

PENGARUH *MOBILE GAMING* PADA TINGKAT KEPUASAN HUBUNGAN KELUARGA

The Effect of Mobile Gaming on Family Satisfaction

Janisa Pascawati Lande¹, Arianto², Tuti Bahfiarti³

¹Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Hasanuddin, Makassar (janisalande@gmail.com)

²Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Hasanuddin, Makassar (arianto@unhas.ac.id)

³Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Hasanuddin, Makassar (tutibahfiarti@yahoo.com)

ARTICLE INFO

Keywords:

mobile gaming, family satisfaction, video games, Mobile Legends

Katakunci:

mobile gaming, kepuasan hubungan keluarga, video game, Mobile Legends.

How to cite:

Lande, J.P., Arianto & Bahfiarti, T. (2019). Pengaruh *Mobile Gaming* Pada Tingkat Kepuasan Hubungan Keluarga. *Kareba : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(2), 289-299

ABSTRACT

This study examined the effect of playing the mobile game Mobile Legends: Bang Bang on family satisfaction. Family satisfaction was measured using a translated and slightly modified version of Olson's Family Satisfaction Scale. Mobile Legends: Bang Bang players were recruited to take part in an online survey as a prerequisite for registration in a Mobile Legends: Bang Bang competition. In total, 203 valid responses were collected. Correlational analysis uncovered that there is a positive and significant correlation between almost all items measuring the level of play with the quality of family relationships. This explains that the higher the level of use, the quality of the relationship also tends to be high except for indicators of the amount of money spent that has no relationship at all with relationship satisfaction.

Abstrak

Penelitian ini menguji pengaruh bermain game mobile Mobile Legends: Bang Bang pada kepuasan hubungan keluarga. Kepuasan Hubungan keluarga diukur menggunakan versi skala kepuasan hubungan keluarga/family Satisfaction Scale (FSS) Olson yang diterjemahkan dan sedikit dimodifikasi. Pemain Mobile Legends: Bang Bang mengisi kuesioner survei online sebagai prasyarat untuk pendaftaran kompetisi Mobile Legends: Bang Bang. Secara total, 203 tanggapan yang valid dikumpulkan. Analisis korelasional mengungkapkan bahwa ada korelasi positif dan signifikan antara hampir semua item pengukuran tingkat bermain dengan kualitas hubungan keluarga. Hal ini menjelaskan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan maka kualitas hubungan juga cenderung akan tinggi kecuali pada indikator jumlah uang yang dihabiskan yang tidak memiliki hubungan sama sekali dengan kepuasan hubungan.

1. PENDAHULUAN

Teknologi internet telah mengubah cara kita berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain. Internet kini menjadi saluran komunikasi yang semakin sering digunakan oleh generasi milenial. Hal ini mendorong berkembangnya video games dengan berbagai fitur-fitur sosial. Para pemain dapat menciptakan hubungan akrab dengan orang di kota, pulau, ataupun negara lain.

Di Asia Tenggara, dan Indonesia khususnya, perpustakaan gaming pada lokasi-lokasi tertentu seperti game center dan warung internet (warnet) melahirkan budaya gaming yang bersifat sosial. Terbentuknya komunitas-komunitas game dan kecanduan bermain game karena hobi ini menimbulkan kebiasaan membolos sekolah dan malas belajar, sehingga hobi gaming akhirnya memiliki citra negatif di mata masyarakat, Angela (2013).

Di tahun 2018, diperkirakan sekitar 2,3-milyar orang di seluruh dunia bermain video game dan 95% di antaranya adalah pemain game mobile (Newzoo, 2017). Statista (2019) mencatat di Indonesia sendiri, pada tahun 2019, penghasilan dari mobile gaming mencapai 624 juta USD atau setara 8 triliun rupiah, dengan total pemain game mobile mendekati 43 juta jiwa. Data yang sama pun menunjukkan bahwa 15.9% dari semua pengguna smartphone, bermain game mobile. Hal ini menunjukkan game mobile telah menempati posisi teratas pada kategori game yang paling banyak dan paling sering digunakan.

