

Perancangan Film Pendek “ LEVEL UP “ sebagai kampanye Pola Hidup Sehat di Lingkungan E - Sport

Abdul Ghaffar Liwauddin Maghribi 1¹, Saiful Yahya 2²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, STIKI Malang

²yahya@stiki.ac.id

ABSTRAK

E-sport, merupakan salah satu olahraga elektronik yang menggunakan permainan sebagai bidang kompetitif. Banyak kasus yang disebabkan oleh dampak negatif e-sport karena penggunaan yang berlebihan. Kampanye merupakan suatu proses kegiatan komunikasi individu atau kelompok yang dilakukan secara terlembaga dan bertujuan untuk menciptakan suatu efek atau dampak tertentu. Kampanye hidup sehat kepada pemain e-sport dibutuhkan untuk menumbuhkembangkan perilaku sehat pada pemain e-sport, mengingat aktivitas pemain e-sport yang kurang menggunakan anggota tubuh untuk berolahraga. Peneliti mengembangkan bentuk kampanye melalui pembuatan film yang mengangkat cerita kehidupan pemain e-sport. Metode analisa yang akan digunakan adalah analisa deskriptif kualitatif. Melalui metode analisa Deskriptif , Peneliti dapat mendapatkan pemahaman yang lebih jelas mengenai kejadian ,fenomena atau keadaan sosial yang terjadi di sekitar. Film pendek “Level Up” merupakan hasil pengembangan melalui pendekatan design thinking guna mengkampanyekan gaya hidup sehat di kalangan pemain e-sport. Design thinking terdiri tahapan empathise, define, ideate, prototipe dan test. Empathise digunakan untuk mendapatkan data awal yang berasal dari pemain e-sport, tahapan define digunakan untuk mendeskripsikan permasalahan yang dihadapi pemain e-sport. Tahapan ideate digunakan untuk menentukan ide-ide yang akan digunakan dalam pengembangan film, tahapan prototipe merupakan tahapan pembuatan film pendek “Level-Up” serta tahapan test digunakan untuk menguji film tersebut. Berdasarkan hasil uji coba kepada target audiens, diperoleh hasil total persentase 86% dimana menunjukkan bahwa film pendek yang dirancang berhasil untuk dipublikasikan sebagai media informasi mengkampanyekan dampak negatif e-sport.

Kata Kunci: *E-Sport, Videografi, Olahraga, Design Thinking*

ABSTRACT

E-sport, is one of the electronic sports that uses games as a competitive field. Many cases are caused by the negative impact of e-sports due to excessive use. Campaign is a process of individual or group communication activities that are carried out institutionally and aim to create a certain effect or impact. A healthy living campaign for e-sport players is needed to foster healthy behavior in e-sport players, considering the activities of e-sport players who do not use their limbs to exercise. Researchers develop a form of campaign through making films that raise the life stories of e-sport players. The analysis method to be used is qualitative descriptive analysis. Through the Descriptive analysis method, researchers can get a clearer understanding of events, phenomena or social conditions that occur around. The short film "Level Up" is the result of development through a design thinking approach to campaign for a healthy lifestyle among e-sports players. Design thinking consists of empathize, define, ideate, prototype and test stages. Empathise is used to obtain initial data derived from e-sport players, the define stage is used to describe the problems faced by e-sport players. The ideate stage is used to determine the ideas to be used in film development, the prototype stage is the stage of making a short film "Level-Up" and the test stage is used to test the film. Based on the results of trials to the target audience, a total percentage of 86% was obtained which showed

that the short film designed to be successfully published as an information media campaigned for the negative impact of e-sports.

Keywords: *E-sport, Campaign, Videography, Design Thinking*

PENDAHULUAN

E-sport, mis. olahraga elektronik, adalah olahraga yang menggunakan permainan sebagai bidang kompetitif. Olahraga elektronik, cybersport, gaming, kompetisi game komputer dan olahraga virtual menjadi bagian dari definisi e-sport (Jenny, 2016). Dalam olahraga ini, tim memainkan permainan untuk tim lain dengan tingkatan mulai dari lokal, Provinsi, Nasional, dan Internasional yang dimana pemain tersebut terbagi menjadi Semi profesional dan Profesional dengan tujuan memenangkan uang dalam jumlah besar dalam bentuk hadiah dan piala juga. E-sport terbagi menjadi 5 kategori, yaitu MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), FPS (First Person Shooter), Battle Royale, Pertarungan dan card Game. E-Sport saat ini sedang berkembang dari tahun ketahun karena minatnya masyarakat kepada olahraga elektronik ini semakin banyak dan dari aneka ragam kalangan mulai mencoba minatnya. sehingga terciptanya lingkungan yang baik dan buruk pada E – Sport tersebut.

Game adalah aktivitas yang memanfaatkan perangkat elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat se-menarik mungkin agar pemain dapat mencapai kepuasan emosional. Bermain permainan merupakan salah satu cara untuk belajar. Permainan lebih sering dimainkan oleh anak-anak, namun saat ini orang dewasa juga senang bermain permainan dan mengikuti perkembangan permainan yang ada saat ini.

