

Komunikasi Virtual Antaranggota Kelompok Gamers Mobile Legend Poseidon

Ronald Yuditha Emmanuel¹, Lusia Savitri Setyo Utami^{2*}

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: ronald.915200087@stu.untar.ac.id

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

Masuk tanggal: 09-06-2023, revisi tanggal: 07-07-2023, diterima untuk diterbitkan tanggal: 05-08-2023

Abstract

Mobile Legend is an online game in the Moba genre or Multiplayer Online Battle Arena where each player has to work together to win the game. Roles are the roles of each hero in Mobile Legends which are grouped based on their duties and functions in a game. Communication is an important factor in this game because in the game you have to have a strategy that must be carried out together, therefore teamwork is needed. Usually in the Mobile Legend game virtual communication and group communication are the main choices for players so they can carry out the strategies that have been prepared. The purpose of this research is to determine and describe virtual communication between groups within the Poseidon team. This research was conducted using a qualitative approach using the case study method. Data was obtained from interviews with four informants, observation, documentation and literature study. The research results show that communication is the most important thing in playing the Mobile Legend game and choosing the communication media to be used also has a very important role for gamers so they can communicate comfortably virtually. A team must have a leader who is the main figure in directing the players and maintaining communication so that there is no miscommunication and differences of opinion between the team.

Keywords: communication media, gamers, Mobile Legend, virtual communication

Abstrak

Mobile Legend merupakan salah satu game online bergenre Moba atau Multiplayer Online Battle Arena di mana setiap pemain harus saling bekerja sama untuk memenangkan permainannya. Komunikasi menjadi faktor penting di dalam permainan ini karena dalam permainannya harus memiliki strategi yang harus dijalankan bersama, maka dari itu kerja sama tim diperlukan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan komunikasi virtual antaranggota kelompok di dalam tim Poseidon. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data diperoleh dari kegiatan wawancara dengan empat orang informan, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi menjadi hal terpenting dalam bermain game Mobile Legend dan pemilihan media komunikasi yang akan digunakan juga memiliki peran yang sangat penting bagi para gamers agar dapat berkomunikasi virtual dengan nyaman. Di dalam sebuah tim harus memiliki seorang leader yang menjadi sosok utama dalam mengarahkan pemain dan menjaga komunikasi supaya tidak terjadi miskomunikasi dan perbedaan pendapat antartim.

Kata Kunci: gamers, komunikasi virtual, media komunikasi, Mobile Legend

1. Pendahuluan

Mobile Legend merupakan salah satu *game online* bergenre *moba* atau *Multiplayer Online Battle Arena* yang setiap pemain harus saling bekerja sama untuk memenangkan permainannya. Setiap permainan dibagi menjadi dua tim dengan satu tim berjumlah lima orang dengan *role* yang berbeda, *role* merupakan peran setiap *hero* di dalam *Mobile Legend* yang dikelompokkan berdasarkan tugas dan fungsinya dalam sebuah permainan. *Role* dalam *Mobile Legend* terdiri dari *Jungler*, *Gold Laner*, *Explaner*, *Roam*, *Midlaner*. *Jungler* merupakan sebutan untuk *hero assassin* yang digunakan untuk membunuh dan menjebak musuh. *GoldLaner* merupakan sebutan untuk *hero marksman* yang memiliki kekuatan *basic attack* saat menyerang. *Explaner* merupakan sebutan untuk *hero fighter* yang memang punya kemampuan *solo laning* (sendiri di jalur) dan *split push* (menghancurkan tower secara diam-diam) yang baik. *Roam* merupakan sebutan *hero tank* yang suka *open war* (membuka perperangan) atau *set up war* (mempersiapkan perperangan) besar dalam *game*. *Midlaner* merupakan sebutan untuk *hero mage* yang memiliki kemampuan untuk memberikan kerusakan yang sangat tinggi dalam waktu singkat kepada musuh dalam pertandingan. *Hero* merupakan karakter yang digunakan dalam permainan yang memiliki *role* yang berbeda di setiap karakternya.

