

## Potensi Normalisasi Perilaku Negatif Pemain *Game Online MLBB* Terhadap *Digital Ethics* Mahasiswa UPI

Deden Cahyadi<sup>1</sup> Endang Danial<sup>2</sup> Syaifullah<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,  
Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia<sup>1,2,3</sup>  
Email: [cahyad122@upi.edu](mailto:cahyad122@upi.edu)<sup>1</sup> [endangdanial@upi.edu](mailto:endangdanial@upi.edu)<sup>2</sup> [syaifulsyam@upi.edu](mailto:syaifulsyam@upi.edu)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis potensi terjadinya normalisasi perilaku negatif dalam game online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) di kalangan mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) dan dampaknya terhadap kesadaran serta praktik etika digital. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap lima mahasiswa pemain aktif MLBB, Ketua UKM Esports UPI, dan seorang dosen ahli Pendidikan Kewarganegaraan, serta melalui observasi dan dokumentasi interaksi pemain di media sosial dan komunitas game. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku seperti ujaran kebencian, provokasi verbal, trolling, hingga tindakan tidak sportif telah menjadi bagian dari kebiasaan komunikasi dalam game dan mulai dianggap wajar. Proses ini mencerminkan gejala normalisasi deviansi yang mengarah pada desensitisasi nilai-nilai etika digital. Temuan juga menunjukkan bahwa stres akademik, anonimitas digital, dan lingkungan sosial kompetitif memperkuat kecenderungan perilaku menyimpang ini. Penelitian ini menyimpulkan bahwa tanpa adanya intervensi dalam bentuk edukasi etika digital, pembinaan karakter, dan pembentukan budaya digital yang sehat, perilaku negatif dalam ruang game online berpotensi melemahkan integritas moral mahasiswa sebagai warga negara digital. Rekomendasi penelitian meliputi integrasi literasi digital etis dalam kurikulum dan penguatan pengawasan komunitas game kampus.

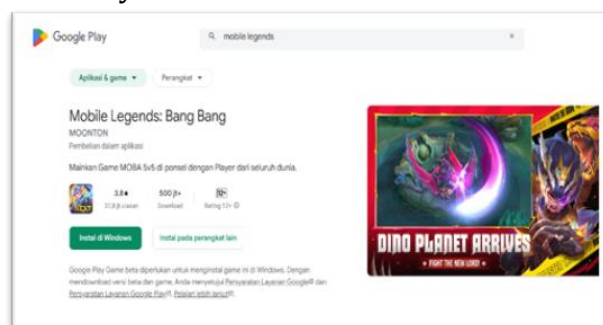
**Kata Kunci:** Perilaku Negatif, Game Online MLBB, Digital Ethics, Mahasiswa UPI



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

### PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah mendorong meningkatnya partisipasi generasi muda dalam ekosistem *game online*. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan dengan perangkat seperti komputer atau smartphone yang terhubung dengan koneksi internet. Popularitas *game online* dalam rentang waktu tahun 2000-an dan bahkan sampai saat ini terus meningkat seiring berjalannya perkembangan teknologi dan sampai saat ini banyak sekali jenis *game online* yang dapat dimainkan di smartphone atau komputer, seperti RPG (*Role Playing Game*), FPS (*first-person shooter*), bahkan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) (Hafidz, 2022). Saat ini Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) merupakan di antara *game online* yang populer dan telah diunduh sebanyak 500 juta lebih di Indonesia, hal ini berdasarkan informasi yang disajikan oleh Play Store.



