

Pengalaman *Player* Mobile Legend di Pati Terkait Kecepatan Respons dan Fokus Saat Bermain Studi Fenomenologi

*Experiences of Mobile Legend Players in Pati Regarding Response Speed and Focus
during Gameplay A Phenomenological Study*

Ifaldy Premadia, Septadi Hanif Pambayu, Zaherotul Farida

Universitas Safin Pati

ifaldyp@gmail.com

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 8, 2026	Oct 7, 2026	Oct 18, 2026	Oct 23, 2026

Abstract

Research on *Mobile Legends* generally addresses aspects of gameplay and player performance, whereas subjective experiences related to response speed and focus during play require further exploration. This study aimed to explore the experiences of *Mobile Legends* players in Pati Regency regarding response speed and focus, the factors influencing both, and their significance for performance and the gaming experience. The study employed a qualitative approach with a descriptive phenomenological design involving seven purposively selected informants. Data were collected through semistructured in-depth interviews, observation, and documentation, then analyzed through data grouping, coding, theme identification, and interpretation of informants' experiences. The findings identified four main themes: the dynamics of response speed in gameplay situations, strategies for maintaining focus, factors influencing both, and perceived effects on performance and the gaming experience. Response speed and focus were perceived to play important roles in decision-making, interpreting game situations, and team coordination. Informants associated variations in both with playing duration, physical and psychological conditions, the quality of internet connectivity and devices, and gaming experience. Strategies used to maintain performance included practicing game mechanics, managing the gaming environment, resting, limiting playing time, and team communication. These findings enrich understanding of players' subjective experiences in competitive digital gaming and highlight the importance of managing personal conditions and the gaming environment to maintain responsiveness and focus. Future research

should involve more informants and examine the relationship between players' subjective experiences and objectively measured gameplay performance indicators.

Keywords: *Mobile Legends*; Response Speed; Focus; Player Experience; Phenomenology.

Abstrak: Penelitian mengenai *Mobile Legends* umumnya membahas aspek permainan dan performa pemain, sedangkan pengalaman subjektif terkait kecepatan respons dan fokus saat bermain masih memerlukan eksplorasi lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi pengalaman pemain *Mobile Legends* di Kabupaten Pati terkait kecepatan respons dan fokus, faktor yang memengaruhi keduanya, serta maknanya bagi performa dan pengalaman bermain. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi deskriptif yang melibatkan tujuh informan yang dipilih secara purposif. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam semiterstruktur, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui pengelompokan data, pengodean, identifikasi tema, dan interpretasi pengalaman informan. Hasil penelitian mengidentifikasi empat tema utama, yaitu dinamika kecepatan respons dalam situasi permainan, strategi mempertahankan fokus, faktor yang memengaruhi keduanya, serta dampak yang dirasakan terhadap performa dan pengalaman bermain. Kecepatan respons dan fokus dipersepsikan berperan penting dalam pengambilan keputusan, pembacaan situasi, dan koordinasi tim. Informan mengaitkan variasi keduanya dengan durasi bermain, kondisi fisik dan psikologis, kualitas jaringan internet dan perangkat, serta pengalaman bermain. Strategi yang digunakan untuk menjaga performa meliputi latihan mekanik, pengaturan lingkungan bermain, istirahat, pembatasan durasi bermain, dan komunikasi tim. Temuan ini memperkaya pemahaman mengenai pengalaman subjektif pemain dalam permainan digital kompetitif serta menyoroti pentingnya pengelolaan kondisi diri dan lingkungan bermain dalam mempertahankan respons dan fokus. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak informan serta mengkaji keterkaitan pengalaman subjektif pemain dengan indikator performa permainan yang diukur secara objektif.

Kata Kunci: *Mobile Legends*; Kecepatan Respons; Fokus; Pengalaman Pemain; Fenomenologi.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola hiburan dan interaksi sosial masyarakat, termasuk melalui kehadiran permainan daring atau game online yang semakin populer di kalangan generasi muda. Permainan daring tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi ruang interaksi sosial yang memungkinkan pemain berkomunikasi, berkolaborasi, dan membangun strategi untuk mencapai tujuan Bersama (Sabarofek & Mutiarin, 2026). Salah satu permainan yang berkembang pesat adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), yaitu permainan bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang mengharuskan pemain bekerja sama dalam tim, memahami situasi permainan, mengambil keputusan, dan memberikan respons terhadap perubahan kondisi pertandingan secara cepat. Karakteristik tersebut menjadikan MLBB relevan untuk dikaji, khususnya berkaitan dengan pengalaman

pemain dalam menghadapi tuntutan kecepatan respons dan mempertahankan fokus selama permainan berlangsung.

Di Indonesia, perkembangan permainan *mobile game* menunjukkan potensi yang besar. Berdasarkan data statistik yang dirangkum oleh Latis Global Communications (2025), jumlah pemain *mobile game* di Indonesia pada 2018 mencapai sekitar 40,19 juta jiwa dan diproyeksikan meningkat menjadi 76,92 juta jiwa pada 2026. Pertumbuhan tersebut menunjukkan semakin luasnya keterlibatan masyarakat dalam aktivitas permainan digital. Popularitas MLBB juga didukung oleh karakteristik permainannya yang menekankan koordinasi antarpemain, komunikasi, penguasaan keterampilan, dan strategi tim (Alfarizi & Rozaq, 2025). Dalam konteks ini, kecepatan respons dan fokus menjadi aspek yang penting karena pemain harus memperhatikan pergerakan lawan, membaca situasi pertandingan, menentukan tindakan, serta menyesuaikan strategi dalam waktu yang relatif singkat.

Fenomena tersebut juga terlihat di Kabupaten Pati, Jawa Tengah, yang memiliki perkembangan ekosistem *Esports* melalui dukungan komunitas, penyelenggaraan kompetisi, dan keterlibatan pemerintah daerah. Pembentukan kepengurusan *E-Sport* Indonesia (ESI) Kabupaten Pati pada 2020 menjadi salah satu bentuk pengorganisasian aktivitas *Esports* di wilayah tersebut. Perkembangan ini berlanjut melalui penyelenggaraan berbagai kompetisi MLBB, antara lain *Esports Competition* Piala Kapolresta pada Maret 2026 yang diikuti 92 tim pelajar, kompetisi *Road to Kapolda Jateng Cup* di Kecamatan Wedarijaksa pada Juni 2026, serta turnamen dalam rangka peringatan Hari Bhayangkara ke-80 pada Juli 2026. Pada Agustus 2026, *Pati Esports Tournament* kembali diselenggarakan dengan mempertemukan tim-tim MLBB yang lolos dari babak kualifikasi. Rangkaian kegiatan tersebut memperlihatkan bahwa MLBB telah berkembang menjadi aktivitas kompetitif yang melibatkan pemain dari berbagai kelompok usia dan jenjang pendidikan di Kabupaten Pati.