Namun yang menjadi hal terpenting dalam permainan ini yaitu komunikasi (Badu et al., 2023). Komunikasi merupakan suatu penyampaian sebuah pesan atau pemahaman melalui bahasa dan simbol-simbol yang mengandung arti dan makna dari seseorang dan sekelompok orang ke seseorang dan sekelompok orang lain untuk mencapai tujuan dan kesepakatan (Mahadi, 2021). Komunikasi yang sering digunakan dalam permainan ini ada dua yaitu komunikasi virtual dan komunikasi antaranggota kelompok. Komunikasi Virtual merupakan cara berkomunikasi yang cara penyampaian dan penerimaan pesannya dilakukan melalui dunia maya tanpa harus terjadinya kontak fisik antara penyampai dan penerima pesan (Apriyanti et al., 2021). Komunikasi Kelompok merupakan komunikasi yang terjadi antara seorang komunikator dan sekelompok lebih dari dua orang, komunikasi kelompok dapat terjadi dimana saja seperti dalam organisasi, tempat kerja, atau sekolah. Dalam komunikasi, sekelompok orang yang berkomunikasi bisa berjumlah kecil atau banyak asalkan memiliki tujuan bersama serta motivasi dan makna yang sama (Handonowati et al., 2023).

Komunikasi Virtual sangat berpengaruh bagi kelancaran komunikasi antarindividu ataupun kelompok baik di dalam *game* atau di luar *game*. Komunikasi virtual yang disediakan *Mobile Legend* ini sangat membantu untuk kelancaran berkomunikasi saat bermain *game* namun tidak sedikit juga yang menggunakan aplikasi lain untuk berkomunikasi saat bermain *game Mobile Legend* tersebut seperti salah satunya discord. Dibanding dengan fitur komunikasi yang disediakan *Mobile Legend* banyak *player* beralih ke discord.

Selain komunikasi, strategi juga menjadi hal yang cukup penting yang fungsinya dapat membuat lawan menjadi bingung dengan pergerakan yang dilakukan karena setiap pemain harus menghancurkan setiap *tower* musuh, itulah sebabnya *game Mobile Legend* ini menggunakan taktik dan strategi untuk menang. Setiap pemain harus melawan monster kecil untuk mendapatkan koin, sehingga dapat membeli *item* yang dapat mengalahkan musuh. Jika *item* sudah terkumpul dan mencapai level maksimal, maka musuh akan kalah bertarung dan membuat musuh mati dengan cepat.

Jika musuh tidak memiliki kesempatan untuk mencari koin tambahan, di sinilah kesempatan untuk mencapai kemenangan lebih tinggi (Utami & Bandarsyah, 2022).

Selain menghabiskan monster kecil di tim musuh, pemilihan *hero* untuk melawan *hero* musuh juga menjadi salah satu strategi yang *basic* dan digunakan oleh tim-tim *E-sport Mobile Legend* seperti RRQ, EVOS, ONIC dan yang lainnya. *E-sport* sendiri merupakan olahraga elektronik yang sering dimainkan orang secara *online* dan bisa menciptakan rasa persaingan yang kuat di antara mereka. Sama seperti layaknya olahraga lain *E-sport* juga memiliki seorang pelatih, analis, manager yang memiliki fungsinya masing-masing.

Mobile Legend muncul pertama kali di Indonesia pada tahun 2016 dan mulai populer pada tahun 2017 karena mereka sukses membuat turnamen besar yakni *Mobile Legend South East Asia Cup* (MSC) dan juga turnamen *Mobile Legend Profesional League* (MPL) Indonesia season satu yang berlanjut sampai sekarang. Dengan bertambahnya jenis-jenis turnamen seperti *Mobile Legend Development League* (MDL) dan *M World Championship* membuat *Mobile Legend* menjadi salah satu game terpopuler di kalangan remaja saat ini (Akbar, 2020). Dengan adanya sistem pembuatan tim di *Mobile Legend* membuat adanya ribuan tim yang terbentuk di dalamnya termasuk tim poseidon.

