



The Influence of Esports on Adolescents' Social Skills

Djakwan Vici Mulyadi¹⁾, Mustika Fitri²⁾ Septian Williyanto³⁾

Program studi Ilmu Keolahragaan
Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

¹²³Universitas Pendidikan Indonesia

Email: ¹djakwan02@upi.edu, ²mustikafitri@upi.edu, ³septianwilliyanto@upi.edu

ABSTRACT

The incredible popularity of video games among teenagers today is a direct result of technological advances over the last few decades. With smartphones that are now more and more available to the general public. Previous research findings are still raising concerns in the esports community about how teenage esports players can provide valuable socializing time with peers and family. and esports players show that interacting with friends online is more enjoyable and satisfying than doing it in person. The study aims to test the impact of esports on adolescent social skills. This research is quantitative and correlational. The respondents in this study were teenagers who often played esports games, which amounted to 13 respondents. Selection of research subjects using purposive sampling method. This study uses the Real and Electronic Communication Skills questionnaire (RECS). The data gathered showed that five teenagers had low social skills, four people with adequate social skill, three people with high social skills and one person with very high social skill.

Keywords: Esports, Social Skill, Teenager

Pengaruh Esports Terhadap Keterampilan Sosial Remaja

ABSTRAK

Popularitas *video game* dikalangan remaja yang sangat luar biasa saat ini adalah akibat langsung dari kemajuan teknologi selama beberapa dekade terakhir. Dengan *smartphone* yang kini semakin banyak tersedia untuk masyarakat umum. Hasil penelitian sebelumnya masih mendapatkan kekhawatiran komunitas esports tentang bagaimana pemain esports remaja dapat memberikan waktu sosialisasi yang berharga dengan teman sebaya dan keluarga. dan pemain esports menunjukkan bahwa berinteraksi dengan teman *online* lebih menyenangkan dan memuaskan daripada melakukannya secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh esports terhadap keterampilan sosial remaja. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat *korelational*. Responden penelitian ini adalah remaja yang sering mengikuti *tournament* esports dan aktif dalam perkuliahan, yang berjumlah 13 responden. Pemilihan subjek penelitian menggunakan metode *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan kuesioner *Real and Electronic Communication Skills questionnaire (RECS)*. Dari hasil pengumpulan data didapati dari 5 remaja mempunyai keterampilan sosial yang rendah, 4 orang dengan keterampilan social yang cukup, 3 orang dengan kemampuan sosial yang tinggi dan 1 orang dengan keahlian sosial yang sangat tinggi.

Kata Kunci: Esports, Keterampilan Sosial, Remaja

© 2023 UNIVERSITAS INSAN BUDI UTOMO

P-ISSN 2613-9421

E-ISSN 2654-8003

Info Artikel

Dikirim : 22 September 2023

Diterima : 14 November 2023

Dipublikasikan : 30 November 2023

✉ Alamat korespondensi: djakwan02@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari,
Kota Bandung, Jawa Barat 40154, Indonesia

PENDAHULUAN

Komunikasi penting bagi semua orang. Apakah itu interpersonal atau intrapersonal, resmi atau kebetulan, bisnis atau komunikasi antara dosen dan mahasiswa untuk memotivasi. Komunikasi sangat penting karena mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan (Sadiah et al., 2021). Saat ini, ketika teknologi dan ilmu pengetahuan semakin maju, hal itu pasti akan berdampak pada remaja, baik dengan cara yang positif maupun negatif. *Game online* adalah temuan baru yang membuat orang kreatif. *Game online* ini dapat membantu remaja berinteraksi satu sama lain secara sosial tanpa harus bertemu langsung (Safitri, 2020). Setiap permainan yang dimainkan melalui internet memungkinkan pemain untuk berinteraksi, berpetualang, dan bahkan membentuk komunitas sendiri (Adiningtyas, 2018). *Game* berbasis internet menawarkan lebih banyak fasilitas karena pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain dari seluruh dunia melalui media *chat*. Permainan *online* dirancang untuk menumbuhkan rasa penasaran dan keinginan untuk nilai tinggi, sehingga pemain dapat melupakan waktu santai dengan bermain *game* (Mustikasari et al., 2020)

