

PERSEPSI DAN MINAT ESPORT PUBG MOBILE DALAM MENINGKATKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA PADA REMAJA DESA JEMBAYAN

Sely Septiyani^{1*}, Eva Noorhya.A.R.P², Muhammad Zainuddin

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Tenggara

*wahyuddinmursalin@gmail.com

Article Info

Received 16 July 2024

Accepted 7 October 2025

Available online 30 Agustus 2025

Keywords:

Perception, cognitive, affective, and evaluative

Abstract

Esports, including its popularity in the PUBG Mobile game, has become a global phenomenon that not only affects individual players, but also their families and surrounding communities. . In Jembayan Village, where teenagers are the dominant group in exploring technology and digital entertainment, perception and interest in PUBG Mobile esports plays an important role in the dynamics of family welfare. This research aims to understand how parents' perceptions and teenagers' interest in PUBG Mobile esports affect the welfare of families in the village. This study uses a qualitative approach with in-depth interview techniques with parents and teenagers in Jembayan Village. The results show that parents' perceptions of esports tend to vary from skeptical to accepting, depending on their understanding of the benefits and risks involved. On the other hand, teenagers' interest in esports, especially PUBG Mobile, often centers on the competitive and social aspects of the game, which they perceive as an interesting form of entertainment and an opportunity to improve their skills in coordination, strategy and teamwork. In conclusion, perception and interest in PUBG Mobile esports not only affects individual teenagers, but also family dynamics in Jembayan Village. With the right approach, esports can be a tool to improve family well-being by promoting positive engagement, open communication and the development of skills relevant to this digital age.



This work is licensed under
a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

E-Sport (Electronic Sport) merupakan olahraga baru yang berkembang pesat dan mulai digemari oleh kebanyakan orang di seluruh dunia. *E-sport* muncul secara resmi pertama kali di Indonesia pada tahun 1999, akan tetapi fenomena *e-sport*

akhir-akhir ini bisa dikatakan semakin “naik daun”. Hal itu terbukti dari beberapa penyelenggaraan pertandingan *e-sport* di piala Asian Games 2019, dan juga di turnamen *e-sport* tingkat nasional seperti pertandingan memperebutkan piala presiden tahun 2019. Berdasarkan data dari Newzoo Nextren (2020) dinyatakan bahwa di Indonesia tercatat pada tahun 2019 terdapat 52 juta orang atlet baik laki-laki maupun perempuan, dalam hal ini pemerintah Indonesia meresmikan *e-sport* sebagai cabang olahraga dibawah naungan menpora dan mampu masuk dalam Pekan Olahraga Nasional (PON) karena dilihat begitu banyak prestasi yang dicapai oleh para pemain *e-sport* (Kurnia, 2019).

Di Indonesia sendiri sudah terbentuk yang mengatur segala bentuk atlet maupun team yang sudah kancah di tournament internasional maupun dalam negeri, organisasi tersebut ialah IeSPA dikenal dengan (Indonesia *e-sport* ASSOCIATION), telah di dukung oleh FORMI saat ini juga telah menjadi anggota IeSF (International *e-sport* Federation) setiap ada event dan pertemuan yang diadakan oleh IeSF, IeSPA akan diikutsertakan dan bisa berpartisipasi dengan mengirimkan delegasi untuk mengikuti cabang-cabang *e-sport* yang dipertandingkan secara internasional (IeSPA, akses 25 juli 2019). IeSPA sebagai asosiasi resmi *e-sport* di Indonesia berperan untuk menjadi jembatan antara komunitas gaming di Indonesia dengan pemerintah, karena oada dasarnya *e-sport* di Indonesia itu sendiri, selain menjalin hubungan dengan komunitas gaming IeSPA juga bertugas untuk meregulasi keberadaan *e-sport* di Indonesia tentunya sebagai cabang olahraga baru diperlukan organisasi resmi dari pemerintah untuk mengatur *e-sport* di Indonesia agar perkembangannya dapat diarahkan dengan benar.