Tim poseidon sendiri merupakan tim *Mobile Legend* yang didirikan di tahun 2022 yang memiliki dua tim di dalamnya yaitu tim poseidon dan tim poseidon junior yang berfokus di dalam *game Mobile Legend*. Namun dua tim ini terpisah yang di mana tim poseidon terletak di Jakarta dan tim poseidon junior terletak di Bangka. Untuk melakukan komunikasi antaranggota kelompok tim Poseidon melakukan komunikasi virtual antaranggota kelompok melalui aplikasi discord dan fitur komunikasi *Voice Chat* yang disediakan dari *game Mobile Legend*. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis sangat tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang komunikasi virtual antaranggota kelompok di dalam tim poseidon. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan komunikasi virtual antaranggota kelompok di dalam tim poseidon.

2. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. David William menyebutkan pendekatan kualitatif sendiri merupakan upaya peneliti mengumpulkan data berdasarkan lingkungan alam tentu saja hal ini terjadi secara alami sehingga temuannya bersifat ilmiah dan dapat dijelaskan (Effendy et al., 2023). Studi kasus merupakan serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intens, terperinci, dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan kegiatan, baik pada tingkat individu, kelompok, lembaga, atau organisasi untuk mendapatkan pengetahuan yang mendalam tentang perihal itu (Stefany & Sari, 2019). Subjek penelitian di dalam penelitian ini adalah anggota-anggota dari tim *Mobile Legend* poseidon dan poseidon junior, sedangkan objek penelitian di dalam penelitian ini adalah komunikasi virtual antaranggota kelompok tim *Mobile Legend* poseidon.

Pengumpulan data primer pada penelitian ini dilakukan dengan observasi dan wawancara mendalam dengan anggota tim poseidon dan tim poseidon junior yang memenuhi kriteria sebagai narasumber. Sementara itu, pengumpulan data sekunder dilakukan dengan dokumentasi dan studi pustaka. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis data kualitatif dengan metode pengerjaannya dilakukan tiga kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

(Sutriani & Octaviani, 2019). Teknik keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber, yaitu pengecekan kredibilitas data dilakukan dengan cara memverifikasi data yang diperoleh dari berbagai sumber (Herawati, 2023).

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Pemilihan Media Komunikasi Virtual dalam Komunikasi Antaranggota Kelompok

Pertimbangan pemilihan media komunikasi di dalam tim poseidon sudah melalui pertimbangan dari awal tim poseidon sendiri dengan menggunakan media komunikasi yang sederhana dan mudah digunakan yaitu *voice chat* untuk berkomunikasi kelompok dan discord untuk berkomunikasi antaranggota kelompok. Para informan memiliki pemahaman yang berbeda terhadap pemilihan media komunikasi virtual. Informan 1 mengatakan pemilihan media untuk berkomunikasi di dalam tim poseidon sekarang sangatlah tepat, informan II mengatakan pemilihan media komunikasi tidak menjadi masalah karena media komunikasi apa saja dapat digunakan, informan III mengatakan pemilihan media untuk berkomunikasi secara virtual memiliki fungsi yang sangat berpengaruh dalam bermain, informan IV mengatakan penggunaan *voice chat* sebagai media komunikasi yang sering digunakan mereka saat ini dalam tim poseidon junior sudah ditentukan dari tim poseidon sendiri. Namun kriteria pemilihan media dari seluruh informan itu sama yakni sederhana dan mudah untuk digunakan.

Media komunikasi merupakan sarana penyampaian pesan dari pengirim suatu inovasi kepada penerima. Pemilihan media komunikasi bisa berdasarkan kebutuhan apakah melalui media massa atau melalui interaksi personal, itu semua tergantung pada tujuan komunikasi (Prabowo, 2023). Menurut informan ahli Nigar Pandrianto beliau merupakan dosen tetap di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara bahwa pemilihan media untuk berkomunikasi harus memenuhi kebutuhan *gamers* sendiri meskipun mereka konteksnya sedang tidak bermain *game*, sedang mengobrol, atau membahas strategi pertandingan. Media tersebut harus memiliki fitur-fitur yang mengarah ke sana misalnya di dalam emojinya ada yang mengarah ke strategi *game*, dan kualitas suara yang bagus.