Popularitas *video game* dikalangan remaja yang sangat luar biasa saat ini adalah akibat langsung dari kemajuan teknologi selama beberapa dekade terakhir. Dengan *smartphone* yang kini semakin banyak tersedia untuk masyarakat umum (Cottrell et al., 2019). Menurut (Rachmawan & Adnas, 2022) hampir 97% anak-anak bermain *video game* setiap hari. Selain itu, bukti lainnya adalah banyaknya rilis *game* baru dan platform inovatif yang dihasilkan dari popularitasnya. Dengan popularitasnya, bermain *video game* saat ini telah menjadi salah satu kegiatan rekreasi anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Baru-baru ini, bermain *video game* telah menjadi profesional dan lebih kompetitif maka dari itu, bermain *video game* berkembang menjadi pekerjaan bagi sebagian kecil pemain. (Bányai et al., 2019). Olahraga elektronik, atau yang sekarang kita sebut sebagai esports, adalah hasil dari karir *game* kompetitif yang saat ini berkembang di level amatir dan profesional. (Shulze et al., 2021). Selain itu, esports sekarang menjadi salah satu cabang olahraga di Asian Games 2022 di Hangzhou, Tiongkok. Masuknya ke dalam cabang olahraga tersebut menunjukkan peningkatan popularitas esports di seluruh dunia (Faherty, 2018).

Besarnya pasar esports global yang berdampak di Indonesia menunjukkan betapa cepatnya perkembangan *Electronic Sports* (Esports) selama lima tahun terakhir. Indonesia merespon pertumbuhan esports dengan membentuk *Indonesia Esports Association* (IeSPA) pada tahun 2014 di bawah pengawasan Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI) dan secara resmi mengakui organisasi esports nasional. Jumlah peserta esports meningkat sebesar +36,1% (atau 9,5 juta orang) di kawasan Asia Tenggara, dengan Indonesia berada di urutan kedua dengan angka 3,1% (atau 2 juta peserta) (Apriani & Yuono, 2019). Dengan jumlah esports yang berkembang dengan pesat berkat Kolaborasi Bekraf, Kemenpora, Kemenkominfo, KSP yang bekerja sama dengan IESPL (*Indonesia Esports Premier League*), Piala Presiden 2019 dibuat sebagai salah satu bentuk dukungan pemerintah Indonesia untuk mendorong perkembangan esports di tanah air (Rinaldi & Krisnadi, 2019). Meski didukung pemerintah, esports masih dipandang negatif oleh banyak pihak karena risiko biologis (nutrisi, suplementasi, gairah fisiologis, cedera dan nyeri, serta tidur), risiko psikologis (stres, koping, kelelahan kognitif, kecanduan *game*, dan kesehatan mental yang buruk), dan risiko sosial. (Shulze et al., 2021)

Dari hasil penelitian (Shulze et al., 2021) yang berjudul “*The Biopsychosocial Factors That Impact esports Players’ Well-Being: A Systematic Review*” masih mendapatkan kekhawatiran komunitas esports tentang bagaimana pemain esports remaja dapat memberikan waktu sosialisasi yang berharga dengan teman sebaya dan keluarga. Permasalahan ini juga terdapat pada penelitian (Hellström et al., 2012) yang mengatakan bahwa pemain esports menunjukkan bahwa berinteraksi dengan teman *online* lebih menyenangkan dan memuaskan daripada melakukannya secara langsung. Hal ini bisa menjadi salah satu risiko keterampilan sosial pemain esports menurun disaat berkomunikasi dengan teman secara langsung. Maka dari itu, Perlu diteliti apakah terdapat pengaruh esports terhadap kemampuan sosial dikalangan remaja, hal ini diteliti lebih lanjut agar menjawab kekhawatiran dari penulis sebelumnya.

