

Mengembangkan Kredibilitas untuk Representasi Diri

Felicia Masali¹, Nigar Pandrianto^{2*}

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara
Email: felicia.915200085@stu.untar.ac.id

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

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

Abstract

One of the uses of social media is to socialise, express, find matches, and even provide education. Mico Live is a live broadcast application. This research wants to explain the communication process of hosts in the Eternite Management community to find out the self-identity built into doing live broadcasts and how hosts develop credibility. The author uses a qualitative approach with the digital ethnography method. The research data was obtained through in-depth interviews with host Mico as well as additional information from Mico's audience. This research shows the representation of Mico Live host's self-identity in live broadcasts as a model that carries an educational role. This is due to personal awareness that has previously been formed through modules, which are then constructed through real experiences. Thus, each host can develop credibility for a more positive self-representation.

Keywords: live streaming, host, identity, representation, education

Abstrak

Salah satu kegunaan media sosial adalah menjadi ajang bersosialisasi, berekspresi, pencarian jodoh, bahkan dalam memberikan edukasi. Mico Live merupakan aplikasi siaran langsung. Penelitian ini ingin menjelaskan proses komunikasi *host* dalam komunitas Eternite Manajemen untuk mengetahui identitas diri yang dibangun dalam melakukan siaran langsung dan bagaimana *host* mengembangkan kredibilitas. Penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi digital. Data hasil penelitian diperoleh melalui wawancara yang mendalam dengan *host* Mico serta informasi tambahan dari penonton Mico. Penelitian ini menunjukkan representasi identitas diri *host* Mico Live dalam siaran langsung sebagai model yang membawa peran edukasi. Ini disebabkan kesadaran pribadi yang sebelumnya sudah dibentuk lewat modul yang kemudian dikonstruksi melalui pengalaman nyata. Dengan demikian, setiap *host* dapat mengembangkan kredibilitas untuk representasi diri yang lebih positif.

Kata Kunci: siaran langsung, host, identitas, representasi, edukasi

1. Pendahuluan

Indonesia saat ini menduduki peringkat keenam pengguna internet di dunia. Berdasarkan data yang diperoleh dari *We Are Social* pada Januari tahun 2023 tentang pengguna aktif internet di Indonesia mencapai 77 persen atau setara dengan 213 juta jiwa penduduk Indonesia (Annur, 2023). Para pengguna aktif internet, condong menggunakan media sosial untuk menemani keseharian mereka.

Salah satu kegunaan media sosial adalah menjadi ajang bersosialisasi, berekspresi, pencarian jodoh, bahkan dalam memberikan edukasi. Media sosial terus memperbaiki kekurangan yang ada hingga hadirlah sebuah *platform* yang mendukung *live streaming*. Pada tahun 2016 kehadiran *platform live streaming* disambut dengan antusias dan menjadi perbincangan hangat dan eksis.

Awal tahun 2016, *live streaming* masih menjadi fitur tambahan di media sosial seperti *Youtube*, *Facebook*, *Snapchat*, *Periscope on Twitter*, *Instagram* yang dapat digunakan oleh para penggunanya. Seiring perkembangannya, *live streaming* hadir dengan wujud baru yaitu *website* di internet serta aplikasi tersendiri yang dapat diakses dari telepon genggam, contohnya *Tiktok Live*, *Bigo*, dan juga *Mico*.

Mico adalah salah satu aplikasi yang sedang menjadi tren saat ini. *Mico* merupakan aplikasi media sosial dengan sistem LBS (*Location Based Service*). Aplikasi ini menawarkan fitur seperti video singkat, *live streaming* dan grup *chat* yang memungkinkan semua pembuat akun untuk membentuk komunitas di kotanya atau bahkan sampai ke tingkat dunia.

Dalam aplikasi *Mico*, terdapat manajemen yang akan membantu para *streamer/host*. Di dalam manajemen, para *host* memiliki kewajiban untuk memenuhi target yang ada pada perjanjian atau ketentuan dengan pihak manajemen. Salah satu manajemen *Mico Live* adalah *Eternite Management*. Penelitian ini untuk mengetahui identitas diri yang diterapkan serta bagaimana *host* membangun kredibilitas dalam *live streaming* di *Eternite Management*.

2. Metode Penelitian

Penulis menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan data yang detail dan lengkap mengenai representasi identitas diri. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah etnografi digital. Etnografi digital adalah metode yang terletak di bawah paradigma interpretivisme yang merupakan bagian dari bidang studi antropologi (Fitra, 2022)

Etnografi merupakan suatu metode penelitian ilmu sosial. Di mana titik fokus penelitiannya dapat meliputi studi intensif budaya dan bahasa, bidang atau domain tunggal, ataupun gabungan metode historis, observasi, serta wawancara yang dipelajari bersama. Oleh sebab itu, penelitian etnografi melibatkan observasi terhadap suatu kelompok yang mengharuskan peneliti ikut terlibat dalam aktivitas secara langsung. (Riasnugrahani, Missiliana & Analya, 2023).

