



## **MOBILE LEGENDS SEBAGAI KATALISATOR KOMUNITAS DAN SOLIDARITAS (STUDI KASUS PADA PEMUDA DI DESA BONDE KECAMATAN CAMPALAGIAN)**

**Iqbal Arifin<sup>1</sup>, Dyan Paramitha Darmayanti<sup>2\*</sup>, Darman Manda<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Sulawesi Barat, Indonesia

<sup>23</sup>Universitas Negeri Makassar, Indonesia

<sup>123</sup>Email: [iqbalarifin@unsulbar.ac.id](mailto:iqbalarifin@unsulbar.ac.id), [dyanparamitha@unm.ac.id](mailto:dyanparamitha@unm.ac.id), [darmanmanda@unm.ac.id](mailto:darmanmanda@unm.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini menjelaskan terkait peran Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) sebagai pendorong komunitas dan persatuan di kalangan pemuda di Desa Bonde, Kecamatan Campalagian. Sejak pertama kali dirilis oleh Moonton pada tahun 2016, Mobile Legends telah menjadi salah satu game multiplayer online battle arena (MOBA) yang paling populer di Indonesia dan global. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dampak sosial dari permainan tersebut, baik positif maupun negatif, serta bagaimana permainan tersebut memengaruhi interaksi sosial dan pembentukan komunitas di kalangan pemuda. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, Focus Group Discussion (FGD), dan dokumentasi. Sepuluh informan berusia antara 16 hingga 30 tahun dipilih secara sengaja. Mereka terdiri dari siswa SMA, mahasiswa, dan pengusaha, semuanya merupakan pemain aktif Mobile Legends. Data yang terkumpul dianalisis untuk mengidentifikasi pola interaksi sosial dan dampak permainan tersebut terhadap kehidupan mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Mobile Legends membantu dalam membentuk komunitas virtual yang kuat, memberikan dukungan emosional yang penting, serta meningkatkan solidaritas melalui kerja sama tim. Namun demikian juga disorot bahwa kecanduan terhadap game ini dapat memberikan dampak negatif pada kualitas hidup individu dengan menimbulkan perilaku menyimpang serta pengeluaran finansial yang tak terkendali. Oleh karena itu penting bagi para pemain untuk menjaga keseimbangan antara bermain game dan menjalankan tanggung jawab sehari-hari. Penelitian ini memberikan informasi tentang bagaimana platform permainan digital seperti Mobile Legends dapat mendukung interaksi sosial dan komunitas dalam era digital, serta dampaknya pada kehidupan sosial generasi muda di wilayah pedesaan.

**Kata Kunci:** Komunitas; Solidaritas; Mobile Legends

### **Abstract**

This research explains the role of Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) as a driver of community and unity among youth in Bonde Village, Campalagian District. Since it was first released by Moonton in 2016, Mobile Legends has become one of the most popular multiplayer online battle arena (MOBA) games in Indonesia and globally. This research aims to understand the social impact of the game, both positive and negative, as well as how the game affects social interaction and community formation among youth. The research method used is a qualitative approach, including participatory observation, in-depth interviews, Focus Group Discussion (FGD), and documentation. Ten informants aged

between 16 and 30 years old were purposively selected. They consisted of high school students, university students, and businessmen, all of whom were active Mobile Legends players. The collected data was analysed to identify the patterns of social interaction and the impact of the game on their lives. The results showed that Mobile Legends helps to form strong virtual communities, provides important emotional support, and increases solidarity through teamwork. However, it was also highlighted that addiction to the game can have a negative impact on an individual's quality of life by leading to deviant behaviour and uncontrollable financial spending. It is therefore important for players to maintain a balance between gaming and carrying out daily responsibilities. This research provides information on how digital gaming platforms such as Mobile Legends can support social interaction and community in the digital age, and its impact on the social lives of young people in rural areas.

**Keywords:** Community; Solidarity; Mobile Legends



Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

## PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara manusia berinteraksi secara signifikan, mendorong timbulnya komunitas online dan hubungan sosial baru (Pratiwi, 2014; Setiawan, 2018). Salah satu fenomena menarik yang muncul dari perpaduan teknologi dan hiburan adalah berkembangnya game online. Mobile Legends, sebuah game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), telah menarik perhatian yang besar dalam konteks ini (Abie & Rosmilawati, 2023). Awalnya dikembangkan sebagai game online, Mobile Legends kini telah lebih dari sekadar itu, menjadi tempat bagi jutaan pemain di seluruh dunia untuk terhubung dan berinteraksi. Para pemain dalam dunia virtual ini tidak hanya terlibat dalam permainan yang kompetitif tetapi juga dalam membangun ikatan sosial yang penting melalui kerja sama, solidaritas, dan komunikasi.

Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana Mobile Legends berperan dalam membangun komunitas dan solidaritas di lingkungan pedesaan, sebuah aspek yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi interaksi sosial yang terjadi melalui Mobile Legends dan dampaknya terhadap pembentukan komunitas serta solidaritas di desa Bonde. Melalui pendekatan ini, harapannya dapat memberikan pemahaman lebih dalam tentang peran platform game digital sebagai sarana interaksi sosial dan kebersamaan di lingkungan pedesaan, dengan implikasi yang lebih luas bagi masyarakat setempat.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menyoroti pentingnya game online dalam memfasilitasi hubungan sosial dan pembentukan komunitas, seperti studi yang dilakukan oleh (Ridwan, 2023) tentang popularitas Mobile Legends di kalangan mahasiswa, serta analisis aktivitas fandom Mobile Legends di Indonesia. Selain itu oleh (Handayani, 2018) yang juga mengungkapkan kontribusi interaksi virtual terhadap struktur sosial baru. Dalam penelitiannya (Anggraini & Sugiyanto, 2021) mengkaji bagaimana pemain game online membentuk realitas dan komunitas virtual mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi ini sering kali menghasilkan ikatan sosial yang kuat dan identitas kolektif. Temuan tersebut menyoroti potensi game online seperti Mobile Legends sebagai platform sosial yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga memainkan peran dalam pembentukan hubungan sosial. Selain itu, (Krismawan, Qoni'ah Nur Wijayani, & Ikom, 2023) menyelidiki dampak game online terhadap perilaku sosial mahasiswa dan menemukan bahwa permainan tersebut dapat berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial serta dinamika komunitas.

Di samping itu, (Faza, Attalina, & Widiyono, 2022) mempelajari dampak intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial remaja dan menyimpulkan bahwa semakin tinggi keterlibatan dalam permainan daring dapat meningkatkan keterampilan sosial serta hubungan dengan teman sebaya yang lebih erat. Hasil dari penelitian tersebut secara keseluruhan menunjukkan bahwa game online, termasuk

Mobile Legends, memiliki peran penting dalam membentuk interaksi sosial dan komunitas di antara para pemainnya, memberikan dasar yang kokoh bagi studi ini. Sebagian besar literatur tentang game online cenderung fokus pada populasi perkotaan, sehingga meninggalkan kesenjangan pemahaman tentang dampaknya pada komunitas pedesaan.

Namun, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengeksplorasi bagaimana game seperti Mobile Legends memfasilitasi pembentukan komunitas di daerah-daerah tersebut. Terkait dengan itu, meskipun penelitian sebelumnya telah menyoroti potensi game online dalam mendorong interaksi sosial, seringkali mereka tidak memperhatikan mekanisme khusus yang digunakan oleh game ini untuk memperkuat solidaritas komunitas.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana Mobile Legends berperan sebagai katalisator bagi pembentukan komunitas dan solidaritas di kalangan pemuda di desa Bonde, Kecamatan Campalagian. Penelitian ini bertujuan memberikan wawasan baru tentang bagaimana platform permainan digital dapat mendukung interaksi sosial dan pembentukan komunitas di pedesaan. Keunikannya terletak pada fokus studi pada konteks pedesaan, yang jarang disorot dalam literatur tentang game online.

Penelitian ini melibatkan analisis antropologis terhadap permainan daring sebagai fenomena sosial, dengan tujuan memberikan pemahaman menyeluruh mengenai pengaruhnya terhadap para pemuda di Desa Bonde Kecamatan Campalagian.

## **METODE**

Penelitian ini memanfaatkan metode kualitatif untuk menyelidiki peran Mobile Legends sebagai pendorong komunitas dan solidaritas di kalangan pemuda Desa Bonde, Kecamatan Campalagian. Alasan pemilihan pendekatan ini adalah karena dapat memberikan pemahaman yang dalam tentang dinamika sosial dalam komunitas para pemain game online.