Perkembangan kompetisi tersebut menunjukkan bahwa pengalaman bermain MLBB di Kabupaten Pati tidak hanya berkaitan dengan aktivitas hiburan individual, tetapi juga dengan praktik kompetitif yang melibatkan koordinasi, pengambilan keputusan, dan interaksi sosial. Dukungan terhadap perkembangan *Esports* juga terlihat melalui keterlibatan pemerintah daerah dalam penyelenggaraan turnamen serta pencapaian atlet Kabupaten Pati pada ajang olahraga tingkat provinsi. Kondisi tersebut memberikan konteks lokal yang relevan untuk memahami bagaimana pemain mengalami tuntutan permainan, terutama ketika menghadapi situasi yang membutuhkan respons cepat dan perhatian berkelanjutan. Meskipun demikian, banyaknya

kompetisi dan pemain tidak dengan sendirinya menjelaskan bagaimana pemain memaknai kecepatan respons dan fokus yang mereka alami selama bermain. Oleh karena itu, fenomena tersebut perlu dikaji dengan memperhatikan pengalaman subjektif pemain, bukan hanya berdasarkan jumlah peserta, hasil pertandingan, atau capaian kompetitif.

Secara konseptual, kecepatan respons dan fokus merupakan dua aspek yang relevan dalam memahami pengalaman bermain MLBB. Kecepatan respons berkaitan dengan kemampuan pemain memberikan tanggapan terhadap rangsangan atau perubahan situasi permainan, sedangkan fokus berkaitan dengan kemampuan mengarahkan dan mempertahankan perhatian pada informasi yang dianggap penting. Dalam permainan MOBA, kedua aspek tersebut saling berkaitan ketika pemain harus mengamati pergerakan lawan, memahami kondisi rekan satu tim, menentukan penggunaan keterampilan, dan mengambil keputusan dalam waktu terbatas. Tan & al. (2022) membahas tuntutan permainan MOBA yang melibatkan pengambilan keputusan dan pelaksanaan tindakan secara cepat, sedangkan penelitian Nabil et al. (2025) menemukan adanya hubungan signifikan antara durasi penggunaan permainan video MOBA dan hasil pengukuran waktu reaksi serta konsentrasi. Temuan tersebut memberikan dasar empiris untuk mengkaji kedua aspek tersebut, tetapi belum cukup untuk menjelaskan bagaimana pemain sendiri memahami, merasakan, dan memberi makna terhadap pengalaman kecepatan respons dan fokus ketika bermain.

Argumentasi penelitian ini didasarkan pada pandangan bahwa pengalaman bermain MLBB tidak dapat dipahami hanya melalui pengukuran performa atau penilaian terhadap dampak permainan. Pengalaman pemain juga terbentuk melalui persepsi terhadap situasi pertandingan, tekanan kompetitif, interaksi dengan anggota tim, serta penilaian subjektif terhadap kemampuan diri dalam merespons dan mempertahankan perhatian. Penelitian Raihan (2025), misalnya, menunjukkan bahwa MLBB dapat menjadi ruang pengembangan komunikasi verbal dan nonverbal melalui fitur *voice chat* dan *chat teks*. Sebaliknya, penelitian Masir (2025) dan Alfarizi & Rozaq (2025) mengungkapkan adanya persoalan komunikasi, perilaku *toxic*, provokasi, serta tekanan emosional dalam interaksi antarpemain. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman bermain memiliki dimensi kognitif, emosional, dan sosial yang saling berhubungan. Dengan demikian, penelitian tentang kecepatan respons dan fokus perlu mempertimbangkan bagaimana pemain mengalami situasi permainan secara keseluruhan, termasuk tantangan yang mereka hadapi dan strategi yang mereka gunakan untuk mengatasinya.

Penelitian terdahulu telah memberikan gambaran mengenai hubungan permainan daring dengan perhatian, konsentrasi, dan perilaku pemain. Nabil et al. (2025) menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengkaji hubungan durasi bermain MOBA dengan waktu reaksi dan konsentrasi, sehingga memberikan informasi mengenai perbedaan hasil pengukuran berdasarkan lama bermain. Di sisi lain, Nurfadillah et al. (2025) melalui penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi menemukan bahwa bermain *game online* dapat berkaitan dengan gangguan konsentrasi yang dirasakan dalam aktivitas belajar. Tawakal (2021) juga mengkaji perubahan cara pandang, sikap, dan perilaku pemain MLBB akibat tingginya frekuensi bermain, termasuk persoalan fokus dalam pembelajaran. Ketiga penelitian tersebut memiliki kontribusi dalam menjelaskan keterkaitan permainan digital dengan aspek kognitif dan perilaku. Namun, perbedaan pendekatan dan fokus kajian menunjukkan perlunya penelitian yang secara khusus menggali pengalaman pemain ketika menghadapi tuntutan kecepatan respons dan fokus di dalam permainan itu sendiri.

Kajian mengenai pengalaman pemain juga telah dilakukan melalui penelitian yang menyoroti komunikasi dan interaksi sosial dalam komunitas permainan daring. Elia (2022) mengkaji pengalaman komunikasi pemain *game online*, termasuk penggunaan istilah, simbol, dan singkatan yang berkembang di kalangan pemain. Wartono (2022) meneliti pengalaman *gamer* dalam komunitas *game online*, sedangkan Alfarizi & Rozaq (2025) menyoroti komunikasi dan dinamika interaksi dalam permainan MLBB. Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa pengalaman bermain tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial dan cara pemain menafsirkan interaksi yang berlangsung. Meskipun demikian, fokus utama kajian tersebut berbeda dari penelitian ini karena belum secara khusus menempatkan pengalaman kecepatan respons dan fokus sebagai pusat eksplorasi fenomenologis. Perbedaan fokus ini menjadi dasar untuk memperluas kajian pengalaman pemain dari aspek komunikasi dan perilaku menuju pengalaman subjektif dalam menghadapi tuntutan perhatian dan respons selama pertandingan.