Pendekatan kualitatif bertujuan untuk menjelaskan etnografi secara mendalam melalui wawancara secara mendalam. Penulis melakukan studi lapangan selama 6 bulan untuk menggali dan mengkaji kalimat yang mengandung unsur edukasi yang disampaikan beberapa *host* melalui teks atau kalimat yang diucapkan di dalam siaran langsung. Metode ini digunakan untuk membuktikan representasi identitas diri *host* sebagai model peran edukasi dalam siaran langsung.

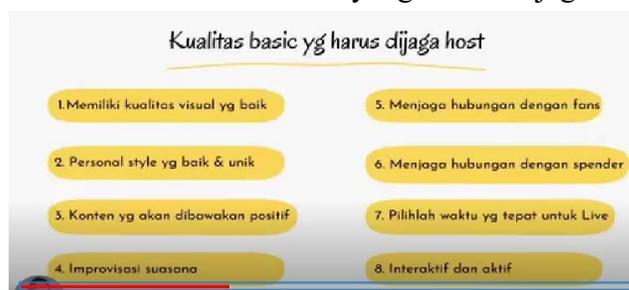
Tahapan berikutnya, penulis mengumpulkan data melalui wawancara dengan tiga narasumber selaku *host Mico* dan juga dua informan tambahan selaku penonton *Mico*. Penulis mengumpulkan beberapa potongan kalimat *host Mico* yang mengandung unsur edukasi dengan melakukan tangkapan layar sebagai bentuk dokumentasi yang kemudian dianalisis kembali menggunakan data dari studi kepustakaan.

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Identitas *host* dapat berubah-ubah sesuai dengan peran yang sedang dibutuhkan oleh penonton. Dengan peran atau karakter yang dapat berubah sewaktu-waktu, representasi identitas diri dalam dunia *live streaming* pastinya akan dipertanyakan. Teori Representasi (*Theory of Representation*) yang dikemukakan oleh Stuart Hall menjadi landasan utama dalam penelitian ini. Representasi adalah bagian terpenting dari proses pengertian, dimana arti (*meaning*) diproduksi dan dipertukarkan antara anggota kelompok dalam sebuah kebudayaan. Dari pengertian tersebut, representasi mengartikan sebuah konsep pemikiran yang kemudian dituangkan menjadi bahasa yang dapat dipahami. (Nursalim, 2022).

Peneliti melakukan wawancara dengan 3 *host* Eternite Manajemen dengan jawaban atau data dari modul pihak manajemen. Setiap manajemen mempunyai cara masing-masing untuk menjaga reputasi atau *value* perusahaan Mico. Eternite Manajemen membuat modul dan beberapa peraturan sebagai landasan atau dasar para *host* untuk menjalankan kewajibannya serta kualitas yang harus dijaga *host* (Gambar 1) untuk menjaga reputasi baik perusahaan maupun manajemen.

Gambar 1. Modul Kualitas Basic yang Harus Dijaga Host



Sumber: Hasil Tangkapan layar Peneliti

Para *host* diberikan *training* untuk mengetahui apa yang harus dijaga selama siaran langsung. Kualitas pertama, memiliki kualitas visual yang baik, artinya penonton dapat menikmati siaran langsung dengan terang dan jelas, tidak dalam keadaan gelap atau buram. Kedua, memiliki gaya personal yang baik dan unik. Artinya walaupun *host* dalam keadaan sedang lelah, *host* harus selalu menampilkan sisi aktif dan interaktif supaya penonton tidak merasa terganggu dengan suasana tersebut. Ketiga, membuat konten yang positif untuk para penonton. Manajemen akan memberikan sanksi kepada para *host* yang melanggar aturan yang sudah dibuat oleh manajemen.

Talent terverifikasi akan menerima sanksi dari platform jika terbukti melakukan siaran Live tidak sesuai dengan ketentuan seperti :

- a. Siaran gelap / kosong / *dark live*
- b. Merokok ataupun vape saat siaran
- c. Melakukan *live streaming* namun tidak memperlihatkan wajah sepenuhnya
- d. Menunjukkan senjata tajam
- e. Mengonsumsi alkohol saat siaran langsung
- f. Menggunakan sistem OBS tanpa penyiar
- g. Mempertontonkan konten porno dan vulgar

- h. Memperlihatkan anak dibawah 17 tahun
- i. Melakukan siaran yang berbahaya, membahayakan diri ataupun orang lain
- j. Melakukan siaran sewaktu menyetir
- k. Melakukan ujaran kebencian, SARA, dan politik
- l. Melakukan, mempromosikan atau mempertontonkan perjudian saat melakukan siaran
- m. Melakukan hal-hal yang melanggar hukum yang berlaku di NKRI.