Dari kategori game mobile, Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) yang merupakan game bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) menjadi salah satu game yang memiliki pengguna terbesar di Indonesia. Kedua judul game MOBA terpopuler di mobile adalah MLBB dan Arena of Valor (AoV).

MLBB khususnya menargetkan pasar di Asia Tenggara sehingga menjadi MOBA pilihan di Indonesia. Menurut angka penetrasi mobile games di Indonesia (Statista, 2019) dan laporan mengenai userbase dari Moonton (Adzani, 2018), sekitar 1/2 dari semua pemain mobile games di Indonesia bermain MLBB. Moonton sendiri adalah developer pengembang MLBB. Karena popularitasnya tersebut, MLBB kemudian disasar untuk menjadi salah satu game yang akan dipertandingkan dalam Southeast Asian Games 2019.

Data-data diatas menunjukkan bahwa Gaming yang dulunya dipandang sebagai hobi sebagian orang, kini telah berubah menjadi bentuk hiburan yang dapat dinikmati masyarakat dari semua kalangan. Hal ini dapat terjadi karena kombinasi dua faktor: (1) pertumbuhan cepat ekonomi Indonesia sehingga ekonomi kelas menengah berkembang pesat, (2) tren pengembangan game yang beralih dari produk AAA/konsol ke produk free-to-play/mobile. Pertumbuhan kelas menengah di Indonesia menghasilkan generasi baru yang memiliki disposable income (uang siap dibelanjakan) lebih yang dapat disalurkan ke hobi-hobi seperti video games.

Perkembangan teknologi internet dan video games yang begitu pesat menimbulkan berbagai pertanyaan tentang dampak teknologi pada perkembangan sosial di masa muda. Hasil kajian Yee, N. (2006), menemukan bahwa bermain video games tidak berdampak negatif pada perkembangan mental anak-anak. Kajian Lei dan Wu (2007), menunjukkan bahwa teknologi internet telah menjadi alat bantu bagi banyak anak muda dalam pembentukan identitas diri. Lei dan Wu juga menemukan bahwa penggunaan internet juga dipengaruhi oleh hubungan si pemain dengan sosok ayah; anak muda yang merasa tidak memiliki hubungan sosial berarti di dunia nyata dapat membentuk hubungan berarti di dunia maya. Menurut Griffiths, dkk. (2004), video game online menuntut tingkat interaksi sosial dan kerjasama yang relatif tinggi. Beberapa pemain harus dapat bekerjasama demi mencapai tujuan bersama. Dalam penelitian yang sama, Griffiths menemukan bahwa sebagian besar pemain video game online, baik laki-laki maupun perempuan, membentuk hubungan persahabatan yang erat dengan pemain lain dalam lingkungan game. Video game online telah menjadi sarana bagi anak muda untuk saling berinteraksi dan membentuk hubungan dekat.

Redmond (2010) menemukan semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game, semakin sedikit total waktu komunikasi si pemain dengan orang tua dan saudara-saudaranya. Akan tetapi, dalam penelitian yang sama, Redmond menyatakan total waktu bermain game tidak punya dampak positif maupun negatif pada kedekatan hubungan si pemain dengan anggota keluarga lain.

