

## PENGARUH GAME ONLINE BERGENRE *MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA* TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL MAHASISWA FTI UAJY

*I Dewa Putu Ferdi Yoga Pratama<sup>1</sup>, Rudolf Julian Pasga<sup>2</sup>, Brigitia Dodowori<sup>3</sup>, Putu Bagus Andkika<sup>4</sup>, Yohanes Priadi Wibisono<sup>5</sup>*

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

e-mail: <sup>1</sup>dwferdy@gmail.com, <sup>2</sup>rudolfpasga@gmail.com, <sup>3</sup>Brigitia11@gmail.com, <sup>4</sup>sandik\_pro@gmail.com, <sup>5</sup>yohanes\_priadi@mail.uajy.ac.id

### ABSTRAK

*Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk menganalisis perubahan perilaku seseorang (player) yang disebabkan oleh game online bergenre MOBA. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif kuisioner (skala Likert) kepada mahasiswa FTI UAJY yang aktif memainkan game Mobile Legends dan disertai teori yang ada, guna x`mengumpulkan data yang valid. Bermain game online MOBA juga dapat menjadi candu bagi pemainnya atau istilah yang kita kenal adalah "gaming disorder" yang menjadi penyebab pada perubahan perilaku mahasiswa dilihat dari emosional saat bermain maupun pasca bermain game online. Perubahan perilaku pemain cenderung menjadi agresif, ekspresi marah, mengeluarkan kata-kata kotor, hingga melempar suatu benda karena emosi. Jika ini terus berlangsung terhadap mahasiswa maka dikhawatirkan ini berdampak pada perubahan perilaku mahasiswa yang mungkin akan mempengaruhi mahasiswa itu sendiri dalam menjalani aktifitas sosial seperti membuat pemain menjadi orang yang temperamental, introvert dan apatis di lingkungan sosial Fakultas Teknologi Industri UAJY.*

**Kata Kunci:** Game Online, Mobile Legends, Emosi, Perilaku

### 1. PENDAHULUAN

Pada era modern saat ini perkembangan teknologi sudah tidak diragukan lagi, dari sekian banyak faktor banyak hal di dunia ini sudah menerapkan teknologi untuk membantu proses kehidupan di masyarakat maupun menggunakan teknologi sebagai basis dalam melakukan proses kehidupan dalam berbagai aspek. Contohnya di dalam bidang pendidikan, kesehatan, industry, hiburan dan lainnya. Di dunia hiburan berkembang banyak sekali game online, kini banyak sekali pemain yang aktif memainkan game online, dibuktikan dari riset data yang menyatakan sebanyak 70 juta rakyat Indonesia yang aktif menggunakan game online khususnya *mobile legend* [1]

*Game online* merupakan salah satu media yang sering di akses di Indonesia khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Game online* merupakan permainan yang mengandalkan koneksi internet/jaringan computer [2]. Alat permainan tidak hanya sebatas alat permainan tradisional saja melainkan seiring dengan berkembang teknologi maka muncul game-game yang mengadopsi teknologi ke dalam game sehingga munculah otomatisasi, dari awalnya game hanya menggunakan stik namun sekarang game online sendiri banyak dimainkan di piranti *smartphone*. [3] *Game online* banyak dimainkan oleh mahasiswa, biasanya mereka memainkan game saat waktu luang atau mereka sedang berkumpul.

*Game online* bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) merupakan istilah game yang dimainkan oleh banyak pemain yang online di dunia maya. Disini pemain mengendalikan satu karakter dalam sebuah tim yang bertarung melawan tim pemain lainnya. Tujuannya adalah menghancurkan struktur utama tim lawan [4]. Fokus utama dalam penelitian ini adalah game Moba yang di mainkan didalam *smartphone* yaitu *Mobile Legends*. Karena game tersebut sangatlah ringkas yang hanya perlu dimainkan menggunakan *smartphone*. Kita sangat mudah menjumpai orang yang memainkan game tersebut di lingkungan kampus. *Game ini* juga menggunakan system ranking atau lebih mudahnya yaitu mengumpulkan bintang apabila menang dan dibutuhkan kerja sama team demi menggapainya. Bermain game online juga dapat menjadi candu bagi pemainnya atau istilah yang kita kenal adalah "gaming disorder". Badan Kesehatan Internasional telah memasukan "gaming disorder" ke dalam deretan penyakit, WHO menyatakan dalam cuitan twitternya "For the first time, in the International Classification of Diseases #ICD11, WHO is classifying gaming disorder as an addictive behaviour disorder so now we can measure how many people are affected", cuitan lengkap akun media sosial twitter @WHO yang dikutip Kementerian Kesehatan pada Senin siang (18/6). Kepopuleran game *mobile legend* ini secara tidak langsung juga mempengaruhi perubahan perilaku para pemainnya. Beberapa pemain *mobile legend* yang peneliti jumpai, saat mereka bermain sering berkata kasar dan melakukan tindakan seperti membanting *smartphone* mereka atau memukul meja karena marah dengan rekan tim mereka, saat mengalami kekalahan.