Pertumbuhan industri *e-sport* di Indonesia juga telah menciptakan lapangan kerja bagi banyak anak muda. Selain gamer profesional, industri ini membutuhkan pelatih, analis, dan penyelenggara acara. Di luar ketiganya, ada lagi lapangan kerja yang di minati para penggemar game *online* yaitu menjadi *gamer* dan *streamer*. Dua pekerjaan itu lebih banyak diminati karena dapat menyalurkan hobi seseorang sambil mendapatkan pundi-pundi uang. Hal ini telah memberikan sumber pendapatan bagi banyak individu dan telah memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi secara keseluruhan. Dengan prospek masa depan yang cerah, industri *e-sport* di Indonesia akan terus mendapatkan perhatian serta dukungan dari pemerintah. Banyak investor pun juga telah menginvestasikan sebagian uangnya ke dalam industri *e-sport* yang di lihat sebagai peluang atau pola keuntungan baru. Contoh singkatnya adalah memebrikan sponsor pada salah satu tim *e-sport* , lalu tim tersebut akan mengiklankan produk yang di titipkan oleh investor. Penanaman sebagian uang ini nantinya akan menjadi suatu modal untuk pengembangan industri tersebut.

Persepsi dalam arti sempit ialah penglihatan, bagaimana cara seseorang melihat sesuatu, sedangkan dalam arti luas ialah pandangan atau pengertian. Presepsi masyarakat terhadap adanya perkembangan *e-sport* dapat memberikan penilaian terhadap *e-sport* itu sendiri. Presepsi masyarakat terhadap *e-sport* dalam proses evaluasi dapat memberikan yang bersifat positif atau negatif. Presepsi positif dari masyarakat memberikan gambaran bahwa program yang telah diberikan bermanfaat dan sudah sesuai dengan kebutuhan, sebaliknya persepsi yang negatif dapat memberikan gambaran bahwa program yang dilaksanakan kurang sesuai dengan kebutuhan masyarakat menurut Kusnani (Musoleho et al., 2014).

Esports merupakan fenomena yang menarik dalam kajian ekonomi modern. Industri yang Berkembang Pesat Esports telah tumbuh secara signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Industri ini melibatkan banyak sektor ekonomi, termasuk

teknologi, hiburan, dan periklanan. Pertumbuhan Pendapatan Esports menghasilkan pendapatan melalui berbagai sumber, seperti iklan, sponsor, penjualan tiket, dan hak siar.

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana persepsi dan minat esport pubg mobile dalam meningkatkan kesejahteraan keluarga pada remaja desa jembayan?

TUJUAN PENELITIAN

1. Menggali Persepsi Remaja
Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana remaja di desa Jembayan mempersepsikan dan menginterpretasikan esport,
2. Menganalisis Minat dan Partisipasi
Penelitian ini bertujuan untuk meneliti sejauh mana remaja di desa Jembayan tertarik dan aktif berpartisipasi dalam esport, khususnya dalam permainan PUBG Mobile.
3. Menilai Dampak terhadap Kesejahteraan Keluarga
Tujuan penting lainnya adalah untuk mengevaluasi dampak bermain esport, terutama PUBG Mobile, terhadap kesejahteraan keluarga remaja di desa Jembayan.
4. Memberikan Rekomendasi
Penelitian ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi kebijakan atau saran praktis kepada stakeholder terkait, seperti orang tua, sekolah, dan pemerintah setempat, Kontribusi terhadap Literatur dan Pengetahuan.

TINJAUAN PUSTAKA

Persepsi

Pengertian manajemen secara umum adalah sebagai sebuah ilmu yang mengajarkan tentang proses untuk memperoleh tujuan organisasi melalui upaya bersama sejumlah orang atau sumber organisasi. Secara etimologi (Bahasa) kata manajemen berasal dari Bahasa Prancis kuno *management*, yang artinya seni melaksanakan dan mengatur. Manajemen sumber daya manusia atau yang disingkat MSDM, adalah pemanfaatan sejumlah individu secara efisien dan efektif serta dapat digunakan secara maksimal untuk mencapai tujuan organisasi atau Perusahaan.