Seiring dengan berkembangnya Industri E – Sport maka akan semakin tinggi peminatnya, khususnya Siswa/i dan mahasiswa/i. Banyak kasus yang disebabkan oleh dampak negatif E-Sport karena terlalu berlebihan seperti pencurian, bermain game nonstop, menghamburkan uang, menurunnya prestasi, kurangnya memanfaatkan waktu dan Jarang berolahraga. Sehingga pola hidup mereka tidak teratur dan berantakan. Dengan banyaknya kasus yang disebabkan oleh dampak negatif esport tersebut peneliti merancang Film pendek yang mengkampanyekan Pola hidup Sehat di lingkungan E-Sport kepada mahasiswa/i dan siswa/i agar lebih paham akan dampak tersebut.

Kampanye pada prinsipnya merupakan suatu proses kegiatan komunikasi individu atau kelompok yang dilakukan secara terlembaga dan bertujuan untuk menciptakan suatu efek atau dampak tertentu. (Rogers dan Storey, 1987) mendefinisikan kampanye sebagai “serangkaian tindakan komunikasi yang terencana dengan tujuan untuk menciptakan efek tertentu pada sejumlah besar khalayak yang dilakukan secara berkelanjutan pada kurun waktu tertentu” (Venus, 2004:7).

Videografi adalah media yang digunakan untuk merekam peristiwa sebagai gambar tunggal dalam bentuk suara atau video. Siapa pun dapat membuat video sesuai dengan kebutuhannya sendiri. Videografi dapat digunakan untuk instansi, perusahaan, organisasi maupun perorangan. Videografi terbagi beberapa jenis yaitu Video Komunikasi Visual, Jurnalistik, Biografi, Training, Dokumentasi Acara, Tutorial, Kampanye dan promosi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Dalam perancangan ini menggunakan prosedur *Design Thinking* dimana data yang diperoleh melalui wawancara, studi literatur dan kuesioner. Berikut penggunaan *Design Thinking* dalam metode penelitian :



Gambar 1. Perancangan Design Thingking Menurut Stanford
(5 Tahap Design Thinking menurut Stanford),2020.

Emphatize

Emphatize adalah tahap yang ini dilakukan dengan tujuan pendekatan terhadap target dan dapat mengetahui apa sebenarnya yang diinginkan oleh target.

Define

Define adalah Informasi yang didapat dari Empathize, dianalisis dan disintesis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi.

Ideate

Ideate adalah Tahap untuk menghasilkan ide dari permasalahan inti yang telah ditetapkan pada tahap define, Untuk tahap akhir ialah penyelidikan dan pengujian ide-ide untuk menemukan cara terbaik untuk memecahkan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah-masalah yang akan terjadi.

Prototype

Prototype adalah pembuatan sebuah karya yang digunakan untuk menjawab masalah yang terdapat dala penelitian yang dibuat dalam perancangan tersebut.

Test

Test adalah pengujian hasil dari perancangan yang nantinya akan disebarkan kepada audiens. Tujuan tersebut adalah untuk mengetahui hasil kritik serta saran yang didapat guna evaluasi karya terhadap yang disempurnakan pada tahap akhir.

PEMBAHASAN

Empathize

Tahap awal setelah data yang diperoleh dan topik perancangannya adalah mengidentifikasi masalah yang hendak diangkat. Identifikasi masalah merupakan tahapan awal dalam emphasize di metode Design Thinking, pada tahap ini mengidentifikasi masalah yang muncul.

Wawancara

Berdasarkan Wawancara yang dilakukan oleh psikolog, Ibu Syahidah Rizkia, S.Psi., M.Psi., psikolog pada platform Alodokter. Dengan adanya game online seperti esport tersebut dapat memberikan efek negatif pada masyarakat, efek negatif tersebut terjadi jika masyarakat tersebut menjalankan aktivitas tersebut berlebihan. Dampak yang terjadi adalah kecanduan yang dimana dapat memicu kecemasan, insomnia, stress, paranoid, sulit mengontrol diri di lingkungan sekitar, malas bersosialisasi, konflik dalam keluarga dan turunnya motivasi belajar. Jika telah mengalami kecanduan, maka siswa/i harus dibatasi dalam penggunaannya, lebih baik tidak lebih 2 jam. Memperbolehkan main jika telah mengerjakan PR atau hanya saat hari libur, memperbanyak aktivitas positif lainnya.