Jika ini terus berlangsung terhadap mahasiswa maka dikhawatirkan ini berdampak pada perubahan perilaku mahasiswa yang mungkin akan mempengaruhi minat mahasiswa itu sendiri dalam menjalani aktifitas sosial seperti membuat player menjadi orang yang introvert, temperamental dan apatis/ jarang mengikuti kegiatan perkuliahan. Dengan adanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari game *Mobile Legends* terhadap perubahan perilaku mahasiswa.

### 2. TINJAUAN PUSTAKA

## Game Online

*Game online* adalah permainan yang menggunakan piranti elektronik yang terhubungan dengan internet [5] ini merupakan salah satu program komputerisasi dimana ada banyak jenis-jenis game online sendiri. Alat permainan tidak hanya sebatas alat permainan tradisional saja melainkan seiring dengan berkembang teknologi maka muncul game-game yang mengadopsi teknologi ke dalam game sehingga munculah otomatisasi, dari awalnya game hanya menggunakan stik namun sekarang game online sendiri banyak dimainkan di piranti *smartphone*. Di era sekarang ini menurut data jumlah pemain mobile games lebih mendominasi ketimbang pemain PC [6]. Game online sendiri terdiri dari banyak genre, salah satunya yaitu *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* istilah game yang dimainkan oleh banyak pemain yang online di dunia maya. Disini pemain mengendalikan satu karakter dalam sebuah tim yang bertarung melawan tim pemain lainnya. Tujuannya adalah menghancurkan struktur utama tim lawan [4]. Awal mula kemunculan game MOBA ada pada tahun 2003 saat Blizzard memunculkan game "*Starcraft*" yang dimana game tersebut bisa membuat map custom, ada seorang pemain yang menciptakan map dengan system map dengan 3 lane (peta bagian game) ini merupakan cikal bakal dari game MOBA. Terus berkembang dengan munculnya game-game seperti warcraft, dan dota 2. Hingga saat ini berkembang menjadi game mobile yang bisa dimainkan di piranti *smartphone* yaitu salah satunya *Mobile Legends*.

MOBA lahir dari perpaduan game *action* dan game strategi *real-time*. Dengan jumlah dan lingkup pemain yang banyak membuat MOBA memiliki reputasi yang tinggi melalui interaksi ataupun komunikasi yang terjalin antar pemain. Meskipun demikian, interaksi yang dilakukan pun terbatas karena hanya dalam lingkup grup yang bertanding atau anggota dari kedua grup yang bertanding. Dari interaksi yang dilakukan oleh para pemain ini bisa meningkatkan kerjasama tim sehingga dapat menjadi modal bagi suatu tim untuk memenangkan pertandingan. Setiap anggota tim mengendalikan satu karakter atau avatar dalam game MOBA untuk mendukung pemain lainnya dengan tujuan untuk memenangkan pertandingan. Karakter atau avatar dalam game MOBA dilengkapi dengan item tertentu, selain itu setiap karakter juga memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Setiap pemain berusaha untuk meningkatkan kemampuan dari karakternya agar menjadi kuat dan lebih mudah untuk memenangkan pertandingan. [7]. Game Online *Mobile Legends: Bang Bang* adalah sebuah game developer dari "Moonton", *Mobile Legends: Bang Bang* rilis pada Android di China, Indonesia, Malaysia tanggal 11 Juli 2016, dan IOS rilis tanggal 9 November 2016. Di Indonesia sendiri game tersebut mendapatkan antusiasme yang sangat tinggi, dilihat dari data yang ada bahwa ada sekitar 70 juta rakyat Indonesia yang aktif menggunakan game online khususnya *mobile legend*[1]. *Mobile legend* juga bisa menggunakan mic untuk berbicara dengan team atau bisa dikoneksikan dengan *third-application* untuk melakukan komunikasi.

