

Pengaruh Bermain Game “Mobile Legends: Bang Bang” Terhadap Perilaku Kekerasan

Bayu Jorgi¹, Yanto², Maryaningsih³

Article history:

Received: 2024-07-11, Accepted: 2024-08-27, Published: 2024-09-17

Abstract: Mobile Legends: Bang Bang is a mobile video game with the multiplayer online battle arena (MOBA) genre developed and published by Moonton, a subsidiary of Byte Dance. Released in 2016, this game is increasingly popular throughout the world, especially in the Southeast Asia region. This research was motivated by the influence of playing the mobile legends game: Bang Bang on violent behavior. This research aims to determine the effect of playing mobile legends: bang bang on violent behavior among RW boarding school children in Muara Bangka Hulu District, Bengkulu Province. The type of research used is quantitative methods. The data analysis method used is hypothesis testing. The results of this study show that there is a significant influence between playing online games which has a significant influence on violent behavior in the mobile legends game: bang bang. This is proven by the results of the f test showing that the f-count value is greater than the f-table ($13.576 > 3.26$) with a significance level of ($0.001 < 0.05$).

Keywords: Playing Online Games, Violent Behavior

Pendahuluan

Era globalisasi sekarang ini, ternyata tidak hanya saja perkembangan teknologi menjadi canggih akan tetapi juga pola hidup manusia sekarang ini menjadi modern dan serba mudah. Hal ini dapat dilihat, ketika seseorang sedang melakukan komunikasi dengan orang lain yang jauh dari tempat. Media sosial merupakan salah satu kebutuhan yang mendasar bagi manusia. Seiring dengan perkembangan zaman, munculah kebutuhan untuk dapat berkomunikasi secara langsung walaupun terpisah jarak yang jauh. Didukung dengan perkembangan ilmu dan teknologi informasi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Komunikasi di dunia maya akhirnya menjadi salah satu solusi untuk kebutuhan tersebut dan menjadi salah satu aktivitas yang sering dijalani dalam kehidupan sehari-hari.

¹Universitas Dehasen Bengkulu, bayujoo120@gmail.com

²Universitas Dehasen Bengkulu

³Universitas Dehasen Bengkulu

Salah satu perkembangan teknologi sekarang adalah banyaknya game online yang sudah semakin banyak dimainkan oleh semua kalangan. Secara bahasa, Game berasal dari Bahasa Inggris yang berarti permainan. Game merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik game yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan kolaboratif membuat aktifitas ini digemari oleh banyak orang (Wahono,R.S. 2009). Salah satu fungsi game yaitu sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain game. Menurut Arif Wibisono(2017) game merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan kepada masyarakat umum dalam bentuk permainan yang dapat menghibur.Selain sebagai media hiburan, game juga dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang. Permainan video game dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai game online. Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah internet. Menurut Raka (2014), definisi game menurut Samuel Hendry Game merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding game sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak. Game online memiliki pengaruh besar terhadap para pemain, yaitu game online, mempunyai dampak positif negative, dampak positifnya adalah meningkatkan konsentrasi, meningkatkan kemampuan membaca, melatih kemampuan kerjasama, meningkatkan kemampuan dan pengetahuan tentang computer, memiliki banyak teman baru. Sedangkan dampak negatifnya adalah mengakibatkan kesehatan menurun, merusak perkembangan mental, lupa waktu, danmembuat kecanduan. Adapun jenis-jenis game online antara lain PUBG Mobile, Apex Legends Mobile ,CallOf Duty: Mobile, Minecraft, Dan Mobile Legends : BangBang.Di kutipdari Wikipedia, Mobile Legends: Bang Bang adalah permainan video seluler ber-genre multiplayer online battle arena (MOBA) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, anak perusahaan dari Byte Dance. Dirilis pada tahun 2016, game ini semakin populer di seluruh dunia, terutama di wilayah Asia Tenggara. Menurut Eka Sekarsari 2003 dalam media Medcom.id, Mobile Legends: Bang Bang adalah game online bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) populer yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini dirancang khusus untuk perangkat seluler seperti ponsel cerdas dan tablet. Mobile Legends menawarkan pertarungan tim 5 vs 5 di arena virtual. Setiap pemain memilih karakter pahlawan unik dengan kemampuan khusus untuk melawan tim lawan. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk menghancurkan "Crystal" atau "Nexus" lawan, yang merupakan struktur pusat dari markas musuh. Pemain dapat berkomunikasi dan berkolaborasi dengan rekan tim mereka melalui obrolan dan sistem notifikasi dalam game.