Gambar 1. Informasi Jumlah Pengunduh Aplikasi Game Online MLBB

Mobile Legends: Bang Bang merupakan sebuah game online yang berjenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dapat dimainkan secara *online* melalui perangkat komputer atau smartphone. Mengingat berkembangnya teknologi dan semakin meningkatnya minat terhadap pasar *game online* Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). Banyak sekali warga negara Indonesia termasuk di antaranya kalangan mahasiswa UPI yang memainkan *game online* tersebut. Terbukti dengan adanya komunitas atau Unit Kegiatan Kampus (UKM) E-SPORTS UPI yang terdiri dari banyak divisi cabang *game* dan termasuk di antaranya ada Divisi *Game Online* Mobile Legends. Ramainya *game online* ini menjadikan banyak kompetisi yang diadakan oleh berbagai banyak pihak, salah satunya oleh pihak pengembangnya itu sendiri, yakni Moonton. Dengan banyaknya berbagai kompetisi bergengsi seperti MDL ID, MPL ID, MSC, dan M WORLD yang menjadikan banyak sekali pemain Mobile Legends termotivasi untuk menjadi seorang *profesional player*. Dampak positif bermain *game online* itu sendiri, dapat melatih dan meningkatkan kemampuan otak dalam berpikir, melatih *problem solving*, meningkatkan kreativitas, dan imajinatif pemainnya (Praba, 2018). Dalam permainan Mobile Legends tentunya setiap pemainnya akan bertanding dengan tim dan tidak bermain sendiri, jadi harus ada kerja sama tim yang dibangun dan strategi tim yang harus dimiliki guna mencapai kemenangan. Hal ini tentunya selaras dengan kenyataannya bahwa manusia mustahil bisa hidup menyendiri, manusia harus hidup bersama dan saling membutuhkan (Affandi, 1982). Namun dalam pertandingan saat bermain Mobile Legends sendiri seringkali adanya momen-moment terjadinya perilaku negatif yang mengakibatkan pertengkaran dan saling menghina satu sama lain dalam berkomunikasi saat pertandingan berlangsung. Berikut merupakan beberapa contoh nyata fenomena-fenomena perilaku negatif yang sering terjadi ketika bermain *game online* Mobile Legends:

**Tabel 1. Data hasil observasi di media sosial Tiktok & Youtube**

Dokumentasi	Keterangan	Sumber
 <b>Gambar 2. Momen perilaku negatif 1</b>	Video yang diunggah oleh akun Tiktok @shitpostinggame memberikan sebuah gambaran pertengkaran antara rekan satu	
 <b>Gambar 1. Momen Perilaku Negatif 2</b>	Video yang diunggah oleh akun Tiktok @shitpostinggame memperlihatkan pemain yang saling menghina satu sama lain dengan melontarkan kata-kata kasar.	
 <b>Gambar 4. Momen Perilaku Negatif 3</b>	Video yang diunggah oleh Akun Tiktok @mavistiktok211 memperlihatkan seorang <i>streamer</i> yang akrab disebut Goodtime memarahi rekan satu timnya dengan cacian, hinaan, dan lain sebagainya.	

Sumber: (diolah peneliti dari media sosial tiktok dan youtube 2024)

Berdasarkan banyaknya momen perilaku negatif yang disebabkan oleh oknum pemain *game* Mobile Legends: Bang Bang, hal tersebut sangatlah berpotensi terjadinya *cyberbullying*