Kuisisioner

Dalam tahap pengumpulan data ini, data yang diperoleh terkait masyarakat mengenai permasalahan apa sajakah yang didapat dalam ber E -Sport? peneliti menemukan jawaban dari 33 responden sebagai berikut :

1. Rata – rata masyarakat Indonesia khususnya di bawah umur 18 tahun sering bermain game dan mempunyai impian untuk masuk di dunia E-sport.
2. Kategori game yang dimainkan oleh masyarakat kebanyakan menurut data yang telah dikumpulkan oleh peneliti melalui Kuisisioner dari 33 Responden adalah MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) sebanyak 72.7%, FPS (First Person Shooter) sebanyak 48.5% , dan Battle Royale Sebanyak 42.4%.
3. Rata -rata dalam menghabiskan waktu dalam bermain game adalah 1 sampai 3 jam dan paling lama adalah >6 jam.
4. Dalam membeli item atau top up item di game menghabiskan sekitar Rp.50.000 – Rp.150.000, dan paling banyak adalah Rp.350.000 – Rp.5.000.000.
5. Dalam bermain, masyarakat mendapati pemain yang Toxic (melakukan Chat dan voice yang mengandung unsur sara, kasar dan rasis.
6. Pada saat bermain , para orang tua memperhatikan anaknya sebesar 36.4% , lalu tidak memperhatikan anaknya sebesar 39.4% dan mungkin memperhatikan anaknya sebesar 24.2%.
7. Banyak Masyarakat yang mengeluhkan banyaknya player Toxic dalam bermain game.
8. Jika bermain game berlebihan para orang tua marah kepada anaknya sebesar 51.5%, tidak memarahi sebesar 33.3% dan mungkin marah sebesar 15.22%.
9. 100 % responden mengalami penurunan prestasi, pola hidup tidak teratur, boros karena top up (membeli item) dalam game.

Studi Literatur

Menurut Anderson (2009) menyatakan semakin maju budaya internet dalam masyarakat suatu negara, maka semakin “subur” negara tersebut dengan meningkatnya

kasus adiksi. Secara umum, kecanduan *game online* adalah perilaku seseorang yang berkeinginan untuk terus bermain *game online* yang memakan waktu, dimungkinkan oleh ketidakmampuan atau ketidakmampuan individu yang terkena untuk mengendalikannya (Yee, 2006). Adapun tujuh aspek kecanduan game online menurut Lemmens dkk (2009) yaitu : Saliency , Tolerance, Mood Modification, Withdrawal, Relapse, Conflict, Problems. Menurut Bushman dan Anderson (2001) efek kecanduan game online seperti meningkatnya sikap yang agresif (pola pikir dan perilaku) , menurunnya perilaku prososial, menurunnya prestasi akademik, Jarang bersosialisasi, dan terganggunya kesehatan baik mata, otot, dan otak. Faktor yang mendorong seseorang bermain game online menurut Yee (2010) ada tiga faktor utama yaitu *achievement* (prestasi), *social* (sosial), *immersion* (penghayatan). Menurut Heim (2011) yang menyampaikan indikasi adanya *social displacement*, yaitu situasi dimana aktivitas permainan *game online* menggantikan kesempatan kompetensi sosial remaja yang seharusnya dilakukan pada waktu luang untuk menciptakan hubungan pertemanan yang bermakna. Kurangnya kompetensi sosial yang dimiliki remaja, menyebabkan remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan. Pemain yang mengalami kecanduan cenderung lebih banyak menggunakan waktu luangnya untuk bermain *game online* dan mengabaikan tanggung jawab atau aktivitas sosial lainnya (Efditianur, 2007). Adapun efek kecanduan *game online* antara lain, gangguan fisik, penurunan prestasi, suka berbohong dan hidupnya dirampas oleh game, hingga melakukan pencurian agar mendapatkan uang untuk terus bermain *game online*.

