

## Dampak Permainan Daring Mobile Legends terhadap Karyawan: Sebuah Kajian Etnograf

Rifko Sinaga<sup>1</sup>, Jerry Haikal<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Bakrie

E-mail: [Rifkosinaga11@gmail.com](mailto:Rifkosinaga11@gmail.com)<sup>1</sup>, [jerry.heikal@bakrie.ac.id](mailto:jerry.heikal@bakrie.ac.id)<sup>2</sup>

### Article History:

Received: 13 Juni 2025

Revised: 01 September 2025

Accepted: 17 September 2025

**Keywords:** Dampak Mobile Legend, Karyawan, Lingkungan Kerja

**Abstract:** Game online ini adalah salah satu kemajuan teknologi yang berkembang dengan cepat khususnya di Indonesia. Salah satu fenomena nya adalah popularitas permainan yang dimainkan banyak orang baik di kalangan orang dewasa maupun di kalangan para pekerja kantoran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak game mobile legend pada karyawan di lingkungan kerja di suatu Perusahaan. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif metode etnografi. Teknik pengumpulan data menggunakan Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarik kesimpulan. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa dampak karyawan yang senang memainkan game mobile legend di lingkungan kerja. Menghilangkan stress dan menjadikan hiburan pada saat bekerja. Dengan ada game mobile legend menjadikan karyawan memiliki relasi yang lebih banyak Permainan mobile legend merupakan permainan yang asik dan bisa menambah relasi karena mobile legend merupakan salah satu game e-sport yang sudah terkenal. Selain itu, game mobile legend juga dapat menjadi salah satu hiburan seorang karyawan yang sudah bekerja seharian di kantor. Game mobile legend juga dapat meningkatkan kerjasama dan kekompakkan team dalam mengatur strategi pertahanan dan kemenangan. Sedangkan dampak negatif dari senang memainkan game mobile legend ialah membuat waktu istirahat karyawan berkurang karena adanya ketergantungan dalam bermain game mobile legend.

### PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi sangat berkembang pesat dan signifikan, khususnya di bidang internet. Hampir setiap aspek dari kegiatan sangat mudah di akses hanya melalui internet. Pola hidup manusia saat ini telah berubah karena adanya internet, karena setiap informasi dari dunia bisa masuk secara bebas salah satunya adalah dunia game.

Saat ini game juga mengalami perkembangan yang pesat karena adanya perubahan

teknologi. Setiap pemain game sudah bisa saling terhungan antara satu dengan yang lainnya di seluruh dunia, atau saat ini disebut sebagai game online. 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 (Kewuel, 2019)

Dahulu pengguna yang bermain hanya bisa menggunakan perangkat personal computer, dikarenakan penggunaan smartphone belum secanggih dan semaju saat ini. Dengan kemajuan teknologi saat ini, Personal Computer (PC) dan smartphone adalah perangkat yang biasa digunakan untuk bermain game online. Pada bidang komunikasi saat ini sedang berkembang produk telepon genggam pintar yang semakin canggih diiringi dengan penggunaan internet yang meningkat seiring dengan berjalannya waktu (Ratnaya, 2011).

Game mobile legend di gunakan berbagai cara. Ada yang bermain hanya untuk kesenangan semata, menghilangkan stress dan juga penat pada waktu sedang bekerja seharian, ada yang bermain untuk meningkatkan pengetahuan dan level bermain sehingga dapat menghasilkan uang dengan bermain di tournament mobile legend tersebut.

Ada banyak game online saat ini yang sedang populer di Indonesia yang bisa di gunakan dengan smartphone. Jika para pemain menggunakan Personal Computer (PC) biasa nya game yang sangat populer di mainkan Misalnya: DOTA dan juga Valorant. Kedua game ini mengharuskan bermain Bersama atau juga bermain dengan team dan kelompok. Kemudian untuk penggunaan smartphone, yang paling sering di mainkan adalah Mobile Legend, Free Fire dan Juga PUBG Mobile. Game ini juga mengharuskan bermain menggunakan strategi, kekompakan dengan tujuan untuk mengalahkan musuh. Game ini banyak di mainkan karena di buat khusus untuk pengguna smartphone agar lebih mudah dan praktis untuk bisa bermain Dimana saja.

Pemain juga berasal dari kalangan anak- anak, remaja, hingga dewasa di kalangan Pekerja kantoran. Bermain merupakan suatu kegiatan yang tidak memiliki aturan dalam bermain kecuali aturan yang sudah ditetapkan oleh pemain dan kelompok. Bermain hanya sekedar kesenangan dari gambaran kehidupan seseorang (Kustiawan & Utomo, 2019). Ada pun Game menurut Kustiawan & Utomo, (2019) merupakan permainan online yang bisa dimainkan oleh siapapun dan kapanpun, game adalah permainan yang membuat hampir semua pemainnya merasakan kesenangan pada saat memainkannya, game juga banyak macam dan jenisnya, mulai dari yang bersifat edukasi, hingga game yang bersifat peperangan.