Komunikasi yang Efektif dalam Komunikasi Antaranggota Kelompok

Setiap organisasi atau tim pasti memiliki seorang kapten di dalamnya yang bertujuan untuk memimpin anggotanya. Dalam sebuah tim *Mobile Legend* tugas seorang kapten biasanya menjadi *shoutcaller* untuk mengatur tempo permainan serta memberi arahan kepada pemain lain. Selain kapten semua peran juga memiliki tugas masing-masing, tugas seorang *Explaner* ketika berkomunikasi dalam tim yaitu memberi informasi musuh kepada *shoutcaller* ketika membuka *map*, ketika *jungler* menginfokan kepada *Explaner* untuk *turtle* maka *Explaner* harus siap buat menjaga seorang *jungler*, melakukan rotasi di setiap *lane* untuk dapat memecahkan *turet*. Tugas seorang *jungler* yaitu mengambil seluruh *buff*, *lord*, *turtle* dalam permainan, memberikan informasi kepada *shoutcaller* bahwa siap untuk *war*, ketika *shoutcaller* memberi arahan untuk melakukan *war jungler* memberi informasi kepada *roam* dan *explaner* untuk dapat meminta bantuan ketika sedang *war*. Tugas seorang *goldlaner* adalah memberikan *basic attack* yang tinggi kepada musuh, ketika *shoutcaller* memberi arahan kepada semua pemain untuk *war* maka *goldlaner* harus bisa menjaga posisi agar bisa menyerang musuh dengan *damage* yang besar dan tidak mudah

ditargetkan oleh musuh. *Goldlaner* juga biasanya berkomunikasi kepada seorang *roam* untuk dapat menjaga ketika sedang ditargetkan oleh musuh. Seorang *roam* memiliki peran yang sangat penting yaitu ketika *shoutcaller* memberi arahan ke *roam* untuk melakukan rotasi maka ia akan melakukan pergerakan ke setiap jalur untuk membantu pemain lain, ataupun ketika *shoutcaller* memberi arahan untuk *war*, maka ia akan berada di garda depan dalam tim untuk menerima *damage* tiap serangan, maupun *backup* pemain lain. *Roam* juga berkomunikasi kepada pemain lain apabila ia sedang menargetkan salah satu musuh agar pemain lain dapat membantunya membunuh musuh tersebut. Seorang *Midlaner* dalam pertandingan berperan untuk mengganggu pergerakan tim musuh, serta dapat melakukan pembersihan jalur dengan cepat agar *coin* tim lebih unggul dari musuh. *Midlaner* berkomunikasi ke setiap pemain untuk menginfokan bahwa musuh dalam *game* sedang menghilang dari *map*, ketika sedang *war* memberikan informasi bahwa *burst damage* siap untuk digunakan.

Informan I mengatakan untuk menjaga komunikasi supaya tidak terjadi miskomunikasi di dalam permainan pemain mengikuti arahan dari *shoutcaller*, informan II mengatakan agar tidak terjadi miskomunikasi antarpemain, semua arahan dari pemain dalam permainan itu penting, namun yang paling terpenting mendengar arahan dari *shoutcaller* karena semua pergerakan di dalam *game* diatur oleh *shoutcaller*. Informan III mengatakan *shoutcaller* memiliki tugas untuk menentukan *gameplay* dalam suatu permainan, memberikan informasi kepada semua pemain, mengambil keputusan dalam permainan. Untuk mencegah terjadinya miskomunikasi di dalam sebuah tim, *shoutcaller* menjadi tiang utama dalam sebuah permainan karena setiap tim harus bisa mengikuti arahan dari keputusan *Shoutcaller*. Informan IV mengatakan arahan *shoutcaller* menjadi salah satu cara supaya tidak terjadi miskomunikasi saat bermain, karena jika semua pemain berbicara membuat bingung harus mengikuti arahan siapa.

