

Dampak Kecanduan Game Online Mobile Legend Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Sekolah Dasar

¹Rizky Pratama, ²Edy Sudaryanto, ³Novan Andriyanto

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945

ikyprat642@gmail.com

Abstract

In general, online games use the internet to be played and connected with other individuals so that they can interact indirectly or virtually. Apart from being addictive, online games have several bad impacts. The method that the author uses in this research is descriptive research methodology with a quantitative approach. The results of the research were that the level of exposure to the mobile legends game of 100 elementary school students had scores in the high category. This can be seen from the fact that students who are addicted to the Mobile Legends game have an effect on interpersonal communication by 78.5%. The impact of excessive use of mobile legends games is psychological, the mind becomes constantly thinking about the game being played, namely mobile legends, and physically this mobile legends game will cause exposure to cell phone radiation light which can damage the nerves in the eyes and brain, health The heart will decrease which is caused by insufficient rest time while playing this Mobile Legends game.

Keywords: Addiction, Games, Interpersonal Communication.

Abstrak

Secara umum, game online memanfaatkan internet untuk dapat dimainkan dan terhubung dengan individu lain sehingga dapat melakukan interaksi secara tidak langsung atau virtual. Selain membuat kecanduan game online memiliki beberapa dampak buruk. Metode yang penulis pakai pada penelitian ini adalah metodologi penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian adalah tingkat terpaan game mobile legends terhadap 100 orang siswa sekolah dasar mempunyai skor dengan kategori tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari bahwa siswa yang Kecanduan Game Mobile Legends berpengaruh terhadap Komunikasi Interpersonal sebesar 78,5%. Dampak dari penggunaan game mobile legends yang berlebihan adalah secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan yaitu mobile legends, dan secara fisik permainan mobile legends ini akan menyebabkan adanya paparan cahaya radiasi hp yang dapat merusak saraf pada mata dan juga otak, kesehatan jantung akan menjadi turun yangmana diakibatkan oleh adanya waktu istirahat yang kurang selama memainkan game mobile legends ini.

Kata kunci: Kecanduan, Game, Komunikasi Interpersonal.

Pendahuluan

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini semakin berkembang dengan pesat. Seiring dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) terdapat banyak produk teknologi yang diciptakan dengan tujuan untuk memberi manfaat dan kemudahan bagi manusia. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet. Dalam era globalisasi, kecanggihan teknologi dibarengi dengan perkembangan internet yang signifikan telah dibuktikan dengan adanya beragam pemanfaatan dari teknologi dan internet tersebut. Berkembangnya teknologi yang bersistem internet juga memudahkan masyarakat dalam berbagai aspek yang ada batas ruang dan waktu. Maka dari itu, Internet telah menjadi bagian penting dalam kehidupan terutama untuk masyarakat milenial saat ini. Teknologi dan internet direpresentasikan dengan istilah online, karena media yang digunakan tidak langsung/jarak jauh, seperti pada game online.

Secara umum, game online memanfaatkan internet untuk dapat dimainkan dan terhubung dengan individu lain sehingga dapat melakukan interaksi secara tidak langsung atau virtual. Dapat disimpulkan bahwa proses komunikasi dapat terjadi melalui game online yang dapat disebut juga dengan komunikasi virtual. Komunikasi merupakan bagian penting sebagai makhluk sosial dalam kehidupan bermasyarakat, dengan berkomunikasi, setiap individu dapat menyampaikan pemikirannya kepada orang lain, serta memberikan kemudahan untuk bersosialisasi. Game online menyediakan media untuk melakukan proses komunikasi baik secara perorangan maupun kelompok. Di dalam internet manusia dapat menemukan berbagai macam hal mulai dari ilmu pengetahuan, pendidikan, pekerjaan, perdagangan online dan juga hiburan. Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS), persentase masyarakat Indonesia yang mengakses internet terus meningkat dalam lima tahun terakhir. Pada 2017, misalnya, baru ada 57,33% rumah tangga di Indonesia yang mengakses internet.