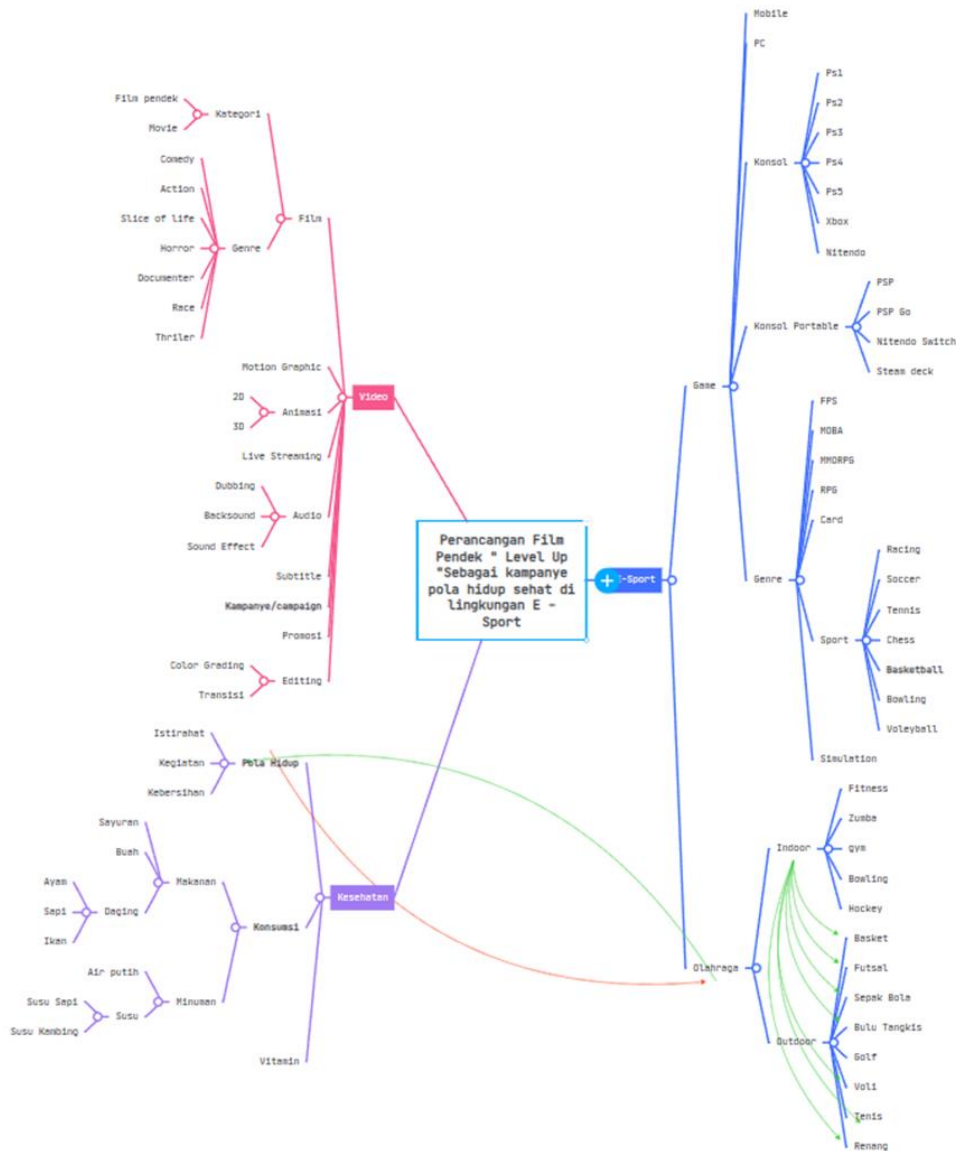
Define

Pada tahap ini masuk pada Define di metode Design Thinking , identifikasi masalah yang telah didapat akan diselesaikan. Hasil analisa yang diperoleh adalah dampak apa sajakah yang ditimbulkan pada saat bermain game berlebihan ? hasil dari dampak buruk tersebut mulai dari Pola hidup yang tidak teratur, Prestasi akademik menurun , Kegiatan yang minim, Borosnya ekonomi seseorang akibat membeli item dalam game , dan Kecanduan. Dengan perancangan Film pendek ini, pesan yang terkandung dalam perancangan film tersebut akan dapat tersampaikan dan masyarakat paham dampak apa saja yang didapat jika berlebihan.

Ideate

Konsep Perancangan

Pada tahapan perancangan ini termasuk dalam tahap Ideate yaitu merancang Film pendek yang mengkampanyekan Pola hidup sehat.dengan rasio 16:9, 1920 x 1080p berformat mp4.Film ini kan dibuat dengan unsur cerita Slice Of life dan menambahkan hal-hal yang kerap dialami para gamer agar pesan dari video dapat mudah dipahami. Dipilihnya video sebagai media penyampaian edukasi kepada masyarakat karena video dapat disebarakan pada berbagai media digital dan juga dapat menyampaikan pesan lebih dalam.dalam perancangan video tersebut terbagi menjadi 3 tahap, yaitu Pra Produksi, Pasca Produksi, dan Produksi. Pemilihan ide tersebut berdasarkan pembuatan Brainstorming yang dilakukan agar menghasilkan Film Pendek yang mudah dipahami,Berikut Brainstorming yang dibuat :



Gambar 2. Brainstorming

Prototipe

Pada tahapan pembuatan prototipe dilakukan dengan 3 langkah, yakni pra produksi, produksi dan pasca produksi.

1. Pra Produksi

a. Sinopsis

Sinopsis adalah sebuah ringkasan dari sebuah buku, film dan jenis karya lainnya. Ide dalam perancangan sinopsis didapatkan dari brainstorming dan juga konsep perancangan, sehingga dapat mempermudah dalam proses proses pembuatan ide perancangan sinopsis.

Berikut Sinopsis dari film yang dibuat penulis :

“ Level Up “ menceritakan tentang kehidupan seorang mahasiswa bernama Bintang.Bintang merupakan penikmat e-sport dan sering bermain beberapa game yang masuk dalam daftar kompetitif nasional maupun nasional , salah satunya Mobile legend.Bintang yang awalnya sebatas bermain saja lama kelamaan bermain dengan tidak teratur dan mempengaruhi pola hidupnya.Rendi , seorang teman bintang tidak tinggal diam dan mulai menasihati bintang agar berubah.

b. Script/Naskah

Naskah adalah urutan adegan, situasi, dan dialog yang diatur dalam konteks struktur dramatis. Dalam Proses ini , penulis mengambil beberapa point yang terdapat pada brainstorming dan konsep perancangan.point yang diambil adalah basket,slice of life , Game , Mobile , Makanan (Sayuran,daging, Minuman). Berikut Script/Naskah yang telah dibuat :

Sinopsis :
 “ Level Up “ menceritakan tentang kehidupan seorang mahasiswa bernama Bintang.Bintang merupakan penikmat e-sport dan sering bermain beberapa game yang masuk dalam daftar kompetitif nasional maupun nasional , salah satunya Mobile legend.Bintang yang awalnya sebatas bermain saja lama kelamaan bermain dengan tidak teratur dan mempengaruhi pola hidupnya.Rendi , seorang teman bintang tidak tinggal diam dan mulai menasihati bintang agar berubah