Komunikasi yang efektif merupakan komunikasi yang diharapkan, komunikasi yang kuat dapat menumbuhkan pemahaman dan kegembiraan, memengaruhi pemikiran, hubungan, dan aktivitas yang lebih baik (Syafitri et al., 2023). Dalam wawancara, Nigar mengatakan suatu komunikasi yang efektif dalam setiap obrolan untuk tujuan tertentu harus memiliki seorang *leader*. *Leader* harus bisa membangun komunikasi-komunikasi yang baik antartim, membuka komunikasi tidak harus di dalam *game* saja tetapi di luar *game* pun harus memiliki seorang *leader* supaya ketika sedang berkomunikasi satu sama lain ada seorang *leader* yang dapat mengatur siapa orang pertama yang dapat bicara.

Penggunaan Fitur Media dalam Komunikasi Virtual secara Berkelompok

Voice chat merupakan sebuah program di internet yang memungkinkan komunikasi langsung dengan pengguna internet lain yang sedang *online*, baik berbentuk teks atau audio (Rizky et al., 2021). Nigar mengungkapkan bahwa dalam media komunikasi virtual, apalagi orang yang akan berkomunikasi jaraknya berjauhan, tidak boleh salah yaitu salah dalam mengartikulasikan tiap kata setiap orang supaya dapat dimengerti. *Leader* harus bisa mengartikulasikan secara jelas kata-kata seperti perang, tembak, derang, serang, mengerang jangan sampai tertukar sehingga kata-kata harus jelas, dikarenakan tugas seorang *leader* adalah menyampaikan informasi kepada anggota lainnya. Jika seorang *leader* salah dalam mengartikulasikan kata-katanya akan menimbulkan salah pengertian kepada para anggotanya sehingga akan terjadi miskomunikasi dalam tim.

Penyelesaian Hambatan Perbedaan Pendapat dalam Kelompok

Hambatan yang membuat komunikasi menjadi terganggu seperti jaringan dan perbedaan pendapat, hambatan perbedaan pendapat ini biasanya terjadi dalam hal melakukan penyerangan. Perbedaan pendapat dalam sebuah pertandingan sering terjadi antara satu pemain dengan pemain lainnya ketika memberikan informasi, misalnya ketika salah satu pemain menyampaikan ingin melakukan *war* kepada *shoutcaller* karena posisinya bagus untuk melakukan penyerangan.

Tetapi ada salah satu pemain yang tidak ingin melakukan *war* karena merasa posisinya kurang bagus padahal itu waktu yang tepat untuk melakukan penyerangan terhadap musuh, dan juga ketika strategi tim sudah terbaca oleh tim musuh, pemilihan *hero* ketika bermain, dan masih banyak lagi.

Para informan memiliki pemahaman yang hampir sama dalam hambatan secara teknis dan non-teknis. Informan I mengatakan hambatan yang paling umum saat berkomunikasi virtual yaitu jaringan. Setiap mereka melakukan komunikasi, pastinya harus memiliki jaringan supaya bisa terhubung antara satu dengan yang lainnya. Jika tidak ada jaringan atau jaringan tidak stabil, maka komunikasi bisa berakhir atau biasanya suara pemain lain putus-putus. Informan II mengatakan jaringan menjadi hambatan yang biasa terjadi, dan ketika mereka berkomunikasi secara virtual, maka mereka tidak bisa mengontrol orang-orang yang akan berbicara, apalagi komunikasi virtual secara kelompok, biasanya jadi bingung jika semuanya bersuara, dan karena bingung mereka akan jadi salah melakukan pergerakan dalam permainan. Informan III mengatakan jaringan menjadi hambatan untuk berkomunikasi. Selain jaringan, *system error* di dalam *game* dan perbedaan pendapat juga bisa terjadi saat sedang di dalam permainan. Informan IV mengatakan jaringan juga menjadi masalah terberat dalam berkomunikasi secara virtual, karena diperlukan jaringan yang kuat atau stabil untuk berkomunikasi secara virtual, ditambah lagi perbedaan pendapat antarpemain terkadang terjadi saat berkomunikasi.

