

MOBILE LEGEND

MINIATUR DUNIA KERJA

Melatih 8 Employability Skill
Melalui Mobile Legend



**Dr. Damaruci. S.Sos., M.M. | Ir. Heffyzar Hadjar A.
Ardian Marta Kusuma. S.T.**

Kontributor:

Tim Mobile Legend

YMYO (Yang Muda, Young Optimis)
Karang Taruna RT 12/RW 12, Bintara, Bekasi

Egi Gilang Pamungkas, Calvin Jonathan, Cahya Qolbu S, Pijar Qolbu S, Slamet Fery Anggriawan,
Chessa Aurelly Natania, Leons Susanto, Zahran Razzaq Hidayat, Niko Nursaid,
Binar Qalbu C, Peter Chrisellois Simanjorang, Joice Chrixenna Simanjorang, Kilau Qalbu R

MOBILE LEGEND

= *MINIATUR DUNIA KERJA*

Melatih 8 *Employability Skill* Melalui Mobile Legend

Penulis:

Dr. Damaruci. S.Sos., M.M.
Ir. Heffyzar Hadjar A.
Ardian Marta Kusuma, S.T.

Kontributor:

Tim Mobile Legend
YMYO (Yang Muda, Young Optimis)
Karang Taruna RT 12-RW 12 Bintara. Bekasi

Egi Gilang Pamungkas, Calvin Jonathan, Cahya Qolbu S, Pijar Qolbu S,
Slamet Fery Anggriawan, Chessa Aurelly Natania, Leons Susanto, Zahran
Razzaq Hidayat, Niko Nursaid, Binar Qalbu C, Peter Chrisellois
Simanjorang, Joice Chrixenna Simanjorang, Kilau Qalbu R.



PENERBIT KBM INDONESIA

Adalah penerbit dengan misi memudahkan proses
penerbitan buku buku penulis di tanah air
Indonesia. Serta menjadi media sharing proses

MOBILE LEGEND = MINIATUR DUNIA KERJA

Melatih 8 *Employability Skill* Melalui Mobile Legend

Copyright @2025 By Dr. Damaruci. S.Sos., M.M., dkk
All right reserved

Penulis

Dr. Damaruci. S.Sos., M.M.
Ir. Heffyzar Hadjar A.
Ardian Marta Kusuma, S.T.

Desain Sampul

Aswan Kreatif

Tata Letak

Sofitahm

Editor

Dr. Muhamad Husein Maruapey, Drs., M.Sc.
Background isi buku di ambil dari <https://www.freepik.com/>

Official

Depok, Sleman-Jogjakarta (Kantor)
Penerbit Karya Bakti Makmur (KBM) Indonesia
Anggota IKAPI/No. IKAPI 279/JTI/2021
081357517526 (Tlpn/WA)

Website

<https://penerbitkbm.com>
www.penerbitbukumurah.com

Email

naskah@penerbitkbm.com

Distributor

<https://penerbitkbm.com/toko-buku/>

Youtube

Penerbit KBM Sastrabook

Instagram

@penerbit.kbmindonesia
@penerbitbukujogja

ISBN: 978-634-202-761-5

Cetakan ke-1, September 2025
15,5 x 23 cm, vi+ 109 halaman

Isi buku diluar tanggungjawab penerbit
Hak cipta merek KBM Indonesia sudah terdaftar di DJKI-Kemenkumham dan isi
buku dilindungi undang-undang.

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa seizin penerbit karena beresiko sengketa hukum

Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100. 000. 000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500. 000. 000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1. 000. 000. 000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4. 000. 000. 000,00 (empat miliar rupiah).

KATA SAMBUTAN KETUA YMYO (YANG MUDA, YOUNG OPTIMIS) KARANG TARUNA RT 12-RW 12 BINTARA, BEKASI



Puji Syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan ridho-NYA, buku yang berjudul *"MOBILE LEGEND= MINIATUR DUNIA KERJA: Melatih 8 Employability Skill Melalui Mobile Legend"* dapat terselesaikan dan hadir di tengah-tengah kita.

Buku ini merupakan karya bersama Pengurus RT 12 RW 12, Bintara, Bekasi Barat yaitu Dr. Damaruci, S.Sos., M.M., Ir. Heffyzar Hadjar A, dan Ardian Marta Kusuma, S.T., yang berkolaborasi dengan tim Mobile Legend YMYO RT 12 RW 12, Bintara, Bekasi Barat.

Bagi kami buku ini bukan hanya sekedar karya tulis, tetapi merupakan juga sebuah gerakan nyata bahwa melalui Mobile Legend, anak muda mampu untuk berkontribusi dan bermanfaat di masa depan. Mobile Legend yang selama ini dikenal hanya sebagai game online, melalui buku ini akan dikupas lebih dalam sebagai media pembelajaran yang efektif untuk melatih "8 Employability Skill" yang ternyata sangat dibutuhkan dalam dunia pekerjaan. Kolaborasi antara pengurus RT 12 RW 12, Bintara, Bekasi Barat dengan tim Mobile Legend YMYO RT 12 RW 12, Bintara, Bekasi Barat ini menjadi bukti bahwa sinergi antar generasi dapat menghasilkan karya inspiratif yang bernilai tinggi.