Pemeran :
 Adit sebagai Bintang
 Rochmansyah Sebagai Rendi
 Arif Sebagai Adik Bintang

Black Screen - Fade IN :

1.INT. Rumah - pagi
 Alarm berbunyi,shot memperlihatkan jam yang menunjukkan jam 6 pagi, lalu close up ekspresi bintang yang terburu-buru dari tidurnya karena alarm jam yang berbunyi,setelah itu bintang mengawali rutinitas paginya dengan bermain handphonanya lalu membuka gerbang rumah. (lalu menuju ke kamar bintang bermain game,setelah itu bintang mengajak rendi untuk bermain.

B
 Ren,main yuk ren..login ka

R
 Setelah itu dilanjutkan dengan close up ekspresi bintang dan extreme close up untuk melibatkan keseluruhan bintang dalam bermain.

Cut To :

2.INT. Rumah - Time Leaps
 Suasana bermain game pada ruang tamu yang begitu lama dari pagi hingga malam,lalu saat sudah malam scene diperlihatkan perubahan suasana dan rendi menunjukkan bahwa ia ingin selesaikan bermain namun bintang masih login lanjut,akhirnya rendi menasihati bintang

B
 Ayo ren lagi ren, main ren

R
 udahan dulu tang , udah maleh

B
 Yahh..nanggung ren 2 bintang lagi ren,Ayolah

R
 Besok lagi tang ,gue tiap pagi olahraga soalnya

B
 Nanggung ren 2 bintang lagi glory ininah

R
 Kawo lu jangan kek gini terus tang,renu lu harus ubah pola pikir kamu,pola hidup kamu, jangan bopodang terus.Sekali - sekali lah kamu bangun pagi olahraga gitu nah.jangan main game terus

B
 Iya juga ya,yudah deh ren,yudah lanjut besok aja

R
 Iya makanya lanjut besok lagi,kamu jangan bopodang terus tang,sekarang sudah malam..besok kamu harus bangun pagi yaa !

B
 Yudah ren thank you ren,ga jg udahan dulu juga yak

R
 Oke ,thank you tang

Setelah percakapan tersebut scene dilanjutkan dengan medium close up memperlihatkan muka bintang yang sedang memikirkan nasihat rendi.

Cut to Black Screen Fade out - Fade In :

2.EXT - Balkon Rumah - Siang
 Suara mengela napas dari bintang.bintang sedang memikirkan nasihat dari rendi untuk berubah,pengambilan menggunakan medium close up

B
 (Menghela napas)Setelah Dipikir - pikir omongan rendi ada benarnya juga ah,seknya aku harus lakukan..tah ga mungkin aku juga (menghela nafas)

Lalu,bintang menuju out frame

Cut to black screen - Fade Out :

3.EXT - Tempat Duduk umum - Siang
 Terlihat Bintang sedang duduk menunggu sembari mengirim pesan ke rendi.bintang login mengajak rendi untuk login bersama sore ini.

Cut to Black Screen - Fade Out :

4.EXT - Depan Rumah - Sore

c. Story Board

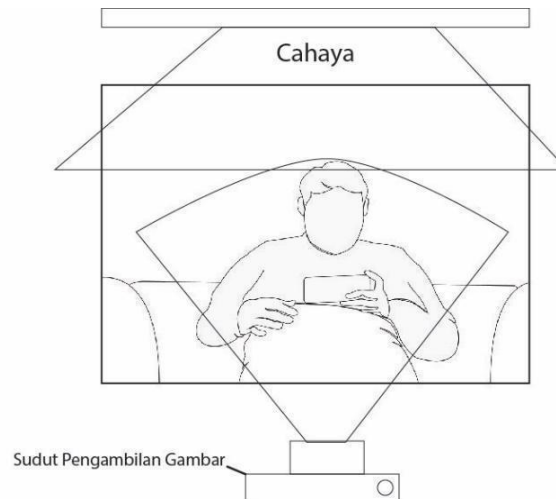
Pembuatan Storyboard ditujukan untuk menggambarkan kejadian dalam film. di dalam gambar tersebut juga berisi catatan mengenai adegan, sudut dan pengambilan kamera dan catatan. Berikut Storyboard yang dibuat :

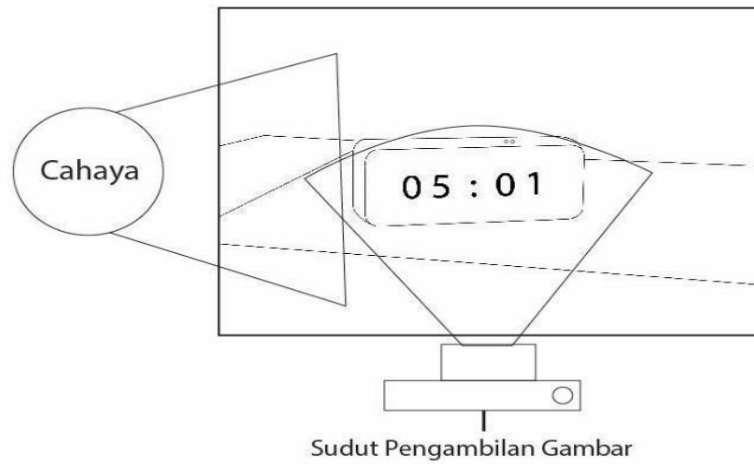


Gambar 4. Storyboard

d. Technical Sheet

Technical sheet merupakan aturan pengambilan gambar yang mencakup Pencahayaan, sudut pengambilan gambar , dan peletakan properti.