Kesenjangan penelitian juga terlihat pada perbedaan antara hasil pengukuran objektif dan pengalaman subjektif pemain. Penelitian kuantitatif dapat menjelaskan perbedaan waktu reaksi atau tingkat konsentrasi berdasarkan indikator yang telah ditentukan, tetapi tidak selalu mengungkap bagaimana pemain menafsirkan perubahan respons, mengalami kehilangan fokus, atau menyiasati tekanan ketika pertandingan berlangsung. Sebaliknya, penelitian fenomenologi dapat menggali pengalaman hidup individu secara mendalam, tetapi penerapannya dalam kajian MLBB perlu diarahkan pada fenomena yang lebih spesifik. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dirujuk dalam kajian ini, masih terdapat ruang untuk

mengeksplorasi bagaimana pemain MLBB di Kabupaten Pati memaknai kecepatan respons dan fokus, situasi yang mereka anggap memengaruhi kedua aspek tersebut, serta cara mereka menghadapi tuntutan permainan. Kesenjangan tersebut menjadi alasan ilmiah bagi penelitian ini, dengan tetap menempatkan temuan studi terdahulu sebagai pijakan dan bukan sebagai dasar untuk menyimpulkan bahwa seluruh pemain mengalami kondisi yang sama.

Untuk menjelaskan fenomena tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi yang berorientasi pada pengungkapan pengalaman hidup (*lived experiences*) dan makna yang dibentuk individu terhadap pengalaman tersebut. White & Cooper (2022) menjelaskan relevansi pendekatan fenomenologi dalam memahami pengalaman individu secara mendalam, sedangkan Krismanto et al. (2022) menempatkan fenomenologi sebagai pendekatan yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi pemaknaan individu terhadap fenomena yang dialaminya. Melalui pendekatan ini, pengalaman pemain tidak diperlakukan semata-mata sebagai skor kecepatan reaksi atau ukuran konsentrasi, tetapi sebagai pengalaman yang diceritakan dan dimaknai oleh pemain dalam konteks permainan. Landasan konseptual penelitian berpusat pada kecepatan respons sebagai pengalaman menanggapi situasi permainan dan fokus sebagai pengalaman mengarahkan serta mempertahankan perhatian. Kedua konsep tersebut digunakan sebagai arah eksplorasi, bukan sebagai variabel yang diuji melalui hubungan sebab-akibat.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pemusatan kajian terhadap pengalaman subjektif pemain MLBB di Kabupaten Pati mengenai kecepatan respons dan fokus dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini tidak diarahkan untuk membuktikan bahwa bermain MLBB secara langsung meningkatkan atau menurunkan kemampuan kognitif pemain, melainkan untuk memahami bagaimana pemain mengalami, menjelaskan, dan memaknai kedua aspek tersebut dalam aktivitas bermain. Konteks Kabupaten Pati memberikan kekhususan lokasi penelitian karena perkembangan kompetisi MLBB di wilayah tersebut menjadi latar sosial yang relevan bagi pengalaman pemain. Melalui penggalian pengalaman secara mendalam, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian permainan digital dan *Esports*, khususnya dalam memahami tuntutan kognitif dari perspektif pemain. Temuan penelitian juga diharapkan dapat melengkapi studi kuantitatif mengenai waktu reaksi dan konsentrasi serta studi kualitatif yang selama ini lebih menitikberatkan pada komunikasi, perilaku, dan dampak permainan terhadap aktivitas sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengalaman *player Mobile Legends* di Kabupaten Pati terkait kecepatan respons dan fokus saat bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami bagaimana pemain mengalami kecepatan respons dan mempertahankan fokus selama pertandingan, bagaimana mereka memaknai situasi yang mendukung atau menghambat kedua aspek tersebut, serta bagaimana pengalaman itu berkaitan dengan interaksi, tekanan permainan, dan strategi yang mereka gunakan. Pendekatan fenomenologi digunakan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai makna pengalaman tersebut berdasarkan perspektif pemain. Dengan demikian, penelitian berjudul “Pengalaman *Player Mobile Legends* di Pati Terkait Kecepatan Respons dan Fokus Saat Bermain: Studi Fenomenologi” diharapkan dapat memberikan gambaran kontekstual mengenai pengalaman pemain MLBB sekaligus mengisi kesenjangan kajian tentang kecepatan respons dan fokus dalam permainan digital kompetitif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi deskriptif untuk memahami pengalaman subjektif pemain *Mobile Legends* di Kabupaten Pati terkait kecepatan respons dan fokus saat bermain. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengalaman hidup (*lived experience*), persepsi, dan pemaknaan informan terhadap fenomena yang dialami secara langsung (Firmansyah et al., 2025; Suryani & Rahayu, 2023). Penelitian dilaksanakan di Kabupaten Pati, Jawa Tengah, dengan desain fenomenologi yang menempatkan pengalaman pemain sebagai sumber utama untuk memahami tuntutan permainan, khususnya dalam merespons situasi pertandingan dan mempertahankan perhatian selama bermain.

Informan penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan berdasarkan kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria informan meliputi pemain yang berdomisili di Kabupaten Pati, aktif bermain *Mobile Legends* sekurang-kurangnya selama enam bulan terakhir, memiliki peringkat minimal Epic, bersedia berpartisipasi secara sukarela, dan mampu menceritakan pengalamannya secara terbuka. Penelitian ini menargetkan 8–10 informan, dengan jumlah akhir mempertimbangkan kecukupan dan kedalaman informasi yang diperoleh. Pengumpulan data dilanjutkan apabila masih terdapat pengalaman yang perlu didalami untuk memperoleh pemahaman yang memadai mengenai fokus penelitian.

Instrumen utama penelitian adalah peneliti sendiri (*human instrument*), dengan instrumen pendukung berupa pedoman wawancara semi-terstruktur, lembar observasi, catatan lapangan, alat perekam suara, dan perangkat dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam (*in-depth interview*), observasi, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman informan dalam merespons situasi permainan, mempertahankan fokus, menghadapi gangguan perhatian, serta menggunakan strategi untuk mengatasi tuntutan permainan. Observasi dilakukan dengan memperhatikan respons informan terhadap situasi pertandingan, ekspresi dan bahasa tubuh, interaksi dengan rekan satu tim, serta kondisi lingkungan yang berpotensi memengaruhi perhatian. Dokumentasi berupa tangkapan layar, riwayat pertandingan (*match history*), dan rekaman sesi permainan dikumpulkan apabila relevan serta telah memperoleh persetujuan informan.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, *member checking*, dan reflektivitas peneliti. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari beberapa informan, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. *Member checking* dilakukan dengan mengonfirmasi ringkasan hasil wawancara atau interpretasi kepada informan untuk memastikan kesesuaiannya dengan pengalaman yang disampaikan. Reflektivitas diterapkan dengan mencatat asumsi dan kemungkinan bias peneliti selama proses penelitian. Seluruh data disimpan secara sistematis untuk menjaga keterlacakan proses pengumpulan dan analisis data serta melindungi kerahasiaan informan.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan menggabungkan prinsip fenomenologi deskriptif dan analisis tematik. Proses analisis dimulai dengan membaca transkrip wawancara dan catatan lapangan secara berulang, mengidentifikasi pernyataan yang relevan, memberikan kode pada bagian data yang mengandung makna penting, serta mengelompokkan kode ke dalam kategori dan tema. Tema yang terbentuk kemudian diinterpretasikan dengan mempertimbangkan konteks pengalaman informan dan dibandingkan dengan hasil observasi serta dokumentasi yang relevan. Tahap akhir dilakukan dengan menyusun deskripsi menyeluruh mengenai pengalaman pemain *Mobile Legends* di Kabupaten Pati terkait kecepatan respons dan fokus saat bermain. Kesimpulan ditarik berdasarkan temuan empiris yang telah diperiksa secara sistematis sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL

Berdasarkan hasil wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi terhadap tujuh informan, ditemukan empat tema utama yang menggambarkan pengalaman pemain *Mobile Legends* di Kabupaten Pati terkait kecepatan respons dan fokus saat bermain. Keempat tema tersebut meliputi dinamika kecepatan respons dalam situasi permainan, strategi menjaga dan mempertahankan fokus, faktor-faktor yang memengaruhi kecepatan respons dan fokus, serta dampak kecepatan respons dan fokus terhadap performa dan pengalaman bermain. Sebelum menguraikan keempat tema tersebut, karakteristik informan disajikan untuk memberikan gambaran mengenai latar belakang partisipan yang menjadi sumber data penelitian.

Tabel 1. Karakteristik Informan Penelitian

Kode	Usia (tahun)	Pekerjaan	Durasi Bermain	Rank	Pengalaman Turnamen
I1	17	Pelajar	3 tahun	Mythic	Pernah (SMA)
I2	15	Pelajar	4 tahun	Mythic	Pernah (Porprov)
I3	16	Pelajar	2 tahun	Epic	Belum
I4	17	Pelajar	5 tahun	Mythic	Pernah (Kapolresta)
I5	17	Pelajar	2,5 tahun	Legend	Pernah (Kapolresta)
I6	18	Pelajar	1,5 tahun	Epic	Belum
I7	23	Pelajar	4 tahun	Mythic	Pernah (Pati Esports)

Berdasarkan Tabel 1, informan penelitian berjumlah tujuh orang dengan rentang usia 15–23 tahun. Durasi pengalaman bermain berkisar antara 1,5 hingga 5 tahun, dengan peringkat permainan *Epic*, *Legend*, dan *Mythic*. Lima informan tercatat pernah mengikuti turnamen, sedangkan dua informan belum memiliki pengalaman mengikuti turnamen. Karakteristik tersebut memberikan konteks bagi pembacaan pengalaman informan, terutama dalam memahami bagaimana kebiasaan bermain, pengalaman kompetitif, dan tingkat permainan berkaitan dengan pemaknaan mereka terhadap kecepatan respons dan fokus

Dinamika Kecepatan Respons dalam Situasi Permainan

Berdasarkan hasil wawancara, kecepatan respons dipahami informan sebagai kemampuan mengenali perubahan situasi permainan dan menentukan tindakan yang sesuai dalam waktu singkat. Informan I1 menjelaskan bahwa situasi *team fight* menuntut pemain memperhatikan posisi lawan, kondisi *skill*, dan sasaran serangan secara bersamaan. Informan I2 juga mengungkapkan bahwa fase *late game* memberikan tekanan tersendiri karena keputusan untuk menyerang atau mundur dapat menentukan hasil pertandingan. Pengalaman informan

I4 dan I7 menunjukkan bahwa tuntutan tersebut semakin terasa ketika bermain dalam turnamen karena keputusan individu dapat memengaruhi keberhasilan seluruh tim.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa kecepatan respons tidak selalu dapat dipertahankan dalam setiap situasi. Informan I3 menceritakan pengalaman ketika dirinya telah mengetahui tindakan yang harus dilakukan, tetapi gerakan tangannya terlambat sehingga karakter yang dimainkan tereliminasi. Informan I5 mengaitkan keterlambatan respons dengan kelelahan setelah bermain dalam waktu lama, sedangkan informan I6 menjelaskan bahwa koneksi internet dengan *ping* tinggi menyebabkan tindakan di dalam permainan tidak langsung muncul setelah perintah diberikan. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas bermain, aspek yang relevan untuk diperhatikan meliputi ketepatan waktu penggunaan *skill*, respons terhadap pergerakan lawan, dan pengambilan keputusan ketika menghadapi situasi kritis. Catatan observasi tersebut perlu digunakan sesuai dengan kejadian yang benar-benar ditemukan selama penelitian.

Untuk menghadapi situasi tersebut, informan menjelaskan sejumlah strategi, seperti berlatih kombinasi *skill*, mempelajari permainan pemain profesional, menyesuaikan pilihan *hero*, serta memastikan kondisi perangkat tetap mendukung permainan. Informan I2 mengungkapkan bahwa latihan di *training mode* membantunya membiasakan diri dengan mekanik permainan. Informan I7 memilih peran *tank* atau *support* yang dinilai lebih sesuai dengan gaya bermainnya, sedangkan informan I4 memperhatikan pengaturan sensitivitas dan kondisi telepon seluler. Temuan ini memperlihatkan bahwa informan berusaha menyesuaikan kemampuan, strategi, dan perangkat untuk menghadapi tuntutan respons selama pertandingan.

Strategi Menjaga dan Mempertahankan Fokus

Hasil wawancara menunjukkan bahwa informan memaknai fokus sebagai kemampuan mempertahankan perhatian terhadap perkembangan pertandingan, membaca posisi lawan, dan mengikuti tujuan permainan. Informan I1 menjelaskan bahwa memperhatikan *minimap* secara berkala membantunya mengantisipasi pergerakan lawan, sedangkan informan I4 menekankan pentingnya menjaga konsentrasi pada fase *late game*. Informan I6 memilih bermain di tempat yang tenang untuk mengurangi gangguan dari lingkungan sekitar. Berdasarkan pengalaman tersebut, fokus dipandang sebagai bagian penting dalam memahami situasi permainan dan menentukan tindakan yang sesuai.