Pengertian Esport

Olahraga elektronik (juga dikenal sebagai permainan kompetitif, permainan profesional, *E-sport*, *electronic sport* atau *pro gaming*) merupakan suatu istilah untuk kompetisi permainan video pemain *multiplayer* , umumnya antara pemain profesional (John Gaudiosi,2012). Menurut Audi E. Prasetio (Kurniawan, 2019) menjelaskan bahwa *e-sport* adalah bidang olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utama.

Pengertian Persepsi

Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi adalah kegiatan menyortir, menginterpretasikan dan menganalisis rangsang yang dibawa oleh organ indra dan otak (Feldman, 2012).

Faktor yang mempengaruhi persepsi

Menurut Toha (Arifin et al.,2017) menjelaskan bahwa factor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah sebagai berikut :

- Faktor internal : perasaan, sikap dan karakteristik individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian(fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi.
- Faktor eksternal : latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau ketidakasingan suatu objek.

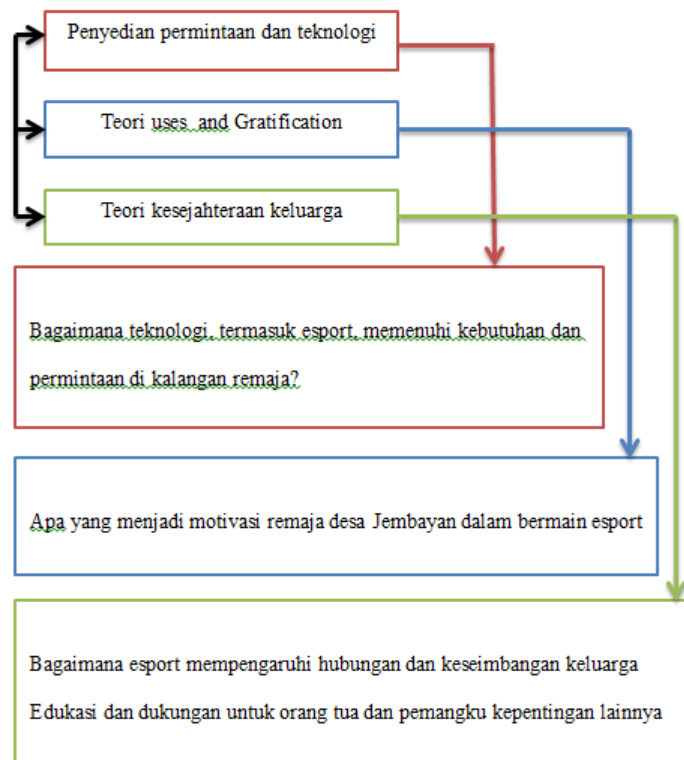
Berdasarkan Manurung (2018) persepsi masyarakat sebagai proses dimana individu-individu yang tergantung dalam kelompok dan tinggal bersama dalam suatu wilayah tertentu memberikan tanggapan terhadap fenomena-fenomena sosial yang terjadi dan di anggap menarik dari tempat tinggal mereka.

Indikator persepsi

Menurut Bimo Walgito (Adhitama, 2016), persepsi memiliki indikator-indikator sebagai berikut:

- Penyerapan terhadap rangsang atau objek dari luar individu. Rangsang atau objek diterima dan diserap oleh panca indra sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Hasil penyerapan oleh panca indra tersebut akan memberikan gambaran, tanggapan, atau kesan dalam otak.
- Pengertian atau pemahaman terhadap objek. Setelah terjadi gambaran-gambaran di dalam otak, makagambaran tersebut di organisir, di golongankan dan di interprestasikan sehingga terbentuk pengertian atau pemahaman terhadap suatu objek.

