
PENGARUH SERIAL ARCANES TERHADAP MINAT BERMAIN LEAGUE OF LEGENDS AUDIENS @MOVIEMNFS

Oleh

Istiani Armis

Ilmu Komunikasi, Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia

E-mail: istianiarmiss@gmail.com

Article History:

Received: 19-08-2025

Revised: 09-09-2025

Accepted: 22-09-2025

Keywords:

Arcane

League of Legends

Minat Bermain

Transmedia

Storytelling

Audiens

Abstract: Serial Arcane merupakan adaptasi animasi dari semesta game League of Legends (LoL) dan menjadi bagian dari strategi transmedia storytelling yang digunakan Riot Games untuk memperluas jangkauan naratif sekaligus menarik audiens baru melalui media hiburan digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh tayangan serial Arcane di Netflix terhadap minat bermain League of Legends pada pengikut akun X @moviemnfs yang merupakan komunitas penonton serial dan film. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei melalui kuesioner daring kepada 100 responden. Analisis data dilakukan dengan uji regresi linear sederhana untuk menguji hubungan antara persepsi terhadap tayangan Arcane dan minat bermain League of Legends. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tayangan Arcane berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat bermain LoL, dengan nilai signifikansi 0,000 dan koefisien korelasi sebesar 0,609 yang tergolong kuat, serta nilai koefisien determinasi sebesar 37,1%. Temuan ini menunjukkan bahwa konten transmedia dengan narasi kuat dan kualitas visual tinggi mampu membentuk persepsi positif serta mendorong minat bermain game online. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan strategi komunikasi digital berbasis naratif di industri hiburan interaktif.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah merevolusi cara manusia menikmati hiburan, termasuk melalui industri video game yang kini berkembang pesat. Industri ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memberikan dampak signifikan terhadap budaya dan ekonomi global.¹ Salah satu inovasi yang muncul dalam industri ini adalah penerapan transmedia storytelling, yaitu strategi penyebaran elemen naratif ke berbagai

¹ Abdurrahman Mulachela, "Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain)," Indonesian Journal of Global Discourse 2, no. 2 (2020): 32–51.

platform media untuk menciptakan pengalaman hiburan yang unik dan terintegrasi.² Melalui strategi ini, pengembang mampu memperluas dunia cerita, menjaga loyalitas pemain, sekaligus menarik audiens baru.

Penerapan transmedia storytelling dapat dilihat pada berbagai karya global, salah satunya Harry Potter, yang sukses melintasi berbagai media seperti buku, film, video game, taman hiburan, hingga komunitas digital.³ Strategi serupa juga diadopsi Riot Games melalui serial animasi Arcane, adaptasi dari semesta League of Legends (LoL). Dirilis di Netflix dengan kualitas produksi tinggi bersama Fortiche Production, Arcane meraih kesuksesan besar, termasuk memenangkan sembilan Annie Awards pada tahun 2022. Distribusi global melalui Netflix, ditambah strategi perilis bertahap, berhasil menciptakan antusiasme dan keterlibatan audiens yang luas.⁴

Secara global, League of Legends menjadi salah satu game daring paling populer dengan lebih dari 180 juta pemain aktif per bulan pada tahun 2022.⁵ Namun, di Indonesia, popularitasnya relatif rendah dibandingkan kompetitor seperti Mobile Legends: Bang Bang. Hal ini dipengaruhi preferensi pasar lokal yang cenderung menyukai permainan cepat dan sederhana, sementara LoL dan versi mobilenya (Wild Rift) dianggap lebih kompleks.⁶ Kondisi ini menarik untuk dikaji lebih lanjut, khususnya bagaimana Riot Games memperkenalkan LoL melalui konten lintas media seperti Arcane.

Selain itu, media sosial memainkan peran penting dalam penyebaran informasi dan pembentukan persepsi audiens. Platform X (sebelumnya Twitter) menjadi ruang diskusi aktif yang mampu meningkatkan antusiasme publik terhadap produk hiburan. Akun komunitas @moviemnfs, misalnya, terbukti memengaruhi kepuasan informasi dan keputusan menonton pengikutnya.⁷ Hal ini menunjukkan bahwa komunitas daring berpotensi menjadi saluran strategis dalam memperkenalkan konten transmedia seperti Arcane kepada audiens non-gamer.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini memfokuskan pada pengaruh serial Arcane terhadap minat bermain League of Legends, khususnya di kalangan audiens akun X @moviemnfs. Penelitian sebelumnya mendukung relevansi topik ini. Dalam penelitian Octaviani et al. (2021) dan Hayyan et al. (2024) menunjukkan bahwa aspek visual dan naratif dalam tayangan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat audiens. Sementara itu, Oktavia & Wideasanty (2022) serta Afifah et al. (2023) menyoroti peran media digital dalam membentuk minat menonton dan belajar. Seluruh penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan kerangka teori komunikasi seperti S-O-R dan model AIDA, yang relevan dalam menganalisis hubungan antara stimulus media dan respons audiens.