Selain itu, terdapat peta besar dengan area berbeda seperti hutan, sungai, dan jalan yang harus dilalui untuk mencapai markas musuh. Setiap karakter memiliki peran yang berbeda dalam tim, seperti penyerang, pendukung, tank, atau penyembuh, sehingga kerja tim dan strategi yang efektif sangat penting untuk meraih kemenangan. Mobile Legends mencakup fitur-fitur seperti mode permainan yang berbeda, sistem peringkat untuk mengukur keterampilan dan kemajuan pemain, serta kemampuan untuk meningkatkan pahlawan dan mengumpulkan item dalam game. Selain itu, turnamen e-Sports resmi diselenggarakan untuk Mobile Legends, yang menarik baik pemain profesional maupun penggemar game tersebut. Game ini menjadi sangat populer di kalangan pecinta ponsel dan menarik jutaan pemain di seluruh dunia. Mobile Legends juga menawarkan dukungan bahasa yang luas dan komunitas pemain yang aktif melalui forum, media sosial, dan platform komunikasi lainnya. Namun, perlu diingat bahwa Mobile Legends adalah game yang membutuhkan waktu dan dedikasi untuk memahami strategi dan taktik yang efektif. Seperti game online lainnya, penting juga untuk menjaga keseimbangan antara bermain dan menjaga kesehatan serta tanggung jawab sehari-hari lainnya. Dari penjelasan di atas game online dapat mempengaruhi perilaku seseorang, Perilaku merupakan hasil dari aksi dan reaksi organisme terhadap lingkungannya. Manusia berperilaku bila ada rangsangan tertentu. Perilaku manusia terdapat dalam setiap aspek kehidupan manusia. Perilaku manusia mencakup dua komponen, yaitu tingkah laku dan sikap atau mental. Tingkah laku merupakan perbuatan tertentu dari manusia sebagai reaksi terhadap keadaan atau situasi yang dihadapi. Sedangkan sikap atau mental adalah reaksi manusia terhadap sesuatu keadaan atau peristiwa. Menurut Notoatmodjo (2014), perilaku adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme (makhluk hidup) yang bersangkutan. Perilaku merupakan hasil dari segala macam pengalaman dan interaksi manusia dengan lingkungannya. Wujudnya bisa berupa pengetahuan, sikap, dan tindakan. Jadi, perilaku ialah tindakan yang tampak dalam sikap maupun tindakan sebagai reaksi seseorang terhadap suatu kejadian yang terjadi. Tindakan tersebut dapat berupa kata-kata atau perbuatan yang bisa bersifat positif ataupun negatif. Tidak hanya itu ketergantungan game online yang dialami dapat mempengaruhi aspek social dalam menjalani kehidupan sehari-hari, banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan social yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain. Ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidak mampuannya dalam mengatur emosi. Individu lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik keluarga yang tinggi, dan memiliki self-esteem yang rendah. Hal ini mempengaruhi hubungan dengan orang lain. Pada dasarnya manusia secara hakikat adalah makhluk sosial, masyarakat adalah wadah untuk memenuhi hasrat dalam melakukan hal-hal yang bersifat sosial yang harus dipenuhi oleh tiap-tiap individu.

Meskipun begitu dengan berkembangnya teknologi game online semakin banyak bertambah yang bisa di mainkan di berbagai situs dan media lainnya. Dengan begitu peneliti tertarik untuk meneliti game online terutama pada pengaruh perilaku pemain, jika kebiasaan bermain ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri. Perilaku yang merugikan diri sendiri inilah yang menjadi aspek penting yang menentukan terjadinya kecanduan. sehingga berdampak pada kemalasan. Berdasarkan pengamatan peneliti mobile legends : bang bang banyak di minati anak pondokan Rw yang mayoritas mahasiswa. Sebagaimana yang penulis amati pada pondokan Rw 80% bermain game mobile legends : bang bang, dari pengamatan penulis pemain mobile legends : bang bang banyak mengalami perubahan perilaku yang awal mulanya pemain adalah orang yang sering berinteraksi secara langsung kepada orang lain semenjak dia main game mobile legends : bang bang dia menjadi orang yang jarang keluar kamar dan dia setiap hari selalu bermain game mobile legends: bang bang. Dengan terlalu sering bermain game maka dapat terliat perubahan perilaku yang terjadi kepada pemain seperti berbicara dengan nada yang tinggi, sering marah, berkata kasar, terkadang memukul benda yang ada di dekatnya dan lainnya, perilaku tersebut di terjadi karena lawan bermainnya terlalu hebat dan dia sering mati di bunuh oleh lawan, dan terjadi juga karena jaringan yang kurang bagus yang membuat bermain kurang efektif karena terjadi lag, dan dapat terjadi karena terlalu banyak mengalami kekalahan bermain game. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh bermain game Mobile Legends : Bang Bang terhadap perilaku kekerasan.