Perlu diperhatikan bahwa penelitian-penelitian sebelumnya dilakukan di negara-negara maju di mana lingkungan dan budaya gamers sangat berbeda dengan kenyataan di negara-negara berkembang seperti Indonesia. Dinamika komunikasi keluarga di Indonesia baru mulai tersentuh oleh teknologi internet dan video games online, sedangkan di negara-negara lokasi penelitian-penelitian di atas seperti Amerika Serikat video games, khususnya video games online, telah menjadi hobi populer sejak tahun 1990an. Menurut laporan dari Entertainment Software Association (2018) umur rata-rata gamers di Amerika Serikat adalah 35 tahun. Hasil kajian Kutner, dkk (2008) menunjukkan bahwa orang tua (di Amerika Serikat) semakin sadar akan pentingnya video games dalam kehidupan sosial anak-anak mereka dan tingkat penerimaan orang tua terhadap video games sebagai alat sosial sedang naik. Di Amerika Serikat, hanya 25% gamers berumur 10-20 tahun, 33% berumur 21-35 tahun, 27% berumur 36-50 tahun, dan 15% berumur lebih dari 50 tahun. Laporan yang sama menemukan bahwa di Indonesia bermain game adalah hobi anak muda: 36% gamers di Indonesia berumur 10-20 tahun, 47% gamers berumur 21-35 tahun, 17% berumur 36-50 tahun, dan pemain di atas 50 tahun mendekati 0%.

Ada keperluan untuk melakukan riset tentang dampak media baru pada dinamika komunikasi keluarga di Indonesia. Generasi internet mencapai umur dewasa dan akan menggantikan generasi sebelumnya sebagai tulang punggung perekonomian negara. Saat ini sangat tepat untuk mengamati pengaruh budaya gaming dan teknologi internet pada dinamika komunikasi dalam keluarga. Berbeda dengan kondisi di negara-negara maju, Indonesia masih berada di persimpangan generasi saat para pemuda sangat terbiasa bermain game memiliki orang tua yang tidak bermain game sama sekali. Hal ini menjadikan penelitian mengenai game dan keluarga menarik untuk diangkat.

Sebagai sebuah system, keluarga seringkali menjadi topik penelitian. Hubungan antara bermain game dan Kepuasan hubungan komunikasi keluarga hingga saat ini belum pernah tersentuh oleh penelitian, utamanya di Indonesia. Penelitian ini banyak dibahas dan menjadi topic pada penelitian-penelitian mengenai kualitas hubungan keluarga di barat.

Berdasar hal diatas, peneliti kemudian menganggap perlu untuk meneliti pengaruh dari video game, khususnya pada game Mobile Legends: Bang Bang yang menjadi salah satu pilihan fokus kajian game terhadap kepuasan hubungan keluarga. Penelitian dilakukan pada pemain Mobile Legend: Bang Bang yang mengikuti turnamen MLBB di Kota Makassar.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Responden

Link survei online dibagikan kepada para peserta untuk studi ini. Peserta adalah pemain Mobile Legends: Bang yang mendaftar untuk bersaing dalam kompetisi MLBB lokal, dan menyelesaikan survei online adalah bagian yang diperlukan dari proses pendaftaran. Ketika responden melamar untuk berpartisipasi dalam turnamen MLBB, asumsinya adalah kumpulan peserta akan sedikit lebih serius tentang MLBB, mendedikasikan lebih banyak waktu daripada permainan daripada rata-rata pemain.

Dari 215 peserta, 12 orang mengembalikan data yang tidak lengkap atau tidak dapat digunakan. Sehingga data yang valid berasal dari 181 adalah laki-laki (89,2%) dan 22 adalah perempuan (10,8%). Mayoritas responden telah menyelesaikan sekolah menengah atas, dengan jumlah 159 (78,3%) dari peserta. Usia rata-rata adalah 22 tahun dengan segmen terbesar dari peserta, berusia antara 19-24,