Berikutnya, angkanya meningkat menjadi 66,22% pada 2018. Selanjutnya, ada 73,75% rumah tangga di Indonesia yang mengakses internet pada 2019. Lalu pada 2020, terdapat 78,18% rumah tangga di tanah air yang mengakses internet. Sementara itu, tercatat ada sebanyak 82,07% rumah tangga di Indonesia mengakses internet pada 2021. Sejak 2017 hingga 2021, BPS mengatakan, rumah tangga yang mengakses internet terus mengalami peningkatan yang cukup tinggi dibanding dengan peningkatan rumah tangga yang memiliki/menguasai komputer. Produk teknologi yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah produk yang bermanfaat sebagai hiburan. Salah satu produk yang memiliki manfaat hiburan adalah game online. Game online paling banyak disukai oleh anak – anak. Game online adalah permainan yang biasanya menggunakan jaringan internet, dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, game online adalah sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Saat ini game online sudah menjadi gaya hidup baru disemua kalangan usia. Tidak jarang banyak orang yang bekerja dan menghasilkan uang dari game online. Game online dikalangan anak – anak sudah menjadi suatu hal yang penting dan tidak bisa di pisahkan. Jika dulu anak – anak hanya mengenal permainan tradisional seperti petak umpet, congklak dan lain sebagainya. Permainan yang membutuhkan interaksi secara langsung dan mengasah ke kreatifitas mereka.

Namun saat ini anak – anak sudah jarang bahkan tidak mau untuk memainkan permainan tradisional. Anak – anak jaman sekarang lebih suka untuk bermain game online, bahkan tak jarang dari mereka meninggalkan sekolah mereka demi bermain game online. Terdapat beberapa ahli yang telah meneliti tentang hal ini. Tentang pengaruh game online terhadap prestasi di Sekolah. Problematika prestasi belajar pada peserta didik saat ini semakin menjadi fokus utama pada sistem Pendidikan. Kecanduan game online menjadi masalah yang sering di temukan di Indonesia. Game online membuat motivasi belajar para pelajar semakin menurun dan bahkan ada beberapa pelajar yang kehilangan semangatnya untuk bersekolah.

Game online menurut seorang psikolog yaitu Rahmat yang mengatakan bahwa bermain game online sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, game online sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macam game tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain. Waktu yang dipergunakan anak-anak tersebut dari hasil pengamatan mulai dari 2 jam sampai dengan 4 jam bahkan lebih, ini dikarenakan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus menerus. Beberapa sebab yang membuat siswa kecanduan game online, salah satunya tantangan. “Dalam setiap game ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan game akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri dan jadi lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan game.

Selain membuat kecanduan game online memiliki beberapa dampak buruk. Saat ini game online memiliki fitur untuk top up. Top up adalah proses pengisian ulang saldo secara digital di suatu pasar elektronik. Dalam game online top up berarti mengisi saldo game, dengan mengisi saldo game pemain bisa menentukan level ataupun membeli karakter dan alat dalam game online tersebut. Semakin tinggi level permainan maka semakin besar pula biaya yang harus dikeluarkan. Top up memiliki dapat positif dan negative. Pengaruh positif dalam top up game yang pertama adalah sebagai gamers tentu saling bersaing terutama dalam top up game, oleh karena itu top game memberikan kepercayaan bahwa dirinya ini bisa menjadikan gamers yang handal. Kedua, selain itu disenangi oleh gamers yang lain karena dianggap semakin sering top up akan disenangi dan dikagumi karena pintar dalam bermain game.