² Ika Resmika Andelina and Rike Soewandi, "Analisis Storytelling Berbasis Transmedia Pada IP Karakter Hypnosis Mic," Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain 6, no. 2 (2021): 143–160.

³ Josip Juraj, Transmedia Storytelling for Children in the 21st Century: The World of Harry Potter (2025).

⁴ Netflix, "Netflix and Riot Games Bring League of Legends to Television With Animated Event Series 'Arcane' Premiering Globally on Netflix This Fall," 2021, <https://about.netflix.com/en/news/netflix-and-riot-games-bring-league-of-legends-to-television-with-animated>

⁵ Sunil Gill, League of Legends Player Count & Stats 2025, 2025, <https://prioridata.com/data/league-of-legends/>

⁶ Hilman Azis, "5 Alasan Wild Rift Gagal Saingi Mobile Legends di Indonesia," 2023,

<https://www.idntimes.com/tech/games/hilman-azis/alasan-wild-rift-gagal-saingi-mobile-legends-c1c2-1?page=all>

⁷ Hilda Himawati, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Akun Twitter @moviemnfs Terhadap Kepuasan Informasi dan Keputusan Menonton pada Followers," 2023, 1–23.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara akademis maupun praktis. Secara akademis, penelitian ini memperkaya kajian transmedia storytelling dan komunikasi digital. Secara praktis, temuan penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan bagi industri kreatif dalam memanfaatkan strategi transmedia untuk membangun keterlibatan audiens dan meningkatkan loyalitas terhadap brand.

LANDASAN TEORI

Serial merupakan tayangan naratif episodik yang memungkinkan pengembangan cerita dan karakter lebih mendalam dibandingkan tayangan tunggal.⁸ Kehadiran teknologi digital menjadikan serial tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga media transmedia yang mampu memperluas cerita ke berbagai platform seperti game atau komik, sehingga meningkatkan keterlibatan audiens.⁹

Minat dipahami sebagai dorongan psikologis yang membuat seseorang tertarik pada aktivitas tertentu. Dalam konteks game online, minat bermain muncul ketika individu menunjukkan perhatian dan keterlibatan emosional terhadap permainan digital berbasis internet.¹⁰ Pembentukan minat dapat dijelaskan melalui model AIDA yang dimulai dari perhatian hingga tindakan nyata.¹¹

Model Stimulus-Organism-Response (S-O-R) menjelaskan bahwa stimulus dari media dapat memengaruhi kondisi internal individu hingga menghasilkan respons tertentu.¹² Dalam penelitian ini, tayangan serial Arcane diposisikan sebagai stimulus, proses kognitif audiens sebagai organism, dan minat bermain League of Legends sebagai respons.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat sistematis dan terstruktur, dengan data numerik dari instrumen seperti kuesioner yang dianalisis secara statistik untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis.

Penelitian dilakukan secara daring melalui kuesioner Google Form yang disebarakan kepada pengikut akun @moviemnfs di platform X (Twitter). Prosedur penelitian meliputi penyusunan instrumen, penyebaran kuesioner, pengumpulan data, dan analisis data, yang berlangsung pada April–Juni 2025. Proses dilakukan secara sistematis sesuai kaidah ilmiah.

Populasi penelitian adalah 104.980 pengikut akun @moviemnfs, sedangkan sampel yang didapatkan menggunakan rumus Slovin adalah sebanyak 100 responden sebagai sampel data penelitian. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria: (1) merupakan pengikut akun tersebut dan (2) pernah menonton serial Arcane. Jumlah responden yang terkumpul memenuhi syarat minimal untuk analisis statistik.

⁸ Ayu Indah Lestari and Naufal Abdurrahman Walid, “Analisis Serial Lara Ati di SCTV Tahun 2022 Melalui Pendekatan Pandangan dan Mitos,” in Seminar Nasional Desain dan Media, 2023, 99–105.

