

Analisis Pengaruh Aplikasi Game Online Mobile Legend Di Kalangan Muda

by Hutagalung Hutagalung

Submission date: 24-Jun-2024 08:26AM (UTC+0700)

Submission ID: 2407477401

File name: ALGORITMA_VOL_SEPTEMBER_2024_HAL_40-49.pdf (1.05M)

Word count: 3388

Character count: 21359



Analisis Pengaruh Aplikasi Game Online Mobile Legend Di Kalangan Muda

Hutagalung

Universitas Negeri Medan

Sitorus

Universitas Negeri Medan

Korespondensi penulis : devi.hutagalung20@email.com

Abstract, Currently we see how the development of mobile phones has greatly influenced games or video games. Now with Android-equipped phones that can load more data stored on the phone, "games that previously could only be played offline are being developed, such as games on the Internet that can be played online indefinitely", in this case. , games are also developed with the term "online games" which use data in their work. This continuously developing game then influences the lives of teenagers. The number of mobile devices is also increasing, this also has the influence of mobile legends which increase the needs of children during the Covid pandemic, so the number of mobile phones also increases. In this magazine we will tell you about the effects of the Mobile Legends game. This research explains the influence of the Mobile Legends game on teenage behavior. This game is now widely spread among teenagers and has an impact on their socially unhealthy development in society.

Keywords: Online Games, Mobile Legend and Internet.

Abstrak, Saat ini kita melihat bagaimana perkembangan ponsel sangat mempengaruhi game atau video game. Kini dengan ponsel yang dilengkapi Android yang dapat memuat lebih banyak data yang disimpan di ponsel, "permainan yang sebelumnya hanya dapat dimainkan secara offline sedang dikembangkan, seperti game di Internet yang dapat dimainkan online tanpa batas waktu", dalam hal ini kasus . , game juga dikembangkan dengan istilah "game online" yang menggunakan data dalam pekerjaannya. Permainan yang terus berkembang ini kemudian mempengaruhi kehidupan remaja. Jumlah perangkat seluler juga semakin meningkat, hal ini juga membawa pengaruh mobile legends yang juga semakin meningkatnya kebutuhan anak-anak di masa pandemi Covid sehingga jumlah telepon seluler pun meningkat. Pada majalah kali ini kami akan memberi tahu kalian mengenai efek dari game Mobile Legends. Penelitian ini menjelaskan tentang pengaruh game Mobile Legends terhadap perilaku remaja. Permainan tersebut kini banyak tersebar di kalangan remaja dan berdampak pada perkembangan mereka yang tidak sehat secara sosial di masyarakat.

44

Kata kunci: Game Online, Mobile Legend dan Internet.

LATAR BELAKANG

Game online adalah situs yang menawarkan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di tempat berbeda untuk terhubung secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online. Hal ini memungkinkan pemain untuk bermain, berkomunikasi dan berpetualang bersama dan membentuk komunitas mereka sendiri di dunia maya. Karena keserbagunaan dan kenyamanan permainan ini, permainan ini dapat bertahan lama di belakang komputer dan tingkat penggunaannya meningkat.

Received: Mei 31, 2024; Accepted: Juni 24, 2024; Published: September 31, 2024

* Hutagalung, devi.hutagalung20@email.com

Meningkatnya intensitas bermain game dan penggunaan game online telah menimbulkan berbagai masalah yang oleh para psikolog dikenal sebagai kecanduan game internet, yang juga mempengaruhi kehidupan para gamer. Para gamer yang kecanduan online merasa hidupnya membosankan jika tidak bermain game online. Hal ini mempengaruhi emosi anak. Anak dengan kecerdasan emosi tinggi dapat mengendalikan emosinya saat bermain atau tidak bermain game online, dan Sebaliknya, anak dengan kecerdasan emosi rendah tidak dapat mengendalikan emosinya meskipun tidak sedang bermain. game online Sebab, anak dengan kecerdasan emosional yang tinggi mampu mengendalikan emosi, berpikir, dan berperilaku.