METODE

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut (jack R. Freankel, Norman E. Wallen, 2012) Angka adalah komponen utama dari data kuantitatif. Biasanya, peneliti kuantitatif mendasarkan pekerjaan mereka pada gagasan bahwa fakta dan emosi dapat dibedakan dan bahwa dunia adalah satu realitas yang terdiri dari fakta yang dapat ditemukan. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional explanatory desain. Menurut (Umar, 2007) explanatory desain adalah studi yang menunjukkan bahwa dua atau lebih variabel yang diteliti memiliki hubungan dan sebab akibat. Tujuan penelitian penjelasan adalah untuk memeriksa hipotesis-hipotesis dan bagaimana variabel independen dan dependen mempengaruhi satu sama lain (Sugiyono, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh esports terhadap keterampilan sosial remaja. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah Remaja yang sering mengikuti *tournament game* esports. Populasi pada penelitian ini adalah pemain esports remaja, dengan menggunakan Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan metode *Purposive Sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel dengan memperhatikan pertimbangan tertentu. Penelitian ini menggunakan penilaian personal untuk memilih sampel. Adapun kriteria sampel pada penelitian ini, yaitu: 1) Sering mengikuti *tournament* esports 2) Berusia 15-20 tahun

Instrument yang digunakan penelitian ini berupa kuesioner yang disebarakan kepada remaja yang bermain *game* esports. Dalam penelitian ini menggunakan kuesioner *Real and Electronic Communication Skills questionnaire* (RECS) (Mantzouranis et al., 2019) yang terdiri dari 36 dibagi menjadi komunikasi secara langsung dan tidak langsung yaitu *Real Communication Skills* (RCS) dan *Electronic Communication Skills* (ECS). Setiap subskala terdiri dari 18 item yang mencerminkan item dari subskala lainnya dan mengukur empat dimensi keterampilan sosial (kemampuan bersosialisasi, Keterbukaan Diri, Penguraian Emosi, dan Ketegasan). Kuesioner ini juga menggunakan skala likert 5 pilihan jawaban dan Setiap skala memberi pilihan tingkat setuju atau tidak setuju.

Item ^a	Factor 1 sociality	Factor 2 self-disclosure	Factor 3 emotion discoding	Factor 4 assertiveness
RCS				
1. Meet new people	0.76	0.07	0.08	0.00
2. Invite new acquaintances to do activities	0.76	0.22	0.18	-0.04
8. Propose new things to interesting people	0.75	0.21	0.18	0.00
52. People say that I have many friends	0.59	0.04	0.15	0.25
48. Prefer hanging out with a large group of friends	0.54	-0.07	-0.17	0.18
10. Cry in front of others	0.07	0.78	0.08	-0.07
55. Rarely share my emotions ^b	0.12	0.76	0.05	0.09
11. Disclose things that scare me	0.12	0.73	0.05	0.11
28. Difficult to hide my emotions	0.01	0.65	-0.06	-0.27
23. Disclose things that I'm ashamed of	0.06	0.55	-0.07	0.29
21. Sense sadness of others, even if hidden	0.02	0.04	0.77	-0.03
49. Skilled in identifying emotions of others	0.06	-0.03	0.73	-0.07
15. Rarely wrong when thinking someone is happy	0.08	0.00	0.67	0.18
44. Easily realize when someone is angry	-0.01	0.04	0.64	0.09
27. Pay attention to body language	0.20	-0.03	0.50	0.07
24. Do not express opinions if different from that of others ^b	-0.16	-0.03	0.13	0.74
18. Express opinion even if it differs from respected person	0.20	0.09	0.08	0.69
30. Friends consider as assertive	0.24	0.03	0.01	0.63
% of variance explained	14.17%	14.13%	13.21%	9.72%
ECS				
22. Suggest to switch to private system (chatroom)	0.67	0.08	0.20	0.06
4. Favor chat publicly with large group of people	0.63	0.01	0.01	-0.03
5. Propose new things to interesting people	0.63	0.12	0.06	-0.05
10. Widen circle of online friends	0.61	0.03	0.15	0.14
43. Invite new acquaintances to do activities	0.59	0.24	0.06	-0.01
2. Disclose things that scare me	0.12	0.79	0.03	0.18
14. Disclose things that I'm ashamed of	0.01	0.77	-0.05	0.08
31. Easily share my emotions	0.15	0.68	0.26	-0.02
19. Difficult to hide my emotions	0.18	0.47	0.15	-0.27
37. Write long texts	0.05	0.36	0.16	0.16
36. Easily realize when someone is angry	0.07	0.10	0.76	0.04
30. Rarely wrong when thinking someone is happy	0.02	0.06	0.75	0.02
18. Sense sadness of others, even if hidden	0.17	0.16	0.74	-0.12
6. Skilled in identifying emotions of others	0.13	0.06	0.71	0.12
12. Pay attention to emotions	0.16	0.52	0.02	0.03
33. Do not express opinions if different from that of others ^b	-0.13	0.02	-0.12	0.80
27. Tell when I disagree with someone	0.09	0.12	0.06	0.78
3. Friends consider as assertive	0.23	0.12	0.29	0.48
% of variance explained	12.26%	12.35%	14.38%	9.28%