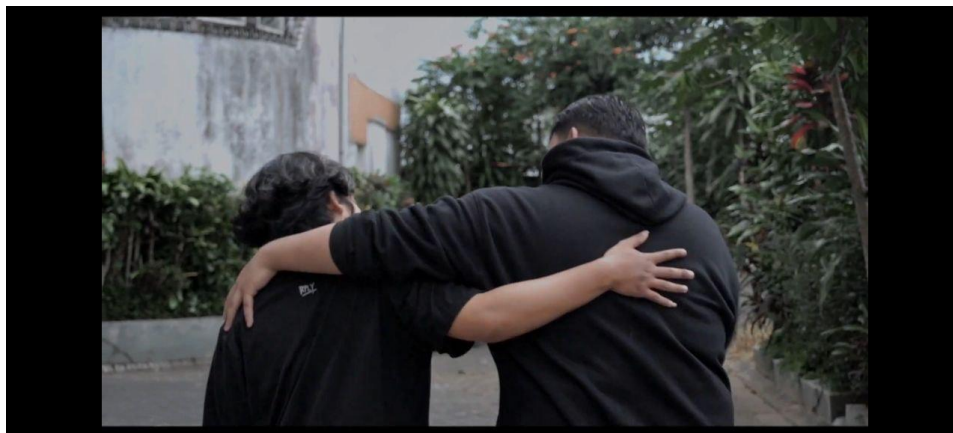




Gambar 5. Technical Sheet

2. Produksi

Pada tahap produksi, melakukan pengambilan gambar sesuai dengan naskah yang sudah dirancang pada tahapan sebelumnya.

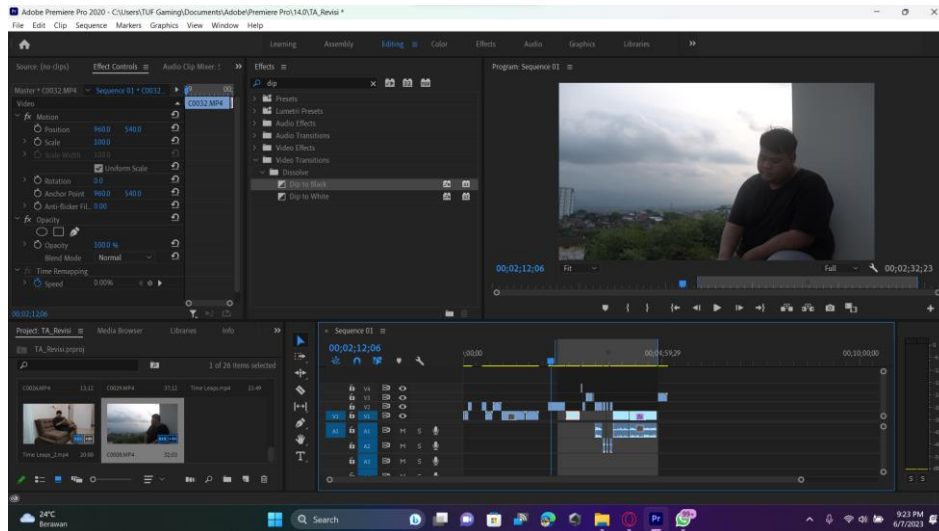
Gambar 6. Hasil Pengambilan Gambar *Close Up* pada objek JamGambar 7. Hasil Pengambilan Gambar *Medium Shot* pada pemeran

3. Pasca Produksi

Dalam proses ini , tahap ini termasuk bagian dalam *Prototype*.Proses yang terdapat pada tahapan ini adalah *Logging, Editing, Moodboard, Color Grading, dan Rendering*.

a. Logging

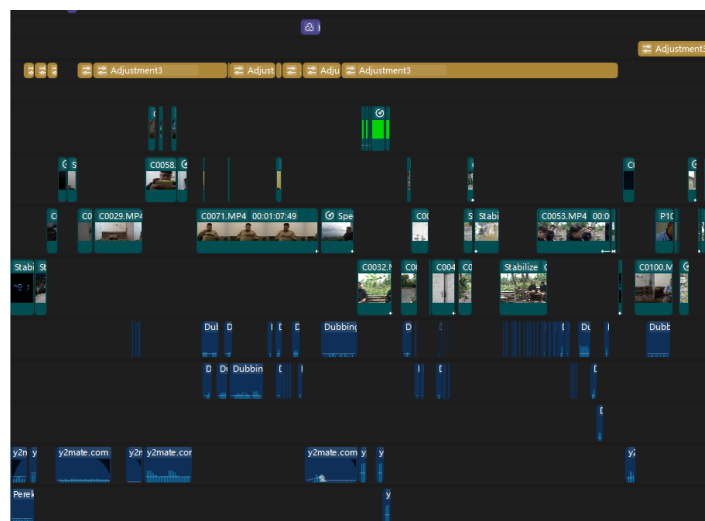
Pada proses ini dilakukan menyusun file – file dari pengambilan gambar, lalu dikelompokkan jadi satu dan disusun berdasarkan naskah. Proses tersebut dilakukan menggunakan software editing video.