Penilaian atau evaluasi individu terhadap objek. Setelah terbentuk pengertian atau pemahaman, selanjutnya terbentuk penilaian individu. Individu membandingkan pemahaman yang baru diperoleh dengan kriteria atau norma. Minat adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap suatu kegiatan sehingga mengarahkan seseorang untuk melakukan kegiatan tersebut dengan kemauan sendiri (Zusnani,2013).

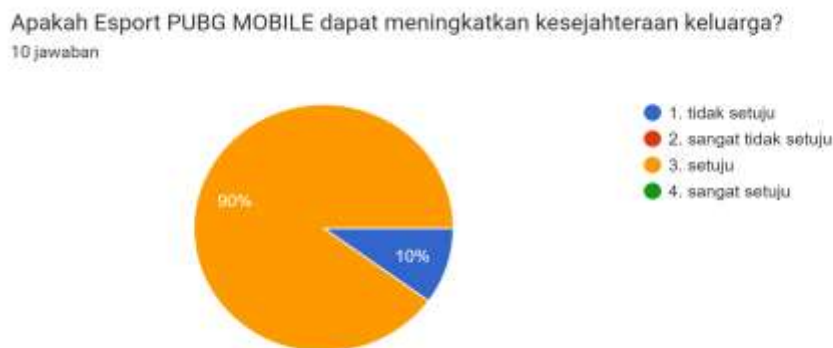


TEKNIK PENGUMPULAN DATA, POPULASI & SAMPEL, SERTA ALAT ANALISIS

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif bertujuan untuk memahami pengalaman dan makna yang diberikan oleh para partisipan terhadap suatu fenomena. Penelitian ini dilakukan di Desa Jembayan. Sedangkan pelaksanaan penelitian ini di jadwalkan pada bulan Oktober akhir sampai dengan proposal atau skripsi ini di buat. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat Desa Jembayan dalam penelitian ini sampel yang digunakan yaitu pemuda yang ada di Desa Jembayan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam dan dengan pendekatan kusioner. Wawancara mendalam adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berbicara secara mendalam dengan para partisipan untuk menggali informasi dan pemahaman mereka tentang suatu fenomena. Serta dengan memberikan kusioner kepada responden.

HASIL ANALISIS

Berdasarkan hasil dari 10 sampel responden, ternyata esport PUBG MOBILE dapat meningkatkan kesejahteraan keluarga, semua responden mengaku bahwa esport tersebut dapat menghasilkan penghasilan, komposisi responden kelompok yang setuju sebanyak 90%, dan yang tidak setuju hanya 10%. (lihat pada **Gambar 4.2**).



Berdasarkan hasil dari 10 responden, responden yang yang tidak setuju terhadap presentasi belajar remaja di desa jembayan menurun karena bermain game sebanyak 30%, dan yang setuju terhadap pernyataan ini sebanyak 50%, sedangkan yang komposisi responden kelompok sangat tidak setuju dan sangat setuju cukup berimbang yaitu sebesar 10%. (lihat pada **Gambar 4.3**)

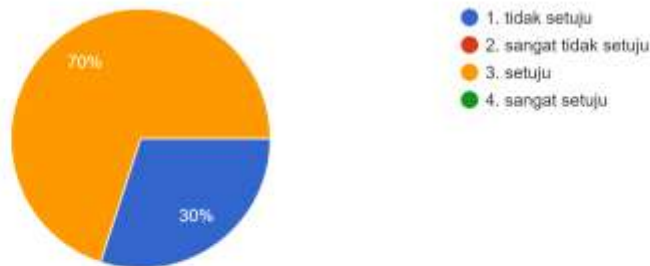


Berdasarkan hasil dari 10 responden, responden yang setuju atas pernyataan remaja desa jembayan suka belajar sambil bermain game sebanyak 70%,

sedangkan tidak setuju terhadap pernyataan bahwa remaja desa jembayan suka belajar sambil bermain game sebanyak 30%. (lihat pada **Gambar 4.4**).

apakah remaja desa jembayan suka belajar sambil bermain game?