Note: Factor loadings > 0.32 are in boldface.
^aItem scale: 1 (strongly disagree) to 5 (strongly agree).
^bReverse scored item.
 ECS, Electronic Communication Skills; RCS, Real Communication Skills.

Gambar 1. pertanyaan *Real* and Electronic Communication Skills questionnaire (RECS)

Terdapat beberapa prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini. Tahap Persiapan diawali dengan mencari berbagai sumber yang berhubungan dengan variabel penelitian yaitu esports dan keterampilan sosial. Tahap pelaksanaan pengambilan data dilakukan secara *online* dengan menyebarkan link kuesioner kepada 13 remaja yang sering mengikuti *tournament* esports. Tahap analisis data tahap terakhir dari penelitian ini adalah analisis data menggunakan SPSS dengan uji *frequencies*. Diawali dengan pemeriksaan dan penyaringan kuesioner yang telah terkumpul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari kuesioner pada studi berjudul “Pengaruh Esports Terhadap Keterampilan Sosial Remaja” dari 13 remaja yang sering mengikuti *tournament* esports, disajikan dalam Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Penelitian Uji Frequencies

Kategori	Frekuensi	Persen	Valid Persen	Kumulatif Persen
Rendah	5	38.5	38.5	38.5
Cukup	4	30.8	30.8	69.2
Tinggi	3	23.1	23.1	92.3
Sangat tinggi	1	7.7	7.7	100.0
Total	13	100.0	100.0	

Berdasarkan data pada tabel 1, dapat ditentukan bahwa skor data survei esports terhadap keterampilan sosial remaja, diperoleh 5 orang dengan kemampuan sosial rendah, 4 orang dengan keterampilan sosial yang memadai, 3

orang dengan kemampuan sosial yang tinggi dan 1 orang dengan keahlian sosial yang sangat tinggi. Dalam Perhitungan skor kategori rendah, memadai, tinggi dan sangat tinggi pada skala Likert melibatkan pemberian nilai dan klasifikasi. Kategori tersebut berdasarkan skor total untuk setiap responden dengan menjumlahkan nilai-nilai yang mereka berikan. Rentang nilai yang akan dianggap sebagai kategori 1 rendah, memadai, tinggi dan sangat tinggi lalu kategorikan setiap responden berdasarkan skor total mereka ke dalam salah satu kategori ini. Proses ini membantu menganalisis data dan memberikan pemahaman tentang sejauh mana responden merespons pernyataan dalam survei atau penelitian. Sebagian besar skor secara keseluruhan menunjukkan bahwa keterampilan sosial remaja lemah. Hal ini terbukti berdasarkan jawaban remaja yang mengisi kuesioner ada 5 remaja yang sering mengikuti *tournament* esports dengan keterampilan sosial yang rendah. Berdasarkan data yang telah dianalisis, dinyatakan bahwa esports memiliki pengaruh buruk pada keterampilan sosial remaja.

