

Implementasi Teori Interaksi Simbolik *Player* Saat Memainkan *Game Mobile Legends*

Widiana Sonia¹, Nigar Pandrianto^{2*}

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: widianasonia8888@gmail.com

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta*
Email: nigarp@fikom.untar.ac.id

Masuk tanggal: 09-12-2022, revisi tanggal: 07-01-2023, diterima untuk diterbitkan tanggal: 05-02-2023

Abstract

The researcher prepared a list of questions for informants where interviews with informants in the Mobile Legend player category were conducted at the Central Park mall and interviews with academics category informants were conducted at Tarumanagara University. Data collection through interviews, observation, and case studies. From the results of these interviews, Mobile Legends players also use the features available in Mobile Legends to communicate between players during gameplay and apply interpersonal communication and symbolic interaction theory. Symbolic interaction can occur when language or behavior or nonverbal images or symbols have the same meaning, but when the resulting meanings are different, this does not rule out the possibility of symbolic interaction. By playing Mobile Legends for a long time, besides making new friends in cyberspace, or expanding social networks, players still maintain good relations with old players, players also feel that their leadership skills are developing and are useful for making decisions in the real world, or work environment. The author hopes that the results of this study will not be misused.

Keywords: *game, interpersonal communication, symbolic interaction*

Abstrak

Peneliti menyiapkan daftar pertanyaan untuk informan dimana wawancara dengan informan kategori *Mobile Legend player* dilakukan di mall Central Park dan wawancara dengan informan kategori akademisi dilakukan di Universitas Tarumanagara. Pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan studi kasus. Dari hasil wawancara tersebut, para pemain *Mobile Legends* juga menggunakan fitur yang tersedia dalam *Mobile Legends* untuk berkomunikasi antar player selama bermain game dan menerapkan komunikasi interpersonal serta teori interaksi simbolik. Interaksi simbolik dapat terjadi ketika bahasa atau perilaku atau citra atau simbol nonverbal memiliki makna yang sama, tetapi ketika makna yang dihasilkan berbeda, hal ini tidak menutup kemungkinan terjadinya interaksi simbolik. Dengan bermain *Mobile Legends* dalam waktu yang lama, selain menambah teman baru di dunia maya atau memperluas jejaring sosial, pemain tetap menjaga hubungan baik dengan pemain lama, pemain juga merasa kemampuan kepemimpinan mereka berkembang dan berguna untuk mengambil keputusan di dunia nyata, atau lingkungan kerja.

Kata Kunci: *game, interaksi simbolik, komunikasi interpersonal*

1. Pendahuluan

Munculnya smartphone sebagai salah satu produk teknologi dengan sistem operasi *android* mempermudah manusia (Amirullah & Susilo, 2018). Munculnya

berbagai tipe *Smartphone*, diiringi berbagai aplikasi dengan dampak yang beragam salah satunya adalah *game*. *Game* adalah sebuah perlombaan, mental dan fisik mengandung aturan tertentu dengan tujuan hiburan, atau untuk menang taruhan atau aktivitas yang dilakukan untuk menyenangkan diri dan memiliki aturan tertentu sehingga adanya menang dan kalah, jadi *game online* adalah permainan yang memanfaatkan jaringan dan jaringan yang biasa digunakan, jadi sebuah *game online* dapat dimainkan secara bersamaan dalam satu jaringan tertentu (Febriany, 2022)

Pengertian game di atas dapat kita simpulkan bahwa Game adalah program yang dirancang untuk memenuhi salah satu kebutuhan manusia, yaitu pada kategori hiburan. *Game online* saat ini semakin menunjukkan popularitasnya, jadi tidak heran jika *game online* dimainkan oleh banyak kalangan, untuk *game* yang terkenal di kalangan pemain *Game Mobile* adalah *Mobile Legends*. Permainan ini membutuhkan kerjasama tim dan strategi yang baik untuk memenangkan pertandingan. Cara untuk player dalam berkomunikasi juga bermacam-macam, player bisa menggunakan fitur yang tersedia dalam *game*, atau bisa juga menggunakan aplikasi tambahan.