Kami berharap buku ini dapat membuka wawasan bagi generasi muda agar dapat lebih bijak dalam memanfaatkan hobi dan/atau teknologi, sekaligus dapat menumbuhkan optimisme bahwa dalam setiap aktivitas tidak terkecuali bermain game, bisa menjadi sarana dalam membentuk karakter, keterampilan, dan kesiapan untuk menghadapi masa depan.

Akhir kata, saya mengucapkan selamat untuk tim penulis atas terbitnya buku ini. Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi, khususnya kepada tim Mobile Legend YMYO RT 12 RW 12, Bintara, Bekasi Barat, yang telah membuktikan bahwa “Yang Muda” mampu menghadirkan semangat optimisme dan kontribusi nyata bagi kehidupan bermasyarakat.

Bekasi, 7 Sept 2025
Ketua

Albert Mathaeus

KATA PENGANTAR PENULIS

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesainya buku yang berjudul *"MOBILE LEGEND = MINIATUR DUNIA KERJA: Melatih 8 Employability Skill Melalui Mobile Legend"*. Buku ini hadir dari pemikiran bahwa dunia digital, khususnya permainan daring seperti Mobile Legend, bukan hanya sekadar hiburan semata, melainkan juga sarana pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja modern.

Dalam permainan ini, setiap pemain dituntut untuk berkomunikasi dengan jelas, bekerja sama dengan tim, mengambil keputusan strategis, memecahkan masalah, mengelola waktu, beradaptasi dengan perubahan, menunjukkan kepemimpinan, serta terus belajar dan meningkatkan diri. Kedelapan kemampuan ini sejalan dengan konsep *employability skill* yang sangat dibutuhkan agar individu mampu bersaing dan sukses di dunia kerja.

Buku ini disusun dengan harapan dapat membuka sudut pandang baru, bahwa aktivitas bermain bisa menjadi media latihan yang menyenangkan sekaligus bermanfaat, apabila dijalani dengan kesadaran, pengendalian diri, dan tujuan yang tepat. Semoga buku ini dapat memberikan inspirasi bagi pembaca, khususnya generasi muda, orang tua, pendidik, maupun praktisi sumber daya manusia, dalam memanfaatkan teknologi dan budaya digital secara lebih positif dan produktif.

Selamat membaca dan selamat membangun *employability skill* diri—pada diri sendiri atau bersama orang lain.

Jakarta, 7 Sept 2025

Dr. Damaruci. S.Sos., M.M.

Ir. Heffyzar Hadjar A.

Ardian Marta Kusuma, S.T.

Pengurus RT 12- RW 12 Bintara-Bekasi

DAFTAR ISI

KATA SAMBUTAN KETUA YMYO (YANG MUDA, YOUNG OPTIMIS) KARANG TARUNA RT 12-RW 12 BINTARA. BEKASI	i
KATA PENGANTAR PENULIS	iii
DAFTAR ISI	v
PENDAHULUAN KEKHAWATIRAN ORANG TUA	1
BAB 1 MEMAHAMI PERMAINAN <i>MOBILE LEGEND</i>	5
▪ <i>Mobile Legends</i> sebagai Miniatur Dunia Kerja	7
BAB 2 MEMAHAMI GENERASI PEMAIN <i>MOBILE LEGEND</i>	11
BAB 3 MEMAHAMI <i>EMPLOYABILITY SKILLS</i>	15
BAB 4 <i>EXPERIENTIAL LEARNING MODEL</i>	19
BAB 5 <i>EMPLOYABILITY SKILL 1: COMMUNICATION</i>	23
▪ Tujuan Komunikasi	25
▪ Komunikasi Efektif	25
▪ <i>Mobile Legend</i> Meningkatkan Kemampuan Komunikasi	27
BAB 6 <i>EMPLOYABILITY SKILL 2: TEAMWORK</i>	29
▪ Tujuan Teamwork	31
▪ <i>Teamwork</i> yang Efektif	32
▪ <i>Mobile Legend</i> Meningkatkan Kemampuan <i>Teamwork</i>	33
BAB 7 <i>EMPLOYABILITY SKILL 3: PROBLEM SOLVING</i>	35
▪ Tujuan <i>Problem Solving</i>	37
▪ <i>Problem Solving</i> yang Efektif	38