Metode penelitian melibatkan observasi partisipatif, wawancara mendalam, Focus Group Discussion (FGD), dan dokumentasi. Observasi partisipatif akan melibatkan peneliti secara langsung dalam permainan Mobile Legends untuk mengamati interaksi sosial dengan lebih dekat. Wawancara mendalam dilakukan dengan 10 narasumber yang usianya antara 15 hingga 30

tahun yang dimana semuanya merupakan laki-laki. Narasumber tersebut terdiri dari pelajar SMA, mahasiswa, dan wirausaha yang semuanya aktif bermain Mobile Legends serta memiliki peran penting dalam komunitas para pemain.

FGD akan diselenggarakan untuk membahas pandangan bersama mengenai peran Mobile Legends dalam membentuk komunitas dan solidaritas. Teknik dokumentasi akan digunakan untuk mengumpulkan data sekunder dari catatan turnamen, forum diskusi online, dan media sosial yaitu whatsapp dan chat grup pada game Mobile Legend guna memahami konteks serta aktivitas komunitas Mobile Legends di desa tersebut.

Pemilihan narasumber dilakukan melalui *purposive sampling* agar memastikan mereka memiliki pengalaman dan pengetahuan yang relevan serta berasal dari Desa Bonde. Diharapkan bahwa pendekatan ini akan memberikan gambaran mendalam tentang bagaimana Mobile Legends berperan sebagai pendorong komunitas dan solidaritas di kalangan pemuda desa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Gambaran Mobile Legend Bang-bang di Kalangan Pemuda**

Mobile Legends, sebuah game mobile yang sangat terkenal, memiliki sejarah yang menarik di balik penciptaannya. Game ini pertama kali diluncurkan pada tanggal 11 Juli 2016 oleh Moonton, sebuah perusahaan pengembang game dari Tiongkok (Rizky, 2023). Moonton didirikan pada tahun 2014 oleh sekelompok pengembang game yang bermimpi menciptakan pengalaman bermain game mobile yang seru dan menghibur. Pada permulaannya, Mobile Legends dibuat untuk memenuhi kebutuhan pasar game mobile yang terus berkembang.

Tim pengembang menyadari potensi besar dalam pasar tersebut dan memutuskan untuk menciptakan sebuah game yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mudah dimainkan oleh berbagai kalangan. Game ini menawarkan pengalaman bermain Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang mendalam, di mana pemain dapat memilih dari beragam hero dengan kemampuan unik untuk bertarung dalam pertempuran 5 vs 5. Keberhasilan Mobile Legends sebagian besar disebabkan oleh desain permainan yang mendalam, grafis menarik, dan

kemampuannya memberikan pengalaman bermain seru melalui perangkat mobile.

Kreator Mobile Legends bekerja keras untuk terus memperbarui dan meningkatkan kualitas game tersebut. Mereka merespons umpan balik para pemain dengan menambahkan hero baru serta mengadakan turnamen dan acara khusus untuk menjaga semangat para pemain tetap tinggi. Seiring waktu berjalan, Mobile Legends berhasil meraih popularitas global dan menjadi salah satu game mobile paling populer di seluruh dunia.

Keberhasilan ini menunjukkan bahwa dengan visi yang kuat, kerja keras, dan kemampuan beradaptasi terhadap kebutuhan pemain, sebuah tim pengembang mampu menciptakan fenomena game seperti Mobile Legends. Mobile Legends memiliki berbagai karakter atau hero dengan keunikan kemampuan masing-masing. Beberapa di antaranya meliputi:

1. Layla: Sebagai hero *Marksman*, Layla memiliki serangan jarak jauh yang kuat dan dapat menyebabkan kerusakan besar pada musuh.
2. Alucard: Sebagai *Fighter*, Alucard dikenal karena kecepatan dan serangan yang menghancurkan. Ia memiliki kemampuan untuk mengejar musuh dengan cepat.
3. Miya: Sebagai hero *Marksman*, Miya unggul dalam serangan jarak jauh dan kecepatan serangan tinggi.
4. Akai: Sebagai *Tank*, Akai memiliki daya tahan tinggi dan kemampuan untuk mengganggu musuh dengan ukuran fisiknya yang besar.
5. Karina: Sebagai *Assassin*, Karina memiliki keterampilan dalam penyusupan dan membasmi musuh dengan cepat, ideal untuk serangan intens.
6. Gord: Sebagai *Mage*, Gord memiliki sihir yang kuat dan mampu memberikan kerusakan area pada musuh.
7. Johnson: Sebagai *Tank*, Johnson bisa berubah menjadi mobil untuk menabrak musuh di jalannya dengan dampak besar.
8. Cyclops: Sebagai *Mage*, Cyclops terkenal dengan sihir area yang bisa membinasakan banyak musuh sekaligus.
9. Gusion: Sebagai *Assassin*, Gusion punya serangan cepat serta keterampilan mengejar serta membunuh musuh secara efektif.
10. Khufra adalah seorang *Tank* yang

