

PENGARUH INTENSITAS WAKTU BERMAIN GAME *MOBILE LEGENDS* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA AKMRTV JAKARTA

Arrafi Naufal Fikri¹, Susilowati Dyah Kusumaningtyas², Nuryati Samatan³

¹Universitas Gunadarma

²Universitar Gunadarma

³Universitas Gunadarma

arrafinaufal82@gmail.com^[1] susi@staff.gunadarma.ac.id^[2] nuri@staff.gunadarma.ac.id^[3]

ABSTRAK. Berkembangnya game online Mobile Legends di masyarakat tentu saja beragamnya karakter pengguna game online tersebut. Selain untuk bermain game Mobile Legends juga bisa digunakan untuk kompetisi dan sarana bisnis. Begitu juga dengan efek bermain game Mobile Legends jika dimainkan secara berlebihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh intensitas waktu bermain game mobile legends terhadap interaksi sosial siswa AKMRTV Jakarta. Metode penelitian ini menggunakan metode survei – kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Pendekatan teori yang digunakan adalah teori S – R. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa AKMRTV Jakarta, dimana sampelnya diambil dengan menggunakan rumus Slovin sehingga diperoleh total 100 responden dengan menggunakan teknik Purposive Sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh intensitas waktu bermain game mobile legends terhadap interaksi sosial siswa AKMRTV Jakarta. Selain itu terdapat pengaruh variabel X (intensitas waktu) bermain game mobile legends terhadap variabel Y (interaksi sosial) siswa AKMRTV Jakarta sebesar 33,2% dan sisanya sebesar 66,8% dapat dipengaruhi oleh variabel atau indikator lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Kata kunci: intensitas waktu, Game, Mobile Legends, Interaksi Sosial, Komunikasi

ABSTRACT. *The development of the online game Mobile Legends in the community, of course, the various characters of users of this online game. Apart from playing Mobile Legends games, it can also be used for competition and business facilities. Likewise with the effect of playing the Mobile Legends game if it is played excessively. This study aims to determine whether there is an effect of the intensity of time playing mobile legends games on the social interaction of AKMRTV Jakarta students. This research method uses a survey method - quantitative. Data collection techniques using a questionnaire. The theoretical approach used is the S – R theory. The population of this study were all AKMRTV Jakarta students, where the sample was taken using the Slovin formula so that a total of 100 respondents were obtained using the Purposive Sampling technique. The results showed that there was an effect of the intensity of time playing mobile legends games on the social interactions of AKMRTV Jakarta students. Also, there is an effect on variable X (time intensity) playing mobile legends games on variable Y (social interaction) of AKMRTV Jakarta students by 33.2% and the remaining 66.8% can be influenced by other variables or indicators not included in this study.*

Keywords: Time Intensity, Game, Mobile Legends, Social Interaction, Communication

PENDAHULUAN

Komunikasi adalah suatu proses-kegiatan yang berfungsi untuk menghubungkan pengirim dan penerima pesan melalui ruang dan waktu. Sebagai makhluk sosial, setiap orang yang hidup dalam suatu kelompok masyarakat, dalam menjalani aktivitas kesehariannya sejak ia bangun tidur di pagi hari hingga tidur kembali pada malam harinya senantiasa terlibat dalam kegiatan komunikasi. Hal mana dilakukan sebagai konsekuensi dari hubungan sosialnya melalui interaksi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya. Bila kita amati lebih teliti mengenai aktivitas manusia dalam menjalani kehidupan kesehariannya itu, maka sebagian besar diisi dengan kegiatan berkomunikasi, mulai dari mengobrol, membaca koran,

mendengarkan radio, menonton televisi atau bioskop, dan sebagainya. Kemajuan teknologi awal mulanya dimulai dengan pergantian sumber energi yang menjadi alat-alat simpel. Sebagian teknologi yang diciptakan diawali dari mesin ketik untuk menulis hingga dengan majunya era terciptanya suatu personal komputer. Bersamaan berkembangnya teknologi menghasilkan sebagian produk yang dihasilkan dari teknologi tersebut semacam permainan (game) yang diciptakan oleh sebagian orang. Saat ini banyak macam game yang tersebar. Mulai dari permainan *online* hingga permainan *offline*. Salah satu game *online* yang sedang terkenal salah satunya adalah *MOBILE LEGENDS*.