▪ <i>Mobile Legend Meningkatkan Kemampuan Problem Solving</i> -----	39
BAB 8 EMPLOYABILITY SKILL 4: INITIATIVE AND ENTERPRISE -----	41
▪ <i>Tujuan Initiative and Enterprise</i> -----	43
▪ <i>Initiative and Enterprise yang Efektif</i> -----	43
▪ <i>Mobile Legend Meningkatkan Kemampuan Initiative and Enterprise</i> -----	45
BAB 9 EMPLOYABILITY SKILL 5: PLANNING & ORGANIZING -----	47
▪ <i>Tujuan Planning & Organising</i> -----	49
▪ <i>Planning & Organising yang Efektif</i> -----	50
▪ <i>Mobile Legend Meningkatkan Kemampuan Planning & Organising</i> -----	51
BAB 10 EMPLOYABILITY SKILL 6: SELF-MANAGEMENT -----	53
▪ <i>Tujuan Self-Management</i> -----	55
▪ <i>Self-management yang Efektif</i> -----	55
▪ <i>Mobile Legend Meningkatkan Kemampuan Self-Management</i> -----	57
BAB 11 EMPLOYABILITY SKILL 7: LEARNING -----	59
▪ <i>Tujuan Learning</i> -----	61
▪ <i>Learning yang Efektif</i> -----	61
▪ <i>Mobile Legend Meningkatkan Kemampuan Learning</i> ---	63
BAB 12 EMPLOYABILITY SKILL 8: TECHNOLOGY -----	65
▪ <i>Tujuan Technology Literacy</i> -----	67
▪ <i>Technology Literacy yang Efektif</i> -----	67
▪ <i>Mobile Legend Meningkatkan Kemampuan Technology Literacy</i> -----	69
BAB 13 TOXIC PADA PEMAIN MOBILE LEGEND -----	71
BAB 14 RAPPORT BUILDING ORANG TUA: PACING THEN LEADING -----	75

BAB 15 <i>WORK PLAY, PLAY HARD</i>	81
BAB 16 <i>MOBILE LEGEND HANYA</i> MINIATUR	85
DAFTAR PUSTAKA	89
PROFIL TIM PENULIS	101
PROFILE TIM KONTRIBUTOR	105
PROFILE YMYO	109

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, R. B., Rosenfeld, L. B., & Proctor, R. F. (2018). *Interplay: The process of interpersonal communication (14th ed.)*. Oxford University Press.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. Westview Press.
- Andrews, J., & Higson, H. (2008). *Graduate employability, "soft skills" versus "hard" business knowledge: A European study*. *Higher Education in Europe*, 33(4), 411–422. <https://doi.org/10.1080/03797720802522627>
- Argyris, C. (1999). *On organizational learning (2nd ed.)*. Blackwell.
- Argyris, C., & Schön, D. A. (1996). *Organizational learning II: Theory, method, and practice*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Australian Chamber of Commerce and Industry (ACCI) & Business Council of Australia (BCA). *Employability Skills for the Future* (2002).
- Bada, A., Sasse, M. A., & Nurse, J. R. C. (2019). *Cyber security awareness campaigns: Why do they fail to change behaviour?* arXiv preprint arXiv:1901.02672.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman.
- Barnlund, D. C. (1970). *A transactional model of communication*. In K. K. Sereno & C. D. Mortensen (Eds.), *Foundations of communication theory* (pp. 83–102). Harper & Row.
- Baron, R. A. (2000). *Behavior in organizations (8th ed.)*. Allyn & Bacon.
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. Tony Bates Associates Ltd.

- Bawden, D., & Robinson, L. (2018). Information and digital literacies: A review of concepts. *Journal of Documentation*, 74(2), 263–283. <https://doi.org/10.1108/JD-02-2017-0010>
- Boyatzis, R. E. (2008). *Competencies in the 21st century*. *Journal of Management Development*, 27(1), 5–12. <https://doi.org/10.1108/02621710810840730>
- Boyatzis, R. E., & Sala, F. (2004). *Assessing emotional intelligence competencies*. In G. Geher (Ed.), *Measuring emotional intelligence: Common ground and controversy* (pp. 147–180). Hauppauge, NY: Nova Science Publishers.
- Bridgstock, R. (2009). *The graduate attributes we've overlooked: Enhancing graduate employability through career management skills*. *Higher Education Research & Development*, 28(1), 31–44. <https://doi.org/10.1080/07294360802444347>
- Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2014). *The second machine age: Work, progress, and prosperity in a time of brilliant technologies*. W. W. Norton & Company.
- Caballero, C., Walker, A., & Fuller-Tyszkiewicz, M. (2011). The Work Readiness Scale (WRS): Developing a measure to assess work readiness in college graduates. *Journal of Teaching and Learning for Graduate Employability*, 2(1), 41–54. <https://doi.org/10.21153/jtlge2011vol2no1art546>
- Cerasoli, C. P., Alliger, G. M., Donsbach, J. S., Mathieu, J. E., Tannenbaum, S. I., & Orvis, K. A. (2018). Antecedents and outcomes of informal learning behaviors: A meta-analysis. *Journal of Business and Psychology*, 33(2), 203–230. <https://doi.org/10.1007/s10869-017-9492-y>
- Chen, G. M. (2017). *Foundations of intercultural communication*. Routledge.
- Cheng, M. (2019). Employability skills: Problem solving and decision making in the workplace. *International Journal of*