Permainan ini menggunakan kontrol *virtual joystick* yang terletak di bagian kiri bawah untuk menggerakkan *hero* pilihan, dan beberapa tombol untuk melakukan penyerangan atau mengeluarkan *skill* yang ada pada bagian kanan bawah. Permainan ini cukup menarik karena dapat membuat *player* saling bekerja sama, berkomunikasi, dan menyusun strategi untuk melakukan penyerangan atau *war* terhadap lawan dan menara lawan dan memperoleh kemenangan.

Mobile Legends adalah *game* lima lawan lima. *Game* ini pertama kali dirilis tahun 2016. Dalam *Mobile Legends* juga terdapat sistem peringkat yang termasuk penting bagi *player*, karena semakin tinggi peringkat *player* maka *player* lain akan beranggapan bahwa *player* tersebut adalah *player professional* (Arif & Aditya, 2022). *Game Mobile Legends* ini memberikan lebih dari 100 pilihan *hero* dan berkategori menjadi 6 *role hero*. terbagi menjadi 6 *role*, yaitu: *Marksman*, *Assassin*, *Fighter*, *Mage*, *Support*, dan *Tank*.

Role marksman adalah *role* penentu permainan, karakter ini yang akan menentukan permainan termasuk dalam *early game*, *mid game*, atau *late game*. *Hero* ini identik dengan *damage per second* (DPS) dan *attack speed* yang sangat besar, sehingga dapat memberikan damage terus menerus tanpa henti. Untuk memperkuatnya, hero ini sangat membutuhkan item. Ketika kondisi permainan dalam tim sudah unggul, pemegang hero ini harus peka dan cepat saat melakukan inisiasi penyerangan dan penyergapan (*ganking*). Hal yang terpenting untuk *hero* ini adalah *positioning* sehingga tidak dapat dijangkau oleh *hero core* dari musuh. *Hero* ini biasanya lebih baik berada pada jalur *gold lane*, sehingga mempercepat dalam memperoleh gold dan membeli item, semakin kaya dan tingginya level marksman, semakin mudah tim memperoleh kemenangan.

Role assassin adalah *role* penting dalam *Mobile Legends*, karakter ini dapat langsung memasuki pertahanan musuh dan langsung menyerang *core* musuh. Untuk pengguna *role* ini biasanya adalah pemain yang jeli dan peka terhadap situasi dengan melihat peta kecil yang tersedia pada bagian atas dan dapat menentukan bagian musuh mana yang harus diserang. *Player* ini juga harus memiliki inisiasi dan perhitungan sendiri, walaupun saat tank menyatakan tim harus mundur. Karena setiap *kill* yang diperoleh *assassin* akan mempengaruhi permainan ini menjadi lebih mudah atau susah. *Role* ini cocok untuk melakukan *farming*, dengan *farming* memperkuat diri dapat mempermudah dalam membeli item, memasuki pertahanan dan menyerang *core* musuh.

Role fighter adalah *role* dengan jenis *hero* penyerangan jarak dekat. *Hero* ini biasanya memiliki sistem pertahanan dan serangan yang tinggi. Karena itu *role* ini biasanya akan berada pada posisi *side lane* atau *exp lane* sendiri. Dengan kesabaran, insting dan pengetahuan mekanik yang tinggi, terhadap karakternya. *Fighter* harus dapat menjaga dan mempertahankan *lane* dan menara tim, *fighter* juga harus sebisa mungkin mengganggu kegiatan *farming* dari *core* lawan.

Role Mage atau *magician* adalah jenis *hero* yang memiliki kemampuan sihir dengan penyerangan jarak jauh, sebagai *crowd control* (CC) dan memiliki *burst damage* yang tinggi. Tetapi *role* ini memiliki durabilitas yang rendah sehingga ketika saat *team fight*, *hero* ini sering menjadi sasaran musuh dan sangat membutuhkan perlindungan. *Role* ini lebih baik berada pada jalur tengah bersama *role support*, agar lebih leluasa dalam melakukan perpindahan posisi ke jalur atas maupun bawah dan membantu teman tim dari jalur yang membutuhkan pertolongan.