## Perilaku

Perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap perlakuan atau stimulus dari luar. Dari segi biologis perilaku adalah kegiatan atau aktivitas organisme makhluk hidup yang berhubungan, sehingga perilaku manusia adalah tindakan atau aktivitas manusia yang memiliki cakupan luas sesuai dengan batas lingkungannya. Perilaku manusia adalah suatu fungsi dari interaksi antara seseorang atau individu dengan lingkungannya. Perilaku manusia berbeda satu dengan yang lain yang ditentukan atau dipengaruhi oleh masing-masing lingkungan yang berbeda [8].

Perilaku dapat berubah apabila terdapat ketidakseimbangan antara karakteristik individu dan pengaruh lingkungan sehingga dapat menyebabkan terjadinya 3 kemungkinan perubahan pada perilaku seseorang, diantaranya [9]; 1. Kekuatan-kekuatan pendorong yang meningkat (pengaruh lingkungan), karena perlakuan atau pengaruh yang mendorong terjadinya perubahan perilaku, 2. Kekuatan-kekuatan penahan menurun (karakteristik manusia), karena adanya perlakuan dari luar yang membuat karakteristik seseorang terpengaruh sehingga perilaku dapat berubah, 3. Karakteristik seseorang dipengaruhi oleh kebiasaan, pergaulan, serta perlakuan yang didapatkan di lingkungannya. Setiap perilaku yang terdapat dalam diri manusia dipengaruhi oleh perkembangan dan pertumbuhannya sesuai dengan faktor lingkungan yang ada disekitarnya seperti, pendidikan, nilai, norma atau budaya masyarakat, pergaulan dan politik atau hukum yang ditetapkan. Secara garis besar, perilaku adalah segala tindakan manusia yang disebabkan oleh dorongan organisme atau lingkungan yang kongkret yang bisa dilihat dari kebiasaan yang dilakukan, motif serta nilai-nilai yang dipegang, kekuatan pendorong dan kekuatan penahan sebagai reaksi atau respon yang muncul karena adanya pengalaman proses pembelajaran dan perlakuan dari lingkungannya.

Perilaku dan emosional memiliki hubungan atau keterikatan satu dengan yang lain. Kematangan emosional seseorang mempengaruhi perilaku yang ada dalam diri seseorang. Apabila seseorang dapat mengontrol atau mengatur emosionalnya dengan baik maka hal tersebut akan berlaku atau tercermin dalam perilaku yang akan dilakukannya. Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa lingkungan atau pergaulan sangat berpengaruh sebagai faktor pendorong untuk mengubah perilaku seseorang. Hampir sama halnya dengan kematangan emosional seseorang, dimana individu yang dapat mengontrol emosi serta ekspresinya dengan baik maka akan timbul perlakuan yang baik juga. Selain itu kematangan emosional juga perlu menjadi fokus utama seseorang dalam berperilaku seperti, menjadi pribadi yang menerima keadaan apa adanya, dapat berfikir secara

objektif dan realistis, memiliki kesabaran dalam menghadapi perlakuan dari orang lain, mengerti dan memahami diri sendiri, memiliki rasa tanggung jawab yang baik, dan menghadapi masalah yang ada dengan tenang. Perilaku yang seseorang lakukan baik tidaknya tergantung kematangan emosional orang tersebut.

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Responden Penelitian

Pada penelitian ini, responden yang kami kumpulkan datanya merupakan mahasiswa dari Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta pada semua angkatan. Target yang kami tentukan yaitu sebanyak 150 mahasiswa aktif dari berbagai program studi yang ada. Diantaranya yaitu dari mahasiswa Fakultas Teknologi Industri, mahasiswa Fakultas Teknologi Informatika, dan Prodi Sistem Informasi. Pada penelitian ini kami mendapat responden 100 mahasiswa.

#### 3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2018/2019 tepatnya pada bulan Oktober hingga November 2019 dan berlangsung di Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

#### 3.3 Alat Bantu Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuisisioner yang dibuat dari google form dimana berisi semua pertanyaan yang menyangkut tentang penggunaan *game online* terhadap perubahan perilaku mahasiswa.