Mobile Legends merupakan salah satu genre game, yaitu MOBA yang paling banyak dimainkan oleh *gamer* Indonesia. *Game* ini

pertama kali rilis pada tahun 24 September 2016 dan langsung menjadi salah satu *game* paling laris sampai saat ini. Mobile Legends: Bang Bang merupakan suatu *game* MOBA yang dirancang buat dimainkan oleh aplikasi baik yang terletak di pc ataupun di *handphone*. *game* ini dimainkan bersumber pada regu yang dimana timnya ini dibangun dengan 2 regu, tiap timnya terdiri dari 5 pemain serta mempunyai kebebasan buat memilah salah satu kepribadian yang mau dimainkan oleh orang tersebut. Kepribadian dalam mobile legend ini terdiri banyak kepribadian, nyaris masing-masing tahunnya kepribadian dari permainan ini senantiasa menimbulkan kepribadian yang baru. *Game* ini tercantum kedalam tipe permainan pertarungan yang dimana dari tiap-tiap regu wajib dapat mengalahkan musuh dari regu lawannya, dalam *game* ini ada suatu tower yang dimana tower itu jadi tumpu utama dari tiap timnya, kala mau memenangkan *game* ini hingga kita wajib dapat merobohkan tower yang terdapat di regu lawan tersebut.

Pengaruh dalam memainkan permainan mobile legend secara berlebihan di antaranya bisa pengaruhi sikap pemainnya yang menimbulkan terjalannya interaksi sosial antara pemain dengan warga dekat jadi tersendat.

Dalam kamus ilmiah populer kata “intens” berarti keras, tekun, kuat, giat, bersemangat. Sedangkan kata “intensif” berarti (secara) sungguh-sungguh, tekun, secara giat, bersungguh-sungguh dalam mengupayakan sesuatu sehingga memperoleh hasil yang optimal giat atau hebat dalam berusaha. Dan kata “intensitas” berarti kemampuan atau kekuatan atau gigih-tidaknya, kehebatan. Intensitas juga bisa berarti keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Intensitas waktu berarti tingkatan lama waktu yang dilakukan.

Kementerian Pendidikan Jepang memperkirakan sekitar 518.000 anak-anak pada tahun 2013 di Jepang berusia 12 hingga 18 tahun mengalami kecanduan internet atau *game online*, dan mereka harus direhabilitasi. Hal ini menunjukkan intensitas (lamanya waktu) bermain *game* yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu. Dampak akibat tingginya intensitas bermain *game online* adalah lebih suka menghabiskan lebih banyak waktu di dunia *cyber* daripada tidur, makan atau berkomunikasi, dan juga mengalami masalah dalam interaksi sosial.

Interaksi sosial yakni adanya jalinan timbal balik antara satu sama yang lain, yang

dimana jalinan orang perorang, jalinan orang dengan kelompok maupun jalinan kelompok dengan kelompok. Jalinan yang terjalin ini sesuai dengan syarat dan norma yang berlaku di masyarakat dengan adanya alur yang sesuai dengan tujuan interaksi sosialnya. Interaksi sosial hendak berjalan dengan tertib serta tertib apabila orang dalam warga bisa bertindak cocok dengan konteks sosialnya, ialah aksi disesuaikan dengan keadaan sosial dikala itu, tidak berlawanan dengan norma- norma yang berlaku, dan orang berperan cocok dengan perannya dalam warga. Interaksi sosial bagi remaja merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri remaja, agar bisa berkembang menjadi individu dengan pribadi yang sehat. Remaja yang sulit berinteraksi dalam lingkungan sosial cenderung, sulit bergaul, memiliki sedikit teman, merasa rendah diri. Penulis menemukan beberapa penelitian tentang pengaruh bermain *game* mobile legends terhadap efektifitas belajar, perilaku remaja, emosi remaja dan lain-lain. Sedangkan pada penelitian ini penulis akan meneliti tentang “*pengaruh intensitas waktu bermain game mobile legends terhadap interaksi sosial mahasiswa AKMRTV Jakarta*”.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif, yaitu pendekatan penelitian yang menggunakan pada kalkulasi dan angka-angka statistik sebagai kegiatan utama atau analisis. Dan juga menggunakan metode survey untuk melaksanakan penelitian dengan menyebar kuesioner. Pada umumnya yang merupakan unit dalam penelitian survey adalah individu. Kuesioner adalah metode pengumpulan data dengan cara menyusun daftar pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan penelitian yang akan disebar kepada responden.