- Management Education*, 17(3), 100–110.
<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2019.100310>
- Claessens, B. J., van Eerde, W., Rutte, C. G., & Roe, R. A. (2007). A review of the time management literature. *Personnel Review*, 36(2), 255–276.
<https://doi.org/10.1108/00483480710726136>
- Clarke, M. (2018). *Rethinking graduate employability: The role of capital, individual attributes and context*. *Studies in Higher Education*, 43(11), 1923–1937.
<https://doi.org/10.1080/03075079.2017.1294152>
- Covey, S. R. (2004). *The 7 habits of highly effective people: Powerful lessons in personal change*. Free Press.
- Curtis, D., & McKenzie, P. (2001). *Employability skills for Australian industry: Literature review and framework development*. Australian Council for Educational Research.
- D’Zurilla, T. J., & Nezu, A. M. (2010). *Problem-solving therapy: A positive approach to clinical intervention (3rd ed.)*. New York, NY: Springer Publishing Company.
- De Jong, J., & Den Hartog, D. (2010). *Measuring innovative work behaviour*. *Creativity and Innovation Management*, 19(1), 23–36. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8691.2010.00547.x>
- Department of Education, *Employment and Workplace Relations* (DEEWR), Australia.
- DeVito, J. A. (2013). *The interpersonal communication book* (13th ed.). Pearson.
- Dolot, A. (2018). *The characteristics of Generation Z. e-mentor*, 2(74), 44–50. <https://doi.org/10.15219/em74.1351>
- Drucker, P. F. (2007). *Management challenges for the 21st century*. HarperCollins.
- Duckworth, A. L., Peterson, C., Matthews, M. D., & Kelly, D. R. (2007). Grit: Perseverance and passion for long-term goals. *Journal of Personality and Social Psychology*, 92(6), 1087–1101.
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.92.6.1087>

- Earley, P. C., & Gibson, C. B. (2002). *Multinational work teams: A new perspective*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Ellström, P. E. (2011). Informal learning at work: Conditions, processes and logics. *British Journal of Educational Psychology*, 81(3), 467–484.
<https://doi.org/10.1111/j.2044-8279.2010.02016.x>
- European Commission. (2013). *EntreComp: The entrepreneurship competence framework*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Fayolle, A., & Gailly, B. (2015). The impact of entrepreneurship education on entrepreneurial attitudes and intention: Hysteresis and persistence. *Journal of Small Business Management*, 53(1), 75–93.
<https://doi.org/10.1111/jsbm.12065>
- Flavell, J. H. (1979). Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive–developmental inquiry. *American Psychologist*, 34(10), 906–911.
<https://doi.org/10.1037/0003-066X.34.10.906>
- Francis, T., & Hoefel, F. (2018). *'True Gen': Generation Z and its implications for companies*. McKinsey & Company.
<https://www.mckinsey.com>
- Fugate, M., Kinicki, A. J., & Ashforth, B. E. (2004). Employability: A psycho-social construct, its dimensions, and applications. *Journal of Vocational Behavior*, 65(1), 14–38.
<https://doi.org/10.1016/j.jvb.2003.10.005>
- Funke, J. (2010). *Complex problem solving: A case for complex cognition? Cognitive Processing*, 11(2), 133–142.
<https://doi.org/10.1007/s10339-009-0345-0>
- Gagne, M., & Deci, E. L. (2005). Self-determination theory and work motivation. *Journal of Organizational Behavior*, 26(4), 331–362. <https://doi.org/10.1002/job.322>
- Gamble, T. K., & Gamble, M. W. (2014). *Communication works (11th ed.)*. McGraw-Hill Education.

- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Genspark. (n.d.). *Age distribution of Mobile Legends players in Indonesia*.
- Gibb, A. (2002). In pursuit of a new 'enterprise' and 'entrepreneurship' paradigm for learning: Creative destruction, new values, new ways of doing things and new combinations of knowledge. *International Journal of Management Reviews*, 4(3), 233–269.
<https://doi.org/10.1111/1468-2370.00086>
- Gleason, N. W. (2018). *Higher education in the era of the fourth industrial revolution*. Palgrave Macmillan.
- Goleman, D. (1998). *Working with emotional intelligence*. Bantam Books.
- Gratton, L., & Erickson, T. J. (2007). *Eight ways to build collaborative teams*. Harvard Business Review, 85(11), 100–109.
- Gudykunst, W. B. (2004). *Bridging differences: Effective intergroup communication (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Hackman, J. R. (2002). *Leading teams: Setting the stage for great performances*. Harvard Business Press.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). *The power of feedback*. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112.
<https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Heckman, J. J., & Kautz, T. (2012). *Hard evidence on soft skills*. *Labour Economics*, 19(4), 451–464.
<https://doi.org/10.1016/j.labeco.2012.05.014>
- Heppner, P. P., & Krauskopf, C. J. (1987). *An information-processing approach to personal problem solving*. *The Counseling Psychologist*, 15(3), 371–447.
<https://doi.org/10.1177/0011000087153001>
- Hisrich, R. D., Peters, M. P., & Shepherd, D. A. (2017). *Entrepreneurship (10th ed.)*. McGraw-Hill Education.