⁹ Hao-when Tsai, Brand Communication with Transmedia Storytelling of Riot Games: Transmedia Engagement, Brand Attitudes, and Brand Experience (Master’s thesis, Chulalongkorn University, 2022).

¹⁰ Dheri Hermawan and Wahid Abdul Kudus, “Peran Orang Tua dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital,” [Nama Jurnal] 2, no. 5 (2021): 778–789.

¹¹ Rida Nur Rahmadiani, Arman Hakim Nasution, and Mushonnifun Faiz Sugihartanto, “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Virtual Item dalam Online Mobile Game (Studi Kasus: Mobile Legends Bang Bang),” Jurnal Teknik ITS 10, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.12962/j23373539.v10i2.70332>

¹² Nisa Raudatul Janah, Yuliani Istiqomah, and Liya Setiawati, “Analisis Framework Stimulus Organism Response (SOR) pada Live Streaming Marketplace terhadap Keputusan Pembelian di LAF Project,” [Nama Jurnal] 4 (2024).

Variabel independen (X) adalah tayangan serial Arcane, yang diukur melalui dimensi waktu, isi cerita, kesan, dan perilaku dalam tayangan. Variabel dependen (Y) adalah minat bermain League of Legends, yang diukur berdasarkan aspek ketertarikan awal, keinginan bermain, pencarian informasi, dan rencana bermain.

Data primer diperoleh dari kuesioner online, sedangkan data sekunder berasal dari literatur dan sumber relevan lainnya. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, serta regresi linier sederhana untuk menguji pengaruh tayangan Arcane terhadap minat bermain League of Legends.

Dalam penelitian ini digunakan teori Stimulus–Organism–Response (S-O-R) untuk menjelaskan pengaruh tayangan Arcane terhadap minat bermain League of Legends. Teori ini menekankan bahwa stimulus dari media akan diproses secara internal oleh individu (organism) melalui kognisi, afeksi, dan konasi, sebelum akhirnya menghasilkan respons tertentu. Dengan demikian, Arcane diposisikan sebagai stimulus yang dapat memengaruhi persepsi penonton dan memunculkan respons berupa minat bermain game.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Penelitian ini melibatkan 100 responden yang merupakan pengikut akun @moviemnfs. Mayoritas responden adalah perempuan (69%) dengan rentang usia terbanyak 21–23 tahun (41%). Sebagian besar berasal dari wilayah Jabodetabek dan kota-kota besar di Indonesia, menunjukkan adanya keragaman latar belakang demografis.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengevaluasi apakah distribusi data residual dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas atau tidak. Hal ini penting karena asumsi dasar dari analisis regresi linear mengharuskan residual bersifat normal.¹³

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Variabel X dan Y

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Unstandardized Residual
N			100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		0E-7
	Std. Deviation		5.30476185
Most Extreme Differences	Absolute		.134
	Positive		.096
	Negative		-.134
Kolmogorov-Smirnov Z			1.343
Asymp. Sig. (2-tailed)			.054

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan output yang diperoleh dari uji Kolmogorov–Smirnov, nilai Asymp. Sig

¹³ Susi Susilawati Harahap, “Teknik Korelasi dan Kolmogorov Smirnov dalam Menganalisis Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Peningkatan Kemampuan Menulis KTI pada Widyaiswara,” Jurnal Teknovasi 7 (2020): 45–52.

sebesar 0,054, yang berarti lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data residual dalam penelitian ini berdistribusi normal dan telah memenuhi salah satu syarat dalam uji regresi linear.

Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk memastikan bahwa hubungan antara variabel independen (X) yaitu tayangan serial Arcane, dan variabel dependen (Y) yaitu minat bermain game League of Legends, bersifat linear. Hubungan linear menjadi syarat penting dalam analisis regresi linier sederhana agar hasil analisis dapat diinterpretasikan dengan akurat.¹⁴

Tabel 2 Hasil Uji Linearitas Variabel X dan Y

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined)	2198.006	24	91.584	3.082	.000
		Linearity	1640.841	1	1640.841	55.216	.000
		Deviation from Linearity	557.165	23	24.225	.815	.703
	Within Groups		2228.744	75	29.717		
	Total		4426.750	99			

Berdasarkan hasil uji linearitas yang dilakukan, diperoleh nilai Sig. Deviation from Linearity sebesar 0,703. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara tayangan serial Arcane sebagai variabel independen terhadap minat bermain League of Legends sebagai variabel dependen.