Objek penelitian yang penulis teliti adalah Pengaruh Intensitas Waktu bermain *game mobile legends* terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa AKMRTV Jakarta. Dalam penelitian ini, yang menjadikan sebagai subjek adalah mahasiswa AKMRTV Jakarta. Pengambilan sampel, penulis menggunakan ukuran dari rumus Slovin, alasan menggunakan rumus ini adalah karena jumlah dari populasi yang diteliti sudah diketahui dan juga populasinya jelas.

Jenis skala pengukuran data yang dipakai peneliti ini adalah dengan

menggunakan alat ukur skala Likert. Skala ini dikembangkan oleh Rensis Likert (1932) yang paling sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden terhadap sesuatu objek. Karena pembuatannya relatif mudah dan tingkat reliabilitasnya tinggi. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deksriptif, yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan sekunder. Dalam penelitian ini data primer yang diambil dari sumber peserta (responden) di lapangan dan data tersebut dihitung menggunakan spps versi 25.0. Dimana peneliti memperoleh data ini dengan menyebarkan daftar pertanyaan (kuesioner) berbentuk website kepada responden yang telah ditentukan yaitu Mahasiswa AKMRTV Jakarta. Data sekunder yang digunakan oleh peneliti berasal dari buku, artikel, jurnal, serta situs internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Berdasarkan kuesioner penelitian yang terdiri atas 30 responden untuk pengujian validitas dengan total 7 item instrumen penelitian adalah:

$$X = 0.451 - 0.851$$

$$Y = 0.320 - 0.700$$

Seluruh pernyataan pada variabel X (intensitas waktu) dan Y (interaksi sosial) di atas r table 0,306, yang dinyatakan valid. Maka dapat dikatakan bahwa semua item dari variabel X dan variabel Y dapat digunakan untuk mengukur variabel pada penelitian.

Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.836	7

Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.814	15

Di dalam hasil uji reliabilitas dikatakan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada penelitian ini > 0.6, maka dinyatakan bahwa instrumen yang dipakai merupakan instrumen yang reliabel, maka kuesioner dapat disebarakan kepada responden penelitian.

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal	Mean	.0000000
Paramet	Std.	6.07430655
ers ^{a,b}	Deviation	
Most	Absolute	.076
Extreme	Positive	.039
Differenc	Negative	-.076
es		
Test Statistic		.076
Asymp. Sig. (2-tailed)		.159 ^c

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.

Pengujian normalitas dengan metode *kolmogorov smirnov* didapatkan hasil nilai sig. 0,159 yang berarti > 0,1 sehingga model regresi berdistribusi normal.

Uji Regresi Linear Sederhana

Uji Linearitas

ANOVA Table			Coefficients ^a					
		Sum of Squares	Model	B	Standard Error	Beta	t	Sig.
VAR00211	Between Groups	(Combined) 789,396	1 (Constant)	18,814	2,085		9,000	0,000
	Linearity	119,927	VAR00211	0,082	0,045	0,178	1,794	0,107
	Deviation from Linearity	669,469						
	Within Groups	2983,354						
	Total	3772,750						

a. Dependent Variable: VAR00210

df	Mean Square	F	Sig.
12	65,783	1,918	0,043
1	119,927	3,497	0,065
11	60,861	1,775	0,107
87	34,291		
99			

Nilai Sig. Deviation from Linearity lebih besar dari 0,1 yakni 0,107 > 0,1. Sehingga dapat disimpulkan terdapat hubungan linear antara variabel independen dengan dependen.