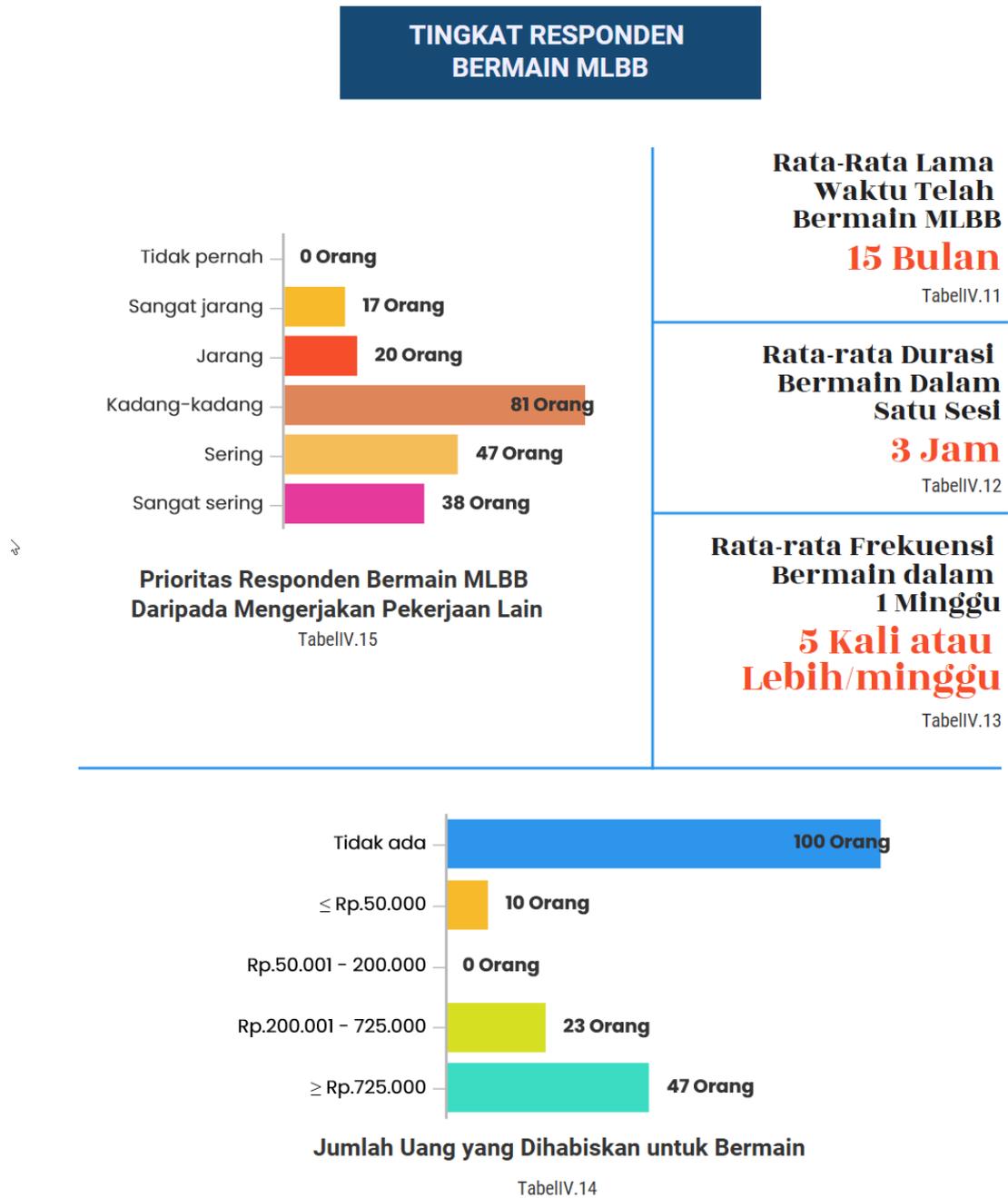
berjumlah 108 orang (49,2%). Makassar adalah kelompok etnis terbesar dengan 91 (44,8%) dari peserta. Kelompok etnis terbesar kedua adalah Bugis dengan 62 orang (30,5%) dari peserta.