#### 3.4 Metode Penggalan Data

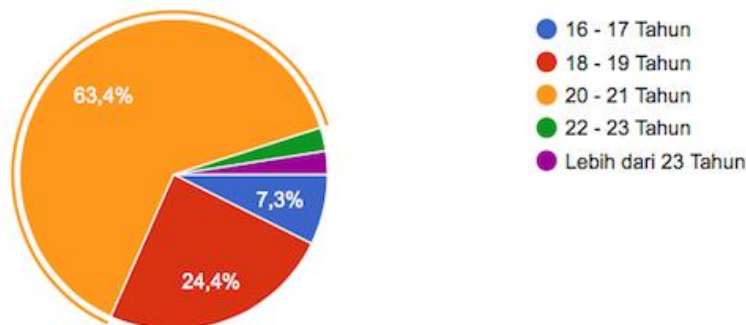
Sampel kami ambil menggunakan metode *purposive sampling*, dimana dalam pengambilan responden terdapat kriteria khusus yang bersangkutan dengan penelitian ini yaitu para mahasiswa Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang aktif menggunakan *game online*.

#### 3.5 Metode Analisa Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan secara kualitatif. Kami menggunakan kuesioner sebagai teknik untuk menganalisis data dari pertanyaan yang berisikan tentang hubungan antara variabel independen yaitu penggunaan *game online* dengan variabel dependen yaitu perubahan perilaku apakah ada pengaruh.

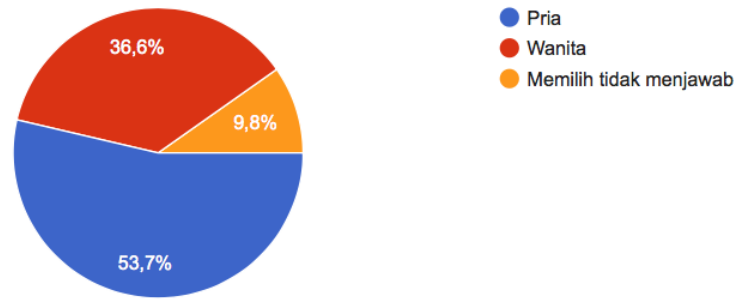
### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang kami dapatkan dari kuesioner yang sudah disebarakan yaitu sebanyak 100 data dengan responden yang merupakan mahasiswa Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Semua data yang didapatkan merupakan *valid* sehingga dapat dianalisis untuk acuan penelitian.



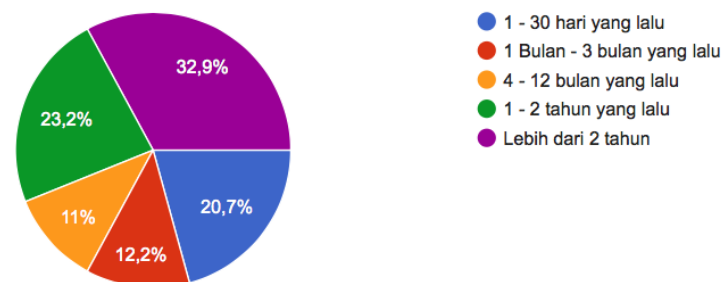
Gambar 1. Usia Pengguna *Game Online*

Dari data yang didapatkan bahwa sebesar 63,4% mahasiswa yang bermain *game online* rata-rata berumur 20 hingga 21 tahun. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa pengguna *game online* kebanyakan dari kalangan remaja hingga dewasa terutama bagi kalangan dewasa.



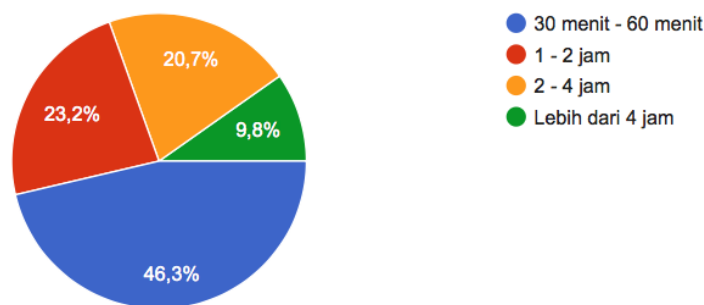
Gambar 2. Jenis Kelamin Pengguna *Game Online*