Gangguan fokus yang dialami informan berasal dari faktor internal maupun eksternal. Informan I5 menjelaskan bahwa kekalahan berulang dapat memicu kemarahan dan

membuatnya bermain tanpa pertimbangan yang matang. Informan I2 mengungkapkan bahwa masalah pribadi, tugas, dan urusan keluarga dapat terbawa ketika bermain, sedangkan informan I3 mengalami gangguan akibat suara televisi dan aktivitas anggota keluarga. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa perhatian pemain dapat terganggu oleh kondisi emosional, kelelahan, dan lingkungan bermain. Hasil observasi dapat digunakan untuk melengkapi temuan ini melalui catatan mengenai gangguan yang benar-benar muncul, perubahan perhatian, dan respons informan selama permainan berlangsung.

Informan mengembangkan beberapa cara untuk mempertahankan fokus, antara lain mengatur lingkungan bermain, membatasi jumlah pertandingan berturut-turut, mengambil jeda istirahat, memilih musik instrumental, dan bermain bersama teman yang komunikatif. Informan I7 menjelaskan bahwa dirinya membatasi permainan hingga tiga pertandingan berturut-turut sebelum beristirahat selama 10–15 menit. Informan I6 memilih musik instrumental yang tenang, sedangkan informan I1 mengandalkan komunikasi dengan rekan satu tim untuk saling mengingatkan posisi lawan dan sasaran permainan. Berdasarkan temuan tersebut, strategi menjaga fokus dilakukan melalui pengaturan diri, pengurangan gangguan, dan dukungan komunikasi selama pertandingan.

Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kecepatan Respons dan Fokus

Hasil wawancara mengidentifikasi lima faktor yang dirasakan informan berkaitan dengan kecepatan respons dan fokus, yaitu durasi dan intensitas bermain, kondisi fisik dan kesehatan, kualitas jaringan dan perangkat, kondisi psikologis dan emosional, serta pengetahuan dan pengalaman bermain. Informan I2 menyampaikan bahwa bermain secara rutin membuatnya semakin terbiasa menghadapi situasi pertandingan, tetapi bermain terlalu lama dapat menurunkan konsentrasi. Informan I5 juga menceritakan pengalaman bermain hingga enam jam tanpa istirahat yang membuat respons dan fokusnya menurun. Temuan ini memperlihatkan bahwa kebiasaan bermain dapat menjadi sarana membangun pengalaman, tetapi durasi bermain yang berlebihan juga dirasakan mengganggu kesiapan pemain.

Kondisi fisik, jaringan internet, dan perangkat juga muncul dalam penjelasan informan. Informan I4 mengungkapkan bahwa kurang tidur membuatnya merasa lebih lambat ketika bermain, sedangkan informan I3 memilih beristirahat ketika sedang sakit karena merasa sulit mempertahankan konsentrasi. Informan I6 menjelaskan bahwa *ping* tinggi menghambat pelaksanaan perintah dalam permainan, sementara informan I7 merasakan perbedaan pengalaman bermain setelah menggunakan perangkat dengan spesifikasi yang lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, kondisi tubuh dan kelancaran teknis merupakan aspek yang dipertimbangkan informan ketika menjelaskan perubahan respons dan fokus mereka.

Faktor psikologis dan pengalaman bermain juga menjadi bagian dari temuan penelitian. Informan I5 menyatakan bahwa stres dan masalah pribadi membuatnya lebih mudah kehilangan fokus, sedangkan informan I1 menjelaskan bahwa pengalaman bermain membantunya mengenali waktu yang tepat untuk menyerang atau mundur. Informan I4 juga menilai bahwa lamanya pengalaman bermain membantunya membaca situasi pertandingan dan memperkirakan tindakan lawan. Hasil observasi terhadap cara informan membaca situasi, berkomunikasi, dan menentukan tindakan dapat digunakan sebagai data pendukung apabila aspek-aspek tersebut tercatat selama pengamatan. Secara keseluruhan, temuan menunjukkan bahwa pengalaman pemain terbentuk dari keterkaitan antara kondisi individu, lingkungan teknis, keadaan emosional, dan kebiasaan menghadapi situasi permainan.

Dampak Kecepatan Respons dan Fokus terhadap Performa dan Pengalaman Bermain

Hasil wawancara menunjukkan bahwa informan mengaitkan kecepatan respons dan fokus dengan pelaksanaan strategi, kepercayaan diri, serta kemampuan mengambil keputusan selama pertandingan. Informan I2 menjelaskan bahwa ketika respons dan fokusnya terjaga, ia merasa lebih mampu membantu tim dan memperoleh kepuasan dari permainan. Informan I6 juga mengungkapkan bahwa kondisi tersebut membuatnya lebih percaya diri untuk mengambil inisiatif. Temuan ini menggambarkan pemaknaan informan mengenai pentingnya respons dan fokus dalam mendukung performa individu. Namun, hasil wawancara tersebut merupakan pengalaman subjektif informan dan tidak dengan sendirinya membuktikan hubungan sebab-akibat atau peningkatan statistik performa.

Pada aspek kerja sama tim, informan mengungkapkan bahwa perhatian dan respons yang baik membantu anggota tim menyelaraskan tindakan ketika menyerang, bertahan, atau mundur. Informan I4 menjelaskan bahwa komunikasi menjadi lebih lancar ketika anggota tim sama-sama memperhatikan situasi pertandingan. Informan I7 menceritakan pengalaman ketika koordinasi tim membantunya menghadapi pertandingan dalam kondisi tertinggal. Temuan ini menunjukkan bahwa informan memaknai respons dan fokus bukan hanya sebagai kemampuan individual, tetapi juga sebagai bagian dari koordinasi dan komunikasi antarpemain.

Kecepatan respons dan fokus juga berkaitan dengan pengalaman emosional informan ketika bermain. Informan I7 menyampaikan bahwa permainan terasa lebih menyenangkan ketika dirinya dapat merespons situasi dengan baik, sedangkan kekalahan berulang yang disertai

kesulitan mempertahankan fokus dapat menimbulkan frustrasi. Informan I3 mengungkapkan kepuasan ketika berhasil melakukan *outplay* terhadap lawan melalui tindakan yang tepat. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, pengalaman bermain mencakup aspek performa, kerja sama, kepuasan, kepercayaan diri, dan emosi yang muncul selama pertandingan. Dengan demikian, kecepatan respons dan fokus dimaknai informan sebagai bagian dari pengalaman bermain yang memengaruhi cara mereka menghadapi tantangan dan menikmati permainan.