*Game Mobil legend* merupakan game developer yang berasal dari Moonton. Game mobile legend di terbitkan tgl 11 2016 di anroid pada 3 negara yaitu China, Indonesia dan Malaysia. Pada tanggal 9 november 2016 game mobile legends di terbitkan di IOS (Mawalia et al., 2020). Game mobile legends menjadi game terpopuler saat ini, karena di ketahui telah di unduh lebih dari 10 juta akun di Google Play dan App Store. Terdapat alasan mengapa game mobile legends ini banyak penggemarnya, karena terdapat hero yang beragam didalam game mobile legend, grafik dan animasi yang sangat bagus, serta ukuran game yang tidak terlalu besar untuk di unduh (Munawar, n.d.).

Mobile legend muncul sebagai yang paling banyak di minati di kalangan banyak orang mulai dari generasi Z bahkan samapai kepada para pekerja kantoran. Dampak dapat membuat karyawan bermain dan menghilangkan rasa penat dalam bekerja seharianya, tidak hanya sebatas hiburan bermain, melainkan juga mempengaruhi kepada perilaku dan menghabiskan waktu yang bisa membuat kecanduan dalam bermain game.

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode yang digunakan dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan dengan metode Toeri Ethnografi. Istilah ethnografi sendiri berasal dari dua kata “ethno” yang berarti bangsa, dan “graphy” yang berarti menguraikan. Ethnografi, dengan demikian adalah metode yang bertujuan untuk memahami budaya dan aspek aspek tertentu dalam suatu budaya (Meilany, Zarkasih, Michael, Heikal, 2024). Metode ethnografi merupakan pendekatan kualitatif dimana peneliti mengamati dan menginprestasikan pola-pola yang ada serta mempelajari nilai-nilai, perilaku, keyakinan, dan Bahasa dari kelompok tertentu. Ini dilakukan baik sebagai proses maupun hasil dari penelitian, dan membantu dalam memahami suatu kelompok budaya melalui pengalaman langsung atau hasil tulisan peneliti (komalasari, mulyadi, ishak, & heikal, 2024) Studi kasus yaitu kelompok mobile legend yang bergabung dalam group whatsapp yaitu para pekerja yang bekerja di sebuah Perusahaan yang terletak di berlokasi di Jalan Rasuna Said, Jakarta Selatan. Menara Generali di **Gran Rubina** (PT X ). Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 4 orang karyawan yang memiliki kelompok bermain game Mobile Legend. Prosedur dalam pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi langsung ke tempat dalam rangka mengamati langsung dampak game online di kalangan para pekerja karyawan. Metode ini mengolah data dengan cara menganalisis faktor-faktor yang berkaitan dengan objek penelitian secara lebih mendalam dan rinci terhadap objek penelitian (Aan Prabowo, 2013) Teknik keabsahan data pada penelitian ini dengan meliputi credibility, transferability dan dependability. Pada penelitian ini Teknik analisis yang digunakan adalah Metode deskriptif sebagai pengumpulan data lapangan, sehingga mendapatkan data yang dibutuhkan sama dengan Tujuan Penelitian. Miles dan Huberman dalam Rijali, (2018), yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarik kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu dengan melakukan studi pendahuluan dengan melakukan wawancara kepada empat orang informan. Penelitian ini menggunakan jenis wawancara tak terstruktur yang sifatnya jarang interupsi dan tidak memakai penengah atau moderator Data penelitian ini terdiri dari karyawan pengguna *game mobile legend* dan dampak *game mobile legend* terhadap pekerja kantor yang akan diuraikan sebagai berikut:

### 1. Kenyataan penggunaan *game mobile legends*:

Game mobile legend adalah permainan yang dibuat khusus untuk pengguna smartphone, namun game mobile legend juga dapat dimainkan di komputer. Chan et al, (2020) menjelaskan bahwa game mobile legends ini termasuk kedalam jenis MOBA (Multipleplayer Online Battle Arena) yang hampir dimainkan oleh di kalangan semua orang dalam satu pertandingan, dan game MOBA adalah game yang membutuhkan strategi. Kesimpulannya Game Mobile Legends adalah game yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam satu pertandingan secara bersamaan yang di dalamnya dimainkan oleh 10 orang pemain, kemudian di bagi menjadi 2 tim yang masing-masingnya adalah 5 orang pemain, tim merah 5 dan tim biru 5 permainan mobile legend ini adalah permainan yang bersifat pertempuran antara tim dengan tim lain yang bermain secara online. Setiap permainannya berperang untuk menghancurkan setiap tower yang dimiliki musuh.

