu penelitian terdapat dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh dengan cara bertemu dengan narasumber secara langsung dengan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data sekunder diperoleh berupa dokumen, berita atau artikel mengenai dampak *game online mobile legends* yang dapat mempengaruhi perilaku remaja yang memainkannya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif mencakup hasil wawancara, reduksi data, analisis, interpretasi data dan triangulasi (Sugiyono, 2012: 246).

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis maka dapat diperoleh hasil penelitian mengenai dampak game online mobile legends terhadap perilaku remaja di Kelurahan Manguharjo Kecamatan Manguharjo Kota Madiun sebagai berikut: pertama, ada ketertarikan remaja bermain game online mobile legends di Kelurahan Manguharjo Kecamatan Manguharjo Kota Madiun. Ketertarikan tersebut memang sudah menjadi *trending* saat ini. Game online mobile legends dianggap sebagai suatu perkembangan zaman yang modern dan anak remaja wajar dalam mengikuti hal tersebut. Berdasarkan pengertian game online mobile legends yang dapat diperoleh oleh penulis dari berbagai pendapat informan yaitu permainan yang berbasis internet dan berjenis pertempuran serta dapat dimainkan secara individu ataupun kelompok. Seperti yang disampaikan oleh narasumber dengan inisial "SN", mengatakan bahwa mobile legends adalah game yang dimainkan secara online dan biasa dimainkan secara sendiri atau bersama tim.

Dalam game online mobile legends terdapat bagaimana cara untuk memainkan pemain tersebut yaitu yang paling utama harus terkoneksi dengan jaringan internet. Selanjutnya pemain harus berusaha mempertahankan benteng pertempuran agar tidak dihancurkan oleh lawan. Seperti yang disampaikan oleh "RZ" yang mengatakan bahwa cara bermainnya yaitu berperang melawan musuh dan menjaga benteng, terutama tower agar tidak dihancurkan musuh dan bisa bermain dengan individu atau tim. Waktu yang dibutuhkan untuk memainkan game online mobile legends biasanya para remaja membutuhkan waktu minimal tiga jam bahkan lebih. Seperti yang disampaikan oleh "KV" yang mengatakan bahwa waktu yang dibutuhkan untuk bermain game online mobile legends yaitu minimal tiga jam.

Biaya yang dibutuhkan untuk memainkan game online mobile legends tidak bisa menjadi patokan berapa yang harus dibutuhkan, karena mayoritas para remaja menggunakan jaringan internet untuk memainkannya dan biasanya para remaja juga sering berkumpul di poskamling untuk mendapat jaringan internet gratis. Selain itu ada juga yang mengeluarkan biaya sebesar lima puluh ribu rupiah untuk membeli diamond guna melengkapi icon yang terdapat pada game online mobile legends. Seperti yang disampaikan oleh “TG” mengatakan bahwa kuota yang digunakan untuk bermain game online mobile legends tidak terlalu boros, biasanya bermain di poskamling atau warung yang ada wifi nya agar mendapatkan internet gratis dan biasa berkumpul di poskamling sampai malam. Sedangkan pendapat lain juga disampaikan oleh “KV” mengatakan mengeluarkan uang sejumlah lima puluh ribu, biasanya untuk membeli *diamond*.

Hal menjadi ketertarikan para remaja di Kelurahan Manguharjo Kota Madiun dalam bermain game online mobile legends karena permainan tersebut sangat menyenangkan dan menampilkan tampilan yang menarik perhatian serta dapat menghilangkan kejenuhan para remaja. Seperti yang disampaikan oleh “SK” mengatakan bahwa zaman sekarang memang gadget menjadi prioritas utama dan apalagi untuk anak remaja biasanya untuk menghilangkan kejenuhan. Akibat lainnya, terjadi pola konsumtif dalam waktu (Gultom, 2019). Sedangkan pendapat lain juga disampaikan oleh “KV” mengatakan bahwa gambar dan sosok pahlawan yang ditampilkan sangat menarik perhatian.