Berdasarkan keempat tema tersebut, pengalaman tujuh pemain *Mobile Legends* di Kabupaten Pati memperlihatkan bahwa kecepatan respons dan fokus merupakan pengalaman yang saling berkaitan dengan dinamika pertandingan. Informan menghadapi tuntutan untuk mengambil keputusan dengan cepat, mempertahankan perhatian, mengelola kondisi diri, dan menyesuaikan strategi dengan situasi permainan. Pengalaman tersebut juga dipengaruhi oleh faktor teknis, emosional, fisik, serta interaksi dengan anggota tim. Temuan ini menggambarkan pemaknaan informan terhadap pengalaman bermain berdasarkan wawancara dan perlu didukung oleh catatan observasi serta dokumentasi yang benar-benar diperoleh selama penelitian.

PEMBAHASAN

Kecepatan respons dalam permainan *Mobile Legends* dapat dipahami sebagai pengalaman pemain ketika mengenali perubahan situasi, mengolah informasi yang tersedia, dan menentukan tindakan yang dianggap sesuai. Permainan dengan situasi yang berubah secara cepat menuntut pemain memperhatikan beberapa informasi sekaligus, seperti posisi lawan, kondisi skill, pergerakan rekan satu tim, dan sasaran pertandingan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa informan I1 dan I2 merasakan tuntutan tersebut terutama ketika menghadapi team fight dan memasuki fase late game. Pengalaman informan I4 dan I7 dalam turnamen juga menunjukkan bahwa tekanan kompetitif membuat keputusan dalam waktu singkat terasa semakin penting. Temuan ini memperlihatkan bahwa kecepatan respons tidak hanya dimaknai sebagai kecepatan gerakan tangan, tetapi juga sebagai kemampuan memahami situasi dan menentukan tindakan berdasarkan informasi yang tersedia (Wijaya & Putri, 2023).

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Ramadhan et al. (2025) yang menganalisis kemampuan kognitif pemain *Esports*. Penelitian tersebut menemukan bahwa pemain *Esports* yang lebih ahli menunjukkan keunggulan kognitif secara keseluruhan dibandingkan pemain amatir, terutama pada aspek kognisi spasial dan perhatian. Dalam konteks penelitian ini,

perhatian terhadap minimap, posisi lawan, dan kondisi pertandingan yang disampaikan informan I1 dapat dipahami sebagai bagian dari kebutuhan untuk mengolah informasi visual dan spasial ketika bermain. Namun, temuan penelitian ini tidak berarti bahwa seluruh pemain berpengalaman pasti memiliki respons lebih cepat dalam setiap situasi. Penelitian ini juga tidak mengukur waktu reaksi secara eksperimental, sehingga pembahasan berfokus pada pengalaman subjektif informan dalam merespons situasi permainan.

Pengalaman keterlambatan respons yang disampaikan informan I3, I5, dan I6 memperlihatkan bahwa pemain tidak selalu mampu melakukan tindakan sesuai dengan keputusan yang telah dibuat. Informan I3 menggambarkan ketidaksesuaian antara keputusan untuk menggunakan skill dan gerakan tangan, sedangkan informan I5 menghubungkan keterlambatan dengan kelelahan. Informan I6 mengungkapkan kendala berupa ping tinggi yang menyebabkan tindakan di dalam permainan tidak segera muncul. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman respons merupakan hasil interaksi antara kesiapan pemain, pelaksanaan tindakan, dan kondisi teknis permainan. Strategi seperti latihan mekanik, mempelajari permainan pemain profesional, memilih hero sesuai kemampuan, serta memastikan perangkat berfungsi dengan baik dapat dimaknai sebagai upaya adaptasi yang dilakukan informan (Saputra et al., 2025). Dengan demikian, kecepatan respons dalam pengalaman pemain tidak semata-mata berkaitan dengan kemampuan individu, tetapi juga dengan cara pemain menyesuaikan diri terhadap tuntutan pertandingan.

Fokus dalam permainan Mobile Legends dapat dipahami sebagai kemampuan mengarahkan dan mempertahankan perhatian terhadap informasi yang dianggap penting selama pertandingan. Pemain perlu memperhatikan perkembangan situasi tanpa kehilangan informasi lain yang dapat memengaruhi keputusan berikutnya. Hasil wawancara menunjukkan bahwa informan I1 memanfaatkan minimap untuk memantau posisi lawan, sedangkan informan I4 menekankan pentingnya konsentrasi pada fase late game. Informan I6 memilih bermain di tempat yang tenang agar dapat mengurangi gangguan. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa fokus bagi informan bukan hanya berarti melihat layar secara terus-menerus, tetapi juga memilih informasi yang perlu diperhatikan dan menggunakannya untuk memahami situasi permainan (Febriansyah et al., 2024). Pemaknaan ini sejalan dengan konsep perhatian selektif dan perhatian berkelanjutan dalam kajian kognitif.

Penelitian Hariyono & Aprianty (2026) membahas hubungan pengalaman bermain video game aksi dan aktivitas multitugas dengan pengendalian kognitif. Penelitian tersebut

menemukan bahwa pemain video game aksi menunjukkan performa yang lebih baik daripada kelompok yang tidak bermain video game pada sejumlah tugas kognitif yang diuji, tetapi pengaruh penggunaan berbagai media secara bersamaan menunjukkan pola yang lebih kompleks. Temuan ini relevan untuk menjelaskan bahwa pengalaman bermain dapat berkaitan dengan cara individu mengalokasikan perhatian, tetapi pengaruhnya tidak dapat disamaratakan untuk semua pemain atau semua kondisi (Kim & Cho, 2024). Dalam penelitian ini, pengalaman informan I1 ketika memantau minimap dan pengalaman informan I4 ketika mengurangi notifikasi menggambarkan strategi untuk mengarahkan perhatian pada informasi permainan. Strategi tersebut merupakan pengalaman yang dilaporkan informan, bukan bukti bahwa seluruh strategi tersebut secara objektif meningkatkan kemampuan fokus.