- Hughes, J. (2013). Technology and effective learning: Using digital tools to enhance learning experiences. *Journal of Learning Technology*, 8(2), 45–60.
- Ilomäki, L., Paavola, S., Lakkala, M., & Kantosalo, A. (2016). Digital competence – an emergent boundary concept for policy and educational research. *Education and Information Technologies*, 21, 655–679.
<https://doi.org/10.1007/s10639-014-9346-4>
- Jackson, D. (2016). Modelling graduate skill transfer from university to the workplace. *Journal of Education and Work*, 29(2), 199–231. <https://doi.org/10.1080/13639080.2014.907486>
- Johnson, D. W., & Johnson, F. P. (2017). *Joining together: Group theory and group skills (12th ed.)*. Pearson.
- Jonassen, D. H. (2000). *Computers as mindtools for schools: Engaging critical thinking (2nd ed.)*. Prentice Hall.
- Jonassen, D. H. (2000). *Toward a design theory of problem solving. Educational Technology Research and Development*, 48(4), 63–85. <https://doi.org/10.1007/BF02300500>
- Karisma, N., Wulandari, Y. E., & Putri, S. A. (2024). Pandangan Gen Z terhadap pemanfaatan gaming Mobile Legends sebagai peluang sumber penghasilan. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negeri*.
- Katzenbach, J. R., & Smith, D. K. (1993). *The wisdom of teams: Creating the high-performance organization*. Harvard Business School Press.
- Keyton, J. (2011). *Communication & organizational culture: A key to understanding work experiences*. Sage Publications.
- Kishimoto, R. T., Prasetyo, Y. T., Persada, S. F., & Perwira Redi, A. A. N. (2021). Filipino Generation Z on Mobile Legends during COVID-19: A determination of playtime and satisfaction. *International Journal of Information and Education Technology*, 11(8), 381–386.

- Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2015). *The adult learner: The definitive classic in adult education and human resource development (8th ed.)*. Routledge.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2005). *Learning styles and learning spaces: Enhancing experiential learning in higher education*. Academy of Management Learning & Education, 4(2), 193–212. <https://doi.org/10.5465/amle.2005.17268566>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development (2nd ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development (2nd ed.)*. Pearson Education.
- Kozlowski, S. W. J., & Ilgen, D. R. (2006). *Enhancing the effectiveness of work groups and teams*. Psychological Science in the Public Interest, 7(3), 77–124. <https://doi.org/10.1111/j.1529-1006.2006.00030.x>
- Kreitner, R., & Kinicki, A. (2013). *Organizational behavior (10th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Kurniawan, A., & Wibowo, S. (2021). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 45–52.
- Locke, E. A., & Latham, G. P. (2002). *Building a practically useful theory of goal setting and task motivation: A 35-year odyssey*. American Psychologist, 57(9), 705–717. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.57.9.705>
- London, M. (2003). *Job feedback: Giving, seeking, and using feedback for performance improvement*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Luthans, F. (2011). *Organizational behavior (12th ed.)*. McGraw-Hill.

- Luthans, F., Vogelgesang, G. R., & Lester, P. B. (2006). *Developing the psychological capital of resiliency*. Human Resource Development Review, 5(1), 25–44.
<https://doi.org/10.1177/1534484305285335>
- Marsick, V. J., & Watkins, K. E. (2003). *Demonstrating the value of an organization's learning culture: The dimensions of the learning organization questionnaire*. Advances in Developing Human Resources, 5(2), 132–151.
- Mathieu, J. E., Hollenbeck, J. R., van Knippenberg, D., & Ilgen, D. R. (2017). A century of work teams in the Journal of Applied Psychology. *Journal of Applied Psychology*, 102(3), 452–467. <https://doi.org/10.1037/apl0000128>
- Mayer, R. E. (1992). *Thinking, problem solving, cognition (2nd ed.)*. W. H. Freeman and Company.
- McIlveen, P., Smith, M., & Reidd, K. (2005). A conceptual framework for employability skills. *Australian Journal of Career Development*, 14(2), 25–31.
<https://doi.org/10.1177/103841620501400206>
- Mintzberg, H. (1994). *The rise and fall of strategic planning*. Free Press.
- Moon, J. A. (2004). *A handbook of reflective and experiential learning: Theory and practice*. RoutledgeFalmer.
- Moonton. (2023). *Mobile Legends: Bang Bang Official Guidelines on Credit Score and Player Behavior*. Moonton Games.
- M. A. Runco (Ed.), *Problem finding, problem solving, and creativity* (pp. 3–39). Ablex Publishing.
- Mumford, M. D., Scott, G. M., Gaddis, B., & Strange, J. M. (2002). *Leading creative people: Orchestrating expertise and relationships*. The Leadership Quarterly, 13(6), 705–750.
[https://doi.org/10.1016/S1048-9843\(02\)00158-3](https://doi.org/10.1016/S1048-9843(02)00158-3)
- Mumford, M. D., Zaccaro, S. J., Connelly, M. S., & Marks, M. A. (2000). *Leadership skills: Conclusions and future directions*. The Leadership Quarterly, 11(1), 155–170.