Role Support adalah *hero* dengan peran membantu dan melindungi anggota tim dalam situasi apapun. *Hero* dalam peran ini memiliki kemampuan dalam menyembuhkan tim, menahan beberapa kerusakan, dan mengorbankan diri sehingga teman satu tim dapat tetap hidup. *Hero* ini biasanya akan menemani *marksman* yang berada di *gold lane* atau mengikuti *mage* yang berada di *middle lane*, dan bisa juga menemani *core* tim untuk membantu *farming* dengan tujuan menaiki *level core* lebih cepat. Intinya *support* tidak boleh berjalan sendiri dan harus mendampingi anggota yang membutuhkan.

Role tank adalah *hero* yang biasanya memiliki *magic resistance*, *HP*, dan *armor* yang tinggi. Karena memiliki *defense* yang tinggi, *hero* ini biasanya menjadi garda terdepan dalam menahan dan membantu menyerang musuh. *Player* dengan *hero* ini diharap dapat menjadi pemimpin dan memilih waktu berdasarkan situasi yang tepat untuk memulai *war* serta membantu melindungi teman satu tim yang rapuh dan mendorong musuh sehingga kerusakan yang muncul lebih sedikit.

Sehingga dari kategori yang diberikan muncul niat untuk bermain Bersama dan mencapai ranking tertinggi melalui interaksi antar pemain *game "Mobile Legends"* melalui fitur *voice chat*, *type chat*, *auto chat*, *command button* (tombol perintah), tanda seru agar tim fokus kepada daerah tersebut dan tanda ini terletak di bawah map kecil.

Dalam permainan ini terdapat 6 *role hero* berbeda. Ada *marksman*, *assassin*, *fighter*, *mage*, *support*, *tank*. *Role* yang ada akan bermain sesuai dengan peraturan dan *lane* yang tersedia, Pada 6 *role* ini setiap karakter memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Sehingga memerlukan koordinasi, Kerjasama dan komunikasi yang baik untuk mencapai kemenangan. Karena perkembangan pesat dan populer pada *game Mobile Legends* ini, muncul lah pertandingan bergengsi untuk para komunitas yang terbentuk dan tertarik. Pertandingan ini ada yang bersifat nasional dan ada juga antar negara atau bersifat internasional. Hal-hal mengenai pertandingan biasanya akan muncul melalui sosial media *Instagram* (@realmobilelegendsid).

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan permasalahan adalah bagaimana analisis implementasi Teori Interaksi Simbolik Teman Satu Tim dalam *Game Online Mobile Legends* dalam Meraih Kemenangan. Tujuan serta identifikasi dari penelitian ini adalah untuk mengetahui interaksi simbolik apasaja yang terjadi saat *player* memainkan *game Mobile Legends*, serta bagaimana cara komunikasi atau interaksi yang dilakukan oleh para *player*.

Manfaat dari penelitian ini adalah penulis berharap ini dapat menambah ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu komunikasi mengenai gambaran interaksi simbolik dan menambah pengetahuan untuk para *player* mengenai interaksi yang terjadi dalam

memainkan *game Mobile Legends*.

2. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan penulis dalam meneliti interaksi simbolik pada *player Mobile Legends* adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Metode kualitatif pada awalnya muncul karena terjadi perubahan paradigma dalam memandang suatu realitas atau fenomena atau gejala atau peristiwa. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi obyek. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus dalam bahasa Inggris adalah “*A Case Study*” atau “*Case Studies*”. Kata “Kasus” diambil dari kata “*Case*” yang menurut Kamus *Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Current English* (1989; 173), diartikan sebagai 1). “*Instance or example of the occurrence of sth.*”, 2). “*Actual state of affairs; situation*”, dan 3). “*Circumstances or special conditions relating to a person or thing*”.