Gangguan fokus yang disampaikan informan I2, I3, dan I5 menunjukkan bahwa perhatian pemain dapat terganggu oleh faktor internal maupun eksternal. Masalah pribadi, tugas, kelelahan, dan emosi setelah mengalami kekalahan merupakan gangguan yang berasal dari kondisi individu, sedangkan suara televisi dan aktivitas anggota keluarga merupakan gangguan dari lingkungan. Informan kemudian menggunakan berbagai strategi, seperti beristirahat setelah beberapa pertandingan, memilih tempat bermain yang tenang, mendengarkan musik instrumental, dan berkomunikasi dengan rekan satu tim. Pengalaman tersebut memperlihatkan bahwa mempertahankan fokus merupakan proses pengelolaan perhatian yang berkaitan dengan kondisi diri dan lingkungan. Secara praktis, strategi informan menunjukkan usaha mengurangi gangguan dan menjaga kesiapan selama bermain. Namun, efektivitas setiap strategi masih bergantung pada pengalaman individu dan tidak dapat dipastikan hanya berdasarkan laporan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa informan memaknai kecepatan respons dan fokus sebagai pengalaman yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu durasi bermain, kondisi fisik, kualitas jaringan dan perangkat, keadaan psikologis, serta pengetahuan dan pengalaman bermain. Informan I2 menjelaskan bahwa kebiasaan bermain membuatnya semakin terbiasa menghadapi situasi pertandingan, tetapi durasi bermain yang panjang dapat menurunkan konsentrasinya. Informan I5 juga menceritakan bahwa bermain selama berjam-jam tanpa istirahat membuatnya merasa lebih sulit mempertahankan fokus. Temuan tersebut memperlihatkan adanya dua sisi pengalaman bermain: latihan dan pengulangan dapat membantu pemain mengenali pola permainan, sedangkan bermain terlalu lama dapat dirasakan sebagai beban (Putra et al., 2020). Oleh karena itu, durasi bermain perlu dipahami bersama

kondisi pemain dan situasi yang dihadapi, bukan sebagai faktor yang selalu memberikan dampak positif atau negatif.

Kondisi fisik dan teknis juga muncul sebagai bagian penting dari pengalaman informan. Informan I4 mengaitkan kurang tidur dengan perasaan lambat ketika bermain, sedangkan informan I3 memilih beristirahat ketika sakit. Informan I6 menjelaskan bahwa ping tinggi menghambat pelaksanaan perintah permainan, sementara informan I7 mengaitkan perangkat yang lebih memadai dengan pengalaman bermain yang lebih lancar. Temuan ini dapat dijelaskan melalui konsep beban kognitif dan tuntutan tugas, yaitu pemain perlu mengolah informasi dan melakukan tindakan dalam lingkungan yang memiliki berbagai tuntutan. Penelitian Hidayana et al. (2025), melalui tinjauan cakupan mengenai *Esports* dan fungsi kognitif, menunjukkan bahwa penelitian terdahulu telah mengkaji perhatian, pengambilan keputusan, pemrosesan informasi, dan faktor gaya hidup dalam kaitannya dengan *Esports*. Meskipun demikian, kendala jaringan dan perangkat yang dilaporkan informan perlu dibedakan dari kemampuan kognitif. Keterlambatan tindakan akibat koneksi internet tidak secara otomatis menunjukkan bahwa pemain memiliki kemampuan respons yang rendah.

Faktor psikologis dan pengalaman bermain melengkapi pemahaman mengenai variasi pengalaman informan. Informan I5 menjelaskan bahwa stres dapat membuatnya kehilangan fokus, sedangkan informan I1 dan I4 merasa pengalaman bermain membantu mereka mengenali waktu yang tepat untuk menyerang atau mundur. Hasil ini menunjukkan bahwa kondisi emosional dapat memengaruhi cara pemain menjalani pertandingan, sedangkan pengalaman menyediakan pengetahuan yang digunakan untuk memahami pola permainan. Penelitian Al Sahid et al. (2025) mengenai perbedaan karakteristik gerakan mata antara pemain *Esports* ahli dan nonahli menemukan bahwa pemain ahli memiliki durasi fiksasi rata-rata yang lebih singkat dan menunjukkan strategi perhatian visual yang lebih terarah pada elemen permainan tertentu. Hasil tersebut mendukung pentingnya cara pemain mengarahkan perhatian ketika bermain, meskipun penelitian tersebut tidak secara langsung membuktikan bahwa pengalaman bermain dalam penelitian ini menghasilkan pola yang sama. Dengan demikian, pengalaman informan dapat dipahami sebagai perpaduan antara pembelajaran dari permainan, kesiapan fisik, kondisi emosional, dan dukungan teknis.

Kecepatan respons dan fokus dimaknai informan sebagai aspek yang mendukung pelaksanaan strategi dan kepercayaan diri selama pertandingan. Informan I2 menjelaskan bahwa ketika respons dan fokusnya terjaga, ia merasa lebih mampu membantu tim, sedangkan

informan I6 merasa lebih percaya diri untuk mengambil inisiatif. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa pemain menghubungkan kesiapan untuk merespons dan mempertahankan perhatian dengan penilaian mereka terhadap performa individu. Saipullah et al. (2025) juga menemukan bahwa perbedaan kemampuan kognitif antara pemain *Esports* ahli dan amatir terutama terlihat pada kognisi spasial dan perhatian. Penelitian tersebut memberikan landasan untuk memahami mengapa pengolahan informasi dan perhatian dipandang penting dalam permainan kompetitif. Akan tetapi, hasil penelitian ini tidak dapat digunakan untuk menyatakan bahwa kecepatan respons dan fokus secara langsung meningkatkan win rate atau peringkat pemain karena data yang dikumpulkan berfokus pada pengalaman subjektif, bukan pengukuran statistik performa.

Secara keseluruhan, pembahasan empat tema menunjukkan bahwa pengalaman pemain Mobile Legends di Kabupaten Pati terkait kecepatan respons dan fokus bersifat multidimensional. Kecepatan respons berkaitan dengan pengenalan situasi, pemilihan tindakan, dan pelaksanaan perintah, sedangkan fokus berkaitan dengan pengelolaan perhatian terhadap informasi yang relevan selama pertandingan. Keduanya dialami dalam kondisi yang dipengaruhi oleh kebiasaan bermain, keadaan fisik dan emosional, perangkat, jaringan, serta interaksi dengan rekan satu tim. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menempatkan perhatian dan kognisi spasial sebagai aspek penting dalam pengalaman pemain *Esports*, tetapi juga menunjukkan bahwa pemain memaknai pengalaman tersebut melalui strategi adaptasi dan pengalaman emosional mereka sendiri. Karena penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi dengan tujuh informan, temuan lebih tepat dipahami sebagai deskripsi mendalam atas pengalaman partisipan dan bukan sebagai generalisasi bagi seluruh pemain Mobile Legends.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengalaman tujuh pemain Mobile Legends di Kabupaten Pati menunjukkan empat temuan utama, yaitu dinamika kecepatan respons dalam situasi permainan, strategi menjaga dan mempertahankan fokus, faktor-faktor yang memengaruhi kecepatan respons dan fokus, serta dampaknya terhadap performa dan pengalaman bermain. Kecepatan respons diperlukan untuk mengambil keputusan dan melakukan tindakan secara tepat, terutama dalam situasi kritis, sedangkan fokus membantu pemain mempertahankan perhatian, membaca situasi, dan berkoordinasi dengan tim. Kedua aspek tersebut dipengaruhi