Kemampuan sosial remaja termasuk kemampuan untuk mengidentifikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya mereka, membangun hubungan yang positif dengan orang lain, dan berpartisipasi dalam kelompok sosial (McKay, Matthew, Fanning, Patrick, Skeen, 2016). Berdasarkan data yang sudah diambil melalui kuisisioner RECS, keterampilan sosial remaja yang diteliti meliputi kemampuan bersosialisasi, Keterbukaan Diri, Penguraian Emosi, dan Ketegasan. Kebiasaan, hobi, dan keterlibatan remaja dalam aktivitas sosial yang memungkinkan mereka berinteraksi dengan teman sebaya adalah komponen penting yang mempengaruhi keterampilan sosial (Mahoney et al., 2005). Namun, terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk hobi yang tidak melibatkan interaksi sosial atau perilaku yang isolatif, seperti bermain *video game* terlalu banyak, dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial remaja. Studi sebelumnya telah menemukan bahwa bermain *video game* terlalu banyak dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata. (Ferguson, 2007).

Meningkatkan keterampilan sosial remaja adalah bagian penting dari perkembangan mereka. Beberapa pendekatan dan intervensi yang terbukti berhasil meningkatkan keterampilan sosial remaja telah menjadi subjek penelitian dan

perhatian dalam literatur. Partisipasi dalam kelompok atau kelompok sosial adalah salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial. Penelitian menunjukkan bahwa berpartisipasi dalam kelompok atau kelompok sosial memberikan remaja kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya, bekerja sama dalam proyek, dan belajar bagaimana bekerja sama dalam tim (Eccles & Barber, 1999). Pekerjaan sukarela dan layanan masyarakat juga dapat membantu remaja meningkatkan keterampilan sosial mereka. Melakukan pekerjaan sukarela membantu mereka memahami perspektif orang lain, belajar berempati, dan belajar bagaimana mereka dapat berkontribusi pada masyarakat. (Metz et al., 2003). Melalui interaksi dengan berbagai orang dan situasi, remaja belajar beradaptasi dan berkomunikasi dengan efektif. Untuk meningkatkan keterampilan sosial, remaja bisa mengikuti kegiatan Palang Merah Remaja (PMR), karena menurut hasil penelitian (Patel & Goyena, 2019) mengatakan bahwa keterlibatan remaja dalam kegiatan Palang Merah Remaja mempengaruhi pembentukan keterampilan sosial mereka. Tidak hanya Palang Merah Remaja, tetapi juga olahraga tradisional mempengaruhi keterampilan sosial. (Hadi et al., 2018) Peneliti mengatakan permainan tradisional meningkatkan keterampilan sosial remaja secara signifikan. Dengan kata lain, permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial remaja.

Olahraga elektronik, juga dikenal sebagai esports, dapat berdampak baik atau buruk pada keterampilan sosial remaja (Putri et al., 2021). (Riatti & Thiel, 2022) Remaja yang aktif dan berpartisipasi dalam kompetisi dapat menunjukkan efek positif dari esport. Mereka juga dapat belajar tentang kemajuan teknologi, mengatur strategi, dan meningkatkan konsentrasi. Pengaruh permainan esport pada budaya olahraga mencakup kerja keras, disiplin, rasa hormat, dan persaingan, sementara dampak karakter positif mencakup kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan kesopanan. (Nugroho et al., 2022). Selain menguntungkan individu, esports juga menguntungkan ekonomi Indonesia seperti yang dinyatakan oleh (Khudzaifah et al., 2023) mengatakan bahwa esports menguntungkan ekonomi Indonesia. Pada tahun 2018, *game* esports menghasilkan keuntungan sebesar \$905,6 juta, atau setara dengan Rp. 13,2 triliun di pasar global. Pasar olahraga non fisik diperkirakan akan mencapai \$125 miliar, atau lebih dari Rp.

1800 triliun di masa depan, dan Indonesia akan menjadi pasar esports terbesar ke-16 di dunia. Meskipun demikian, esport memiliki dampak negatif terhadap keterampilan sosial remaja.