Hasil penelitian yang kedua yaitu dampak game online mobile legends terhadap perilaku remaja lebih pada perbandingan antara pola perilaku remaja pada zaman dulu dan zaman sekarang (modern). Hal ini disampaikan oleh narasumber “FS” yang mengatakan, “perilaku remaja saat ini sangat berbeda dengan perilaku remaja dahulu. Perilaku remaja saat ini memang banyak yang menyimpang, seperti merosotnya moral, kurangnya sopan santun, dan bahkan pergaulan bebas. Hal tersebut terjadi karena adanya faktor-faktor yang mempengaruhinya sesuai dengan perkembangan zaman.” Seperti yang disampaikan “FS” mengatakan bahwa perilaku remaja saat ini banyak yang menyimpang karena pengaruh dari sekitarnya.

Dari perubahan perilaku remaja pada zaman dulu dengan zaman modern ini yang bisa dilihat dari dampak yang ditimbulkan oleh game online mobile legends terhadap perilaku remaja yang merupakan pengaruh dari zaman modern ini yaitu mengakibatkan para remaja menjadi pecandu game online mobile legends. Jika tersebut sudah terjadi maka akan mengganggu kesehariannya seperti prestasi dalam sekolahnya menurun, mudah emosi, menyalahgunakan waktu, meninggalkan ibadah, mengabaikan perintah orangtua, dan menjadi pribadi yang individualis. Selain itu tidak semua dampak yang ditimbulkan dari game online mobile legends berdampak negatif tetapi juga terdapat dampak positif yang ditimbulkan jika bijak dalam menggunakannya. Dampak positif yang ditimbulkan dari game online mobile legends tersebut jika digunakan dengan bijak para remaja dapat berkompetisi dalam olahraga elektronik (e-sport) yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Dengan mengikuti kompetisi tersebut, para remaja bisa berprestasi di bidang olahraga elektronik. Seperti yang disampaikan oleh narasumber “MT” mengatakan bahwa dampak game online mobile legends ada yang positif dan negatif. Dari segi positif jika ditekuni dengan baik maka akan dapat mengikuti kompetisi olahraga elektronik atau e-sport jadi dapat berprestasi. Dari segi negatif jika anak sudah kecanduan anak lupa dengan semua kewajibannya, tidak mematuhi perintah orangtuanya dan susah untuk bersosialisasi.

Untuk mengantisipasi adanya dampak negatif dari game online mobile legends yang dinilai oleh masyarakat jauh lebih dominan maka peran keluarga khususnya orangtua yang harus selalu memberikan perhatian khusus kepada anaknya untuk selalu memantau bagaimana anaknya bermain game online mobile legends. Jika mendapati anak yang menyimpang dalam bermain maka segera tegur dan berikan penjelasan agar anak tersebut tidak melakukan hal yang menyimpang. Seperti yang disampaikan oleh “SR” mengatakan bahwa sebagai orangtua harus selalu mengontrol bagaimana anak bermain game online itu sebelum anak kecanduan. Kalau sudah kecanduan akan sangat susah diatur, terkadang anak mudah emosi dan berkata kotor.

Pembahasan tentang dampak game online mobile legends terhadap perilaku remaja ada dua hal yaitu pertama, berdasarkan hasil wawancara terhadap para tokoh masyarakat, game online mobile legends merupakan permainan yang berbasis internet, dan dapat dimainkan secara individu atau kelompok. Sedangkan menurut orangtua, game online adalah suatu permainan yang terhubung melalui jaringan internet, dan menampilkan gambar-gambar yang menarik. Sedangkan menurut para remaja game online mobile legends yaitu permainan yang terhubung melalui jaringan internet, dan dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja secara sendiri ataupun bersama tim, serta menampilkan fitur-fitur yang menarik perhatian. Sehingga beberapa wawancara di atas sesuai dengan pendapat dari Bobby Bodenheimer (dalam Khoiriyah, 2018:21) game online diartikan sebagai program permainan yang bersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.

Berdasarkan hasil wawancara yang dikemukakan oleh Sekretaris Kelurahan Manguharjo, orangtua remaja, masyarakat, serta para remaja pemain game online mobile legends di Kelurahan Manguharjo, dibuktikan para remaja yang sering berkumpul di poskamling yang ada di sekitar Kelurahan Manguharjo yang bertujuan untuk mendapatkan jaringan internet gratis agar para remaja dapat bermain game online mobile legends dengan gratis untuk menghemat kuota mereka. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Kim dkk (dalam Andri dan Andy, 2019:5) adalah game atau permainan di mana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Maka para remaja di Kelurahan Manguharjo memang sangat tertarik dengan game online mobile legends tersebut.