memiliki kemampuan untuk menetralkan musuh dengan keberadaan fisiknya, menjadikannya sulit ditaklukkan oleh lawan. Ini hanya sebagian kecil dari beragam hero yang tersedia di Mobile Legends. Setiap hero memiliki peran dan kemampuan yang unik, memungkinkan pemain untuk memilih sesuai dengan gaya bermain mereka.



Gambar 1. Layla salah satu hero pada game Mobile Legends Bang-Bang

Mobile Legends Bang-bang (MLBB) adalah salah satu permainan daring yang sangat diminati oleh kalangan pemuda, termasuk di Desa Bonde, Kecamatan Campalagian. Menurut Pasal 1 ayat 1 UU Kepemudaan, pemuda adalah warga Negara Indonesia berusia antara 16 hingga 30 tahun yang sedang mengalami masa penting dalam pertumbuhan dan perkembangannya (Gahung, Gosal, & Singkoh, 2017; Supratman, 2018). Permainan ini tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai platform untuk berinteraksi dan membangun komunitas di antara para pemainnya.

Selain menghibur, permainan daring seperti MLBB dapat menjadi aktivitas sosial yang memberikan pelajaran baru kepada para pemainnya. Namun, penggunaan permainan daring secara berlebihan juga dapat memiliki dampak negatif terhadap kualitas hidup secara keseluruhan, terutama bagi remaja (Ayub, 2022; Fitri, Erwinda, & Ifdil, 2018; Meilinda, Malinda, & Aisyah, 2020). Hal ini dapat mempengaruhi perilaku mereka dan menimbulkan masalah sosial.

Sebelum pandemi Covid-19 menyebar di Indonesia, seringkali kita melihat para pemuda bermain Mobile Legends bersama di beberapa lokasi tertentu. Di Desa Bonde, komunitas Mobile Legends telah lama ada dan aktif. Untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang peranan dan dampak Mobile Legends pada pemuda Desa Bonde, Informan A (Pelajar SMA berusia 17 tahun) menjelaskan bahwa Mobile Legends merupakan cara baginya untuk

berkumpul dan bersosialisasi. Selain seru, dia juga belajar banyak tentang strategi dan kerja sama tim.

Setiap petang, dia dan teman-temannya sering berkumpul di salah satu kedai kopi atau di rumah salah satu teman untuk bermain bersama. Lebih asyik rasanya bisa bermain dan ngobrol langsung daripada hanya bermain sendirian di rumah. Namun terkadang ia merasa waktu belajar jadi terganggu karena terlalu sering bermain.

Pengalaman serupa juga dialami oleh Informan 2 (Mahasiswa, usia 22 tahun) yang selama pandemi banyak menghabiskan waktu di rumah dengan Mobile Legends sebagai hiburan utama. Selain bermain, ia juga suka mengadakan turnamen kecil-kecilan di desanya. Hal ini membuat mereka semakin akrab dan saling mengenal lebih baik. Namun, ia sadar bahwa jika tidak diatur dengan baik, waktu untuk bermain bisa mengganggu tugas kuliahnya.

Informan 3 (Wirausaha, usia 28 tahun) yang juga penggemar game Mobile Legend menambahkan bahwa sebagai seorang wirausaha, ia memanfaatkan waktu luangnya untuk bermain Mobile Legends sebagai cara untuk melepaskan stres setelah bekerja. Selain itu, ia bergabung dalam komunitas Mobile Legends di desanya yang bernama Big Family Campalagian. Mereka seringkali berkumpul untuk membahas strategi permainan dan saling bertukar tips. Hal ini membuat dirinya dan timnya merasa lebih erat satu sama lain. Namun demikian, ia selalu ingatkan diri sendiri serta rekan-rekannya untuk tetap seimbang antara bermain game dan menjalankan tanggung jawab sehari-hari.