Esports berdampak negatif pada perkembangan keterampilan sosial seseorang, terutama pada remaja (Turel & Bechara, 2016), Pemain esport seringkali terisolasi sosial karena menghabiskan banyak waktu di kompetisi *online* dan dunia maya. Terbatasnya interaksi langsung dengan teman sekelas, anggota keluarga, atau rekan kerja. Hal ini dapat mengganggu pertumbuhan keterampilan sosial yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa olahraga elektronik juga memengaruhi minat mereka dalam belajar. (Ula, 2023) yang mengatakan bahwa esports memengaruhi remaja, terutama minat mereka dalam belajar. Seringkali, remaja yang bermain *game online* tidak tertarik untuk belajar. Ini menunjukkan bahwa tidak ada perasaan senang saat belajar, kurangnya perhatian dan fokus pikiran pada pelajaran, kurangnya kemauan untuk belajar, dan kurangnya upaya untuk mewujudkan keinginan untuk belajar. Selain itu, masalah perilaku agresif juga telah dikaitkan dengan esport. Ada elemen kekerasan dalam beberapa *game* esport, dan pemain yang bermain *game* tersebut berulang kali dapat mengembangkan perilaku agresif. Studi telah menunjukkan bahwa jika pemain terpapar konten kekerasan dalam permainan *video*, itu dapat meningkatkan agresi dan perilaku kekerasan mereka. (Anderson & Dill, 2000).

Selain esports ternyata media sosial juga berpengaruh terhadap keterampilan sosial remaja dilihat dari hasil penelitian (Patel & Goyena, 2019) yang menyatakan bahwa banyak remaja yang menghabiskan waktunya untuk mengakses media sosial. Salah satu manfaat penggunaan media sosial saat ini adalah sebagai alat komunikasi, tetapi pada dasarnya media sosial sering disalahgunakan oleh remaja di bawah umur untuk mengakses hal-hal yang tidak pantas. Namun, hasil uji hipotesis di atas menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan media sosial dan keterampilan komunikasi seseorang. Ini pasti didukung oleh data statistik yang signifikan tentang keterampilan komunikasi dengan remaja yang sering menghabiskan waktunya di media sosial.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa esports memiliki pengaruh negatif terhadap keterampilan sosial remaja. Untuk peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh esports terhadap keterampilan sosial remaja dengan memperbanyak jumlah sampel agar hasil lebih akurat.

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan esports di masa depan dan juga dapat digunakan untuk mengurangi atau mencegah sisi negatif dari esports itu sendiri, seperti membatasi permainan esports dan memberikan pelatihan yang tepat. untuk mengembangkan karakter pemain esports yang memiliki kemampuan sosial yang kuat

DAFTAR RUJUKAN

- Adiningtyas, S. W. (2018). *Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*. 5(2), 55–64.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Apriani, K., & Yuono, D. (2019). Pusat Esport Jakarta. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(1), 204. <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i1.3957>
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351–365. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Cottrell, C., McMillen, N., & Harris, B. S. (2019). Sport psychology in a virtual world: Considerations for practitioners working in eSports. *Journal of Sport Psychology in Action*, 10(2), 73–81. <https://doi.org/10.1080/21520704.2018.1518280>
- Eccles, J. S., & Barber, B. L. (1999). Student council, volunteering, basketball, or marching band: What kind of extracurricular involvement matters? *Journal of Adolescent Research*, 14(1), 10–43. <https://doi.org/10.1177/0743558499141003>