KAJIAN TEORITIS

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. 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 mempengaruhi uang virtual.

Manfaat yang mungkin didapatkan dari game online seperti sarana sosialisasi, pengenalan teknologi, menambah kosa kata bahasa asing bahkan mampu membantu stimulasi motorik. Namun bermain game online secara berlebihan akan membawa dampak negatif seperti kecanduan yang akan mengakibatkan pengguna bermalas-malasan untuk melakukan aktivitas yang memiliki prioritas utama. Bukan hanya itu, akan tetapi juga proses interaksi di dunia nyata semakin minim. Beberapa genre yang terdapat pada game online seperti perang, petualangan, olahraga, puzzle, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Dari berbagai macam tersebut, game dengan genre MOBA adalah genre yang memang paling populer saat ini. Game yang akan dimainkan oleh dua orang atau lebih sekaligus pada saat yang sama dan akan bertarung untuk memperebutkan kemenangan. Salah satu game bergenre. Game Mobile

Legend sebenarnya baik untuk hiburan dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi pemain serta mengajarkan kerjasama dengan tim, namun pemain disarankan untuk tetap mengontrol diri sendiri, agar tidak berakibat berlebihan apalagi jika pemain yang sudah kecanduan akan mempengaruhi minat belajar mereka dan berimbas terhadap prestasi belajar akademik.⁸ Kecanduan game online adalah salah satu dari beberapa jenis kecanduan yang disebabkan problematika internet.²⁷ Game online yang merupakan bagian dari teknologi internet yang banyak dikunjungi bahkan sangat diminati dapat menyebabkan kecanduan yang intens. Tak lain dengan Game Online Mobile Legends yang dapat membuat kecanduan bagi pengguna dikarenakan game tersebut mempertunjukkan keseruan dan rasa penasaran yang dalam bagi mereka. pemainnya.

Mobile Legends: Bang Bang adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel.⁴ Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai kemenangan dan menghancurkan menara musuh sambil mempertahankan menara mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "top" jalur atas, "middle" jalur tengah dan "bottom jalur bawah".⁵ Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai "hero", dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut "minions", bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara. "Mobile Legends merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan kegiatan kita sehari-hari."¹² "Mobile Legends: Bang-Bang muncul pada pertengahan tahun 2014"¹³, di sini lah awal mulanya Mobile Legends: Bang-Bang semakin lama semakin berkembang, dengan tambahantambahan dari game ini yang membuat ketertarikan pada game ini semakin tinggi, variasi hero dan semakin meningkatnya kemampuan teknologi membuat game ini pun semakin baik dalam segi keindahan dalam permainan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, memperlihatkan banyaknya remaja yang mengakses game online mobile legends.⁹ Tujuan remaja mengakses game online ini merupakan bagian dari suatu komunitas, mengisi waktu luang dan menghilangkan stress. Saat ini game berbeda dengan game beberapa tahun lalu. Kecanduan mengakses game online terdapat dampak positif serta dampak negatif. Dampak positif dari mengakses game online yaitu meningkatkan kemampuan kognitif, melatih komunikasi dan kerja sama tim serta melatih tanggung jawab sedangkan dampak negatifnya remaja menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Mengakses game online dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang berorientasi pada penyimpangan sosial yaitu perilaku komunikasi terhadap lingkungan menjadi terganggu. Kebiasaan mengakses game online secara

berkala akan membuat remaja cenderung untuk menjadi seseorang yang individualis, tidak memperdulikan lingkungan ada disekitarnya serta tidak mampu menyesuaikan diri dalam bersosialisasi. Remaja tersebut tidak akan menyadari perubahan perilaku apa saja yang dialaminya namun dapat disadari oleh orang-orang yang ada disekitar