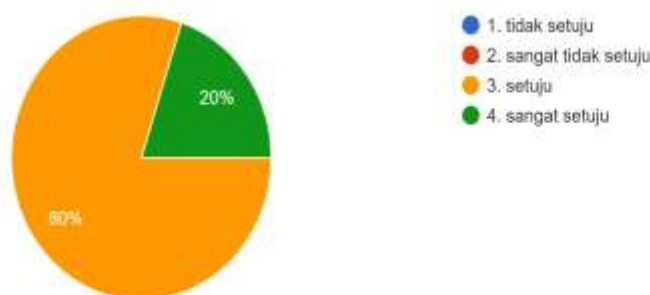
10 jawaban



Berdasarkan hasil dari 10 responden, responden yang sangat setuju terhadap pernyataan esport pubg mobile dapat menghasilkan pendapatan sebanyak 80%, sedangkan responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 20%. (lihat pada **Gambar 4.5**).

apakah esport pubg mobile dapat menghasilkan pendapatan?

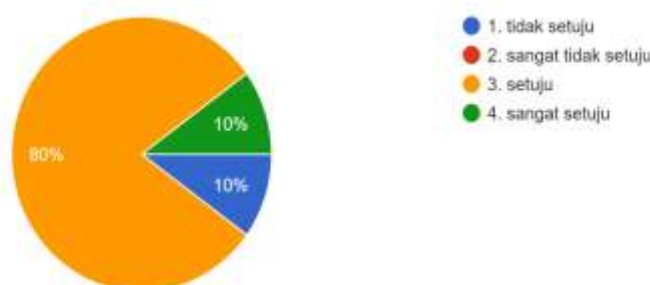
10 jawaban



Berdasarkan hasil dari 10 responden, responden yang menjawab tidak setuju terhadap pernyataan pubg mobile diminati oleh remaja di desa jembayan sebanyak 10%, dan responden yang menjawab setuju sebanyak 80% sangat berbanding terbalik dengan responden yang tidaksetuju terhadap pernyataan ini sebanyak 10%. (lihat pada **Gambar 4.6**).

apakah pubg mobile di minati oleh remaja desa jembayan?

10 jawaban



PEMBAHASAN

Pembahasan mengenai persepsi dan minat terhadap eSport PUBG Mobile dalam konteks meningkatkan kesejahteraan keluarga bagi remaja di Desa Jembayan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Persepsi terhadap eSport PUBG Mobile
Persepsi terhadap eSport PUBG Mobile dapat bervariasi di masyarakat, terutama di lingkungan desa seperti Jembayan. Beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan dalam pembahasan ini meliputi:
 - a. Pengenalan dan Penerimaan : Bagaimana remaja di Desa Jembayan memandang eSport, apakah sebagai aktivitas yang positif atau negatif. Misalnya, apakah dianggap sebagai hiburan yang bermanfaat atau sebagai gangguan terhadap pendidikan atau pekerjaan.
 - b. Pengaruh Terhadap Perilaku : Bagaimana eSport mempengaruhi pola belajar, interaksi sosial, dan keterlibatan dalam aktivitas positif lainnya di masyarakat.
 - c. Pandangan Orang Tua dan Masyarakat : Bagaimana orang tua dan masyarakat setempat memandang eSport sebagai pilihan karir atau sebagai waktu luang yang sehat.
2. Minat Remaja Terhadap eSport PUBG Mobile
Minat remaja terhadap eSport PUBG Mobile juga memainkan peran penting dalam pembahasan ini:
 - a. Partisipasi Aktif : Seberapa banyak remaja di Desa Jembayan yang aktif terlibat dalam bermain eSport PUBG Mobile.
 - b. Motivasi dan Dampak : Apa yang mendorong remaja untuk terlibat dalam eSport ini, misalnya apakah sebagai hobi, sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan strategi, atau sebagai peluang untuk mencapai prestasi dalam kompetisi.
3. Meningkatkan Kesejahteraan Keluarga
Pertimbangan utama dari pengaruh persepsi dan minat terhadap eSport PUBG Mobile adalah dampaknya terhadap kesejahteraan keluarga remaja di Desa Jembayan:
 - a. Pendidikan dan Keterampilan : Bagaimana eSport dapat mempengaruhi pengembangan keterampilan, baik itu dalam hal strategi, kerjasama tim, atau bahkan manajemen waktu.
 - b. Pendapatan dan Ekonomi : Potensi eSport sebagai sumber pendapatan, baik melalui kompetisi, sponsor, atau konten streaming, yang dapat memberikan kontribusi pada kesejahteraan ekonomi keluarga.
 - c. Hubungan Keluarga : Bagaimana penggunaan waktu dalam bermain eSport mempengaruhi interaksi dan hubungan antara anggota keluarga, termasuk bagaimana orang tua memonitor dan mengarahkan aktivitas tersebut.
4. Implikasi Sosial dan Budaya
Terakhir, penting untuk mempertimbangkan implikasi sosial dan budaya dari popularitas eSport di Desa Jembayan:
 - a. Perubahan Nilai dan Norma : Bagaimana eSport mengubah cara remaja dan masyarakat setempat memandang kegiatan hiburan dan pencapaian dalam kompetisi.
 - b. Pembangunan Komunitas : Bagaimana eSport dapat membantu membangun komunitas remaja yang memiliki minat dan tujuan yang sama, serta bagaimana komunitas ini dapat berkontribusi pada kesejahteraan sosial di Desa Jembayan.