yang dapat menyebabkan pengalaman bermain buruk dan meningkatkan tingkat stres di antara pemain. Selain daripada itu, melihat berbagai persoalan di atas bahwasannya perilaku tersebut dapat mengurangi kebahagiaan bersama khususnya rekan satu tim pemain Mobile Legends. Selain daripada itu, jika dilihat dari sudut pandang teori dramaturgi yang dicetuskan oleh Goffman dalam (Sunek & Haryono, 2012) bahwa interaksi sosial dimaknai sama dengan pertunjukan teater atau drama di atas panggung. Hal ini selaras dengan berbagai fenomena-fenomena perilaku negatif yang peneliti dapatkan, mengingat berbagai perterngkaran dan perilaku *bully* yang terjadi saat bermain Mobile Legends berusaha untuk menunjukkan diri mereka, siapa mereka, dan sejago apa mereka, ibaratkan sebuah pertunjukan teater atau drama di atas panggung. Dalam permainan Mobile Legends, etika digital sangat berkaitan dengan bagaimana pemain berinteraksi satu sama lain, menghormati aturan permainan, dan menjaga sikap positif meskipun dalam situasi yang kompetitif. Siberkreasi & Deloitte (2020), dalam Suseno (Suseno, 2023) etika digital atau *digital ethics* dapat diartikan sebagai sebuah kemampuan setiap individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital, serta mengkritisi berbagai persoalan dalam berbagai kehidupan ketika bermedia sosial. Hal inilah yang seharusnya bisa menjadi sebuah keharmonisan dan saling membantu ketika satu tim bermain Mobile Legends, bukan saling menjatuhkan dengan saling menghina antar rekan satu tim. Mengingat fenomena yang terjadi dalam permainan Mobile Legends hal ini menjadi sebuah pertanda bahwasannya selain dampak positif yang ditimbulkan, ternyata dampak negatif dari bermain Mobile Legends sendiri menjadi nyata. munculnya perilaku negatif seperti ujaran kebencian, provokasi verbal (*trash talk*), perilaku agresif, hingga pelecehan verbal yang dilakukan oleh pemain terhadap rekan satu tim maupun lawan. Dalam banyak kasus, perilaku ini tidak hanya terjadi secara spontan, tetapi berpotensi menjadi perilaku yang dinormalisasi, dianggap wajar, dan diterima sebagai bagian dari “budaya bermain” dalam komunitas game tersebut.

Di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), yang notabene merupakan lembaga pendidikan yang menjunjung tinggi nilai-nilai etika dan pendidikan karakter, fenomena ini menjadi tantangan tersendiri. Terdapat indikasi bahwa beberapa mahasiswa aktif memainkan MLBB dan secara tidak sadar telah menyerap serta mereproduksi perilaku negatif dalam interaksi game. Proses internalisasi ini, apabila terus dibiarkan, dapat menyebabkan terjadinya krisis etika digital di kalangan mahasiswa, terutama jika normalisasi perilaku tersebut tidak disertai dengan pemahaman kritis terhadap nilai-nilai moral dan etis dalam ruang digital. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis potensi normalisasi perilaku negatif pemain *game online* MLBB terhadap etika digital mahasiswa UPI, dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk perilaku negatif yang muncul, faktor-faktor yang mendorong terjadinya normalisasi, serta dampaknya terhadap kesadaran dan praktik etika digital di lingkungan kampus. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami dinamika etika digital di era game online serta menjadi dasar dalam merancang upaya preventif dan edukatif untuk membentuk budaya digital yang sehat di kalangan mahasiswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dalam pendekatan kualitatif lebih terfokus untuk menggali sebanyak mungkin informasi dari sumber yang nantinya akan dianalisis menggunakan literatur dan lainnya. Menurut (Sugiyono, 2016) bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mencoba memahami makna yang terdapat dalam kejadian atau peristiwa dengan melalui berbagai interaksi antar individu atau orang serta





mahasiswa menggunakan Mobile Legends sebagai sarana pelarian dari tekanan akademik dan kehidupan nyata. Teori Use and Gratification dalam (Saad et al., 2019) menjelaskan bahwa individu cenderung memilih media yang sesuai dengan kebutuhan psikologis mereka, termasuk hiburan dan pelampiasan emosi. Dalam konteks ini, *game* menjadi ruang ekspresi frustrasi yang tidak jarang berubah menjadi perilaku agresif terhadap sesama pemain. Selain itu, cyberbullying seperti yang terlihat dalam pembahasan sebelumnya mengenai fenomena-fenomena perilaku negatif yang dilakukan oleh pemain Mobile Legends dalam MLBB bisa memicu perubahan perilaku pemain secara psikologis (Nugroho & Tohari, 2023). Berdasarkan hasil temuan yang peneliti dapatkan dalam proses penelitian berlangsung, menurut pemain Mobile Legends mahasiswa UPI, dan pimpinan UKM E-Sports UPI, serta dosen pendidikan nilai dan moral bahwasannya tindakan perilaku negatif pada pemain Mobile Legends bisa disebabkan oleh beberapa momen-momen tertentu, Seperti:

1. Adanya perilaku tidak sportif yang dilakukan oleh tim ataupun pemain. Pemain Mobile Legends mahasiswa UPI mengeluhkan pengalaman bermain dengan mendapatkan tim yang tidak sportif, seperti pemain yang tidak bekerja sama, keluar dari permainan (AFK), *cheating*, *trolling*, dan lain sebagainya. Hal ini lah yang berpotensi memicu emosi negatif seperti frustrasi, kemarahan, dan keinginan untuk membalas dengan perilaku serupa.
2. Adanya tindakan atau perbuatan provokasi yang dilakukan oleh pemain. Pemain Mobile Legends Mahasiswa UPI mengatakan bahwa sering terjadi tindakan saling ejek/hina yang menyebabkan perkelahian antar sesama pemain.
3. Stres yang dialami oleh pemain Mobile Legends baik karena akademik atau kehidupan sosial yang menjadi pemicu dan sangat berpotensi terjadinya tindakan perilaku negatif.
4. Semangat dalam berkompetisi yang berlebihan membuat pemain kurang toleran terhadap kekalahan, lalu mengeluarkan perilaku tidak etis demi mempertahankan ego.
5. Pegaulan negatif atau lingkungan sekitar yang memengaruhi kebiasaan dan karakter pemain Mobile Legends.

Dengan menemukan beberapa temuan tersebut, bahawasannya dapat diketahui sangat berpotensi terjadinya adanya normalisasi terhadap perilaku negatif yang dialami oleh mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) jika momen-momen tersebut terjadi saat bermain Mobile Legends. Dengan banyaknya fenomena dan berbagai keresahan yang dialami oleh pemain Mobile Legends dan Mahasiswa UPI terkait banyaknya momen dan fenomena seperti saling menghina, menyalahkan rekan 1 tim, rasisme, dan lain sebagainya menandakan bahwa lunturnya nilai-nilai kesopanan, toleransi, dan saling menghargai di dalam *game online* khususnya Mobile Legends yang dapat dapat melunturkan jiwa nasionalisme dan rasa Pancasila yang ada dalam diri setiap warga negara yang bermain *game online* Mobile Legends khususnya pemain mahasiswa UPI. Berdasarkan hasil temuan di lapangan, peneliti menganalisis bahwasannya dampak dari adanya perilaku negatif pemain Mobile Legends khususnya dari mahasiswa UPI ternyata memiliki pengaruh yang nyata terhadap *digital ethics* setiap mahasiswanya. Peneliti menganalisis bahawannya yang menjadi dampak serius dari adanya perilaku-perilaku negatif yang terjadi pada pemain Mobile legends ternyata menyebabkan pemainnya terbiasanya berkata kasar dan dijadikan sebuah komunikasi yang lumrah, karena momen ketika pemain merasa emosi, kesal saat bermain tidak terlepas dari penggunaan kata-kata kasar. Hal tersebut tentunya selaras dengan penelitian Fauzan & Kurnia, 2019 yang membahas tentang toxic behavior sebagai perilaku komunikasi pemain *game online* Mobile Legends.



Gambar 6. Kata Yang Paling Banyak Muncul Dari Data Wawancara

Berdasarkan hasil analisis dari wawancara dengan informan, dapat tergambarkan bahwasannya saat membahas terkait dampak dan kebiasaan saat melakukan perilaku negatif atau tindakan yang tidak sesuai dengan nilai dan moral saat Mobile Legends. Dengan adanya tindakan dan perilaku berkomunikasi dengan menggunakan kata-kata kasar sebagai komunikasi mereka ketika bermain *game online* Mobile Legends. Hal ini menjadikan komunikasi antar sesama rekan satu tim menjadi penuh dengan berbagai kata kasar apalagi ketika mendapatkan momen-momen yang membuat tensi dan ketegangan saat bermain meningkat.