Namun top up game juga memiliki dampak negative diantaranya top up game memberikan kecanduan bagi para penggunanya. seseorang telah menjadi kecanduan karena semakin besar hasrat nya untuk bisa menaikan levelnya dengan top up sejumlah uang tertentu, selain itu kecanduan nya bisa menyita waktu. Top Up game online juga membuat penggunanya menjadi boros. Pemborosan tersebut karena pada umumnya top up game online ini membutuhkan biaya yang tergantung level nya semakin level itu tinggi semakin besar biaya yang harus dikeluarkan sedangkan biaya yang dikeluarkan tersebut tidak memberikan manfaat yang baik. Saat ini banyak pelajar yang rela menggunakan uang saku mereka hanya untuk top up game online. Dan ada beberapa kasus yang dijumpai karena top up game online. Ada beberapa pelajar yang menghalalkan segala cara untuk mendapatkan uang yang kemudian uang tersebut digunakan untuk top up game online. Mereka dapat dengan tega memalak ataupun mencuri uang dari temannya. Hal ini dapat membuat suatu permasalahan baru di dunia Pendidikan.

Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, Cara Ilmiah, Data, Tujuan, dan Kegunaan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri- ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara- cara yang digunakan. Sistematis artinya, proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah- langkah tertentu yang bersifat logis. Metode yang penulis pakai pada penelitian ini adalah metodologi penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, dimana peneliti hanya memaparkan situasi atau peristiwa saja dan tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tanpa menguji hipotesis atau membuat sebuah prediksi.

Menurut Rakhmat (2005 : 25) Penelitian deskriptif seperti telah di uraikan dimuka hanyalah memaparkan situasi atau peristiwa. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi. Beberapa penulis memperluas penelitian deskriptif kepada segala penelitian selain penelitian historis dan eksperimental. Jadi, penelitian deskriptif bukan saja menjabarkan (analitis), tetapi juga memadukan (sintetis). Bukan saja melakukan klasifikasi, tetapi juga organisasi. Dari penelitian deskriptiflah dikembangkan berbagai penelitian korelasional dan eksperimental. Metode kuantitatif dinamakan sebagai metode baru, karena popularitasnya belum lama, dinamakan post positivisme karena berlandaskan pada positivisme. Metode ini disebut juga sebagai metode artistik, karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpola), dan disebut sebagai metode interpretative, karena dari data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan dilapangan.

Metode penelitian kuantitatif sering disebut metode penelitian naturalistik, karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting), disebut juga sebagai metode etnografi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya, disebut sebagai metode kuantitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kuantitatif.

Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen), dimana peneliti adalah sebagian instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi, menurut Sugiono (2008 : 7). Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti tidak menguji sebuah teori, namun metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Dimana sebagaimana telah disebutkan tadi metode kuantitatif merupakan penelitian yang sifatnya alamiah (naturalistis) dalam proses penelitiannya, oleh karena itu peneliti hanya memaparkan apa yang terjadi di lapangan tanpa adanya penambahan atau pengurangan dalam menganalisis hasil datanya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan paradigma postpositivisme sebagai dasar kerangka berfikir. Dengan menggunakan paradigma postpositivisme ini, peneliti mencoba menggambarkan bagaimana pola komunikasi interpersonal para siswa sekolah dasar dalam bermain game online. Menurut Guba (2001 : 40) dalam paradigma post positivisme realitas disikapi sebagai fakta yang bersifat ganda, memiliki hubungan secara asosiatif, serta harus dipahami secara alamiah, kontekstual, dan holistik. Artinya realitas ada dalam kenyataan sesuai

hukum alam, tetapi suatu hal yang mustahil bila suatu realitas dapat dilihat secara benar oleh manusia (peneliti).

Realitas dalam paradigma postpositivisme ditemukan apabila peneliti dan objek penelitian atau realitas yang diteliti merupakan realitas yang tidak terpisahkan. Hubungan antara peneliti dan objek harus bersifat interaktif dan netral, sehingga tingkat subjektivitas dapat dikurangi secara minimal. Oleh karena itu, Peneliti harus mampu mengungkap data yang sebenarnya melalui kegiatan observasi dengan cara ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan oleh siswa sekolah dasar dalam bermain game online menurut Ibid (2012 : 54). Didalam metode kuantitatif proses risetnya berawal dari suatu observasi atas gejala. Metode kuantitatif bersifat menjelajah (exploratory), dimana pengetahuan mengenai persoalan masih sangat kurang atau belum ada sama sekali dan teori- teorinya pun belum ada menurut Kriyantono (2006 : 46).