oleh durasi bermain, kondisi fisik dan psikologis, kualitas jaringan internet dan perangkat, serta pengalaman bermain. Pemain berupaya mempertahankan respons dan fokus melalui latihan, pengaturan lingkungan bermain, istirahat, pembatasan durasi bermain, dan komunikasi tim. Kemampuan menjaga kecepatan respons dan fokus dipersepsikan mendukung performa individu, koordinasi tim, kepercayaan diri, serta kenyamanan dan kepuasan selama bermain. Temuan ini menggambarkan pengalaman subjektif para informan dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan kepada seluruh pemain Mobile Legends di Kabupaten Pati.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Sahid, M. D. A., Achmad, R. A., Salsabila, Salma, M. N., Aridha, N. A., & Salsabila, S. S. (2025). Eksplorasi Gambaran Flow Experience pada Pemain Game Online. *Jurnal Psikologi Integratif*, 13(1), 71–91. <https://doi.org/10.14421/jpsi.v13i1.3313>
- Alfarizi, M. R., & Rozaq, A. R. (2025). Pengalaman Komunikasi Pemain Mobile Legends: Studi Fenomenologi tentang Cyberbullying dan Dinamika Sosial dalam Game. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 12(3), 45–62.
- Elia, F. (2022). Pengalaman Komunikasi Pecandu Game Online: Studi Fenomenologi tentang Penggunaan Istilah dan Simbol dalam Komunitas Gamer. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(4), 234–251.
- Febriansyah, F., Octaviani, V., & Sari, S. (2024). Pengalaman Komunikasi Atlet E-Sport Mobile Legends Kota Bengkulu dalam Upaya Memenangkan Permainan. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 3(3), 269–276. <https://doi.org/10.37676/mude.v3i3.6556>
- Firmansyah, A., Suherman, W., & Supriyadi, T. (2025). *Relevansi Esports dengan Nilai-Nilai Pendidikan Jasmani*.
- Hidayana, F., Amna, Z., Rachmatan, R., & Iskandar. (2025). Grit and academic motivation of esports game players: A correlational study among university student. *Journal of Psychology Today*, 3(4), 181–191. <https://digamed.net/index.php/psychologytoday/article/view/415>
- Ilviani, Hariyono, D. S., & Aprianty, R. A. (2026). Hubungan Regulasi Emosi dengan Stres pada Pemain Kompetitif Mobile Legends. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(3), 1–10. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/65666>
- Kim, J., & Cho, Y. (2024). Interaksi Mobilitas Pemain dalam Ekosistem Permainan Digital: Observasi Perilaku Adaptif yang Dipengaruhi Waktu dan Respons Sistem. *International Journal of Gaming Studies*, 16(3), 201–218.
- Krismanto, W., Setyosari, P., Kuswandi, D., & Praherdhiono, H. (2022). Pendekatan Fenomenologi dalam Penelitian Pendidikan: Teori dan Praktik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 28(2), 89–104.
- Masir, M. (2025). *Perilaku Toksisitas dalam Permainan Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa* (pp. 34–37).
- Nabil, M., Adyaksa, B., & Santoso, H. (2025). *Pengaruh Durasi Bermain Video Game MOBA terhadap Waktu Reaksi dan Tingkat Konsentrasi*.
- Nurfadillah, S., Saparuddin, M., & Rusmiaty, R. (2025). Dampak Negatif Game Online terhadap Konsentrasi dan Hasil Belajar: Studi Fenomenologi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 16(1), 55–73.

- Putra, M. F. B., Atnan, N., & IP, S. (2020). Analisis Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Player Game Online Mobile Legends: Bang Bang. *E-Proceeding of Management*.
- Raihan, A. (2025). Pengembangan Keterampilan Komunikasi Sosial melalui Mobile Legends: Studi Fenomenologi. *Jurnal Komunikasi Interpersonal*, 11(2), 78–95.
- Ramadhan, H. F., Wijayanti, P., & Ronggowulan, L. (2025). Pengaruh E-Sports terhadap Spatial Thinking Pelajar SMA Jurusan IPS Kota Surakarta Tahun 2023. *GEADIDAKTIKA*, 5(2), 171–177. <https://doi.org/10.20961/gea.v5i2.82098>
- Sabarofek, D., & Mutiarin, D. (2026). Transformasi Lanskap Hiburan dan Interaksi Sosial di Era Digital. *Jurnal Sosial Digital*, 17(1), 23–41.
- Saipullah, S., Putra, F., Bahwana, F. D., Pratama, A. A., Widodo, D. W., & Fitriah, F. (2025). Komprehensif tentang Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Kognitif Sosial dan Emosional Anak-Anak di Era Digital. *Mestaka: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 434–443. <https://doi.org/10.58184/mestaka.v4i4.738>
- Saputra, E. P., Alfiandra, M. K., Kahfi, A. H., Linawati, S., & Sugiono. (2025). Analisis User Experience pada Aplikasi Mobile Legend Bang Bang Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ). *JITSI: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 6(3), 221–226. <https://doi.org/10.62527/jitsi.6.3.303>
- Suryani, T., & Rahayu, S. (2023). Pendekatan Fenomenologi dalam Penelitian Kualitatif: Menggali Makna Pengalaman Hidup Individu. *Jurnal Metode Penelitian Sosial*, 8(3), 156–174.
- Tan, K. S., et al. (2022). Tuntutan Kognitif dalam Permainan MOBA: Kecepatan Respons dan Pengambilan Keputusan. *Journal of Gaming and Cognition*, 8(3), 201–218.
- Tawakal, A. (2021). Perubahan Cara Pandang, Sikap, dan Perilaku Pemain Mobile Legends: Studi Fenomenologi tentang Pengaruh Frekuensi Bermain. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 12(2), 67–84.
- Wartono, H. (2022). Pengalaman Gamer dalam Komunitas Online Game: Studi Fenomenologi tentang Identitas dan Interaksi Sosial. *Jurnal Sosiologi Komunitas*, 13(3), 145–162.
- White, E., & Cooper, R. (2022). Phenomenological approaches to understanding lived experiences in gaming research. *Qualitative Research in Psychology*, 19(4), 412–429.
- Wijaya, A., & Putri, R. (2023). *Kecepatan Respon dan Fokus dalam Performa Game Mobile Legends*.