2.2. Teknik Pengumpulan Data

Peserta diminta untuk mengisi survei online yang dibuat menggunakan formulir online. Survei tersebut berisi sepuluh pertanyaan yang diambil dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh penulis (Lande, 2019) yang diadopsi dari Family Satisfaction Scale Olson, dkk (2006) yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Skala Kepuasan Hubungan Keluarga adalah kuesioner pendek yang mengevaluasi karakteristik hubungan antara orang tua dan anak berdasarkan skala lima poin. Laporan Skala Kepuasan Hubungan Keluarga telah menunjukkan bahwa ia memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi, dengan alpha Cronbach 0,90 (Olson, dkk., 2006). Survei ini juga berisi pertanyaan tentang seberapa sering peserta bermain MLBB, berapa lama mereka telah bermain game, dan berapa lama sesi rata-rata MLBB berlangsung untuk mereka. Ini dirancang untuk mendapatkan pemahaman tentang pola permainan peserta.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai tingkat bermain responden dapat dilihat pada Gambar 1. Data menunjukkan bahwa, para pemain MLBB yang menjadi responden, rata-rata memiliki tingkat bermain MLBB yang tinggi. Setelah mengetahui hasil data dari tingkat bermain, peneliti kemudian melihat bagaimana pengaruhnya pada kepuasan hubungan keluarga.



Gambar 1. Tingkat Responden Bermain MLBB
Sumber: Lande, 2019

Tes reliabilitas dilakukan pada Skala Kepuasan Hubungan Keluarga/*Family Satisfaction Scale* (FSS) yang diadopsi dan diterjemahkan. Tabel 1 menunjukkan bahwa pertanyaan Skala Komunikasi Keluarga masih sangat andal bahkan setelah diterjemahkan ke Bahasa Indonesia (Cronbach's alpha = 0,952).

Tabel 1. Analisis skala reliabilitas dari pertanyaan pada kuesioner mengenai tingkat kepuasan hubungan keluarga

Skala	Cronbach's Alpha	Jumlah Item
FSS	0,952	10

Sumber: Lande, 2019

Analisis komponen utama yang dilakukan pada item Kualitas Hubungan Keluarga (Olson, 2006) menunjukkan bahwa semua item memiliki beban yang sangat tinggi pada satu dimensi (lihat Tabel 2). Dimensi ini diberi label "Kepuasan Hubungan keluarga".

Tabel 2. Analisis komponen pada item Kepuasan Hubungan Keluarga

	Component
	1
Seberapa puaskah Anda dengan tingkat kedekatan antar anggota keluarga?	0,799
Seberapa puaskah Anda dengan kemampuan keluarga Anda untuk menghadapi tekanan?	0,797
Seberapa puaskah Anda dengan kemampuan keluarga Anda untuk beradaptasi pada berbagai perubahan?	0,839
Seberapa puaskah Anda dengan kemampuan keluarga Anda untuk berbagi pengalaman dan cerita yang positif?	0,871
Seberapa puaskah Anda dengan kualitas komunikasi antar anggota keluarga?	0,810
Seberapa puaskah Anda dengan kemampuan keluarga Anda untuk menyelesaikan konflik keluarga?	0,856
Seberapa puaskah Anda dengan jumlah waktu yang dihabiskan bersama keluarga?	0,858
Seberapa puaskah Anda dengan cara keluarga Anda mendiskusikan masalah?	0,874
Seberapa puaskah Anda dengan cara keluarga Anda mengungkapkan kritikan?	0,821
Seberapa puaskah Anda dengan tingkat kepedulian dalam keluarga.	0,835

Extraction Method: Principal Component Analysis.

a. 1 components extracted.