Dari hasil wawancara tersebut, terlihat bahwa Mobile Legends memiliki peran yang signifikan dalam kehidupan sosial para pemuda di Desa Bonde. Selain sebagai sarana rekreasi, game ini juga digunakan sebagai alat untuk memperkuat hubungan dan komunitas. Meskipun demikian, disadari bahwa pentingnya menjaga keseimbangan antara bermain game dan menjalankan tanggung jawab lainnya, seperti belajar dan bekerja, agar dapat mencegah kemungkinan dampak negatif yang timbul.

## **2. Dampak Bermain Game Mobile Legend Bang-bang**

*Dui menre* dan mahar didalam perkawinan adat Di zaman digital saat ini, kecenderungan untuk bermain game online semakin meningkat.

Ada banyak faktor yang menyebabkan seseorang menjadi kecanduan dalam bermain game online, termasuk faktor psikologis, sosial, dan lingkungan (Kuss, Van Rooij, Shorter, Griffiths, & van de Mheen, 2013; Subandi, Iman, & Syam, 2022; Syahrani, 2015; Young, 2009). Salah satu contohnya adalah Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), sebuah game multiplayer online battle arena (MOBA) yang sangat populer di Indonesia dan di berbagai belahan dunia lainnya. Selain memberikan hiburan, MLBB juga berperan sebagai penggerak komunitas dan solidaritas. Beberapa dampak dari kecanduan game di kalangan pemuda, terutama di Desa Bonde, Kecamatan Campalagian, antara lain:

### **a. Dampak Positif**

#### **1) Membentuk Komunitas Virtual**

Mobile Legends mampu menyatukan orang-orang dengan minat yang sama, membentuk komunitas virtual yang kuat. Melalui teknologi internet, orang dapat berkomunikasi dengan siapa saja secara fleksibel (Rahmatiah, Wiroti, Husain, Taan, & Iskandar, n.d.). Menurut Munn, interaksi online dalam dunia virtual dapat menciptakan hubungan persahabatan yang erat. Di Desa Bonde misalnya, banyak pemuda memiliki teman dari jarak jauh yang mereka kenal lewat permainan ini. Mereka sering bermain bersama (mabar), membentuk tim dengan minimal empat anggota. Dari interaksi tersebut terbentuklah kelompok pemain yang saling mendukung dalam permainan.

#### **2) Memberikan Dukungan Emosional dan Persahabatan**

Banyak pemain Mobile Legends melihat permainan ini sebagai kesempatan untuk mempererat persahabatan dan mendapatkan dukungan emosional. Pemain bisa membangun hubungan pertemanan baru dan merasa terlibat dalam lingkungan sosial yang lebih luas, mengurangi rasa kesepian dan meningkatkan kesejahteraan mental. Generasi muda di Desa Bonde mengakui bahwa mereka serius bermain game, terutama dalam mode atau kontes peringkat, dan menemukan dukungan dari rekan satu tim mereka.

### 3) Meningkatkan Solidaritas melalui Kolaborasi Tim

Salah satu aspek krusial dalam Mobile Legends adalah kerja sama tim. Keberhasilan dalam permainan ini tidak hanya bergantung pada kemampuan individu, tetapi juga pada kerjasama yang baik antara anggota tim. Generasi muda yang kecanduan game ini sering memilih untuk bermain bersama teman-teman mereka (mabar) daripada sendirian. Mereka lebih percaya pada teman bermain ketimbang dengan pemain acak (publik) dan rela menyisihkan waktu untuk memahami kebutuhan rekan satu tim mereka. Di samping itu, mereka sering menggunakan uang jajan untuk top up dalam game serta membantu teman yang tidak memiliki kuota agar bisa ikut bermain.

#### b. Dampak Negatif

##### 1) Dampak Buruk bagi Kualitas Hidup

Ketergantungan pada game online dapat berdampak negatif pada kualitas hidup secara keseluruhan, terutama bagi remaja. Hal ini bisa mengganggu waktu belajar dan tanggung jawab sehari-hari. Generasi muda yang terlalu banyak menghabiskan waktu main game online cenderung merosot prestasi akademisnya serta mengalami masalah kesehatan seperti kurang tidur.