Ketertarikan remaja terhadap mobile legends juga dibuktikan dengan adanya remaja yang memainkan game ini yaitu selama 3 jam bahkan lebih. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Nainggolan, (2019) bahwa “game online dapat memberikan pengaruh negatif pada perkembangan anak, pengaruh yang sangat terlihat adalah anak akan lupa waktu dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game online”. Hal tersebut tentu membuktikan bahwa banyak sekali remaja yang sangat tertarik dengan game online ini, dan tidak heran jika game ini juga berpengaruh terhadap perilaku terutama adanya perilaku negatif yang kini justru semakin meningkat di kalangan remaja di Kelurahan Manguharjo Kota Madiun.

Pembahasan yang kedua bahwa berdasarkan pendapat dari Sekretaris Kelurahan, masyarakat, orangtua, serta para remaja pemain game online mobile legends di Kelurahan Manguharjo tentang dampak game online mobile legends terhadap perilaku remaja dikemukakan bahwa dampak game online tersebut ada positif dan negatif. Dampak positif para remaja adalah dapat mengikuti perkembangan teknologi, menambah pengetahuan, dapat mengatur, strategi, dan menambah konsentrasi. Sedangkan untuk dampak negatifnya, para remaja bisa kecanduan, lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain dan mengganggu aktivitas kesehariannya seperti, pola tidur dan pola makan yang tidak teratur, belajarnya terganggu dan nilainya merosot, melupakan ibadah, tidak menghiraukan orangtua, hilangnya rasa empati, berkata kotor, mudah emosi, menjadi individualis, dan tidak menghiraukan keadaan sekitarnya. Jadi, dampak yang ditimbulkan mayoritas dapat mempengaruhi perilaku remaja menjadi buruk.

Untuk mengantisipasi hal buruk tersebut, peran orangtua sangat dibutuhkan untuk mengontrol anak-anaknya. Cara mengantisipasi hal buruk dari game tersebut Chaplin, (2001) (dalam Haekal, 2017:9), yaitu: pertama, frekuensi yaitu terkait seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain game online dalam rentang waktu yang ditentukan. Kedua, durasi yaitu lama waktu bermain yang digunakan untuk bermain game online, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain game, untuk menunjukkan semakin lama seseorang bermain game online. Ketiga, perhatian penuh yaitu tingkat konsentrasi pada permainan game online sehingga mengesampingkan hal-hal yang lainnya seperti makan, mandi, sekolah, serta tidak mempedulikan yang ada disekelilingnya ketika bermain

game. Keempat, emosi yang meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa. Dalam hal ini emosi merupakan reaksi dari permainan game online yang meliputi rasa suka, kegembiraan, atau marah, kesal sehingga menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut.

Dampak game online mobile legends ini, dengan demikian sangat mempengaruhi perilaku remaja yang memainkannya. Dampak tersebut lebih dominan ke dampak negatif daripada dampak positif yang ditimbulkan dari game online mobile legends. Oleh karena itu, upaya untuk meminimalisir dampak tersebut maka diperlukan peran orangtua yang lebih ekstra untuk mencegah perilaku yang menyimpang tersebut.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang dampak game online mobile legends terhadap perilaku remaja, pertama, ketertarikan para remaja terhadap game online mobile legends. Hal tersebut dapat dilihat dari anak remaja yang berkumpul di poskamling atau warung-warung di sekitar Kelurahan Manguharjo Kecamatan Manguharjo Kota Madiun. Mereka sering berkumpul pada sore atau malam hari, dengan tujuan untuk mendapatkan jaringan internet gratis agar dapat menghemat kuota internet. Mereka sangat tertarik dengan game online mobile legends karena tampilan fitur-fitur yang disuguhkan sangat menarik. Kedua, dampak game online mobile legends terhadap perilaku remaja. menimbulkan dampak positif dan negatif. Namun dari dampak tersebut yang lebih dominan adalah dampak negatif. Dampak negatif yang ditimbulkan yaitu dapat menyebabkan kecanduan, jika sudah kecanduan, biasanya mereka akan menghabiskan waktunya bermain *gadget* hingga lupa waktu, tidak mematuhi orangtua, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sulit bersosialisasi, mudah emosi dan berkata kotor. Hal tersebut jika dibiarkan akan berdampak buruk untuk masa depannya. Untuk itu, peran orangtua penting untuk mengantisipasi hal buruk tersebut.