[https://doi.org/10.1016/S1048-9843\(00\)00061-8](https://doi.org/10.1016/S1048-9843(00)00061-8)

- Murni, et al. (2024). The Impact of the Mobile Legends Games on the Psychosocial Health of Children. *Indonesian Journal of Elementary Education Science*, 4(1).
- Nisbett, R. E. (2003). *The geography of thought: How Asians and Westerners think differently... and why*. Free Press.
- Nurul Karisma, Y. E. Wulandari, & S. A. Putri. (202x). Pandangan Gen Z Terhadap Pemanfaatan Gaming Mobile Legends sebagai Peluang Sumber Penghasilan. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negeri*.
- OECD. (2015). *Employment Outlook 2015*. Paris: OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/empl_outlook-2015-en
- OECD. (2018). *The future of education and skills: Education 2030*. OECD Publishing. <https://www.oecd.org/education/2030>
- Porter, M. E., & Heppelmann, J. E. (2015). *How smart, connected products are transforming companies*. Harvard Business Review, 93(10), 96–114.
- Prasetyo, H. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Mobile dengan Kualitas Tidur Remaja. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, 10(1), 33–41.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Putri, D. (2021). Emosi Negatif Remaja dalam Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 9(1), 55–63.
- Rae, D. (2007). Entrepreneurial learning: *A conceptual framework for technology-based enterprise*. Technology Analysis & Strategic Management, 19(1), 39–56. <https://doi.org/10.1080/09537320601125556>
- Rahmawati, D. (2020). Perilaku Agresif pada Remaja Akibat Bermain Game Online. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 7(2), 101–109.

- Ramdhani. (2022). More Than Just a Game: Lived Experiences of Six-Grader Mobile Legend Players. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*.
- Reddit user (u/deathknight99 via r/MobileLegendsGame). (2021, August 14). *MLBB Player Statistics from the MPL Indonesia Press Conference (2021)*. r/MobileLegendsGame.
- Robbins, S. P., & Coulter, M. (2018). *Management (14th ed.)*. Pearson.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2019). *Organizational behavior (18th ed.)*. Pearson Education.
- Robles, M. M. (2012). Executive perceptions of the top 10 soft skills needed in today's workplace. *Business Communication Quarterly*, 75(4), 453–465.
<https://doi.org/10.1177/1080569912460400>
- Rosenberg, M. J. (2001). *E-learning: Strategies for delivering knowledge in the digital age*. McGraw-Hill.
- Runco, M. A. (2007). *Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice*. Elsevier Academic Press.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
<https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Salas, E., Reyes, D. L., & McDaniel, S. H. (2018). *The science of teamwork: Progress, reflections, and the road ahead*. *American Psychologist*, 73(4), 593–600.
<https://doi.org/10.1037/amp0000334>
- Salovey, P., & Mayer, J. D. (1990). *Emotional intelligence. Imagination, Cognition and Personality*, 9(3), 185–211.
<https://doi.org/10.2190/DUGG-P24E-52WK-6CDG>
- Sari, M., & Nugroho, P. (2022). Interaksi Sosial Remaja Pecandu Game Online. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 13(1), 65–72.
- Schramm, W. (1954). *The process and effects of mass communication*. University of Illinois Press.

- Seemiller, C., & Grace, M. (2016). *Generation Z goes to college*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Selwyn, N. (2016). *Education and technology: Key issues and debates (2nd ed.)*. Bloomsbury Academic.
- Senge, P. M. (2006). *The fifth discipline: The art & practice of the learning organization*. Doubleday.
- Shannon, C. E., & Weaver, W. (1949). *The mathematical theory of communication*. University of Illinois
- Smith, C. (2010). *Evaluating the quality of work-integrated learning curricula: A comprehensive framework*. Higher Education Research & Development, 29(5), 535–546.
<https://doi.org/10.1080/07294360.2010.502219>
- Smith, M. K. (2010). Creativity and innovation in organizations: Practical implications and applications. *International Journal of Management Reviews*, 12(3), 241–256.
<https://doi.org/10.1111/j.1468-2370.2009.00246.x>
- Spitzberg, B. H., & Cupach, W. R. (2012). *Interpersonal communication competence*. Sage Publications.
- Succi, C., & Canovi, M. (2020). *Soft skills to enhance graduate employability: Comparing students and employers' perceptions*. Studies in Higher Education, 45(9), 1834–1847.
<https://doi.org/10.1080/03075079.2019.1585420>
- Tapscott, D. (2009). *Grown up digital: How the net generation is changing your world*. McGraw-Hill.
- Tarafdar, M., Pullins, E. B., & Ragu-Nathan, T. S. (2015). Technostress: Negative effect on performance and possible mitigations. *Information Systems Journal*, 25(2), 103–132.
- Trenholm, S., & Jensen, A. (2016). *Interpersonal communication* (8th ed.). Oxford University Press.
- Tubbs, S. L., & Moss, S. (2008). *Human communication: Principles and contexts (11th ed.)*. McGraw-Hill.