Sumber: Lande, 2019

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, skor kepuasan hubungan keluarga responden yang bermain *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Skor Kepuasan Hubungan Keluarga Responden Pemain *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)**

	FSS
Mean	39,11
Median	41,00
Std. Deviation	7,830

*dihitung berdasarkan total skor 10-50 yang menunjukkan semakin tinggi total jumlah skor maka semakin tinggi kualitas hubungan

Sumber: Lande, 2019

Skor kepuasan hubungan keluarga responden yang bermain *Mobile Legends: Bang Bang* menunjukkan angka 10 – 50. Semakin tinggi jumlah skor FSS, maka semakin tinggi pula kualitas hubungan keluarga responden pemain *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)*. Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan pada tabel diatas, responden yang bermain *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* memiliki skor FSS rata-rata 39, 11 dengan median 41,00. Hal ini menunjukkan bahwa responden yang bermain *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* memiliki tingkat kualitas hubungan keluarga yang tinggi.

Pengukuran Kualitas Hubungan keluarga dengan menggunakan skala tersebut, merujuk pada Model Olson (2006b) yang menjelaskan bahwa Tingkat Kepuasan Keluarga mengukur kepuasan fleksibilitas dan kepuasan kohesi serta kepuasan Komunikasi.

Olson, dkk (2006) menginterpretasikan nilai rata-rata pada FSS menjadi skoring yang memperlihatkan tingkat kepuasan hubungan keluarga. Berdasarkan nilai rata-rata FSS pada penelitian ini yakni 39.11 dengan median 41,00 dan deviasi standar 7,830, mendekati nilai rata-rata dan deviasi standar untuk interpretasi skoring Olson, dkk (2006) yakni rata-rata 3,79 dengan deviasi standar 8,5. Untuk hal tersebut, peneliti dapat menggunakan interpretasi skoring Olson untuk melihat tingkat kepuasan hubungan keluarga responden pemain MLBB.

Tabel 4. Tabel Skor Interpretasi Kepuasan Keluarga

Family Satisfaction: Interpretation of Scores

Percentage and Levels	Family Satisfaction	Family Satisfaction	
		Raw	Percent
Very High 86-99%	Family members are very satisfied and really enjoy most aspects of their family.	50	99
		49	98
		48	97
		47	94
		46	92
		45	87
High 61-85%	Family members are satisfied with most aspects of their family.	44	84
		43	79
		42	75
		41	71
		40	66
Moderate 36-60%	Family members are somewhat satisfied and enjoy some aspects of their family.	39	58
		38	51
		37	45
		36	40
Low 21-35%	Family members are somewhat dissatisfied and have some concerns about their family.	35	35
		34	30
		33	28
		32	25
		31	23
		30	21
Very Low 10-20%	Family members are very dissatisfied and are concerned about their family.	29	18
		28	15
		27	13
		26	12
		10-25	10

	<i>Mean*</i>	<i>Standard Deviation</i>	<i>Alpha Reliability</i>	<i>Test-Retest</i>
<i>Family Satisfaction</i>	37.9	8.5	.92	.85

**Mean and scoring levels based on 2,465 persons*

Sumber: Olson, dkk., 2006

Dari data skoring dan interpretasi Olson, dkk. (2006) terkait Family Satisfaction Scale, hasil penelitian dengan skor 39,11 dan median 40,00 menunjukkan level kepuasan hubungan yang *High* dengan interpretasi bahwa anggota keluarga merasa puas dan menikmati hampir semua aspek dari keluarganya.

Analisis korelasi dilakukan untuk tujuan menemukan korelasi potensial antara faktor kepuasan hubungan keluarga dan rentang waktu bermain, frekuensi bermain, durasi bermain satu sesi, prioritas bermain dan jumlah uang yang dihabiskan.

Tabel 5. Korelasi Tingkat Bermain *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* terhadap Kualitas Hubungan Keluarga

	Rentang waktu telah bermain	Frekuensi bermain per minggu	Durasi bermain dalam satu sesi	Prioritas bermain MLBB	Jumlah uang yang dihabiskan	FSS
Rentang waktu telah bermain	1.000					
Frekuensi bermain per minggu	.419**	1.000				
Durasi bermain dalam satu sesi	.286**	.357**	1.000			
Prioritas bermain MLBB	.272**	.430**	.387**	1.000		
Jumlah uang yang dihabiskan	.328**	.256**	.213**	.085	1.000	
FSS	.152*	.365**	.161*	.383**	.028	1.000

Sumber: Lande, 2019

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa ada korelasi positif dan signifikan antara rentang waktu telah bermain, Frekuensi bermain per minggu, durasi bermain dalam satu sesi dan prioritas bermain *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* terhadap kepuasan hubungan keluarga.