##### 2) Penyalahgunaan Sosial

Ketergantungan pada game online dapat menyebabkan penyimpangan sosial. Pemuda yang terlalu sering bermain game mungkin memilih untuk menyendiri dari interaksi sosial di dunia nyata, mengurangi waktu bersama keluarga dan teman. Hal ini bisa menimbulkan masalah perilaku serta kesulitan dalam berkomunikasi langsung dengan orang lain.

#### KESIMPULAN

Peran Mobile Legends Bang Bang (MLBB) sangat penting dalam kehidupan sosial pemuda di Desa Bonde, Kecamatan Campalagian. Game ini bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai platform untuk membangun komunitas virtual, memberikan dukungan emosional, dan mengembangkan solidaritas melalui kerja sama tim. Namun, penggunaan berlebihan dari game ini dapat memiliki dampak negatif seperti menurunnya kualitas hidup, terjadinya penyimpangan sosial, dan pengeluaran finansial yang tidak terkendali.

Oleh karena itu, penting bagi para pemain untuk menjaga keseimbangan antara bermain game dan menjalankan tanggung jawab sehari-hari. Disarankan agar para pemain, terutama pemuda, mengatur waktu bermain mereka dengan bijaksana serta aktif dalam kegiatan sosial dan akademis yang dapat memperkaya pengalaman mereka di dunia nyata. Orang tua dan pendidik juga diharapkan memberikan bimbingan yang tepat guna mencegah dampak negatif dari kecanduan game online.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara Dan Ilmu Komunikasi*, 9(1), 44–48.
- Anggraini, N., & Sugiyanto, D. R. (2021). Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game. *Communications*, 3(1), 1–17.
- Ayub, M. (2022). Dampak Sosial Media Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja: Kajian Sistematis. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 7(1).
- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu Rt 06 Rw 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(3), 534–541.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(3), 211–219.
- Gahung, E. A., Gosal, T. A. M. R., & Singkoh, F. (2017). Peran Pemerintah Dalam Pemberdayaan Pemuda Di Desa Liwutung Kecamatan Pasan Kabupaten Minahasa Tenggara. *Jurnal Eksekutif*, 1(1).
- Handayani, R. (2018). Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru). *Al-Munzir*, 11(1), 141–162.

- Krismawan, D., Qoni'ah Nur Wijayani, S. I., & Ikom, M. (2023). Analisis Mobile Legends Dibalik Layar Dunia Maya (Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat). *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 1(1).
- Kuss, D. J., Van Rooij, A. J., Shorter, G. W., Griffiths, M. D., & Van De Mheen, D. (2013). Internet Addiction In Adolescents: Prevalence And Risk Factors. *Computers In Human Behavior*, 29(5), 1987–1996.
- Meilinda, N., Malinda, F., & Aisyah, S. M. (2020). Literasi Digital Pada Remaja Digital (Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial Bagi Pelajar Sekolah Menengah Atas). *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(1).
- Pratiwi, M. R. (2014). Peran Ict Bagi Organisasi Media Massa Dan Budaya Masyarakat. *Komunikator*, 6(1).
- Rahmatiah, R., Wiroto, D. W., Husain, N., Taan, H., & Iskandar, A. M. (N.D.). Cohesiveness As A Symbolic Power Of Mobile Legends Online Game Community. *Jurnal Ilmu Sosial*, 22(1), 97–120.
- Ridwan, Y. (2023). *Ridwan, Y. A. (2023). Perilaku Fanatisme Dan Konsumerisme Player Game Mobile Legends Di Komunitas Mlbb Yogyakarta (Disertasi). Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.*
- Rizky, A. S. (2023). *Penerapan Hukum Pada Sistem Gacha Untuk Memberikan Perlindungan Bagi Pemain Dalam Game Online Mobile Legends (Thesis). Uin Syarif Hidayatullah, Jakarta.*
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya. *Jurnal Simbolika Research And Learning In Communication Study*, 4(1), 62–72.
- Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak. *Al Kamal*, 2(1), 243.
- Supratman, D. (2018). Prevalensi Usia Pemuda Dan Ketahanan Nasional (Narkotika Dan Ancaman Lost Generation). *Jurnal Litbang Sukowati: Media Penelitian Dan Pengembangan*, 1(2), 118–127.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1).
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction And Treatment Issues For Adolescents. *The American Journal Of Family Therapy*, 37(5), 355–372.