Perbedaan pendapat biasanya dikarenakan para pemain mempunyai kepribadian yang berbeda dan tidak mempunyai pandangan yang sama dalam menghadapi atau menyelesaikan masalah (Munawar et al., 2022). Maka dari itu menurut Nigar dalam sebuah tim memiliki seorang *leader* itu penting dalam *game*. Ketika dalam sebuah strategi perang harus ada *leader* yang kuat dan harus bertanggung jawab sebagai pemimpin dalam sebuah tim dan juga perbedaan pendapat tidak boleh ada di dalam sebuah tim. *Coach* atau *leader* harus menegaskan tidak boleh ada yang melawan apabila keputusan sudah dibuat, karena keputusan yang diambil pun hasil dari keputusan bersama.

Menjaga Kualitas Komunikasi Supaya Pesan atau Informasi Bisa Sampai dengan Jelas

Kualitas komunikasi tergantung pada kemampuan komunikator membangun hubungan yang baik dengan lawan bicara untuk menilai apakah komunikasi tersebut baik atau buruk (Mucharam, 2022). Menurut Nigar dalam melakukan komunikasi supaya suatu pesan dapat sampai dengan jelas maka semuanya harus mendengarkan. Seseorang tidak boleh hanya sekedar berbicara saja tetapi harus belajar mendengarkan. Nigar juga mengatakan bahwa komunikasi yang baik itu adalah komunikasi yang adanya *feedback* satu sama lain. Setiap pemain harus mendengarkan *coach* atau *leader* begitu pun sebaliknya *coach* atau *leader* juga harus mendengarkan keluhan dari pemain lainnya. Terjalannya *chemistry* juga menjadi hal penting dalam sebuah tim di mana pemain harus memahami karakter teman lainnya. Hal *basic* seperti saling

memahami satu sama lain, memiliki pemahaman yang sama, dan memiliki rasa solidaritas antaranggota tim. Setelah memiliki pemahaman yang sama, baru dapat meningkatkan keahlian teknis seperti keahlian atau *skill* pribadi, disertai dengan kekompakan setiap anggota tim.

4. Simpulan

Pemilihan media komunikasi harus memiliki karakter seperti sederhana, mudah, dan nyaman digunakan. Media komunikasi yang dipilih oleh tim Poseidon adalah *Voice Chat*, karena semua kriteria yang diperlukan *gamers* ada di dalam *Voice Chat*. Sementara itu, komunikasi menjadi salah satu faktor terpenting dalam sebuah tim untuk mencapai tujuan yang diinginkan, kepentingan komunikasi meliputi berbagai hal seperti membangun keterikatan atau koneksi sehingga dapat membuat saling percaya satu sama lain. Dan sebuah tim tidak akan bisa bekerja sama secara efektif dan meningkatkan peluang untuk memenangkan sebuah pertandingan tanpa adanya komunikasi yang baik di dalamnya. Komunikasi yang baik merupakan komunikasi yang di dalamnya terdapat *feedback*, baik antara *leader* dengan para pemain, di mana setiap keputusannya harus didengarkan para pemain begitu juga sebaliknya. Adanya seorang *leader* dalam sebuah tim, memiliki peran yang sangat penting dalam melakukan komunikasi untuk dapat mengkoordinasikan strategi yang telah dipersiapkan dan menjaga komunikasi dalam tim supaya tidak terjadi miskomunikasi.