Faktanya, satu-satunya variabel yang tidak memiliki korelasi signifikan dengan kepuasan hubungan keluarga adalah jumlah uang yang dihabiskan oleh pemain.

Hasil penelitian yang menunjukkan adanya korelasi positif dan signifikan yang menjelaskan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan maka kepuasan hubungan juga cenderung akan tinggi kecuali pada indikator jumlah uang yang dihabiskan yang tidak memiliki hubungan sama sekali dengan kepuasan hubungan. Hasil tidak menunjukkan hubungan kausalitas langsung antara keduanya tetapi menunjukkan kemungkinan yang signifikan/dugaan adanya pengaruh antara keduanya.

Teori pertukaran sosial yang diungkapkan Thibaut dan Kelly (Redmond, 2015), Thibaut dan Kelly mengungkapkan bahwa dalam menjalin sebuah relasi atau hubungan, manusia memperhitungkan *cost* dan *benefit*. Jika kita melihat hasil penelitian yang telah dijabarkan diatas, hal ini mengindikasikan bahwa pada relasi hubungan pada saat pemain MLBB lebih memilih bermain sebagai tahap mencari keuntungan/reward, maka bukan kepuasan hubungan keluarga yang mereka korbankan.

Ketika mereka menginvestasikan waktu untuk bermain bahkan memprioritaskan bermain MLBB dibandingkan melakukan pekerjaan lainnya mereka memilih bermain sebagai *reward* atau stimulus, sejalan dengan teori Thibaut dan Kelly dan Homans, secara otomatis ada hal yang dikorbankan atau ditukarkan. Kemungkinan ada hal/faktor diluar penelitian ini yang dikorbankan oleh responden pemain MLBB. (Lande, 2019)

Hasil penelitian ini mendukung temuan Durkins & Barber (2002) yang mengatakan bahwa tidak ada bukti yang menunjukkan pengaruh negatif akibat bermain game. Dalam beberapa dimensi pengukuran, para pemain game mendapat skor lebih baik daripada teman sebaya yang tidak pernah bermain game. Penelitian Durkin dan Barber menjelaskan bahwa gamer cenderung memiliki tingkat

kedekatan keluarga yang tinggi dibandingkan dengan remaja yang tidak bermain game sama sekali yang menyiratkan bahwa kohesi sosial dalam keluarga umumnya lebih tinggi dengan gamer.

Temuan ini juga bertentangan dengan banyak penelitian yang dilakukan di Indonesia pada topik video game dan perkembangan masa kanak-kanak seperti Efendi (2014) yang mengklaim video game berbahaya bagi perkembangan sosial anak dan menciptakan keretakan antara orang tua dan anak. Ini adalah temuan yang perlu ditelusuri lebih lanjut dalam penelitian selanjutnya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan tabel interpretasi kepuasan keluarga Olson, dkk. (2006), hasil penelitian menunjukkan bahwa para pemain MLBB memiliki level kepuasan hubungan yang *High* dengan interpretasi bahwa anggota keluarga merasa puas dan menikmati hampir semua aspek dari keluarganya. Sedangkan berdasarkan hasil uji korelasi menunjukkan adanya korelasi positif dan signifikan antara hampir semua item pengukuran tingkat bermain dengan kualitas hubungan keluarga. Hal ini menjelaskan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan maka kualitas hubungan juga cenderung akan tinggi kecuali pada indikator jumlah uang yang dihabiskan yang tidak memiliki hubungan sama sekali dengan kepuasan hubungan.