Dari definisi tersebut kesimpulan dari Studi Kasus adalah suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terperinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, aktivitas, baik pada perorangan, sekelompok, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut. Biasanya, peristiwa yang dipilih yang disebut kasus. Kasus adalah hal real-life events, yang sedang berlangsung, bukan sesuatu yang sudah lewat (Rahardjo, 2017).

Metode pengumpulan data yang dipakai untuk mengumpulkan data dilakukan dengan observasi pada partisipan, wawancara mendalam dan studi Pustaka wawancara. Dalam buku yang berjudul *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* menjelaskan bahwa wawancara digunakan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mendapatkan permasalahan yang diteliti, dan apabila ingin mengetahui hal dari narasumber yang mendalam dan jumlah respondennya kecil (Dr. Farida Nugrahani, 2008).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan wawancara terstruktur dengan Menyusun beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber, wawancara terstruktur adalah wawancara menentukan sendiri masalah dan pertanyaan yang akan diajukan untuk memperoleh jawaban dengan hipotesis dan disusun dengan ketat (Dr. Farida Nugrahani, 2008). Dalam buku yang berjudul *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, observasi adalah cara pengambilan data dengan menggunakan penglihatan tanpa alat lain untuk keperluan penelitian dan secara sistematis (Dr. Farida Nugrahani, 2008). Pada penelitian ini penulis menggunakan observasi karena penulis juga mengamati interaksi simbolik yang ada di dalam *game Mobile Legends*.

Studi kepustakaan berguna untuk mengetahui ilmu yang berhubungan dengan penelitian yang berkembang dan menghindari publikasi yang tidak diinginkan Metode ini membantu penulis dalam memperoleh teori dan informasi yang diperlukan melalui buku demi memperkuat penelitian penulis dan penulis dapat belajar menulis karya ilmiah dengan sistematis, cara menuangkan gagasan dan pikiran yang membuat penulis menjadi lebih kritis dalam menyelesaikan penelitian.

Dalam buku *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, subjek penelitian bisa berupa benda, peristiwa, manusia atau data sebagai variable penelitian yang dipermasalahkan (Dr. Farida Nugrahani, 2008). Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah *player game “Mobile Legends”*. Dalam buku yang berjudul *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* juga

menerangkan pengertian objek penelitian adalah sasaran ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan tertentu tentang suatu hal objektif, valid dan dapat dipertanggungjawabkan (Dr. Farida Nugrahani, 2008). Yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah *game Mobile Legends*, dalam buku ini juga menjelaskan bahwa dalam mendapatkan data untuk tujuan tertentu tentang suatu hal yang objektif, valid, dan *reliable* tentang suatu hal, sehingga data dapat diperoleh dari berbagai narasumber, melalui teknik pengumpulan data yang bermacam-macam, secara terus menerus.

Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: (1) *Data Reduction* (Reduksi data), reduksi adalah merangkum. Dengan demikian data yang sudah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas, mempermudah penulis untuk mengumpulkan data dan mencari data tersebut bila diperlukan. (2) *Data Display* (Penyajian data), penyajian data dalam penelitian ini dapat melalui pemaparan teks yang bersifat naratif, hubungan antar kategori, sejenisnya dan menggabungkan informasi yang tersusun sehingga mudah dipahami. (3) Verifikasi atau Penarikan Kesimpulan, penarikan kesimpulan mungkin akan menjawab rumusan masalah, tapi mungkin juga tidak, karena masalah yang dikemukakan dalam penelitian kualitatif ini bersifat sementara dan akan berkembang setelah penulis berada di lapangan, dari penjelasan tersebut, penulis akan melakukan teknik analisis data kualitatif dengan wawancara sebagai Langkah awal, lalu data yang diperoleh akan dianalisis untuk dilakukan penarikan kesimpulan.