### **Referensi**

- Arif, Kustiawan Andri, & Widhiya Bayu Utomo. Andy. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Magetan. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Bachri, Bachtiar S. (2010). *Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif*. Surabaya: (online), (<http://yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/meyakinkan-validitas-data-melalui-triangulasi-pada-penelitian-kualitatif.pdf>, diunduh 6 Juli 2020).
- Gultom, A. F. (2019). *Konsumtivisme Masyarakat Satu Dimensi Dalam Optik Herbert Marcuse*. Waskita: *Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*, 2(1), 17-30. <https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2018.002.01.2>
- Gultom, A. F., Munir, M., & Ariani, I. (2019). *Perubahan Identitas Diri Dalam Eksistensialisme Kierkegaard: Relevansinya Bagi Mental Warga Negara Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(2), 77-84. <http://dx.doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v9i2.8052>
- Haekal, Mohammad. (2017). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Terjadinya Stres, Depresi, Social, Phobia, Gangguan Tidur Serta Perilaku Agresif*. Medan: Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara Medan.
- Hariyanti, Mey. (2015). *Analisis Data Kualitatif Miles Dan Huberman*. Malang: (online), (<https://www.kompasiana.com/meykurniawan/556c450057937332048b456c/analisis-data-kualitatif-miles-dan-huberman>, diunduh 6 Juli 2020).
- Khoiriyah, Siti. (2018). *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*. Lampung: Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kewuel, H. K. (2019). *Journalism Ethics And Role Of Interfaith Harmony Forum In Social Media*. Waskita: *Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 3(2), 17-26. <https://doi.org/https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2019.003.02.2>
-

- M. Hikmat, & DR. Mahi. (2011). *Metode Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi Dan Sastra*. Yogyakarta; GRAHA ILMU.
- Nainggolan. Sardo. (2019). *Pengaruh Game Online Pada Perkembangan Anak*. Medan: (online), (<https://www.kompasiana.com/sardo45219/5db9a2c0d541df048d420e02/pengaruh-game-online-pada-perkembangan-anak>, di unduh 29 Juli 2020).
- Rahardjo, Mudjia. (2010). *Triangulasi Dalam Penelitian Kualitatif*. Malang: (online), ([https://scholar.google.co.id/citations?user=E-DA\\_7EAAA&hl=id](https://scholar.google.co.id/citations?user=E-DA_7EAAA&hl=id), di unduh 22 Juli 2020).
- Rustan. Syah. (2015). *Memahami Triangulasi*. Cirebon: (online), (<https://www.kompasiana.com/syahrustan/557c52fdf61b97e377620/memahami-triangulasi>, di unduh 22 Juli 2020).
- Qothrun, Nada Ika. (2019). *Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo*. Sidoarjo: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Rani, Devita. (2018). *Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area*. Medan: Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
- Saputra, Irsan. (2013). *Analisis Strategi Pemberdayaan Pegawai Dengan Pendekatan “Strength Based Management” Di Sekretariat Daerah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung*. Jakarta: Program Pascasarjana Universitas Terbuka Jakarta.
- Saputra, Pengki. (2019). *Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu Game Mobile Legends Di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu*. Bengkulu: Prodi Bimbingan Konseling Islam Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Suhaidi, Achmad. (2014). *Pengertian Sumber Data, Jenis-Jenis Data Dan Metode Pengumpulan Data*. (online), (<https://ahcmadsuhaidi.wordpress.com/2014/02/26/pengertian-sumber-data-jenis-jenis-data-dan-metode-pengumpulan-data/>, diunduh 6 Juli 2020).
- Trikanti, Utami Windi. (2019). *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Perilaku Belajar Siswa Kelas V SD Al-Kautsar Bandar Lampung*. Bandar Lampung: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung.
- Ulfa, Mimi. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. Pekanbaru: (online). (<https://media.neliti.com/media/publications/119938-ID-pengaruh-kecanduan-game-online-terhadap.pdf>, diunduh 10 April 2020).
- Ulum, Bahrul. (2018). *Game “Mobile Legends Bang” Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse*. Surabaya: Program Studi Aqidah Dan Filsafat Islam Fakultas Ushuludin Dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.