Gambar 8. Proses Logging

b. Editing

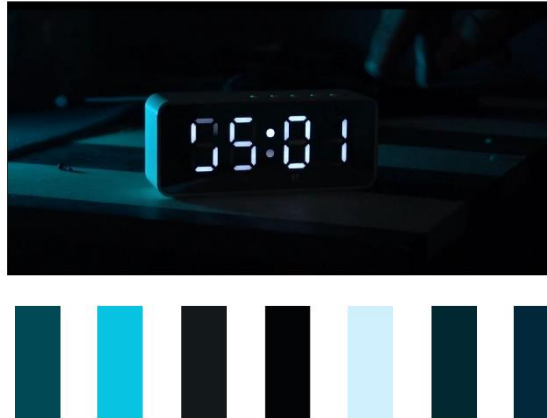
Setelah *logging* selesai, penulis melakukan *Editing* pada aplikasi video editing yang lainnya, dimana pada aplikasi tersebut ditambahkan efek transisi, penambahan Filter dan Color grading.



Gambar 9. Proses Edting

c. Moodboard

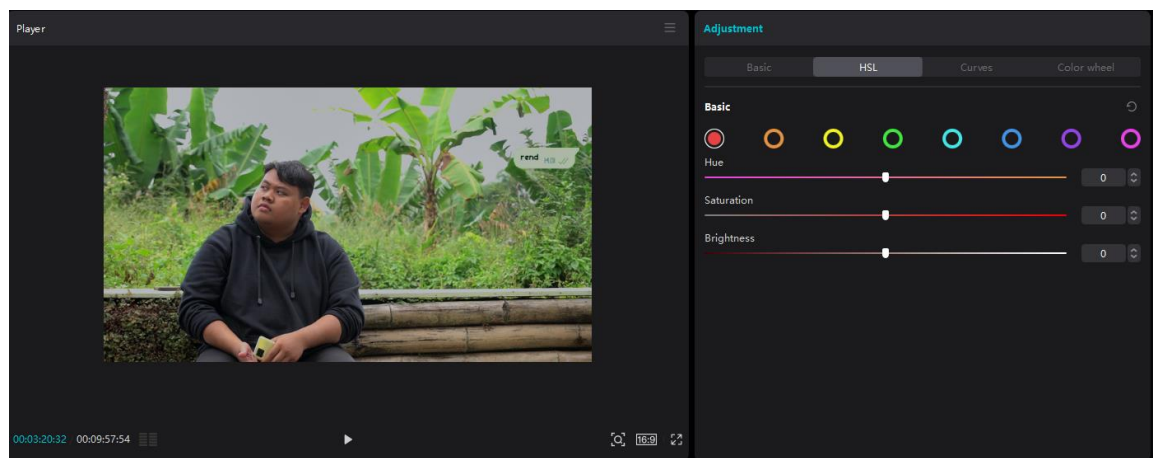
Mood Board merupakan sebuah acuan warna yang diambil dalam proses pengeditan color grading.



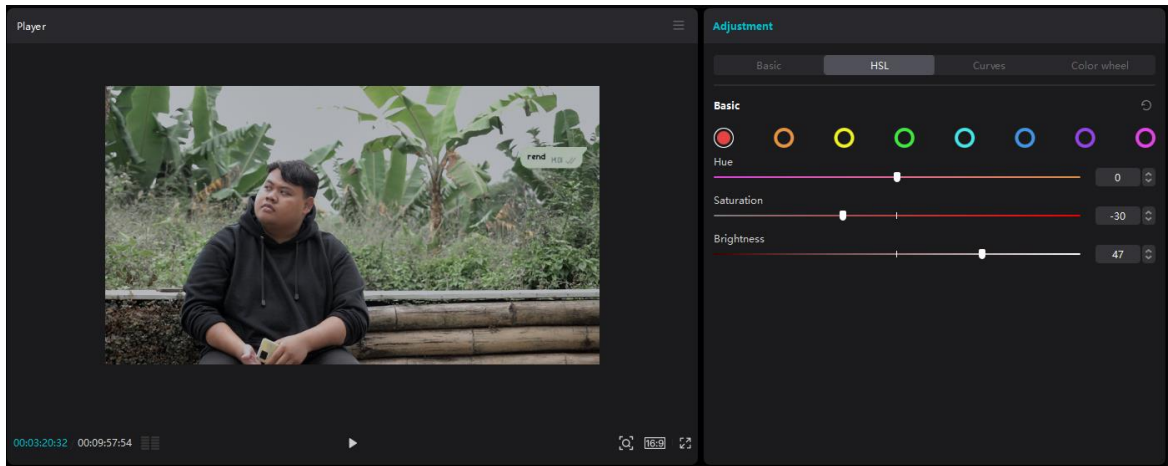
Gambar 10. Moodboard

d. Color Grading

Proses ini digunakan untuk mengatur warna yang terdapat pada video berdasarkan moodboard yang telah dibuat dan juga mengatur *exposure*, *highlight*, dan *shadow* yang terdapat pada video agar tidak terlalu *Over Exposure*.