Bentuk persamaannya adalah:
 $Y = a + bX$

$$Y = 18,814 + 0,082X$$

Berdasarkan persamaan regresi tersebut maka hasil uji t yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Nilai konstanta (a) sebesar 18,814 yang artinya adalah apabila X (intensitas waktu) diasumsikan nol (0), maka Y (interaksi sosial) bernilai 18,814.
2. Koefisien Regresi Variabel X (intensitas waktu) sebesar 0,082 menggambarkan bahwa intensitas waktu mempunyai pengaruh positif terhadap interaksi sosial. Artinya setiap perubahan satu satuan variabel, maka akan meningkatkan Pemenuhan Kebutuhan Informasi sebesar 0,082 dengan asumsi variabel lain tetap.

Hasil Uji T

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients (Beta)	t	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	18,814	2,085		9,025	0,000
VAR00211	0,082	0,045	0,178	1,794	0,076

a. Dependent Variable: VAR00210

Berdasarkan tabel tersebut, hasil output nilai t hitung untuk variabel X (intensitas waktu) sebesar 18,814 sedangkan t tabel sebesar 1,660, maka dapat disimpulkan bahwa t hitung > t tabel yang berarti H₀ ditolak dan H_a diterima, artinya variabel X (intensitas waktu) berpengaruh terhadap Y (interaksi sosial).

Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.578 ^a	.332	.322	2.79190

a. Predictors: (Constant), VAR00211

b. Dependent Variable: VAR00210

Sumber: Pengolahan Data SPSS versi 25.0

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui R square (R)² sebesar 0,332. Untuk mengetahui kontribusi yang diberikan oleh intensitas waktu (X) terhadap interaksi sosial(Y) menggunakan rumus koefisien determinasi berikut.

$$\begin{aligned}
 KD &= (R)^2 \times 100\% \\
 &= 0,332 \times 100\% \\
 &= 33,2\%
 \end{aligned}$$

Dapat disimpulkan dari hasil output nilai R Square 0,332 yang berarti terdapat pengaruh variabel X (intensitas waktu) ke Y (interaksi sosial) sebesar 33,2% dan sisanya sebanyak 66,8% dapat dipengaruhi dari variabel atau indikator lain.

SIMPULAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas waktu bermain game *mobile legends* terhadap interaksi sosial mahasiswa AKMRTV Jakarta. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, maka penulis dapat menarik kesimpulan pada hasil hipotesis penelitian ini bahwa H(a) diterima dan H(0) ditolak, diketahui bahwa Nilai R Square pada penelitian ini, yaitu 0,332 yang artinya terdapat pengaruh variabel X (intensitas waktu) bermain game *mobile legends* terhadap Y (interaksi sosial) mahasiswa AKMRTV Jakarta sebesar 33,2% dan sisanya sebanyak 66,8% dapat dipengaruhi dari variabel atau indikator lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini di antaranya bermain game selain *mobile legends*, penggunaan gadget, kecanduan internet, kematangan emosi, kecerdasan sosial, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Abdurahman, M., Muhidin, S. A., & Somantri, A. 2011. *Dasar-Dasar Metode Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Pustaka Setia.

Ghozali, Imam. 2007. *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Ghozali, Imam. 2009. *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS*.

- Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, Imam. 2012. *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Mulyana. 2007. *Unsur Model Komunikasi*.
- Ponco Dewi K. 2018. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Rivai, Veithzal dan Sagala, Ella Juavani. 2004. *Manajemen Sumber Daya Manusia Untuk Perusahaan Dari Teori Ke Praktik*. Cetakan Pertama. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soerjono Soekanto. 2017. *Sosiologi Suatu Pengantar*, Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi Mix Methods*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Jurnal:**
- A Maulida, D Imawati, SK Umaroh, et all. 2020. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja*. Samarinda: Universitas 17 Agustus 1945.
- A.M. Pj. Monks- Knoers P, Haditono Siti Rahayu, 2002. *Psikologi Perkembangan; Pengantar*. Yogyakarta: Gadjah Mada university Press.
- Alila P., Idola Perdini P., Reni N. 2014. *Motif Remaja dalam Menggunakan Media Baru: studi pada remaja di daerah sub-urban kota Bandung*. KomuniTi, Vol. VI. No.2. 95-103.
- Andri Suryadi. 2017. *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall*. Jurnal PETIK Volume 3, Nomor 1.
- Angeline Xiao. (2018). *Konsep Interaksi Sosial dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan.
- Candra Gunawan, 165010039. 2020. *Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Rukun Warga 13 Kelurahan Tamansari Bandung*. Skripsi(S1) thesis: FKIP UNPAS.
- Ermawati, Ely. 2022. *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fkip Universitas Islam Riau*. Skripsi. Pekanbaru: Universitas Islam Riau.
- Hakiki, Choirul. 2019. *Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Uin Maulana Maliki Ibrahim Malang*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Khalda Wulandari Kamal. 2023. *Pengaruh Kualitas Produk dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Waroeng Adiba Tangerang*. Jakarta: Universitas Gunadarma.
- Kymlicka, W. 2007. *Multiculturalism and The Welfare State: Recognition and Redistribution in Contemporary Democracies*. Oxford: Oxford University Press.
- Leonardo Dela Chrisma Wijaya, Tritjahjo Danny Soesilo, Umbu Tagela. 2022. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga*. Jurnal Wahana Konseling. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Mark Martin Andryan. 2022. *Pengaruh Terpaan Iklan Mobile Legends di Media Sosial Instagram Terhadap Minat Bermain Game Online*. Jakarta: Akademi Komunikasi Media Radio Dan TV.
- Musdalifah, Novita Indriani. 2017. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda*. Samarinda: Politeknik Negeri Samarinda.
- Muslim, A. 2013. *Interaksi Sosial Dalam Masyarakat Multi-etnis*. Jurnal Diskursus Islam, 1(3), 483-494.
- Nurhadi, Zikri Fachrul, dan Achmad Wildan Kurniawan. 2017. *Kajian Tentang*

- Efektivitas Pesan Dalam Komunikasi. Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian Vol.3 No.1.*
- Rosi Mukminum Barokah. 2022. *Pengaruh Kecanduan Game Online Mobile Legends Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten*. Skripsi. Klaten: Universitas Widya Dharma.
- Setyapratomo Anggi. 2019. *Komparasi Hubungan Interpersonal Bagi Mahasiswa Bk Semester VIII Pecandu dan Aktif dalam Game Online (Mobile Legend) di Universitas Pancasakti Tegal*. Tegal: Universitas Pancasakti Tegal
- Sharen Gifary, Iis Kurnia N. 2015. *Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi*. Bandung: Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom.
- Surbakti, K. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere. FKIP Universitas Quality.
- Suryadi, A. 2017. *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall*. Jurnal Petik, 3(1), 8-13.
- Yosua Falentino Rompas, John D. Zakarias, Evelin J.R. Kawung. 2023. *Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi*. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Zikri Fachrul Nurhadi, Achmad Wildan Kurniawan. 2017. *Kajian Tentang Efektivitas Pesan Dalam Komunikasi*. Garut: Universitas Garut.
- Website:**
- Miftahurrizky, A. 2013. *Hubungan Interaksi Sosial Siswa Dengan Sikap Terhadap Pembelajaran*. Tesis Tidak Diterbitkan. Barung: Program Studi Pendidikan Ilmu Sosial Politik Universitas Padjajaran Bandung, (Online),
[Http://www.Azizmiftahurrizky.blogspot.Com](http://www.Azizmiftahurrizky.blogspot.Com).
- Bakri. 2015. *Kecanduan Game Sebabkan Anak Obsesif*.
<http://aceh.tribunnews.com/2015/01/20/kecanduan-game-sebabkan-anak-obsesif>
- Info Sport. 2022. *Mobile Legends Rilis pada Tahun Berapa? Ini Sejarahnya*.
[https://kumparan.com/info-](https://kumparan.com/info-sport/mobile-legends-rilis-pada-tahun-berapa-ini-sejarahnya-1xdzUSoHNKn/4)