Lalu, diketahui bahwa pengguna *game online* sendiri banyak dari kalangan pria. Dari sini dapat diketahui bahwa rata-rata pemain *game online* didominasi oleh pria khususnya di kalangan mahasiswa Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



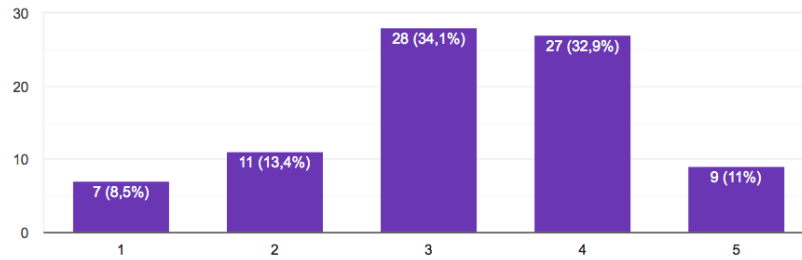
Gambar 3. Waktu Mulai Bermain *Game Online*

Dari data analisa ini, diketahui bahwa sebanyak 32,9% mahasiswa mulai bermain *game online* yakni sudah lebih dari dua tahun mulai untuk bermain *game online* khususnya *Mobile Legends*. Dari sini dapat diketahui bahwa *game online* khususnya *Mobile Legends* sudah marak di kalangan mahasiswa dan sudah cukup lama ada. Hal ini dapat disimpulkan bahwa sampai sekarang mahasiswa masih konsisten untuk bermain *Mobile Legends*, dari hal ini pula dapat diketahui bahwa *Mobile Legends* mampu membuat pemainnya tidak bosan dan berhenti memainkan *game* ini.



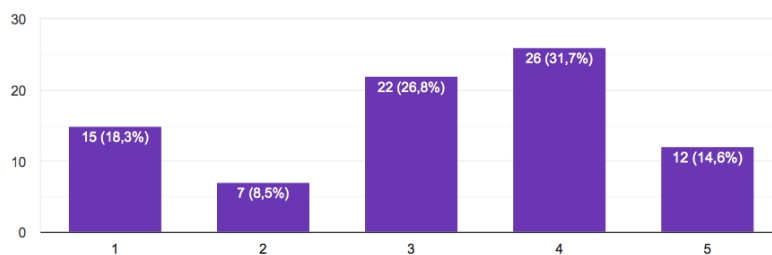
Gambar 4. Lama Bermain *Game Online*

Selanjutnya, rata-rata lama bermain *game online* khususnya *Mobile Legends* dalam satu hari yaitu berkisar antara 30 menit hingga 1 jam. Ini dapat dilihat sebesar 48,3% mahasiswa menghabiskan waktunya bermain *Mobile Legends*, hal ini membuktikan intensitas bermain mahasiswa FTI UAJY cukup tinggi. Data ini juga diperkuat oleh penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh mahasiswa SI UAJY mengenai intensitas bermain *game online* yaitu dalam sehari mahasiswa dapat bermain dari 1 hingga 2 jam dalam sehari. Disamping itu, beberapa penelitian membuktikan bahwa intensitas dalam bermain *Mobile Legends* hampir 4 jam dalam satu harinya. Bermain *Mobile Legends* yang cukup lama merupakan salah satu sifat dari *game online* sendiri yang mayoritas bersifat adiktif dikarenakan dalam bermain membutuhkan waktu yang tidak singkat karena untuk menyelesaikan setiap level dengan tingkat kesukasan yang tinggi dan menantang membutuhkan waktu yang lama.