Penting untuk diingat bahwa pengaruh Mobile legends pada perilaku remaja bersifat kompleks dan tidak selalu negatif. Beberapa remaja dapat mengelola permainan ini dengan bijaksana dan memanfaatkannya untuk mengembangkan keterampilan sosial, strategi, dan kerja sama. Penting bagi para remaja dan orang tua untuk tetap waspada terhadap waktu dan perilaku bermain game, serta memastikan bahwa permainan ini hanya menjadi bagian dari kehidupan yang seimbang dengan tanggung jawab dan kegiatan lainnya. Orang tua juga dapat berperan aktif dalam mendampingi⁴¹ dan membimbing anak-anak mereka dalam menggunakan teknologi dan bermain game dengan bijaksana.

17

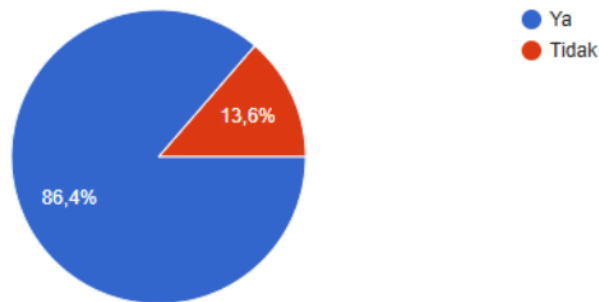
METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif yang¹⁸ dimana metode ini melibatkan proses pengumpulan dan analisis data numerik secara obyektif untuk memprediksi variabel yang menarik. Metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data melalui Google Form dapat disebut sebagai metode penelitian berbasis survei online.³⁰ Survei online adalah salah satu teknik pengumpulan data yang memanfaatkan platform digital seperti Google Form untuk mengumpulkan informasi dari responden secara efisien dan mudah. Dengan menggunakan Google Form, peneliti dapat membuat kuesioner, mengirimkannya kepada responden, dan mengumpulkan data dengan cepat dan terstruktur. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data dalam jumlah besar dan menganalisisnya untuk mendukung tujuan penelitian mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mobile Legends tidak hanya sebatas persoalan game saja, tetapi ada sesuatu yang lebih⁶ diluar itu tergantung dari tujuan pemainnya. Para gamers pada umumnya selalu dikatakan⁸ sebagai orang-orang yang sekadar mencari kesenangan dan rekreasi, karena memang pada mulanya motivasi anak muda hanya untuk mengisi waktu luang sambil bersenang-senang.

Dari hasil survey yang dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar responden menganggap game, termasuk Mobile Legends, sebagai salah satu bentuk hiburan yang efektif untuk menghilangkan kejenuhan dan stres. Data ini menegaskan pentingnya peran game dalam menyediakan sarana rekreasi yang menyenangkan bagi anak muda.



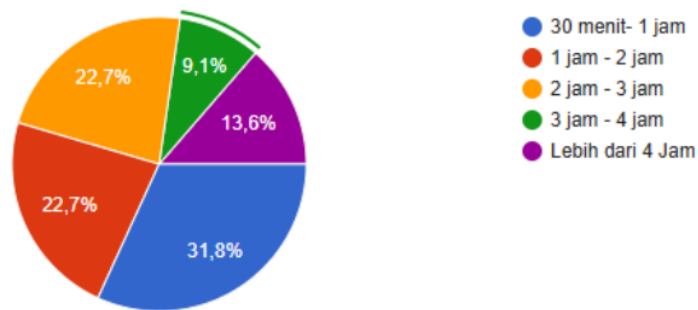
Gambar.1.1. Persentase responden yang menyatakan setuju dan tidak setuju terhadap pernyataan “aplikasi mobile legend merupakan salah satu media hiburan/rekreasi yang baik untuk anak muda”.