### 2. Pengalaman saat bermain game mobile legend:

Berdasarkan penelitian karyawan yang berinisial (Y,BY,K,dan R) permainan Mobile Legend merupakan permainan yang sangat seru, asik, dan juga sebagai hiburan pada waktu kosong. Memiliki pengalaman berkesan pada saat memainkan mobile legend diantaranya seperti tournament Lokal antar Rt, pada saat bisa ngekill semua musuh dan hampir menang dan juga

menggunakan Bahasa anak game merupakan pengalaman yang seru yang bisa membuat tertawa lepas dan juga Ketika bisa savage lawan atau mematikan tim lawa sendirian. Mereka juga memiliki starategy pada saat beradaptasi dengan berbagai situasi dalam permainan yaitu selalu update dengan meta perkembangan pada game mobile legend, focus untuk mengandalakan push to rate, selalu bermain dengan kekompakan , dan mengikuti Patch terbaru Dimana tujuan nya adalah untuk mempengaruhi hasil dari pertandingan yang mana memiliki peluang menang dan juga kalah dalam pertandingan. Dengan ada nya permainan mobile legend menjadikan mereka harus memiliki Hero dalam permainan Adapun hero yang mereka pakai adalah: Mitlend, Kagura, Mage, Arlot dan Guiniver sesuai dengan strategi yang akan di mainkan.



**Gambar 1. Tapilan Game Mobile Legend**

### 3. Dampak Mobile Legend di lingkungan karyawan:

Dengan metode hasil observasi dan wawancara yang telah di lakukan dengan ada nya permainan mobile legend berdampak kepada lingkungan karyawan yaitu para pekerja karyawan juga ikut serta dalam memainkan permainan tersebut sehingga bisa berdampak positif dan juga negatif. Adapun hal positif yang di rasakan karyawan didalam lingkungan sosial dan juga rekan kerja adalah: Menambah relasi dalam dunia pekerjaan. Semakin akrab dalam hal berkomunikasi. Mempengaruhi kenyamanan dalam berkomunikasi dan sudah saling mengerti dalam berkomunikasi serta lebih intens juga. Menghilangkan stress dan menjadikan hiburan pada saat bekerja. Memiki keterampilan dalam dunia E-sport. Sedangkan hal yang menjadi Negatif: dengan adanya permainan mobile legend membuat para pekerja lupa akan waktu sehingga bisa menghabiskan waktu yang lebih banyak. Berdasarkan dengan pertanyaan diatas sejalan dengan pendapat dari Rani et al., (2019) bahwa dampak positif dari game mobile legends adalah menjadi hiburan untuk siswa dikala bosan, menambah dan memperbarui kotakata yang sebelumnya belum diketahui, siswa lebih pintar dalam dunia teknologi, game mobile legends dapat memberikan pelajaran dalam hal kerjasama dan strategi dalam belajar.

**Table 1. Karakteristik Informan**

| Responden | Jenis Kelamin | Usia | Pekerjaan       |
|-----------|---------------|------|-----------------|
| Yolan     | Laki-Laki     | 27   | Karyawan Swasta |
| Bayu      | Laki-Laki     | 28   | Karyawan Swasta |
| Kalvinus  | Laki-Laki     | 25   | Karyawan Swasta |
| Rifki     | Laki-Laki     | 30   | Karyawan Swasta |