- Turner, A. (2015). Generation Z: Technology and social interest. *The Journal of Individual Psychology*, 71(2), 103–113. <https://doi.org/10.1353/jip.2015.0021>
- van Laar, E., van Deursen, A., van Dijk, J., & de Haan, J. (2017). *The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review*. *Computers in Human Behavior*, 72, 577–588. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.010>
- VOI Editorial Team. (2025, May 5). *MLBB 2025 Esports Trend: Pro Player Becomes A Cita-Cita Young People*. VOI.id.
- West, M. A. (2012). *Effective teamwork: Practical lessons from organizational research (3rd ed.)*. BPS Blackwell.
- West, R., & Turner, L. H. (2018). *Introducing communication theory: Analysis and application (6th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- World Bank. (2010). *Indonesia Skills Report: Trends in Skills Demand, Gaps, and Supply in Indonesia*. Washington, DC: The World Bank.
- Yorke, M. (2006). *Employability in Higher Education: What It Is – What It Is Not*. York: Higher Education Academy.
- Yuliana, R. (2020). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 77–88.
- Zimmerman, B. J. (2002). *Becoming a self-regulated learner: An overview*. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2

PROFIL TIM PENULIS

Dr. Damaruci, S.Sos., M.M.



Damaruci adalah Ketua RT 12, RW 12 Kelurahan Bintara, Kota Bekasi, ayah dari Binar, Pijar, Cahya dan Kilau. Damaruci *founder* dan *CEO Life Skill Intelligence Institute (PT. Cerdassinergi Solusi Indonesia)*. Ia Alumni (S1) di Jurusan Kriminologi FISIP UI. Magister (S2) di

MM Trisakti dan jenjang doktoral (S3) di Manajemen SDM UNJ.

Pengalaman Kerja sebagai *Manajemen Trainee (MT)*, *Internal Audit Officer*, *Internal Audit Team Leader*, *Assistant Store Manager* dan *Assistant Training Manager* di Perusahaan retail nasional. Lalu pindah bekerja ke perusahaan retail asing asal Belanda sebagai *Training Section Head*. Kemudian pindah bekerja di grup perusahaan pembiayaan asal Jepang, hingga menjadi *HR Development Division Head* yang membawahi tiga departemen yaitu *Recruitment & Selection*, *Career Development & Assesment*, dan *Policy and System Development*.

Menjadi *associate consultant and trainer* dengan spesialisasi *Organization Development & Talent Management* di berbagai perusahaan konsultan dan training seperti *Haygroup (saat ini Korn Ferry)*, *People Prime Consulting Group*, *Duta Bangsa Training Centre*, *Q-One Consulting*, *Bestra* dan *DSS Consulting*. Damaruci juga menjadi dosen dan asesor BNSP di LSP MSDMKI untuk jabatan HR Manager, Manager Pengembangan Organisasi dan Manager Manajemen Talenta. Damaruci juga telah menulis lebih dari 25 judul buku.

Ir. Heffyzar Hadjar A (Fify)



Heffyzar yang akrab disapa Fify --Sekretaris RT 12, RW 12 Kelurahan Bintara-- adalah seorang ibu rumah tangga dan wirausaha serta penggerak komunitas yang memiliki semangat besar dalam dunia bisnis dan sosial. Ia merupakan Owner PT Jendela Arbat Indo serta

Owner Event Organizer Neo Gerbang Nusantara yang bergerak di bidang kreatif dan manajemen acara yang memadukan kecerdasan analitis dengan jiwa kepemimpinan untuk mengembangkan usaha sekaligus memberi dampak positif bagi lingkungannya.

Selain berkiprah di dunia usaha, Fify juga aktif dalam berbagai organisasi sosial, di antaranya Wanita Bekasi Keren dan PKK RW 12 Kelurahan Bintara. Keterlibatannya menunjukkan komitmen yang kuat untuk berkontribusi pada pemberdayaan perempuan, pemberdayaan UMKM dan penguatan keluarga, dan pembangunan masyarakat. Perpaduan pengalaman bisnis, latar akademik, dan kepedulian sosial menjadikan dirinya sebagai pribadi yang menginspirasi, dengan visi menghadirkan karya yang bermanfaat dan membuka peluang kolaborasi seluas-luasnya.