Berdasarkan data dari survei yang dilakukan, mayoritas responden (sekitar 80%) setuju bahwa aplikasi Mobile Legends merupakan salah satu media hiburan/rekreasi yang baik untuk anak muda. Alasan yang diberikan responden untuk hal ini yakni. Mobile legend dapat menghilangkan rasa jenuh dan stress. Banyak responden menyatakan bahwa bermain Mobile Legends membantu mereka untuk melepas penat setelah seharian beraktivitas. Mobile legend juga dapat menjadi hiburan yang menyenangkan. Responden merasa bahwa game ini seru dan menghibur, dengan gameplay yang menantang dan menarik. Game ini juga dapat menjadi sarana bersantai. Mobile Legends dianggap sebagai cara yang efektif untuk bersantai dan melupakan masalah sehari-hari. Untuk beberapa responden juga ada yang menjawab game ini membuat pikiran mereka lebih aktif. Beberapa responden juga menyebutkan bahwa permainan ini membantu mereka untuk berpikir lebih strategis dan meningkatkan konsentrasi, dikarenakan dalam memainkan game ini diperlukan konsentrasi yang tinggi agar tidak mati diserang musuh dan juga memerlukan strategi yang baik untuk menang.

Data survei menunjukkan bahwa Mobile Legends memiliki peran penting sebagai media hiburan bagi anak muda. Game ini memberikan hiburan yang menyenangkan, membantu menghilangkan stres, dan merangsang pikiran. Meskipun mayoritas responden setuju dengan pernyataan tersebut, perlu diingat bahwa beberapa responden juga menyebutkan potensi dampak negatif dari penggunaan game yang berlebihan, seperti kecanduan dan gangguan tidur.

World Health Organization (2018) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam International Classification of Diseases (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan game online lebih sering terjadi pada remaja. Kecanduan game online yang dialami remaja

akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Remaja¹⁵ menghabiskan waktu saat bermain game lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu.



Gambar.1.2. Persentase durasi penggunaan harian

Berdasarkan data yang diberikan, terlihat bahwa sebagian besar responden menghabiskan waktu antara 30 menit hingga 3 jam per hari untuk bermain Mobile Legends. Ini dapat dianggap sebagai penggunaan yang relatif normal dan tidak menunjukkan tanda-tanda ketergantungan. Namun, terdapat beberapa responden yang²⁹ menghabiskan waktu lebih dari 2 jam per hari untuk bermain, yang menunjukkan potensi kecenderungan ketergantungan. Responden dengan durasi penggunaan di bawah 2 jam mayoritas responden dalam kategori ini menyatakan bahwa mereka menggunakan Mobile Legends sebagai sarana hiburan, menghilangkan stres, dan mengisi waktu luang. Mereka juga mampu membatasi penggunaan game dan tidak menunjukkan tanda-tanda negatif yang signifikan. Responden dengan durasi penggunaan di atas 2 jam. Responden dalam kategori ini menunjukkan beberapa tanda yang mengkhawatirkan, seperti:

- Lupa waktu:** Beberapa responden menyebutkan bahwa mereka lupa waktu saat bermain dan mengabaikan tanggung jawab lainnya.
- Emosi negatif:** Beberapa responden mengalami emosi negatif seperti frustrasi dan marah saat kalah dalam permainan.
- Ketergantungan:** Beberapa responden menyatakan bahwa mereka merasa sulit untuk berhenti bermain dan mereka merasa perlu bermain untuk menghilangkan stres atau mengatasi emosi negatif.

Data menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan Mobile Legends secara moderat dan tidak menunjukkan tanda-tanda ketergantungan. Namun, terdapat kelompok kecil yang menunjukkan potensi kecenderungan ketergantungan. Penting untuk diingat bahwa ketergantungan pada game adalah masalah kompleks yang tidak hanya

ditentukan oleh durasi penggunaan, tetapi juga oleh faktor-faktor lain seperti dampak negatif, gejala, dan motivasi bermain.