**Table 2. Hasil Pertanyaan Wawancara**

| Pertanyaan                                                                                          | RESPONDEN                                                                                                  |                                                                                           |                                                                                                                                |                                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama                                                                                                | Yolan                                                                                                      | Bayu                                                                                      | Kalvinus                                                                                                                       | Rifki                                                                                                                        |
| Ceritakan momen paling berkesan bagi Anda saat bermain mobile legend ?                              | Turnament Lokal anatar RT Euforia (Value: Semangat Kompetisi)                                              | Padasaat kita bisa ngekill semuanya (Value:meninga katakan performa pemain)               | Hampir menang, namun pakai bahasa anak game (Value: Meningkatkan rasa percaya diri)                                            | Ketika kita savage sendiri mematkan lawan (value: Menigkatkan Skill Bermain)                                                 |
| Apa strategi yang Anda gunakan untuk beradaptasi dengan berbagai situasi dalam permainan?           | Ngikutin Perkembangan Meta berubah setiap sesi (Value: Lebih Inovatif)                                     | pastinya ada, fokus push to rate (Value: Naik Peringkat)                                  | Main Kompak, ngikut ber 3 (Value: Team Work)                                                                                   | Strategi ngikuti Patch terbaru (Value:lebih up to date)                                                                      |
| Bagaimana permainan Mobile Legends mempengaruhi hubungan sosial Anda dengan teman atau rekan kerja? | Jelas berpengaruh, Menambah relasi dalam pekerjaan (Value: Menambah Hobi Baru)                             | semakin Akrab, komukasi (Value:Team Work)                                                 | Mempengaruhi kenyamanan, sudah mengetahui karekter (Value: Kerja sama Team)                                                    | Lebih komunikasi intens (Value: Team Fight)                                                                                  |
| Apa aspek positif atau negatif yang Anda rasakan?"                                                  | Positif kompak, negatif jgn terlalu tenggelam main game (Value: Menghilangkan Stress pekerjaan, Kecanduan) | Positif, Sosial Semakin Luas, NEGATIF , Banyak waktu yang terbuang (Value:Isolasi Sosial) | positif; menghilangkan stress , negatif: kecanduan, lupa makan, lupa tidur. (Value: Menghilangkan Stress pekerjaan, Kecanduan) | Positif, Kita lebih banyak kenal orang, Negatif, Banyak keluar duit, beli kota dan daimond (Value: Berkurangnya penghasilan) |

Berdasarkan data wawancara yang didokumentasikan pada tabel 2. Terlihat bahwa karyawan yang bermain game online mobile legend mempengaruhi hubungan sosial terhadap rekan kerja yang beragam, namun didominasi oleh kerja sama tim serta menambah hobi baru dan team fight dalam hubungan sosial saat bermain game online. Menurut Kalvinus dan Yolan memiliki pendapat yang sama tentang pengaruh dari bermain game online mobile legend yaitu mereka menjelaskan bahwa hal positif yang dilakukan salah satunya bisa mengurangi rasa stress setelah melakukan penyelesaian pekerjaan, namun mereka juga menambah hal negatif yang mereka lakukan jika bermain game online mobile legened yaitu mereka merasakan kecanduan dimana Kalvinus dan Yolan terlalu terobsesi dan terkadang susah dalam mengatur waktu karna mereka terlalu banyak menghabiskan kegiatan dalam bermain game online mobile legend. Sementara itu, Bayu dan Rifki juga menjelaskan bahwa yang mereka alami yaitu terlalu mengisolasi diri dari orang sekitar, sehingga hal tersebut membuat Bayu jarang berkomunikasi secara langsung terhadap orang-orang sekitar dan Rifki setiap bulan selalu membeli skin hero baru sehingga hal tersebut berdampak pada berkurangnya penghasilan tiap bulan.

**Table 3. Barinstorming pada Shared Value Hasil Wawancara**

| No | Subject | Personal                                                                                     | Shared Value                                                                                            |
|----|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Yolan   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Semangat kompetisi</li> <li>Lebih inovatif</li> </ul> | Terdapat beberapa values yang dapat kami simpulkan terkait penelitian ketertarikan terhadap game online |



|    |          |                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menambah hobi baru</li> <li>• Berpengaruh untuk menghilangkan stress pekerjaan dan kecanduan</li> </ul>                                                             | mobile legend di kalangan karyawan kantor:<br><br>1. Memiliki rasa meningkatkan diri untuk meraih prestasi yang optimal<br><br>2. Mempunyai hobi baru untuk hidup lebih bewarna dan suasana positif bisa menciptakan pekerjaan dengan lebih baik<br><br>3. Adiksi terhadap gadget dapat menyebabkan penghasilan turun |
| 2. | Bayu     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan performa pemain</li> <li>• Naik peringkat</li> <li>• Menciptakan suasana positif</li> <li>• Isolasi sosial</li> </ul>                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 3. | Kalvinus | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan rasa percaya diri</li> <li>• Team work</li> <li>• Kerja sama team</li> <li>• Berpengaruh untuk menghilangkan stress pekerjaan dan kecanduan</li> </ul> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 4. | Rifki    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan skill bermain</li> <li>• Lebih up to date</li> <li>• Team fight</li> <li>• Berkurangnya penghasilan</li> </ul>                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

Berdasarkan data pada table, teridentifikasi shared value dalam bermain game online di kalangan karyawan perkantoran, yaitu: Memiliki rasa meningkatkan diri dalam bermain, memiliki rasa team work yang baik, memiliki hobi baru, dan hal negatif yang mempengaruhi terhadap diri sendiri. Analisis terhadap shared value tersebut menunjukkan bahwa terdapat tiga faktor utama yang melatarbelakangi dalam bermain game online mobile legend di lingkup karyawan perkantoran, yang dijelaskan sebagai berikut.