Riset kuantitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam- dalamnya melalui pengumpulan data sedalam- dalamnya. Riset ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau sampling bahkan populasi atau samplingnya sangat terbatas. Jika data yang terkumpul sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti, maka tidak perlu mencari sampling lainnya. Di sini yang lebih ditekankan adalah persoalan kedalaman (kualitas) data, bukan banyaknya (kuantitas) data. Menurut definisi lain dikemukakan bahwa penelitian kualitatif merupakan “penelitian yang memanfaatkan wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandangan, perasaan dan perilaku individu atau sekelompok orang”. Sehingga peneliti pun melakukan teknik wawancara lebih mendalam, serta melakukan observasi untuk mendapatkan informasi yang di butuhkan dalam penelitian ini menurut Ibid (2012 : 56).

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1 Jenis Kelamin Responden

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1	Perempuan	19	19%
2	Laki - laki	81	81%
Total	100	100%	

Sumber : Data primer diolah Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel 4.1 diatas terlihat bahwa responden yang berjenis kelamin laki – laki yaitu berjumlah 81 responden atau sebanyak 81%. Sedangkan responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 19 responden atau sebanyak 19%.

4.1.2 Berdasarkan Usia

Berdasarkan hasil penelitian mengenai karakteristik responden berdasarkan usia dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.2 Umur Responden

No	Umur (Tahun)	Jumlah	Persentase
1	7-9	48	48%
2	10-12	31	31%
3	Lebih dari 12	21	21%
Total	100	100%	

Sumber : Data primer diolah Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel 4.2 diatas terlihat bahwa responden terbanyak adalah pada usia 7-9 tahun yaitu berjumlah 48 responden atau sebanyak 48%. Sedangkan responden berusia 10-12 tahun berjumlah 31 responden atau sebanyak 31% dan responden berusia lebih dari 12 tahun berjumlah 21 orang atau sebanyak 21%.

Penutup

Penutup berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi ringkasan hasil temuan. Saran berisi apa yang akan dilakukan terkait dengan hasil dari penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis.

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan dari penelitian yang telah dijelaskan, maka kesimpulannya adalah :

1. Tingkat terpaan game mobile legends terhadap 100 orang siswa sekolah dasar mempunyai skor dengan kategori tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari bahwa siswa yang Kecanduan Game Mobile Legends berpengaruh terhadap Komunikasi Interpersonal sebesar 78,5%.

2. Pada uji regresi dihasilkan bahwa kecanduan game mobile legends dapat memberikan efek peningkatan terhadap Komunikasi Interpersonal. Dari hasil Uji T diketahui nilai Sig. untuk pengaruh Kecanduan Game Mobile Legends terhadap Komunikasi Interpersonal adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $18,942 > t$ tabel $1,984$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan variabel Kecanduan Game Mobile Legends terhadap Komunikasi Interpersonal.

3. Dampak dari penggunaan game mobile legends yang berlebihan adalah pecandu akan lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online dalam dunia virtual. Siswa sekolah dasar yang memainkan game mobile legends ini akan menyebabkan anak menjadi ketagihan yang membuat hubungan sosial dengan baik itu teman, keluarga menjadi renggang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan yaitu mobile legends, dan secara fisik permainan mobile legends ini akan menyebabkan adanya paparan cahaya radiasi hp yang dapat merusak saraf pada mata dan juga otak, kesehatan jantung

akan menjadi turun yangmana diakibatkan oleh adanya waktu istirahat yang kurang selama memainkan game mobile legends ini.

Daftar Pustaka

Format daftar Pustaka menggunakan APA (*American Psychological Association*). Dan menggunakan Mendeley.

Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1118-1130.

Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31-45.