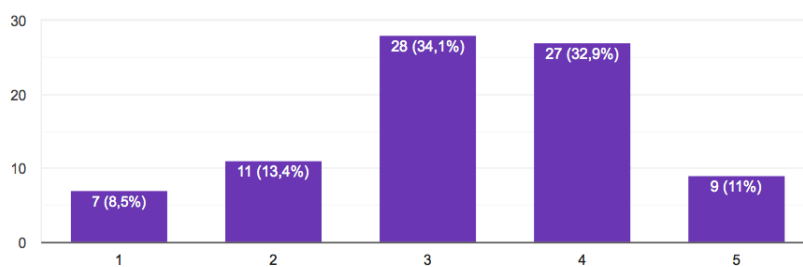
Gambar 5. Bermain *Mobile Legends* Untuk Menaikan *Mood*

Dari data yang didapat, bahwa sebesar 32,9% mahasiswa memilih bermain *Mobile Legends* untuk memperbaiki suasana atau keadaan hati. Diagram diatas diukur menggunakan skala nilai 1 sampai 5 yang menandakan nilai sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Pada data kali ini, kami mengukur tingkat bermain *Mobile Legends* dengan menaikan *mood* mahasiswa. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa rata-rata mahasiswa setuju dengan pernyataan tersebut dimana skalanya menunjukan kearah sangat setuju. Data ini juga didukung dengan penelitian yang sebelumnya dilakukan mengenai analisis waktu bermain *game* untuk meningkatkan *mood positive* dimana meluangkan waktu untuk bermain *game* dapat meningkatkan *positive mood*, *game* dapat memberikan efek senang dan menghilangkan jenuh atau bosan sehingga rata-rata orang butuh waktu untuk bermain *game* untuk menghilangkan stres dan akhirnya dapat menaikan *positive mood*. Dari sini dapat disimpulkan bahwa mahasiswa bermain *Mobile Legends* terlebih untuk menaikan mood mereka dikarenakan penat atau jenuh serta stress pada kegiatan kuliah atau pekerjaan lainnya.



Gambar 5. Tingkat Amarah Saat Bermain *Mobile Legends*

Dapat disimpulkan rata-rata tingkat emosional pada mahasiswa FTI UAJY mengarah kepada indeks nilai 5 yang diartikan bahwa mahasiswa cenderung mengalami tingkat emosional atau marah yang tinggi apabila merasa terganggu saat sedang bermain. Dari data ini dapat merujuk kepada teori *Social Behavior Observer Checklist* [10]. Dalam teori ini disebutkan beberapa faktor yang menyatakan sebuah perubahan perilaku salah satunya tingkat emosional yang terlalu berlebihan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh *Mobile Legends* cenderung merubah perilaku khususnya emosional mahasiswa.



Gambar 6. Tingkat Acuh Saat Bermain *Mobile Legends*

Dari beberapa aspek yang ada dari acuan teori mengenai perubahan perilaku seseorang yaitu *Social Behavior Observer Checklist* [10]. Didapati salah satu faktor nya yaitu dimana seseorang cenderung menutup diri, acuh terhadap kondisi sekitar pada saat itu, serta lebih ingin menyendiri. Dari data diatas merupakan data yang menunjukan sikap yang cenderung tidak peduli dengan kondisi disekitar saat sedang bermain *Mobile Legends*. Hal ini bisa disebabkan karena saat sedang bermain mahasiswa cenderung fokus dengan permainan karena tingkatan permainan yang semakin susah dan ingin menaikan ke tingkat selanjutnya. Sehingga, mahasiswa cenderung tidak peduli dan acuh pada hal disekitarnya termaksud saat sedang berinteraksi dengan teman-temannya. Dari sini dapat diketahui saat bermain *Mobile Legends* dapat berpengaruh terhadap kehidupan

sosial mereka, karena rasa ingin menyendiri, tidak ingin diganggu, serta tidak peduli atau acuh kepada sekitar saat sedang asik bermain.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari kuesioner yang telah disebar sebelumnya kepada mahasiswa aktif FTI UAJY sebanyak 100 eksemplar. Dimana metode yang digunakan yaitu dengan menyebarkan kuesioner yang berisikan pertanyaan yang mendukung penelitian ini yaitu mencari data mengenai hubungan *game online Mobile Legends* dengan perubahan perilaku mahasiswa FTI UAJY. Responden terbagi menjadi Fakultas Teknologi Industri, Fakultas Teknologi Informatika, Prodi Sistem Informasi, serta Teknologi Industri Internasional. Dari hasil yang sudah didapat bahwa mahasiswa rata-rata bermain *game* dari dua tahun yang lalu dan bisa dikatakan sudah lama menjadi pemain *Mobile Legends*, dalam satu hari rata-rata mahasiswa dapat bermain hingga 2 jam dan cenderung bisa sampai 4 jam. Mahasiswa sendiri memilih bermain *Mobile Legends* dikarenakan dapat menaikkan *mood* mereka, ini menunjukkan dimana dengan bermain mereka berusaha untuk menghilangkan jenuh atau stress karena kegiatan mereka. Saat proses bermain *game* tidak sedikit juga memberikan rasa emosional yang berlebihan dan perilaku sosial yang berubah, dimana yaitu mereka cenderung untuk mengeluarkan amarah dikarenakan jika ada kondisi atau hal apapun yang dapat mengganggu mereka bermain maka mereka merasa marah. Disamping itu, karena tidak ingin diganggu saat bermain *game* maka banyak dari mereka memilih untuk tidak peduli atau acuh, sedikit kesadaran untuk peduli pada keadaan sekitar atau pada apa yang sedang terjadi saat itu. Maka dari kedua hal ini dapat memberikan kesimpulan bahwa *Mobile Legends* dapat mempengaruhi perubahan perilaku dan emosional khususnya mahasiswa di FTI UAJY.