Uji Regresi Linier Sederhana

Regresi linear sederhana diterapkan guna mengukur tingkat pengaruh variabel independen berupa tayangan serial Arcane (X) terhadap variabel dependen yaitu minat bermain game League of Legends (Y).

Tabel 3 Hasil Uji ANOVA untuk Pengaruh Tayangan Serial Arcane terhadap Minat Bermain Game League of Legends

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1640.841	1	1640.841	57.720	.000 ^b
	Residual	2785.909	98	28.428		
	Total	4426.750	99			

a. Dependent Variable: Minat Bermain Game LoL

b. Predictors: (Constant), Tayangan Serial Arcane

Hasil uji ANOVA menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa tayangan serial Arcane berpengaruh signifikan terhadap minat bermain game League of Legends. Dengan nilai F hitung sebesar 57.720, pengaruhnya tergolong sangat kuat.

Uji Parsial (t)

¹⁴ Mustika Fitri L. Sibuea, Muhammad Ardiansyah Sembiring, Raja Tama Andri Agus, and Dina Pertiwi, "Pengaruh Kemandirian Belajar (Self Regulated Learning) terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Logika Komputer," Journal of Science and Social Research 5, no. 3 (2022): 715, <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i3.1205>

Uji parsial merupakan bagian dari pengujian hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen (X), yaitu Tayangan Serial Arcane, memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (Y), yaitu Minat Bermain Game League of Legends.

Tabel 4 Hasil Uji Parsial Hubungan Tayangan Serial Arcane dan Minat Bermain Game League of Legends

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
		B	Std. Error	Beta	t
1	(Constant)	.408	3.912		.104
	Tayangan Serial Arcane	.591	.078	.609	7.597
Sig.					
					.917
					.000

a. Dependent Variable: Minat Bermain Game LoL

Berdasarkan hasil output SPSS, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dan nilai t hitung sebesar 7,597. Sementara itu, nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan ($df = n - 2 = 100 - 2 = 98$) adalah sebesar 1,984. Dengan demikian, karena $0,000 < 0,05$ dan $t \text{ hitung } (7,597) > t \text{ tabel } (1,984)$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara tayangan serial Arcane terhadap minat bermain game League of Legends. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Koefisien Relasi (R)

Uji koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui seberapa kuat hubungan antara variabel independen (X) yaitu Tayangan Serial Arcane dengan variabel dependen (Y) yaitu Minat Bermain Game League of Legends. Dalam penelitian ini digunakan metode Pearson Product Moment sebagai dasar pengujian korelasi.

Tabel 5 Hasil Uji Korelasi Hubungan Tayangan Serial Arcane dan Minat Bermain Game League of Legends

Correlations			
		Tayangan Serial Arcane	Minat Bermain Game LoL
Tayangan Serial Arcane	Pearson Correlation	1	.609**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	100	100
Minat Bermain Game LoL	Pearson Correlation	.609**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil output SPSS, diperoleh nilai Pearson Correlation sebesar 0,609 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai korelasi positif (0,609) dan $\text{Sig.} < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara tayangan serial Arcane terhadap minat bermain game League of Legends.

Koefisien Determinasi (R²)

Uji koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen (X) Tayangan Serial Arcane dalam menjelaskan variasi pada variabel

dependen (Y) Minat Bermain Game League of Legends.

Tabel 6 Hasil Uji Determinasi Hubungan Tayangan Serial Arcane dan Minat Bermain Game League of Legends



Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.609 ^a	.371	.364	5.332

a. Predictors: (Constant), Tayangan Serial Arcane

Berdasarkan hasil output SPSS, diperoleh nilai R Square sebesar 0,371. Artinya, sebesar 37,1% variasi minat bermain game League of Legends dapat dijelaskan oleh tayangan serial Arcane, sedangkan sisanya 62,9% dijelaskan oleh faktor-faktor lain di luar variabel penelitian ini, seperti pengalaman bermain, preferensi pribadi, pengaruh teman sebaya, maupun eksposur terhadap media game lainnya.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa tayangan serial Arcane berpengaruh signifikan terhadap minat bermain League of Legends. Hasil regresi linear sederhana menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) dengan koefisien positif sebesar 0,591, yang menandakan adanya hubungan kuat dan searah antara ketertarikan pada Arcane dan meningkatnya minat bermain game. Nilai korelasi sebesar 0,609 mengindikasikan hubungan positif yang cukup kuat, sementara nilai R Square sebesar 0,371 menunjukkan bahwa 37,1% variasi minat bermain dapat dijelaskan oleh tayangan Arcane, sedangkan sisanya dipengaruhi faktor lain. Temuan ini sejalan dengan teori S-O-R, di mana Arcane bertindak sebagai stimulus yang menumbuhkan ketertarikan (organism) dan mendorong respons berupa intensi bermain, meskipun tahap tindakan nyata masih relatif rendah.