Dengan mempertimbangkan aspek-aspek di atas, pembahasan mengenai persepsi dan minat terhadap eSport PUBG Mobile dalam konteks meningkatkan

kesejahteraan keluarga remaja di Desa Jembayan menjadi lebih holistik dan mendalam.

KESIMPULAN

Dalam rangka meningkatkan kesejahteraan keluarga remaja di Desa Jembayan melalui esports PUBG Mobile, penting untuk mempertimbangkan berbagai aspek seperti pendidikan, pengawasan orang tua, kolaborasi dengan institusi pendidikan dan pemerintah, serta pengembangan infrastruktur yang mendukung. Esport, termasuk permainan seperti PUBG Mobile, dapat menjadi sarana positif jika dikelola dengan baik dan diawasi secara tepat. Dengan pendekatan holistik ini, diharapkan dapat tercapai keseimbangan antara kegiatan gaming yang menyenangkan dan pengembangan potensi anak muda secara keseluruhan.

SARAN

1. Pendidikan dan Pembinaan Skill:
 - Mengadakan program pendidikan tentang pengelolaan waktu dan tanggung jawab, mengingat bermain game dapat menghabiskan waktu yang banyak.
 - Melakukan pelatihan terstruktur untuk mengembangkan keterampilan bermain game secara profesional.
2. Pengawasan Orang Tua:
 - Orang tua perlu terlibat aktif dalam memantau waktu bermain anak serta memahami manfaat dan risiko bermain game.
 - Mendorong komunikasi terbuka antara orang tua dan anak mengenai aktivitas gaming mereka.
3. Kolaborasi dengan Pemerintah dan Sekolah:
 - Mengadakan lokakarya atau seminar tentang esports dan pengaruhnya terhadap remaja.
 - Menyediakan fasilitas dan akses untuk melatih skill esports secara terstruktur.
4. Pengembangan Infrastruktur:
 - Membangun fasilitas gaming atau cyber cafe yang ramah keluarga dan aman di lingkungan desa.
 - Memastikan akses internet yang stabil dan terjangkau untuk mendukung kegiatan gaming.