Bermain game mobile legends dengan durasi yang berlebihan akan berpengaruh terhadap interaksi sosial anak muda dan akan membuat kecanduan. Menurut kamus Oxford Dictionary dalam mendefinisikan kecanduan adalah tidak dapat berhenti menggunakan sesuatu dan kebiasaan untuk menghabiskan banyak waktu di hobby atau hal-hal yang menyenangkan. Kecanduan game mobile legends ialah perilaku anak muda yang ingin terus menerus bermain game mobile legends sehingga menghabiskan banyak waktu, tidak dapat mengontrolnya dan mengendalikan keinginannya.

Pola interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang baik antar individu dengan individu, maupun individu dengan kelompok. Interaksi sosial yang baik sangat penting dilakukan dalam bermasyarakat karena dengan interaksi sosial yang baik akan terciptanya suasana yang baik juga dan tidak akan terjadi pertengkaran maupun permusuhan antara satu dengan lainnya. Interaksi sosial didalamnya juga terdapat tingkah laku, dimana tingkah laku itu bisa mempengaruhi perilaku orang lain. Dampak negatif game mobile legends terhadap pola interaksi sosial anak muda adalah pola interaksi sosial antara anak muda dengan orangtua menjadi terganggu. Pada saat di rumah lebih suka bermain game mobile legends dari pada berkomunikasi dengan keluarganya terutama kedua orangtuanya, dan anak muda cenderung jadi lebih mudah emosi dan marah-marah. Mereka tidak dapat mengontrol emosinya sendiri, sehingga terkadang menjadi sangat mudah marah dan lebih mudah untuk mengeluarkan kata-kata kasar dan kotor pada saat bermain game mobile legends, dan pada saat diminta tolong oleh keluarganya menjadi lebih emosional.

Namun game ini juga memiliki dampak positif. Game mobile legends terhadap pola interaksi sosial. Anak muda akan memiliki kerjasama yang baik sesama teman pada saat belajar, dan pastinya akan memiliki strategi yang baik dalam belajar yang benar, melatih keterampilan bahasa, memiliki teman baru, kemampuan bersosialisasi dalam dunia digital meningkat menjadi jauh lebih pintar dalam teknologi, Game membantu perkembangan motorik siswa, game juga bisa membantu siswa untuk menjadi atlet dengan bidang bermain game online atau bisa disebut juga dengan gamers. Dan juga game mobile legends bisa menjadi penyemangat.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari survei, berikut adalah beberapa manfaat sosial yang disebutkan oleh responden terkait bermain game Mobile Legends:

- a. **Memperluas lingkaran pertemanan:** Banyak responden menyebutkan bahwa bermain Mobile Legends membantu mereka menambah teman baru, baik dari dalam

maupun luar negeri. Contohnya, beberapa responden menyatakan bahwa mereka bisa menambah teman dari berbagai negara melalui permainan ini.

- b. **Meningkatkan keakraban dan kerjasama:** Bermain bersama teman dalam tim (Mabar) dapat meningkatkan keakraban dan kerjasama di antara pemain. Responden menyebutkan bahwa bermain bersama teman dapat memperkuat ikatan dan meningkatkan komunikasi.
- c. **Membangun komunitas:** Mobile Legends memiliki komunitas yang besar dan aktif, yang memungkinkan pemain untuk terhubung dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama. Beberapa responden menyebutkan bahwa mereka merasa lebih mudah menemukan teman untuk bermain karena banyaknya pemain Mobile Legends.
- d. **Meningkatkan komunikasi dan interaksi:** Bermain game online membutuhkan komunikasi dan interaksi yang baik dengan anggota tim. Responden menyebutkan bahwa bermain Mobile Legends dapat melatih kemampuan komunikasi dan kerjasama dalam tim.