Pertama, Memiliki rasa meningkatkan diri untuk meraih prestasi yang optimal dalam bermain game online mobile legend membuat salah satu momen terbesar, karna mereka merasa akan sangat percaya diri dalam membuat kalah tim lawan.

Kedua, Mempunyai hobi baru untuk hidup lebih bewarna dan suasana positif bisa menciptakan pekerjaan dengan lebih baik,

Ketiga, Menciptakan rasa adiksi terhadap gadget yang sangat mempengaruhi turunnya penghasilan. Yolan dan Calvinus mengungkapkan hal tersebut terjadi bisa dipengaruhi karna kecanduan, sehingga setiap bermain game ingin adanya hal baru dari yang sedang di mainkan contohnya, membeli skin hero baru atau membeli skill baru untuk meningkatkan hero yang dipilih, dan hal tersebut bisa dilakukan dengan membeli sehingga membuat penghasilan berkurang di setiap bulan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang telah di paparkan pada bab sebelumnya, maka Permainan mobile legend memiliki aspek yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan termasuk di lingkungan karyawan yang bekerja. Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan analisis dampak game online di lingkungan kerja dapat di simpulkan bahwa: 1. Dengan ada game mobile legend menjadikan karyawan memiliki relasi yang lebih banyak. Game online dapat menjadi sarana untuk membangun kerja sama dan komunikasi yang lebih baik, terutama dalam lingkungan kerja yang santai. 2. Menghilangkan stress dan menjadikan hiburan pada saat bekerja dapat meningkatkan Kesehatan mental karyawan. Game memberikan hiburan dan juga relaksasi dan dapat membantu mengatasi tekanan kerja. 3. Memiliki keterampilan dalam

dunia E-sport juga dapat menjadikan peluang apabila dimaksimalkan dengan baik misalnya mengikuti kegiatan tournament di luar jam bekerja. Sedangkan dampak negative yaitu pada saat bermain bisa membuat kecanduan sehingga bisa melupakan waktu hingga bermain dengan sangat lama. Manajemen waktu yang buruk dapat mempengaruhi kepada kinerja secara keseluruhan. Secara keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan meskipun ada potensi dampak negative bermain game online dalam batas yang wajar dengan pengaturan yang baik dapat memberikan manfaat psikologis dan sosial yang positif buat karyawan.

## DAFTAR REFERENSI

- Aan Prabowo, H. (2013). Analisis pemanfaatan buku elektronik (e-book) oleh pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 2(2), 1–9.
- Agus, S., & Haikal, J. (2024). Women in mining: An ethnographic study of heavy equipment operators in Indonesia coal industry. Universitas Bakrie Jakarta.
- Aulia, T. U. (2022). *Dampak Mobile Legends terhadap pola interaksi sosial kelas V*. Universitas Muhammadiyah.
- Dwirizky, F., & Haikal, J. (2024). Reflecting internalization and manifestation of Sundanese cultural values on leadership communication styles in the mining industry (An ethnographic study at Petrosea, Tbk). Universitas Bakrie.
- Hasibuan, R. D., & Barus, E. J. (2019). Dampak game online Mobile Legends. *[Tidak diterbitkan]*.
- Kewuel, H. K. (2019). Journalism ethics and role of interfaith harmony forum in social media. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*, 3(2), 17–26. <https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2019.003.02.2>
- Komalasari, N. R., Mulyadi, I. F., & Heikal, J. (2024). Analysis of urban millennials' financial behavior: An ethnographic study of Javanese and Minangnese on managing their salary in pursuing wealth. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(1), 96–107.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. CV AE Media Grafika.
- Meilany, H., Zakarsih, A. R., Michael, & Heikal, J. (2024). Prinsip pengelolaan usaha dalam mencapai sustainability pada culture pengusaha Chinese-Indonesia. *Jurnal Manajemen Bisnis Eka Prasetya Penelitian Ilmu Manajemen*, 10(1), 88–94.
- Munawar, L. (2022, Februari 28). Jadi gim terpopuler, ini 6 alasan Mobile Legends disukai banyak orang. *Liputan6.com*.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak game online Mobile Legends: Bang Bang terhadap mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Ratnaya, I. G. (2011). Dampak negatif perkembangan teknologi informatika dan komunikasi dan cara antisipasinya. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 8(1), 17–28. <https://doi.org/10.23887/jptk.v8i1.2890>