Hasil tidak menunjukkan hubungan kausalitas langsung antara keduanya tetapi menunjukkan kemungkinan yang signifikan/dugaan adanya pengaruh antara keduanya.

Studi ini menampilkan bahwa meskipun responden cenderung memiliki tingkat bermain MLBB yang tinggi, tapi mereka masih memiliki tingkat kepuasan hubungan keluarga yang tinggi pula.

Sebuah ini mendukung studi sebelumnya oleh Durkins & Barber (2002) yang menyarankan hubungan potensial antara bermain game dan kedekatan keluarga.

Studi ini hanya menampilkan pola/trend yang muncul antara bermain game dengan tingkat kepuasan hubungan keluarga pemain MLBB dan bukan hubungan pengaruh langsung. Oleh sebab itu, peneliti menyarankan adanya penelitian lanjutan terkait hal tersebut dengan mengambil jumlah sampel yang lebih banyak dari populasi yang lebih luas.

REFERENSI

- Adzani, Fadli. 2018. *Ini Jumlah Pemain Mobile Legends di Indonesia yang diungkapkan Moonton*. <https://hai.grid.id/read/07900603/ini-jumlah-pemain-mobile-legends-di-indonesia-yang-diungkapkan-moonton?page=all> (diakses tanggal 3 Maret 2019, pukul 12:30)
- Angela. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. e-Journal Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman. 2013;1(2):523-544.
- Durkin, K., & Barber, B. 2002. *Not so Doomed: Computer Game Play and Positive Adolescent Development*. *Applied Developmental Psychology*, 23, 373-392.
- Efendi, N. A. (2014). *Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar (Studi Kasus pada Warung Internet di Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- E. S. Association. 2018. *Sales, Demographic and Usage Data - Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. Entertainment Software Association, Washington DC.

- Griffiths, M., Davies, M., & Chappell, D. 2004. *Demographic Factors and Playing Variables in Online Gaming*. *CyberPsychology and Behavior*, 2004, 7, 487-497.
- Kutner, L., Olson, C., Warner, D., & Hertzog, S. 2008. *Parents' and Sons' Perspectives on Video Game Play*. *Journal of Adolescent Research*, 23, 76-96.
- Lande, J. P., Pengaruh Penggunaan Video Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) Terhadap Kualitas Hubungan Dan Kuantitas Komunikasi Keluarga Pada Pemain Mobile Legends Makassar. Thesis, Program Pascasarjana Universitas Hasanuddin, Makassar, Indonesia, 2019.
- Lei, L., & Wu, Y. 2007. *Adolescents' Paternal Attachment and Internet Use*. *CyberPsychology and Behavior*, 10, 633-639.
- Mitchell, K., Becker-Blease, K., & Finkelhor, D. 2005. *Inventory of Problematic Internet Experiences Encountered in Clinical Practice*. *Professional Psychology: Research and Practice*, 36, 498-509.
- Newzoo. 2017. *The Indonesian Gamer 2017*. <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017/>. (diakses pada 3 juni 2019, pukul 15.30)
- Olson, D.H., Gorall, D.M., Tiesel, J.W. 2006. *FACES IV Package. Administration Manual*. Minneapolis: Life Innovations.
- Olson, D.H. 2006b. *Family Satisfaction Scale (FSS)*. Minneapolis: Life Innovations.
- Redmond, Dustin L. 2010. *The Effect of Video Games on Family Communication And Interaction*. Master of Science, Department Human Development and Family Studies Iowa State University: USA
- Statista. 2019. *Mobile Games Indonesia*. <https://www.statista.com/outlook/211/120/mobile-games/indonesia>. (diakses pada 12 Juli 2019, pukul 18.20)
- Yee, N. 2006. *The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-user Online Graphical Environments*. <http://www.nickyee.com/pubs>. (diakses pada 28 Februari 2019, pukul 19.20)