Astuti, A. P., & Rps, A. N. (2018). Teknologi komunikasi dan perilaku remaja. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1).

Bangun, D. P., & Harahap, E. I. S. S. (2021). Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan. *JURNAL SOCIAL OPINION: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 6(1), 1-6.

Dayanti, D., & Syafi'i, M. (2020). Pengaruh Mengakses Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Dalam Bersosialisasi Remaja Di Kota Batam. *SCIENTIA JOURNAL: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1).

Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1-16.

Giandi, A. F., & Arifin, H. S. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online. *Students e-Journal*, 1(1), 17.

Ihtirom, M. D. (2022). Dampak Game online terhadap Komunikasi Interpersonal pada Komunitas Remaja Pecandu Mobile legend di Game House Barurambat Timur (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA).

Irwandi, D., Masykur, R., & Suherman, S. (2021). Korelasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 2(3), 292-299.

Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan sma negeri 1 bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1-10.

Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., ... & Marsuki, I. (2021). Pengaruh game mobile legends terhadap minat belajar mahasiswa/i fakultas sains dan teknologi uin alauddin makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 3(1), 46-54.

Prasetya, Y. Y., & La Tarifu, L. I. (2020). Pengaruh penggunaan game online mobile legend terhadap perilaku komunikasi siswa sma negeri

ADRI, T. P. Bunga Rampai: Innovation on Cross-Disciplinary for Acceleration Recovery. Narotama University Press.

Aliffianto, A. Y., & Andrianto, N. (2022). Sustainable tourism development from the perspective of digital communication. *Jurnal Studi Komunikasi*, 6(1), 110-125.

Aliffianto, A. Y., & Andrianto, N. (2021). Strategi Komunikasi Pengembangan Wisata Jodipan dan Kampung Topeng Kota Malang. *Communicator Sphere*, 1(2), 47-51.

Andrianto, N., & Aliffianto, A. Y. (2023). Pengembangan Komunikasi Pemasaran. Untag Surabaya Press. Surabaya.

Andrianto, N. (2023). Cepat dan Praktis Jago Membuat Website Untuk Desa Wisata. Untag Surabaya Press. Surabaya.

Andrianto, N. (2019). Buku Ajar Studio TV to be Broadcasting. CV. Revka Prima Media. Surabaya

Andrianto, N., & Ismail, H. (2022). Peran Analisis Semiotik Dalam Film The Social Dilemma Dalam Teori "Cmc" Computer Mediated Communication. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media (JURSENDEM)*, 1(2), 43-58.

Andrianto, N. (2018). Pesan kreatif iklan televisi dalam Bulan Ramadan: Analisis semiotika iklan Bahagiannya adalah Bahagiaku. *Jurnal Studi Komunikasi*, 2(1), 17-31.

Andrianto, N., Palupi, M. F. T., & Ramadhan, M. I. (2018). Framing Ecotourism On BBC News Indonesia Youtube : "Terancam' Pembangunan Ibu Kota Nusantara : Pesut Tersudut, Nelayan Tersingkir". 2023 International Conference on Environmental Quality Concern, Control and Conservation EQC 2023, 1, 177.

Andrianto, N., & Aliffianto, A. Y. (2020). Brand image among the purchase decision determinants. *Jurnal Studi Komunikasi*, 4(3), 700-715.

Andrianto, N., & Aliffianto, A. Y. (2021). Analisis Isi Gangguan Stress Pasca Trauma dalam Film 27 Steps of May. *Communicator Sphere*, 1(1), 20-30.

Andrianto, N., & Verlita, R. Fuad Amsyari. 2018. In Content Analysis Television Program Featured with Title " Dunia Tanpa Batas"(Episode of Tiara Handicraft Embracing Persons with Disabilities With Social Entrepreneurs). Surabaya: International Conference on Information Technology Applications and Systems (ICITAS).

Andrianto, N. (2016). Jam Prime Time Televisi Menjadi Dampak Psikologis bagi Anak dan Remaja (Analisis Sinetron " Anak Jalanan" RCTI). Surabaya: SCROLL Jendela Teknologi Informasi.