Metode Penelitian

Penelitian ini berjudul Pengaruh bermain Game Online Mobile Legends : Bang Bang Terhadap Prilaku kekerasan ditulis secara kuantitatif eksplanatif. menurut Sugiyono (2013, p. 8) metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Hasil dari penelitian ini berupa angka-angka yang akan dianalisis dengan menggunakan statistik (Sugiyono, 2013). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksplanatif, menurut Priyono (2016, p. 38) penelitian eksplanatif dilakukan untuk menjelaskan tentang mengapa suatu gejala atau kejadian bisa terjadi. Penelitian eksplanatif menjelaskan tentang pengaruh atau hubungan satu variabel dengan variabel lain (Bungin, 2017). Berdasarkan dari pengertian di atas dapat dikatakan bahwa penelitian kuantitatif eksplanatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk meneliti populasi atau sampel dengan hasil berupa angka yang dapat digunakan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antar variabel yang diteliti. Kuantitatif eksplanatif digunakan dalam penelitian ini karena menjelaskan pengaruh antara variabel X yaitu bermain game online terhadap variabel Y yaitu perilaku

kekerasan. Bermain Game online (variabel X) diartikan sebagai sebab dari timbulnya perilaku kekerasan yang diartikan sebagai akibat (variabel Y).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu angket dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan dengan baik objek yang akan diukur di dalam penelitian. Hal ini dapat dikatakan valid apabila $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$. Uji validitas dikatakan valid apabila signifikan $< 0,05$ atau 5%, maka apabila nilai signifikannya sebesar 0,05 berarti data tersebut dapat dinyatakan kevalidannya (Ghozali, 2018).

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Variabel Bermain Game Online

Item pertanyaan	r-hitung	r-tabel	Kesimpulan
X1	0,650	0,324	Valid
X2	0,843	0,324	Valid
X3	0,839	0,324	Valid
X4	0,692	0,324	Valid
X5	0,396	0,324	Valid
X6	0,741	0,324	Valid
X7	0,417	0,324	Valid
X8	0,789	0,324	Valid

Sumber : Data olahan SPSS versi 26

Correlations

	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18
Y1	1.00	.687**	.598**	.589**	.857**	.857**	.724**	.612**	.693**	.598**	.589**	.687**	.598**	.589**	.857**	.857**	.724**	.612**
Y2		1.00	.598**	.589**	.857**	.857**	.724**	.612**	.693**	.598**	.589**	.687**	.598**	.589**	.857**	.857**	.724**	.612**
Y3			1.00	.589**	.857**	.857**	.724**	.612**	.693**	.598**	.589**	.687**	.598**	.589**	.857**	.857**	.724**	.612**
Y4				1.00	.857**	.857**	.724**	.612**	.693**	.598**	.589**	.687**	.598**	.589**	.857**	.857**	.724**	.612**
Y5					1.00	.857**	.857**	.724**	.612**	.693**	.598**	.589**	.687**	.598**	.589**	.857**	.857**	.724**
Y6						1.00	.857**	.857**	.724**	.612**	.693**	.598**	.589**	.687**	.598**	.589**	.857**	.724**
Y7							1.00	.724**	.612**	.693**	.598**	.589**	.687**	.598**	.589**	.857**	.857**	.724**
Y8								1.00	.693**	.598**	.589**	.687**	.598**	.589**	.857**	.857**	.724**	.612**
Y9									1.00	.598**	.589**	.687**	.598**	.589**	.857**	.857**	.724**	.612**
Y10										1.00	.589**	.687**	.598**	.589**	.857**	.857**	.724**	.612**
Y11											1.00	.687**	.598**	.589**	.857**	.857**	.724**	.612**
Y12												1.00	.598**	.589**	.857**	.857**	.724**	.612**
Y13													1.00	.589**	.857**	.857**	.724**	.612**
Y14														1.00	.857**	.857**	.724**	.612**
Y15															1.00	.857**	.857**	.724**
Y16																1.00	.857**	.724**
Y17																	1.00	.857**
Y18																		1.00

1. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
2. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa variabel bermain game online (X) menunjukkan $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa dari 8 (Delapan) item pertanyaan pada kuesioner yang diuji kevalidannya, semuanya dinyatakan valid karena $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ yaitu dengan nilai $r\text{-tabel}$ 0,324 dari tingkat signifikan (α) 5%.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku Kekerasan

Item pertanyaan	r-hitung	r-tabel	Kesimpulan
Y1	0,687	0,324	Valid
Y2	0,598	0,324	Valid
Y3	0,589	0,324	Valid
Y4	0,857	0,324	Valid
Y5	0,857	0,324	Valid
Y6	0,724	0,324	Valid
Y7	0,612	0,324	Valid
Y8	0,693	0,324	Valid

Sumber: Data olahan SPSS versi 26

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa variabel Perilaku Kekerasan (Y) menunjukan $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa dari 8 (Delapan) item pertanyaan pada kuesioner yang diuji kevalidannya, semuanya dinyatakan valid karena $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ yaitu dengan nilai $r\text{-tabel}$ 0,324 dari tingkat signifikan (α) 5%.

Hasil Uji Reabilitas

Uji Reliabilitas merupakan suatu alat pengukuran yang dapat menunjukkan hasil ukur yang dapat dipercaya atau reliabel. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana konsistensi dari alat ukur yang akan digunakan. Uji reliabilitas memiliki ketentuan yaitu jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$ maka instrument pada penelitian tersebut dapat dinyatakan reliabel atau dengan kata lain dapat diandalkan dan sebaliknya jika nilai Cronbach's Alpha $< 0,60$ maka dapat dikatakan instrument pada penelitian tersebut tidak reliabel atau dengan kata lain tidak dapat diandalkan (Ghozali, 2018).

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Penelitian

Variabel	N of item	Cronbach's Alpha	Keterangan
Bermain Game Online (X)	8	0,842	Reliabel
Perilaku Kekerasan (Y)	8	0,855	Reliabel

Sumber : Data olahan SPSS versi 26

Berdasarkan hasil 3 hasil dari uji reliabilitas variabel Bermain Game Online (X), dan Perilaku Kekerasan (Y) menunjukkan bahwa nilai dari Cronbach's Alpha mempunyai nilai lebih besar dari 0,60. Hal ini dapat diartikan bahwa instrumen variabel yang digunakan pada penelitian ini dinyatakan reliabel atau dapat diandalkan.

Hasil Uji F

Uji F digunakan untuk mengukur apakah variabel bebas secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel terikat (Ghozali, 2018).

1. Jika nilai sig < 0,05 (5%), atau F-hitung > F-tabel maka terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.
2. Jika nilai sig > 0,05 (5%), atau F-hitung < F-tabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.

Tabel 4 Hasil Analisis Uji F (Simultan)

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	525.277	1	525.277	13.576	.001 ^b
Residual	1315.473	34	38.690		
Total	1840.750	35			
a. Dependent Variable: Perilaku Kekerasan					
b. Predictors: (Constant), Bermain Game Online					

Sumber : Data Primer diolah menggunakan SPSS Versi 26

Berdasarkan tabel 4. dapat dilihat bahwa nilai f-hitung sebesar 13,576 dan nilai f-tabel sebesar 3.26 dapat diartikan bahwa f-hitung lebih besar dari f-tabel ($13,576 > 3,26$) dengan taraf signifikansi ($0,001 < 0,05$). Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel Bermain Game Online (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Kekerasan (Y).

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan dua variabel penelitian yaitu bermain gameonline (X) dan perilaku kekerasan (Y). Dalam penelitian ini pemain game dianggap sering bermain game mobile legends bang:bang untuk mengisi kekosongan waktu. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui variabel bermain gameonline yaitu frekuensi bermain gameonline, waktu bermain gameonline dan variabel perilaku kekerasan yaitu perhatian, verbal, emosi. Indikator bermain gameonline dan perilaku kekerasan inilah yang menjadi tolak ukur bermain gameonline terhadap perilaku kekerasan.