DAFTAR PUSTAKA

- Armilani, F. A., Sugiyanto, S., Ekawati, F. F., & Riyadi, S. (2023). Analisis perkembangan olahraga e-sport di Provinsi Jawa Tengah. *Prosiding Konferensi Pengabdian Masyarakat*, 1, 71-83.
- About IeSPA. Online at <http://www.iespa.or.id/index.php/about-us> (accessed 25/07/19).
- Adhitama, S. W. (2016). *Persepsi Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Aktivitas Air Di SMP Negeri 2 Klaten*.
- Aditya, Randi. (2019). Mengenal Sejarah Olahraga eSports di Indonesia. (online). (<https://beritagar.id/artikel/arena/mengenal-sejarah-olahraga-esports-di-indonesia>, diakses 11 November 2020).
- Akhlak Remaja Di Desa Rajek Kec.Godong Kab. Grobogan. Skripsi, 1, 1–14 Google Scholar.
- Aksara Google Scholar.
- Anwar. Jurnal Pengabdian Dharma Laksana, 3, 62. <https://doi.org/10.32493/J.PdL.V3i1.6283> Google Scholar.

- Arifin, H. S., Fuady, I., & Kuswarno, E. (2017). Analisis Faktor Yang Memengaruhi Persepsi Mahasiswa terhadap Keberadaan Perda Syariah di Kota Serang. In *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik* (Vol.21 , Issue 1 , PP. 88-101).
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Diener, E., Oishi, S., & Lucas, R. E. (2015). National accounts of subjective well-being. *American psychologist*, 70(3), 234.
- Federasi Esports Indonesia. (2019). Federasi Esports Indonesia. (online). (<https://federasiesportsindonesia.org/>, diakses 15 November 2020).
- Firdaus, A. M. R., & Aesthetika, N. M. (2023). Communication Between Gamers in the Mobile Legends Bang Bang Online Game Group (Qualitative Descriptive Study of the WWE Company Mobile Legends Online Game Community). *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 14(3).
- Grace, L. (2005). *Game Type and Game Genre*.
- Gürel, E. (2017). Swot Analysis: A Theoretical Review. *Journal Of International Social Research*, 10(1),
- Herinda, A. E (2017). *Hubungan Persepsi Siswa Dan Sikap Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PKN Di SD Negeri Tegalrejo 2 Yogyakarta*. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.51.6.1173>.
- Humphrey, A. (2005). Swot Analysis For Management Consulting. Sri Alumni Newsletter. Sri International Google Scholar.
- Hurlock, E. T., Armitage, D. M., & Llewellyn, B. E. (1980). Seasonal changes in mite (Acari) and fungal populations in aerated and unaerated wheat stored for three years. *Bulletin of entomological research*, 70(4), 537-548.
- Izza, F. K. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari. *Fakultas Usluhuddin Dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Google Scholar*.
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 15(2), 61-66.
- Martini. (2020). Mengenal 3 Organisasi Esports di Indonesia. (online). (<https://www.indosport.com/esports/20200122/mengenal-3-organisasi-esports-di-indonesia-beserta-tanggung-jawabnya>, diakses 15 November 2020).
- Michael. (2019). Dampak Positif & Negatif Esports Diungkap dalam Simposium. (online). (<https://esports.id/other/news/2019/09/f24ad6f72d6cc4cb51464f2b29ab69d3/dampak-positif--negatif-esports-diungkap-dalam-simposium>, diakses 13 November 2020).
- Michael. (2019). Menilik Tantangan dan Peluang dalam Dinamika Esports. (online). (<https://esports.id/other/news/2019/09/16fc18d787294ad5171100e33d05d4e2/menilik-tantangan-dan-peluang-dalam-dinamika-esports>, diakses 13 November 2020).
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: A sourcebook of methods*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Murdaningsih, Dwi. (2020). Industri Gim Berkembang Signifikan di Tengah Pandemi. (online). (<https://republika.co.id/berita/qcsp1w368/industri-gim-berkembang-signifikan-di-tengah-pandemi>, diakses 16 September 2020).

- Musoleha, T ., Hasanuddin, T., & Liatiana, I. (2014). *Persepsi Masyarakat Terhadap Program Kemitraan Dan Bina Lingkungan (Pkbl) Ptpn Vii Unit Usaha Terhadap Rejosari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan*. 2(4), 390-398.
- Nasution, S. (2003). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi
- Nanda, R. L. (2020). PERANCANGAN WEBCOMIC MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 10(4), 657-675.