Saran akademis yang dapat diusulkan adalah dapat menggunakan metode kuantitatif untuk mengetahui seberapa besar penggunaan media online terhadap efektifitas komunikasi bagi kelompok *gamers*. Sejalan dengan itu saran praktis yang dapat diterapkan adalah bagi kelompok *gamers* untuk saling mendengarkan pendapat satu sama lain serta terus berusaha mencapai pemahaman yang sama dalam mengatur strategi untuk mencapai kemenangan.

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

- Akbar, Z. Y. (2020). *Esport, positif atau negatif*. Digital Library. <http://digitallibrary.ump.ac.id/id/eprint/1022%0A>
- Apriyanti, S., Putra, R. A., & Anrial, A. (2021). KOMUNIKASI VIRTUAL MAHASISWA DALAM PERKULIAHAN NON TATAP MUKA. *At-Tanzir: Jurnal Ilmiah Prodi Komunikasi Penyiaran Islam*, 11(Vol. 11, No. 2 (Desember 2020)), 167. <https://doi.org/10.47498/tanzir.v11i2.438>
- Badu, M. R., Thalib, M. C., & Sarson, M. T. Z. (2023). Analisis Yuridis Terhadap Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Pada Game *Mobile Legend* Dan League Of Legend Dalam Perspektif Hukum Indonesia. *jurnal relasi publik*, 1(4), 48–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.59581/jrp-widyakarya.v1i4.1805>
- Effendy, E., Baiti, N., & Hasanah, P. (2023). Pengambilan Keputusan Sistem Informasi Manajemen Dakwah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 4314–

4320. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14065>
- Handonowati, R., Wilantara, M., & Elizabeth, N. (2023). EFEKTIVITAS KOMUNIKASI KADER PERWANASKABUPATEN TANGERANG DALAM PENCEGAHAN STUNTING. *komunikata57*, 4(2), 50–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.55122/kom57.v4i2.895>
- Herawati, N. (2023). Pengenalan Pembelajaran Komputer Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (Jpsi)*, 1(3), 37–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jpsi.v1i3.643>
- Mahadi, U. (2021). Komunikasi Pendidikan (Urgensi Komunikasi Efektif dalam Proses Pembelajaran). *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 2(2), 80–90. <https://doi.org/10.31539/joppa.v2i2.2385>
- Mucharam, A. (2022). Membangun Komunikasi Publik Yang Efektif. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 27(1), 71–82. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKON/article/view/1830/1495>
- Munawar, E., Frendika, R., & Shakti, F. (2022). Pengaruh Kepribadian Introvert Terhadap Stres Kerja. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis*, 1(2), 83–89. <https://doi.org/10.29313/jrmb.v1i2.371>
- Prabowo, B. M. (2023). PENGARUH YOUTUBER TERHADAP ANTUSIAS BERMAIN *MOBILE LEGENDS* PADA SISWA SMK AL-BASYARIAH BOJONGGEDE. *pariwara*, 3(2), 81–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/pariwara.v3i2.2588>
- Rizky, M. F., Syahrizal, M., & Aripin, S. (2021). Implementasi Pisanc Chiper Untuk Autentikasi Voice Chat. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 2(4), 288–294. <https://doi.org/10.47065/josyc.v2i4.819>
- Stefany, S., & Sari, W. P. (2019). Strategi Marketing Public Relations PT Crowde Membangun Bangsa dalam Meningkatkan Minat Investasi. *Prologia*, 2(2), 510. <https://doi.org/10.24912/pr.v2i2.3737>
- Sutriani, E., & Octaviani, R. (2019). Analisis Data dan Pengecekan Keabsahan data. *INA-Rxiv*, 1–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.31227/osf.io/3w6qs>
- Syafitri, N. L., Deni, I. F., & Rozi, F. (2023). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Penggemar Game Online Di Desa Tanjung Gusta Sunggal Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik*, 01(02), 139–143. <https://jurnal.itc.web.id/index.php/jiksp/article/view/331/319>
- Utami, A. T., & Bandarsyah, D. (2022). Dampak Game *Mobile Legends* Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *jurnal educatio*, 8(3), 899–907. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>