Berdasarkan hasil tersebut, penelitian ini merekomendasikan dua hal utama. Pertama, penelitian lanjutan dapat memperluas variabel, seperti loyalitas pemain atau pengaruh komunitas daring, guna memberikan pemahaman lebih komprehensif mengenai perilaku gamer. Kedua, bagi industri game dan media hiburan, strategi transmedia storytelling terbukti efektif dalam menarik minat audiens, sehingga kualitas narasi, visual, dan worldbuilding perlu terus diperkuat untuk mempertahankan keterlibatan lintas platform.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mulachela, Abdurrahman. "Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain)." *Indonesian Journal of Global Discourse* 2, no. 2 (2020): 32–51. <https://doi.org/10.29303/ijgd.v2i2.17>
- [2] Andelina, Ika Resmika, and Rike Soewandi. "Analisis Storytelling Berbasis Transmedia Pada IP Karakter Hypnosis Mic." *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain* 6, no. 2 (2021): 143–160.
- [3] Juraj, Josip. *Transmedia Storytelling for Children in the 21st Century: The World of Harry Potter*. 2025.
- [4] Netflix. "Netflix and Riot Games Bring League of Legends to Television With Animated Event Series 'Arcane' Premiering Globally on Netflix This Fall." 2021.

<https://about.netflix.com/en/news/netflix-and-riot-games-bring-league-of-legends-to-television-with-animated>

- [5] Gill, Sunil. League of Legends Player Count & Stats 2025. 2025. <https://prioridata.com/data/league-of-legends/>
- [6] Azis, Hilman. "5 Alasan Wild Rift Gagal Saingi Mobile Legends di Indonesia." 2023. <https://www.idntimes.com/tech/games/hilman-azis/alasan-wild-rift-gagal-saingi-mobile-legends-c1c2-1?page=all>
- [7] Himawati, Hilda. "Pengaruh Intensitas Penggunaan Akun Twitter @moviemenfess Terhadap Kepuasan Informasi dan Keputusan Menonton pada Followers." 2023, 1–23.
- [8] Lestari, Ayu Indah, and Naufal Abdurrahman Walid. "Analisis Serial Lara Ati di SCTV Tahun 2022 Melalui Pendekatan Pandangan dan Mitos." In Seminar Nasional Desain dan Media, 99–105. 2023.
- [9] Tsai, Hao-when. Brand Communication with Transmedia Storytelling of Riot Games: Transmedia Engagement, Brand Attitudes, and Brand Experience. Master's thesis, Chulalongkorn University, 2022.
- [10] Hermawan, Dheri, and Wahid Abdul Kudus. "Peran Orang Tua dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital." [Nama Jurnal] 2, no. 5 (2021): 778–789.
- [11] Rahmadiani, Rida Nur, Arman Hakim Nasution, and Mushonnifun Faiz Sugihartanto. "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Virtual Item dalam Online Mobile Game (Studi Kasus: Mobile Legends Bang Bang)." Jurnal Teknik ITS 10, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v10i2.70332>
- [12] Janah, Nisa Raudatul, Yuliani Istiqomah, and Liya Setiawati. "Analisis Framework Stimulus Organism Response (SOR) pada Live Streaming Marketplace terhadap Keputusan Pembelian di LAF Project." 4 (2024).
- [13] Harahap, Susi Susilawati. "Teknik Korelasi dan Kolmogorov Smirnov dalam Menganalisis Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Peningkatan Kemampuan Menulis KTI pada Widyaiswara." Jurnal Teknovasi 7 (2020): 45–52.
- [14] Sibuea, Mustika Fitri L., Muhammad Ardiansyah Sembiring, Raja Tama Andri Agus, and Dina Pertiwi. "Pengaruh Kemandirian Belajar (Self Regulated Learning) terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Logika Komputer." Journal of Science and Social Research 5, no. 3 (2022): 715. <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i3.1205>