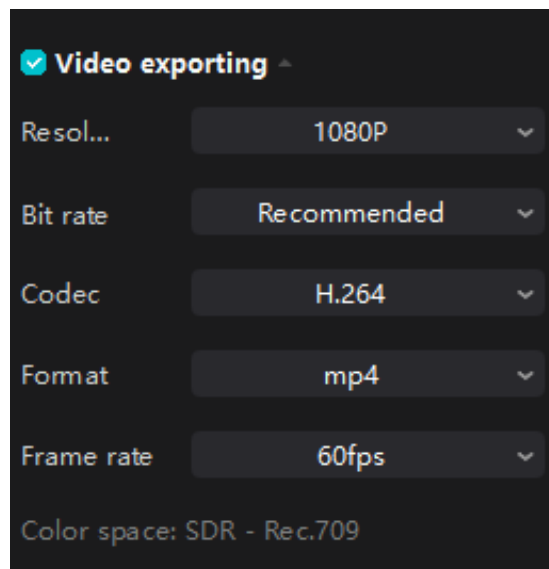
Gambar 11. Sebelum Color Grading



Gambar 12. Sesudah Color Grading

e. Rendering

Setelah melalui serangkaian proses diatas,vidio tersebut kemudian di render dan dipublikasikan ke platform streaming dan media sosial seperti YouTube , Instagram,dan Tiktok. Video Film Pendek tersebut berdurasi 10 menit 3 detik. Settingan yang dipakai pada rendering adalah Resolusi 1920 x 1080p, bitrate 12 mbps, Compression Method H.264 , Frame Rate 60 Fps dan format mp4.



Gambar 13. Setting Rendering



Gambar 14. Publikasi Youtube

KESIMPULAN

Perancangan Film Pendek “ LEVEL UP “ sebagai kampanye Pola Hidup Sehat di Lingkungan E - Sport yang dirancang menggunakan metode *design thinking* menghasilkan sebuah film pendek sebagai media utama dan memberikan informasi mengenai dampak negatif dari bermain game berlebihan.dengan media pendukung mini X-banner, poster, totebag, kaos, stiker,dan headband.Berdasarkan hasil uji coba kepada audiens, diperoleh hasil total persentase 86% dimana menunjukkan bahwa film pendek yang dirancang berhasil untuk dipublikasikan sebagai media informasi mengkampanyekan dampak negatif esport serta membangun lingkungan yang sehat.

Kedepannya pengembangan dari perancangan ini dapat dikembangkan lebih luas dalam perihal tema yang lain. Tema yang dimaksud adalah tema dalam penerapan hal lain dalam beraktivitas sehat,seperti olahraga yang bermacam - macam (bersepeda, mendaki gunung, dll) dan peluang apa yang membuat terciptanya sebuah permasalahan yang disebabkan oleh bermain game berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta- Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2009). *Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen. Pustaka Pelajar.*
- Anshor, S., Sugiyanta, I. G., & Sri, R. K. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Penelitian Geografi*, 15(1), 1–9. <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Anzasmoro, H., Famukhit, M. L., & Rahayu, D. (2020). Pembuatan Videografi sebagai Media Promosi Bitzrockshop Distro Pacitan. 1–7.
- Efditianur, D. (2007). *Dinamika Kecanduan Pemain MMORPG. Universitas Gadjah Mada.*
- Grimaldi, S. (2013). Implementasi Web Service Untuk Mobile Commerce. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi Universitas Tarumanegara*, 73–78.
- Hidayatulloh, I., Pambudi, S., Surjono, H. D., & Sukardiyono, T. (2021). Gamification on Chatbot-Based Learning Media: a Review and Challenges. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 6(1), 71–80. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v6i1.43705>
- Kamus Bahasa Indonesia. (2008).
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood. Norton.*
- Prasetya, S. E., Nugroho, D. P., Informasi, M., Kopi, P., Prasetya, S. E., Nugroho, D. P., & Visual, D. K. (2020). Perancangan Video Feature Perjalanan Biji Kopi sebagai Media Informasi Pengolahan Kopi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 2(2), 38–47.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film. Montase Press.*
- Rangkuti, F. (2014). *Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis. PT. Gramedia Pustaka Utama.*
- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru. PT Raja Grafindo Persada.*
- Santrock, J. W. (2011). *Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2. Erlangga.*
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Alfabeta.*
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *Cyber Psychology & Behavior*, 9(6), 772–775

Jenny, E. Seth, R. Douglas Manning (2016). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”, *Quest*, 69:1, 1-18, DOI: <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>.