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Interaksi simbolik berawal dari pemikiran Mead yang dipublikasikan oleh Herbert Blumer menjadi sebuah buku dengan tiga konsep yaitu Mind, Self, Society. Teori interaksi simbolik ini mempelajari tindakan atau perilaku manusia dalam menyampaikan pesan dalam bentuk verbal atau non-verbal. Berikut adalah konsep-konsep penting interaksi simbolik menurut George Herbert Mead yang ditemukan pada penelitian ini: (Mind) Pikiran adalah kemampuan otak manusia dalam memberikan makna sosial yang sama (Agama et al., 2020). Dalam penelitian yang menjadi bagian mind adalah bahasa yang digunakan para player saat melakukan interaksi atau berkomunikasi dengan *player* lain, atau isyarat nonverbal lainnya yang terdapat pada fitur *Mobile Legends*.

Berikut adalah bahasa yang tergolong sebagai kerja mind dalam *Mobile Legends*, dan memiliki makna sosial dan peraturan yang sama bagi *player*, sehingga memiliki keterkaitan dengan interaksi simbolik adalah : Istilah GG (*Good Game*), ini bisa berupa sindiran kepada *team* atau pujian kepada *team*, tergantung posisi *team* sedang rugi atau untung. Istilah Indomaret adalah ungkapan kepada *player* yang kalah merebut hal menguntungkan dari musuh. Istilah Anak Yatim merupakan ungkapan sindiran kasar kepada *player* karena memiliki strategi main atau cara bermain yang buruk dan dapat merugikan posisi *team*. Istilah OP (*Over Power*) adalah ungkapan yang digunakan ketika *player* menemukan *character* atau *hero* yang kuat saat permainan *Mobile Legends* dimulai. Istilah Buff (*Binary utilized function factor*) adalah ungkapan jika terdapat peningkatan atau kenaikan pada status *hero* agar lebih baik dari sebelumnya. Status tambahan ini terutama harus dimiliki oleh *hero carry* atau yang mampu membawa kemenangan dan perbedaan.

Istilah Turu (tidur) beberapa *player* mengatakan bahwa turu adalah bahasa Jawa dan jika diartikan kedalam bahasa Indonesia adalah tidur, istilah ini akan dipakai jika terdapat pemain atau *player* yang kurang dalam permainan, baik berupa *control*

mekanik hero atau kurang memahami strategi atau bisa juga untuk *player* yang biasanya dapat bermain dengan baik tapi sedang tidak dalam performa terbaiknya. Ketika itu istilah turu akan dilontarkan kepada *player* yang melakukan hal tersebut. Istilah Buta *map*, ungkapan ini digunakan *player* untuk *player* lain yang kurang memperhatikan *map* kecil yang terletak pada bagian atas kiri, hal ini membuat *player* menjadi tidak tau kondisi rekan tim mana yang sedang mengalami kesulitan dan memerlukan bantuan.

Dalam membentuk konsep diri (*self*), tentunya interaksi antar individu akan berperan penting dalam memaknai interaksi (Yohana & Saifulloh, 2019). Dalam penelitian ini dapat dilihat bagaimana interaksi yang dilakukan informan di dalam *game Mobile Legends* dapat membentuk konsep diri yang tidak terlepas dari *mind, self, society*. dari segi diri (*self*) Informan Erick dan Abdurrochman merasakan dampak positif dari sekian lama bermain *Mobile Legends*. mereka dapat memperluas jaringan sosial dengan teman baru atau tetap menjalin hubungan dengan teman lama. Mereka juga menyatakan bahwa pribadi masing-masing juga belajar menjadi seseorang dengan pribadi yang tegas dan kemampuan *Leadership*nya meningkat sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat saat ada beberapa peristiwa penting atau saat di lingkungan kerja yang memerlukan tanggung jawabnya.

Dari dalam masyarakat (*society*), menurut hasil wawancara dengan Informan Erick dan Abdurrochman interaksi keduanya dengan teman-teman *player* satu grup atau komunitas *game online*, bahwa teman bermain *game* bukan berarti hanya sebatas teman di dunia maya yang membahas tentang *game* saja, namun dalam komunitas *game* bisa memperdalam kemampuan *Leadership* hingga teman komunitas *online* atau teman bermain *game* juga bisa masuk dalam dunia nyata, bahkan ada yang sampai menjadi rekan kerja. Menurut pernyataan kedua informan grup komunitas *player online* mereka tergolong seru dan memiliki hubungan kekeluargaan yang erat.