Berdasarkan uraian dari hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* khususnya *Mobile Legends* dapat memberikan pengaruh kepada perubahan perilaku mahasiswa di FTI UAJY. Maka, diperlukan adanya penanganan serta pengendalian dengan cara melakukan sosialisasi kepada mahasiswa tentang dampak yang akan terjadi apabila terlalu lama dalam bermain *game online*. Sosialisasi dilakukan dengan kampanye atau seminar ke perguruan tinggi yang ada di Yogyakarta khususnya mengenai dampak tentang bermain *game* berlebihan, sehingga mahasiswa mendapatkan tentang bermain *game* yang sewajarnya dan dapat membantu mahasiswa untuk merubah pola pikirnya. Merubah kebiasaan bermain *game* yang berlebihan dapat digantikan dengan mengisi waktu dengan mengikuti kegiatan di kampus atau di lingkungan. Disamping itu, perlunya mencari kegiatan atau hobi yang membantu mahasiswa mengembangkan *soft skill* demi masa depan yang lebih baik. Dengan padatnya kegiatan yang dijalani dan membawa dampak positif diharapkan mahasiswa dapat mulai mengurangi kegiatan untuk bermain *game online*. Bukan hanya itu, peran orang tua juga dibutuhkan untuk membimbing dan mengawasi agar waktu yang mereka jalani lebih terarah dan membawa dampak positif dikemudian hari. Dalam merubah sebuah kebiasaan sangatlah tidak mudah, perlu adanya dukungan dari teman dan orang tua untuk terus mengarahkan dan mengajak untuk mengikuti kegiatan yang positif dibandingkan hanya menghabiskan waktu dalam bermain *game*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tanri Raafani, 2018, 70 Juta Pemain Indonesia Aktif Bermain Mobile Legends,
- [2] Freeman, Cindy B ,2008,Internet Gaming Addiction. The Journal of Nurse Practitioners (JNP). P:42-47.
- [3] ] Mayke S. Tedjasapuyra. (2010). Bermain, Mainan, Dan Permainan. Jakarta: PT Gramedia Widiasarna Indonesia.
- [4] ] Kevino, S,2018, Agustus 18, Apa itu Moba? <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-moba/>
- [5] Young Carl A, 2006, Reciprocal Teaching for Reading Comprehension in Higher Education. A Strategy for Fostering the Deeper Understanding of Texts. International Journal of Teaching and Learning in Higher Education, 17 (2), 106-118.
- [6] Billy ,2019, Data Menunjukkan Masa Depan E-Sport di Dominasi Gamer Mobile. <https://esports.id/other/news/2019/08/ac73001b1d44f4925449ce09d9f5d5ca/data-menunjukkan-masa-depan-esports-didominasi-gamer-mobile>
- [7] E. D. S. Watie, “PERIKLANAN DALAM MEDIA BARU (Advertising In The New Media ),” *J. Messenger*, 2016.
- [8] Suharyat, Yayat. ,2009, Hubungan Antara Sikap, Minat Dan Perilaku Manusia, UNISMA Bekasi.
- [9] Lewin, Kurt ,1997, “Resolving social conflicts; and, field theory in social science, American Psychological Association”.
- [10] Katherine Rankin, 2012, Social Behaviour Checklist, NACC Module