Ardian Marta Kusuma. S.T.



Ardian adalah Bendahara RT 12, RW 12 Kelurahan Bintara, Kota Bekasi. Ardian Marta Kusuma lahir di Kediri, Jawa Timur. Ardian menempuh pendidikan S1 Teknik Elektro di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya, dan sejak tahun 2010 berkarier di Kementerian Energi dan Sumber Daya

Mineral (KESDM), khususnya di Direktorat Konservasi Energi, Ditjen EBTKE. Dengan pengalaman lebih dari satu dekade, Ardian telah menduduki berbagai posisi strategis, mulai dari Analis Pemanfaatan Energi hingga Analis Kebijakan Ahli Muda, serta terlibat aktif dalam

penyusunan kebijakan dan standar nasional di bidang konservasi energi.

Selain itu, Ardian juga berperan sebagai Auditor Energi dan Asesor Kompetensi Bidang Konservasi Energi BNSP, serta terlibat dalam penyusunan SKKNI (Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia) terkait manajemen energi, audit energi, hingga pengukuran dan verifikasi kinerja energi. Dedikasi dan kiprahnya menunjukkan komitmen kuat untuk mendukung efisiensi energi dan pengendalian perubahan iklim di Indonesia.

PROFILE TIM KONTRIBUTOR

Tim *Mobile Legend* YMYO Karang Taruna RT 12-RW 12, Kelurahan Bintara, Bekasi Barat, Kota Bekasi, Jawa Barat.

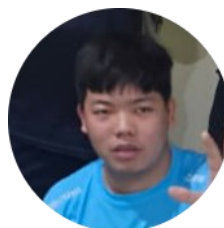


Egi Gilang Pamungkas



Manager Tim Mobile Legend
YMYO RT 12, Karyawan, Alumni
Univ Tanjungpura

Calvin Jonathan



Kapten Tim Mobile Legend
YMYO RT 12, Karyawan, Alumni
Univ. Tarumanegara

**Cahaya Qolbu
Syakur**



18 th, Mahasiswa
Politeknik Negeri
Jakarta

Pijar Qolbu Sahaja



20 th, Mahasiswa
Politeknik Negeri
Jakarta

**Slamet Fery
Anggriawan**



Wirausaha, Alumni SMK
Dinamika
Pembangunan 1
Jakarta

**Chessa Aurelly
Natania**



18 th, Siswa SMK
Strada Budi Luhur

Leons Susanto



Ayah Calvin Jonathan
& Chessa Aurelly
Natania

**Zahran Razzaq
Hidayat**



18 th, Siswa SMK Bina
Mandiri, Alumni MTs
Husnul khatimah
Cipanas

Niko Nursaid



19 th, Mahasiswa
Universitas Negeri
Jakarta

**Binar Qalbu
Cimuema**



22 th, Karyawan,
Alumni Universitas
Indonesia

**Peter Chrisellois
Simanjourang**



18 th, Mahasiswa
Universitas Bunda
Mulia

Joice Chrixenna Simanjourang



15 th, Siswa SMA Strada Bhakti
Wiyata

Kilau Qalbu Rahmah



12 th, Siswa SMP PKBM SIKI

PROFILE YMYO



Yang Muda, Young Optimis (YMYO)

lahir dari semangat kebersamaan generasi muda di lingkungan RT 12 RW 12, Perumahan Griya Bintara Indah, Kelurahan Bintara, Bekasi Barat, Kota Bekasi, Jawa Barat. Dibentuk sebagai wadah karang taruna, YMYO hadir untuk memberdayakan potensi pemuda

agar mampu berkembang melalui kegiatan yang positif, produktif, dan bermanfaat bagi masyarakat sekitar. Dengan membawa visi membangun generasi muda yang kreatif, berdaya saing, serta berjiwa optimis, YMYO berkomitmen menghadirkan ruang aktualisasi diri yang sehat dan berkelanjutan.

Misi utama YMYO diwujudkan melalui berbagai aktivitas olahraga, seni, dan kegiatan komersial yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan sekaligus mempererat solidaritas antarwarga. Di bidang olahraga, YMYO mendorong tumbuhnya jiwa sportivitas melalui turnamen dan latihan rutin. Di bidang seni, organisasi ini menjadi ruang ekspresi bagi talenta muda yang ingin menyalurkan kreativitas. Sedangkan di bidang komersial, YMYO membuka peluang usaha bersama yang menumbuhkan kemandirian ekonomi pemuda. Dengan kombinasi kegiatan tersebut, YMYO optimis dapat menjadi motor penggerak perubahan positif di lingkungan, serta melahirkan generasi muda yang siap menghadapi tantangan zaman dengan penuh percaya diri.