Gambar 7. Hierarki Chart dampak perilaku negatif

Namun, perlu kita ketahui bersama, bahwasannya kebiasaan berkata kasar saat bermain Mobile Legends bukanlah satu dari dampak yang diakibatkan oleh adanya perilaku negatif. Melainkan masih ada dampak nyata lainnya yang memang sangat berpengaruh dan dirasakan oleh semua informan pemain Mobile Legends mahasiswa UPI. Di dalam gambar hierarki chart di atas peneliti mengidentifikasi adanya dampak lain yang memang sangat dirasakan oleh para informan, seperti dapat mengganggu aktivitas akademik. Dalam hal ini juga di konfirmasi oleh akademisi PPKN dosen Pendidikan Nilai dan Moral bahwasannya sesuatu yang memang memberikan kepuasan semata biasanya dapat berdampak pada kelalaian terhadap kewajiban setiap orang.

1. Tergerusnya Kesadaran *Digital Ethics*. Dari hierarki chart yang peneliti analisis dari aplikasi NVivo bahwasannya perilaku negatif mempunyai porsi yang sangat besar sebagai dampak dari perilaku negatif pemain Mobile Legends itu sendiri, yang mana informan mahasiswa UPI dan pimpinan UKM E-Sports UPI mengkonfirmasi bahwasannya perilaku negatif yang biasanya terjadi pada pemain Mobile Legends itu, seperti berkata kasar, saling hina antar sesama rekan satu tim dan pemain, dan adanya perilaku rasisme terhadap suku, ras, agama dan lain sebagainya. Hal ini mengindikasikan terjadinya desensitisasi etika digital yaitu, menurunnya kepekaan moral terhadap tindakan tidak etis karena seringnya paparan terhadap perilaku tersebut. Ini sesuai dengan temuan penelitian Fauzan & Kurnia (2019) yang menyatakan bahwa ketegangan dalam permainan kompetitif dapat mendorong munculnya perilaku negatif yang akhirnya dinormalisasi dalam interaksi digital.
2. Fragmentasi Identitas Digital dan Dunia Nyata. Fenomena ini dapat dipahami melalui Teori Dramaturgi Erving Goffman, di mana individu memainkan peran berbeda di "panggung" yang berbeda. Dalam *game*, anonimitas dan minimnya konsekuensi sosial memungkinkan pemain untuk mengekspresikan sisi agresif yang mungkin ditekan dalam kehidupan sehari-hari. Dosen ahli nilai dan moral juga menyebut bahwa anonimnya dunia digital melemahkan tanggung jawab personal, sejalan dengan temuan (Azzahra et al., 2022) yang menyatakan bahwa rendahnya kontrol diri di ruang digital sangat dipengaruhi oleh etika digital yang tidak tertanam kuat. Dengan tidak adanya sanksi sosial langsung di ruang virtual, pemain merasa bebas dari tanggung jawab atas kata-kata dan tindakannya.
3. Perilaku Menyimpang Menjadi Kebiasaan Kolektif. Berkat pengulangan, perilaku seperti menghina tim, menggunakan ujaran kebencian, dan melakukan trolling berubah menjadi kebiasaan kolektif. Dalam jangka panjang, ini mengarah pada kultur permisif terhadap kekerasan verbal di komunitas *game*. Hal ini sejalan dengan pandangan dosen ahli moral yang menekankan bahwa perilaku menyimpang yang diulang terus-menerus akan menumpulkan rasa salah dan membentuk karakter yang kurang peduli terhadap nilai-nilai etik. Penelitian Abie & Rosmilawati (Abie & Rosmilawati, 2023) juga mencatat bahwa mahasiswa dalam *game* sering menunjukkan perilaku toxic sebagai bagian dari komunikasi virtual, yang menjadikan komunikasi dalam *game* sebagai arena bebas etika. Ini menunjukkan bahwa tanpa intervensi serius, digital ethics akan terus melemah dan memperparah ekosistem *game online*.