Andrianto, N., Prasetyo, W. B., & Cahyono, Y. D. (2023). Buku Cepat dan Praktis: Jago Membuat Website Untuk Desa Wisata. Untag Surabaya Press.

Andrianto, N., & Fianto, A. Y. A. (2023). Pengembangan Komunikasi Pemasaran. Untag Surabaya Press.

Azis, A. (2021). TA: Penyutradaraan dan Modeling Environment Film Animasi 3D Bergener Horor Berjudul "Siulan Pemanggil Setan" (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).

Darwin Yuwono, R. (2019). Pengaruh Destination Image dan Destination Branding Terhadap Minat Berkunjung ke Wisata Bahari Jawa Timur.

Mercurry, F. (2021). TA: Director of Photography dalam Pembuatan Film Pendek Bergener Drama Komedi Menggunakan Teknik Visual Comedy Berjudul "Jarene" (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).

Matahari, A. N. Karsam, & Andrianto, Novan. 2019. Pembuatan Film Dokumenter Wedang Ronde Jago Salatiga. Surabaya: Art Nouveau.

Moch. Haqi Pamungkas, Karsam Karsam, Novan Andrianto. 2019. Pembuatan Video Klip Bergener Alternative Rock Berjudul "Tak Pernah Padam" Karya Dari Eka Prasetyawan. Surabaya: Jurnal Art Nouveau.

Matahari, A. N., Karsam, & Andrianto, Novan. 2019. Pembuatan Film Dokumenter Wedang Ronde Jago Salatiga. Surabaya: Art Nouveau.

Nurchayawati, V., & Prasetya, A. J., & Andrianto, Novan. 2018. Pelatihan Pengelolaan Dokumen Administrasi Dan Desain Optical Illusion Bagi Warga RT, 9.

Nurchayawati, Vivine, Prasetya, Ardian, J., & Andrianto, Novan. (2018). Pelatihan Pengelolaan Dokumen Administrasi Dan Desain Optical Illusion Bagi Warga RT. 09 RW. 09 Wedoro Waru Sidoarjo. Madura: Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Masyarakat

Rafiq, Mohd. (2012). Dependency Theory (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach. Jurnal Hikmah. VI (1).

Riyanto, D. Y., Andrianto, N., & Riqqoh, A. K. (2020). Pengaruh City Image Dan City Branding Terhadap Visit Intention Di Wisata Bahari Provinsi Jawa Timur. Jurnal Sosial Humaniora, 11(2), 105-113.

Riyanto, D. Y., Andrianto, N., Riqqoh, A. K., & Aliffianto, A. Y. (2019). A Conceptual Framework for Destination Branding in Jawa Timur, Indonesia. Majalah Ekonomi: Telaah Manajemen, Akuntansi dan Bisnis, 24(2), 149-157.

Riyanto, D. Y., Andrianto, N., Riqqoh, A. K., & Fianto, A. Y. A. (2019). Pengaruh Destination Image Dan Destination Branding Terhadap Minat Berkunjung Ke Wisata Bahari Jawa Timur.

Riyanto, D. Y., Andrianto, Shintawati, A.R., (2020). Buku monograf hasil penelitian : analisis pengaruh kreatifitas kemasan, efektifitas kemasan dan brand trust terhadap minat beli produk UKM Jawa Timur. CV. Revka Prima Media. Surabaya

Riyanto, D. Y., Andrianto, N., Riqqoh, A. K., & Fianto, A. Y. A. (2019). Buku Hasil Penelitian : Determinan Visit Decision Di Wisata Bahari Jawa Timur. CV. Revka Prima Media. Surabaya

Ryvanthapala, V. (2019). TA: Pembuatan Film Animasi 3D Bergenre Fantasi tentang Pengaruh Ibu Terhadap Kesuksesan Anak sebagai Mahasiswa Rantau (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).