Dari hasil uji hipotesis untuk variabel X (bermain game online), sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bermain gameonline (X) berpengaruh terhadap variabel perilaku kekerasan (Y), dan dapat diartikan bahwa f-hitung lebih besar dari f-tabel ($13,576 > 3,26$) dengan taraf signifikansi ($0,001 < 0,05$). Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel Bermain Game Online (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Kekerasan (Y). Penelitian ini pun kemudian mendukung teori komunikasi yakni technological determinism theory adapun alasannya sebagai berikut: dengan adanya faktor

teknologi seperti sekarang secara tidak langsung dapat menimbulkan lebih banyak tindak perilaku kekerasan. Oleh karena itu penulis ingin mengetahui bagaimana pengaruh teknologi sekarang ini khususnya game online dalam kehidupan sehari-hari. Dengan itu bisa dilihat perubahan seperti cara bergaul yang sudah lebih luas bahkan bisa mencapai global membuat kemajuan teknologi ini mengubah khalayak menuju budaya yang baru dengan beragam teman yang mereka temukan pada game online, membuat khalayak menerima dan memproses hal baru, menjadikannya sebuah pembelajaran yang mereka temukan dan menyaring hal tersebut untuk di aplikasikan pada kehidupan sehari-hari mereka. Perubahan didalam jenis-jenis komunikasi akhirnya membentuk dan membuat khalayak tersebut untuk belajar maupun menolak dari perubahan yang terjadi seperti halnya bahasa baru, baik positif maupun negatif yang dapat berdampak pada kehidupan sosial maupun pribadi pada individu atau khalayak tersebut yang berujung pada perubahan sikap atau sifat yang menjadi lebih sensitif dan temperamental tinggi. Perubahan sikap dapat terjadi dari segi interaktif timbal balik yang berkesinambungan antara faktor kognitif, tingkah laku dan faktor lingkungan.

Dalam proses determinasi timbal balik itulah terletak kesempatan bagi manusia untuk mampu mengatur dirinya sendiri hingga seorang gamers atau pemain game mampu mengontrol lingkungannya selain dibentuk oleh lingkungannya itu. Dari indikator-indikator tersebut yang sangat mempengaruhi terdiri dari frekuensi, waktu. Hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh dari game online terhadap perilaku kekerasan, dari seberapa sering mereka bermain game online dan berapa lama mereka sudah mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari yang kemudian timbul sikap kekerasan dari kebiasaan mereka bermain game online. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Rika Agustina Amanda (2016 dengan judul “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda”

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diperoleh kesimpulan yaitu: Ternyata bermain game online mobile legends : bang bang berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku kekerasan. variabel Bermain Game Online (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Kekerasan (Y), hal ini dapat dilihat dari nilai f-hitung sebesar 13,576 dan nilai f-tabel sebesar 3.26 dapat diartikan bahwa f-hitung lebih besar dari f-tabel ($13,576 > 3,26$) dengan taraf signifikansi ($0,001 < 0,05$).

Daftar Pustaka

- Amanda RA, (2016). Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. eJournal Ilmu Komun.
- Bahri, (2018). Metode Penelitian Bisnis – Lengkap Dengan Teknik Pengolahan Data SPSS. ANDI: Yogyakarta

- Budiarti L, (2019). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar (Penelitian Deskriptif di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah Bandung). Skripsi.
- Budiaji W, Fakultas D, Universitas P, Tirtayasa A, Raya J, Km J, et al (2013). Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). J Ilmu Pertan dan Perikan Desember [Internet].
- Fauziah ER, (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja. eJournal Imu Komunikasi.
- Ghozali. 2012. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS. Yogyakarta: Universitas Diponegoro
- Hasyim Ali Imran, (2017). Peran Sampling Peran Sampling Dan Distribusi Data Dalam Penelitian Komunikasi Pendekatan Kuantitatif (the Role of Sampling and Data Distribution in Communication Research Quantitative Approach). J Stud Komun dan Media .
- Iskandar 2008. Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitaif dan Kualitatif). Gaung Persada Press : Jakarta.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian KOMBINASI (Mixed Methods). Bandung: ALFABETA, cv.
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabet.
- Ulfa M, (2017). Effect of addiction online game center. J Ilmu Sociol.