## **KESIMPULAN**

Game Online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) tidak hanya menjadi sarana hiburan dan pelepas stres, tetapi juga menyimpan potensi besar terhadap terjadinya normalisasi perilaku negatif yang mengarah pada krisis etika digital di lingkungan kampus. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif dan analisis wawancara mendalam dengan mahasiswa pemain MLBB, Ketua UKM Esports UPI, dan dosen ahli pendidikan nilai-moral, ditemukan bahwa perilaku negatif seperti ujaran kebencian, trash talk, trolling, dan provokasi verbal kerap terjadi dalam dinamika permainan dan mulai dianggap sebagai bagian "normal" dari budaya bermain. Temuan ini mengindikasikan tiga dampak utama, yakni:

1. Tergerusnya kesadaran etika digital, di mana mahasiswa mulai kehilangan sensitivitas terhadap norma komunikasi etis karena terbiasa menggunakan kata-kata kasar dan penghinaan dalam interaksi virtual;
2. Fragmentasi identitas digital dan identitas nyata, di mana pemain merasa bebas mengekspresikan perilaku agresif secara online tanpa merasa bertanggung jawab secara sosial;
3. Perilaku menyimpang menjadi kebiasaan kolektif, yang mendorong terbentuknya budaya permisif terhadap kekerasan verbal di kalangan pemain dan komunitas game kampus.

Fenomena ini diperkuat oleh faktor-faktor seperti stres akademik, lingkungan bermain yang kompetitif, kurangnya literasi digital etis, dan minimnya kontrol sosial di ruang digital. Keadaan ini berpotensi melunturkan nilai-nilai Pancasila, toleransi, serta kebersamaan dalam berinteraksi sebagai warga negara digital. Dengan demikian, diperlukan intervensi serius berupa edukasi digital ethics di lingkungan kampus, pembinaan komunitas game, serta keterlibatan aktif lembaga pendidikan dalam membangun karakter mahasiswa sebagai pengguna media digital yang bertanggung jawab dan beretika. Tanpa upaya kolektif tersebut, perilaku negatif yang dinormalisasi dalam game dapat berkembang menjadi budaya yang merusak tatanan etis generasi muda di era digital.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi*, 9(1), 44–48. <https://doi.org/10.33084/restorica.v9i1.4577>
- Affandi, M. (1982). *Ilmu-Ilmu Kenegaraan: Suatu Studi Perbandingan* (Cetakan Ke). Lembaga Penerbitan Fakultas Sosial Politik Universitas Padjadjaran.
- Azzahra, F. K., Muti'ah, T., & Budiarto, S. (2022). Kontrol diri dalam media sosial ditinjau dari etika digital. *Jurnal Spirits*, 12(2), 62–67. <https://doi.org/10.30738/spirits.v12i2.12812>
- Fauzan, L. A., & Kurnia, N. (2019). *Toxic Behavior Sebagai Perilaku Komunikasi Pemain Game Online (Studi Etnografi Pada Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang)* [Universitas Gajah Mada]. <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/182123>
- Hafidz, A. (2022). *Gamer Perlu Tahu, Ini 26 Jenis Game yang Beredar Saat Ini*. <https://www.liputan6.com/citizen6/read/5128917/gamer-perlu-tahu-ini-26-jenis-game-yang-beredar-saat-ini>
- Mat Saad, M. Z., & Yusuf, M. H. (2019). Cultural Adaptation: The Impact of Social Media Toward Uses and Gratification. *Journal of Techno Social*, 11(1), 46–53. <https://doi.org/10.30880/jts.2019.11.01.006>
- Nugroho, D. F. K., & Tohari, M. A. (2023). Perilaku Cyberbullying Pada Pemain Mobile Legends. *Kajian Ilmu Sosial*, 4, 59–64.
- Praba, A. D. (2018). Issn : 2461-0690 Issn : 2461-0690. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering Implementasi*, 4(2), 6–13. <https://ijse.web.id/jurnal/index.php/ijse/article/view/77/77>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan Reseach and Develovment*. Alfabeta.
- Sunek, S., & Haryono. (2012). Paradigma Teori Dramaturgi Terhadap Kehidupan Sosial. *Jurnal ilmiah Civis*, 2(2), 1–11. <https://core.ac.uk/download/pdf/234022407.pdf>
- Suseno, S. (2023). Peran Baru Widyaiswara di Era Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Good Governance*, 30–69. <https://doi.org/10.32834/gg.v19i1.584>