- Faherty, F. R. (2018). Analisa Manajemen Redaksional Pada Surat Kabar Daerah Untuk Menarik Minat Pembaca Di Batam Pos Dan Tribun Batam. *Journal of Materials Processing Technology*, 1(1), 1–8. <http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024><https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252><http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001>
- Ferguson, C. J. (2007). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent Behavior*, 12(4), 470–482. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2007.01.001>
- Hadi, P., Sinring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.4474>
- Hellström, C., Nilsson, K. W., Leppert, J., & Slund, C. (2012). Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1379–1387. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.02.023>
- jack R. Freankel, Norman E. Wallen, H. H. H. (2012). *How To Design and Evaluate Research in Education* (Issue 1).
- Khudzaifah, K., Kristiyanto, A., Aprilijanto, T., & Riyadi, S. (2023). Analisis E Sport Sebagai Cabang Olahraga Baru. *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin (SinaMu)*, 4, 416. <https://doi.org/10.31000/sinamu.v4i1.7923>
- Mahoney, J. L., Larson, R. W., Eccles, J. S., & Lord, H. (2005). Organized activities as developmental contexts for children and adolescents. In *Organized Activities As Contexts of Development: Extracurricular Activities, After School and Community Programs* (pp. 3–22). <https://doi.org/10.4324/9781410612748>
- Mantzouranis, G., Baudat, S., & Zimmermann, G. (2019). Assessing online and offline adolescent social skills: Development and validation of the real and electronic communication skills questionnaire. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(6), 404–411. <https://doi.org/10.1089/cyber.2018.0655>
- McKay, Matthew, Fanning, Patrick, Skeen, M. (2016). *Communication skills for teens : how to listen, express, and connect for success*. Oakland, CA : New Harbinger Publications, Inc.

- Metz, E., McLellan, J., & Youniss, J. (2003). Types of voluntary service and adolescents' civic development. *Journal of Adolescent Research*, 18(2), 188–203. <https://doi.org/10.1177/0743558402250350>
- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Ari Pratiwi, I. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sd Di Desa Prawoto. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2846>
- Nugroho, S., Sumarjo, S., Nasrulloh, A., & Pratama, K. W. (2022). Impact of e-sport games on the character building and sports culture. *Jurnal Keolahragaan*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.21831/jk.v10i1.48310>
- Patel, & Goyena, R. (2019). Pengaruh Media Sosial Terhadap Tingkat Keterampilan Sosial pada Remaja. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 15(2), 9–25.
- Putri, R. C. S., Budiyono, & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7. <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Rachmawan, R., & Adnas, D. A. (2022). Perancangan dan Pengembangan Video Game sebagai Media Terapi Depresi. *Computer Based Information System Journal*, 10(1), 62–71. <https://doi.org/10.33884/cbis.v10i1.5443>
- Riatti, P., & Thiel, A. (2022). The societal impact of electronic sport: a scoping review. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 52(3), 433–446. <https://doi.org/10.1007/s12662-021-00784-w>
- Rinaldi, R., & Krisnadi, I. (2019). Analisa Dampak Perkembangan Esports Terhadap Persaingan Operator Seluler Di Indonesia. *Program Studi Magister Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Mercubuana*, 1, 1–6.
- Sadiah, A., Kartadireja, W., & Gumilar, G. (2021). Analisis Faktor Lingkungan Sosial Budaya Yang Mempengaruhi Keterampilan Komunikasi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. *The 3 Third Proceeding Annual National Conference for Economics and Economics Education Research*, 3(Februari), 26. <http://econference.stkip-pgri-sumbar.ac.id/index.php/NCSE/ANCE3R3nd/paper/view/1257>
- Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364–376. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.533>

- Shulze, J., Marquez, M., & Ruvalcaba, O. (2021). The Biopsychosocial Factors That Impact eSports Players' Well-Being: A Systematic Review. *Journal of Global Sport Management*.
<https://doi.org/10.1080/24704067.2021.1991828>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian bisnis (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*.
- Turel, O., & Bechara, A. (2016). A triadic reflective-impulsive-interoceptive awareness model of general and impulsive information system use: Behavioral tests of neuro-cognitive theory. *Frontiers in Psychology*, 7(APR), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.00601>
- Ula, W. R. R. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa dilihat dari Dampak Penggunaan Game Online. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(1), 89–100. <https://doi.org/10.35878/guru.v3i1.669>
- Umar, H. (2007). *Metode penelitian untuk skripsi dan tesis bisnis*. PT Raja Grafindo