Permainan menggunakan bahasa, simbol serta kata-kata untuk saling berinteraksi serta ketergantungan manusia dalam penggunaan media ketika bermain maka terjadilah Interaksi simbolik (Stevanny & Pribadi, 2020) Interaksi simbolik. juga merupakan sebuah makna yang disepakati bersama pada daerah tertentu, akan tetapi interaksi simbolik tetap saja akan terjadi bila tidak memiliki makna yang sama pada hasil interaksi, karena terciptanya makna baru yang bisa disepakati bersama.

4. Simpulan

Dengan adanya perkembangan teknologi muncullah sistem *android* atau *ios* dan para pengembang aplikasi yang melihat kesempatan ini untuk mengembangkan aplikasi buatan sendiri. Dari berbagai aplikasi yang berdampak, pengembang aplikasi mengembangkan *game*. *Game android* yang terkenal pada kalangan *game mobile* salah satunya adalah *game Mobile Legends*. Kenyataannya para *player* ketika saat memainkan *game Mobile Legends* juga mengimplementasi interaksi simbolik untuk kelancaran berinteraksi dan berkomunikasi sesama *player*.

Untuk memainkan *game Mobile Legends* perlu memenuhi semua elemen dari komunikasi dan membuat komunikasi interpersonal terjadi, yaitu adanya *player* sebagai komunikan dan komunikator, adanya media untuk menjalankan kegiatan yaitu *game Mobile Legends* dan aplikasi tambahan jika perlu, terjadinya komunikasi dengan menggunakan media yang diperlukan, adanya peraturan atau arahan untuk memainkan dan memenangkan *game* sebagai simbol verbal atau nonverbal yang juga sebagai interaksi simbolik, *player* memainkan *game Mobile Legends* adalah sebagai tindakan,

game dapat dimainkan *player* dimana saja dengan *player* lain sebagai tempat atau lingkungan.

Istilah kata yang terucap oleh *player* *Mobile Legends* memiliki makna tersendiri yang mungkin hanya bisa dipahami oleh sesama *player Mobile Legends*, dalam *game Mobile Legends* juga terdapat beberapa peraturan atau perintah dalam bentuk stiker atau gambar dan simbol yang harus dipatuhi oleh sesama *player* agar dapat memainkan *game* dengan baik dan memperoleh kemenangan, hal ini termasuk dalam memainkan *game* dan mengimplementasikan interaksi simbolik.

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, narasumber serta semua pihak yang turut serta membantu sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

6. Daftar Pustaka

- Agama, I., Negeri, I., Interaksionisme, D., Cooley, C. H., Thomas, W. I., & Mead, H. (2020). *Teori Psikologi Dan Sosial Pendidikan (Teori Interaksi Simbolik) Haritz Asmi Zanki Haritz Asmi Zanki: Teori Psikologi ... Sejarah Teori interaksi simbolik*. 3(23).
- Amirullah, G., & Susilo, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 38.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). *Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang*. 1(1), 33–49.
- Dr. Farida Nugrahani, M. H. (2008). Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. *信阳师范学院*, 1(1), 305.
- Febriany. (2022). Sejarah, Transformasi, Dan Konsekuensi Game Online. *Jurnal Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi Dan Dakwah*, 2(1), 50–65.
- Rahardjo, M. (2017). *Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep Dan Prosedurnya*.
- Stevanny, M., & Pribadi, M. A. (2020). Interaksi Simbolik dan Ekologi Media Dalam Proses Keterlibatan Sebagai Roleplayer. *Koneksi*, 4(1), 36 <https://doi.org/10.24912/kn.v4i1.6505>
- Yohana, A., & Saifulloh, M. (2019). Interaksi Simbolik Dalam Membangun Komunikasi Antara Atasan dan Bawahan Di Perusahaan. *WACANA*, 18(1). <https://journal.moestopo.ac.id/index.php/wacana/article/view/720/464>.