Meskipun demikian, perlu diingat bahwa manfaat sosial ini juga dapat diiringi dengan potensi dampak negatif seperti toxic behavior dan perilaku tidak sportif. Penting untuk menekankan pentingnya etika dan komunikasi yang baik dalam bermain game online.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan :

Mobile Legend membuat para remaja ketagihan memainkan game ini karena game ini didesain seolah-olah pemain berada di dalam game tersebut. Durasi permainan ini yang sangat lama sehingga berdampak pada perilaku generasi muda yaitu kurangnya hubungan sosial dengan keluarga dan lingkungan sekitar. Bahkan menghabiskan waktu yang lama. Proses perilaku menyimpang Menurut Sutherland, perilaku menyimpang dipelajari melalui proses ini karena remaja biasanya ingin mencoba hal-hal yang baru baginya dan sangat ingin tahu tentang hal-hal tersebut. muncul yang artinya siswa remaja akan muncul di awal permainan dan melakukan penyimpangan dengan mengucapkan kata-kata kasar dan tidak pantas. Berdasarkan hasil, pemain mempunyai komunikasi dan hubungan yang buruk dengan tim dan tim lawan, seperti mengucapkan kata-kata yang kasar dan tidak pantas, dan permainan ini dapat mengurangi interaksi dengan lingkungan, bahkan berbohong kepada orang tua untuk membeli fungsi permainan.

Saran :

Diharapkan orang tua dapat lebih mengontrol anaknya dalam menggunakan ponsel dan bermain di warnet karna game online memiliki berbagai bentuk perilaku dan efek yang tidak dapat dicerna dengan baik oleh seorang remaja. Oleh karena itu, orang tua harus dilibatkan dalam memantau perilaku anaknya dalam bermain game online.

11

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Karena berkat dan rahmat Nya sehingga dapat menyelesaikan artikel ini. Kami menyadari betul bahwa ada orang-orang yang berjasa dibalik selesainya artikel ini.

3

Tidak ada persembahan terbaik yang dapat kami berikan selain rasa ucapan terimakasih kepada pihak yang telah banyak membantu kami. Terimakasih juga kepada teman-teman yang selalu sabar dan kuat dalam melakukan mengerjakan artikel ini. Segala kekurangan dan ketidaksempurnaan artikel, penulis sangat mengharapkan masukan, kritikan, dan saran yang bersifat membangun kearah perbaikan.

13

DAFTAR REFERENSI

- Anhar, R. (2014). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Centre Di Kecamatan Klojeng Kota Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Azizi, M., Syam, H. M., & Azman, Z. (2023). Mobile Legends Dalam Mempengaruhi Perilaku Remaja Kampung Jawa Lama Kota Lhokseumawe. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fisip Usk, 8(4).
- Brand, J. E., Todhunter, S., & Jervis, J. (2017). Digital Australia 2018 (Da18). [Http://Www.Igea.Net/Wpcontent/Uploads/2017/07/Digital-Australia-2018-Da18-Final-1.Pdf](http://www.igea.net/wpcontent/uploads/2017/07/Digital-Australia-2018-Da18-Final-1.Pdf).
- Dayanti, D., & Syafi'i, M. (2020). Pengaruh Mengakses Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Dalam Bersosialisasi Remaja Di Kota Batam. Scientia Journal: Jurnal Ilmiah Mahasiswa, 2(1).
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. Konseli : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal), 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/Kons.V3i2.575>.
- Muhammad Haidar, W. (2022). Studi Korelasi Antara Kecanduan Bermain Game Mobile Legend Dan Manajemen Waktu Dengan Prestasi Akademik Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021. Empati – Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 3(1), 19–37.

- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Pardede, F. F., Lubis, M. R. A., Siregar, M. F., Sinurat, E., Maria, A., Purba, J., & Sitompul, H. S. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Efarina Pematangiantar. *Jbsi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(01), 89-95.
- Putra, R. A., Rahman, A., & Trinugraha, Y. H. (2020). Hiperkonsumerisme Dalam Gaya Hidup Mahasiswa Pemain Game Mobile Legends: Bang Bang (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sebelas Maret). *Journal Of Development And Social Change*, 5(2), 1-14.
- Putri, R. C. S., Budiyo, B., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1-7.
- Slamet, L. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Antusias Remaja (Usia 19-24 Tahun). *Filadelfia: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 2(2), 236-248.
- Ulfa, M., & Risdaryati, R. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr. Subranta Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Doctoral Dissertation*, Riau University
- Utami, A. T., Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 899-907.

Analisis Pengaruh Aplikasi Game Online Mobile Legend Di Kalangan Muda

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	japendi.publikasiindonesia.id Internet Source	1 %
2	e-journals.unmul.ac.id Internet Source	1 %
3	conference.upgris.ac.id Internet Source	1 %
4	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1 %
5	Shinta Wahyu Hati, Shafira Mallouhi El Arisni. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Milenial Sebagai Viewer terhadap YouTuber Gaming di Batam", Bahtera Inovasi, 2023 Publication	1 %
6	lib.unnes.ac.id Internet Source	1 %
7	jurnal.unimus.ac.id Internet Source	1 %
8	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	

1 %

9

Submitted to Universitas Slamet Riyadi

Student Paper

1 %

10

Submitted to Da Nang University of Economics

Student Paper

1 %

11

docplayer.info

Internet Source

1 %

12

bagawanabiyasa.wordpress.com

Internet Source

1 %

13

e-journal.potensi-utama.ac.id

Internet Source

1 %

14

jim.unindra.ac.id

Internet Source

1 %

15

Eka Agus Setiani, Abdul Gani Jamora Nasution. "Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa", Aulad: Journal on Early Childhood, 2023

Publication

1 %

16

repo-mhs.ulm.ac.id

Internet Source

1 %

17

repository.ipb.ac.id

Internet Source

<1 %

id.berita.yahoo.com

18

Internet Source

<1 %

19

journal.armipaindo.or.id

Internet Source

<1 %

20

purnawatijuli.blogspot.com

Internet Source

<1 %

21

z3lanh.com

Internet Source

<1 %

22

www.phdcc.com

Internet Source

<1 %

23

widianamahidinros.blogspot.com

Internet Source

<1 %

24

darmangilawayan.wordpress.com

Internet Source

<1 %

25

ejournal.unma.ac.id

Internet Source

<1 %

26

vdocuments.net

Internet Source

<1 %

27

Meli Riyana, Nur Hasan, Niken Soelistyowati.
"Internet gaming disorder dan penyesuaian
sosial remaja", PSYCOMEDIA : Jurnal
Psikologi, 2023

Publication

<1 %

28

ejournal-fip-ung.ac.id

Internet Source

<1 %

29	eprints.undip.ac.id Internet Source	<1 %
30	www.teknologipintar.org Internet Source	<1 %
31	Dea Annisa, Nurhayati Djamas. "MENINGKATKAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 5 – 6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BABINTINGAN", Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI), 2021 Publication	<1 %
32	Dihya Faaizu al dien Al mubarak, Oedojo Soedirham. "Gambaran Faktor Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja", Preventif : Jurnal Kesehatan Masyarakat, 2021 Publication	<1 %
33	Mufadhal Barseli, Vera Sriwahyuningsih. "Peran game online mobile legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa", Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 2023 Publication	<1 %
34	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
35	id.wikihow.com Internet Source	<1 %

36	jamilahm56.wordpress.com Internet Source	<1 %
37	journal.aspirasi.or.id Internet Source	<1 %
38	padestra.org Internet Source	<1 %
39	pengertianaja.blogspot.com Internet Source	<1 %
40	www.ejournal.unmuha.ac.id Internet Source	<1 %
41	www.kalderanews.com Internet Source	<1 %
42	e-jurnal.unisda.ac.id Internet Source	<1 %
43	ejournal.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
44	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On