Setiap tempat kerja memiliki peraturan serta larangan yang tidak boleh dilakukan oleh para pekerja. Begitupun dengan menjadi *host*, terdapat beberapa aturan atau larangan yang diberlakukan oleh manajemen demi menjaga citra dari manajemen tersebut. Aturan ini juga dibuat supaya para *host* dapat bekerja sesuai arahan untuk mencapai tujuan yang sama yaitu menjaga reputasi atau citra perusahaan.

Setelah menerapkan aturan serta larangan yang sudah diberikan, para *host* pastinya ingin mendapatkan *gift* berupa *diamond* dari *spender* yang kemudian dapat di *withdraw* menjadi uang yang dapat dipakai sehari-hari. Eternite Manajemen menghargai satu *diamond* setara dengan 25 rupiah. Gaji yang didapatkan *host*, tergantung dari seberapa banyak *diamond* yang diberikan oleh para *spender*.

Spender adalah orang - orang yang tidak hanya menonton siaran langsung, namun mereka juga akan melakukan transaksi *top-up diamond*. Cara mengisi atau membeli *diamond* cukup mudah, yaitu cukup dengan melakukan transfer ke admin sesuai dengan jumlah *diamond* yang diinginkan. Harga 1000 *diamond* setara dengan Rp100.000. Para *spender* melakukan *top-up diamond* untuk dapat memberikan *gift* kepada *host* yang mereka suka. Untuk dapat diberikan *gift* oleh *spender*, para *host* harus membuat sesuatu yang menarik supaya dapat menjadi menter (Gambar 2). Menter adalah sebutan bagi para *host* yang sudah terkenal dan mendapat banyak dukungan yang berupa *gift* dari para *spender*.

Gambar 2. Cara Menjadi Menter



Sumber: Hasil Tangkapan Layar Peneliti

Seperti yang sudah tertulis, setiap orang memiliki ciri khas dan *style* yang berbeda-beda. Para *host* harus memikirkan bagaimana setiap individu dapat menjadi pribadi unik dan berbeda dari yang lain. Pihak manajemen juga menyarankan untuk mengembangkan kemampuan serta pengetahuan para *host* untuk dijadikan konten dalam siaran langsung. Misalnya melalui konten menyanyi, para *host* harus selalu mengikuti lagu-lagu terbaru sehingga ketika penggemar meminta lagu tersebut, *host* dapat menyanyikan lagu yang diminta. *Host* tersebut juga harus mengikuti film - film terbaru

yang mendidik. Melalui lagu atau film, *host* juga dapat belajar tentang budaya, pengetahuan umum, dan pendidikan karakter. Pihak manajemen menyarankan beberapa konten (Gambar 3).

Gambar 3. Konten yang disarankan



Sumber: Hasil Tangkapan Layar Peneliti

Aplikasi *live streaming* cenderung menampilkan kecantikan paras, tubuh yang seksi, serta tampilan goyangan atau bernyanyi dan sering dinilai sebagai konten yang menarik oleh para penonton (*viewers*). Konten yang disiarkan oleh penyiar seringkali dilakukan dengan cara yang sangat tidak mendidik dan tidak informatif (Hariwidiaswari & Ritonga, 2018).

Dalam aplikasi Mico, manajemen tidak memperbolehkan konten negatif baik yang merugikan diri sendiri maupun orang lain. Sebaliknya, pihak manajemen menyarankan untuk membuat konten positif yang membahas seputar pengalaman pribadi, membahas tentang percintaan, membahas tentang film, melakukan *challenge*, membuat *games*, konten bernyanyi atau menari, dan memberikan informasi positif yang kemudian dapat berdiskusi tentang masalah umum.

Lewat modul yang telah diberikan, pihak manajemen berharap modul dapat menjadi dasar pembelajaran sosial bagi para *host* yang selebihnya akan terus diasah lewat pengalaman langsung saat melakukan siaran langsung. Manusia akan belajar secara sosial lewat pengalaman langsung, mengamati respon orang lain, dan mempelajari perilaku orang lain atau dapat dikatakan manusia belajar tentang perilaku lewat pencerminan.

Metode ini disebut "*observational learning*" atau belajar dengan mengamati objek. Ada empat tahap dalam metode *observational learning*, yaitu:

- a. Atensi, adalah tahapan di mana seseorang memberikan perhatian terhadap model atau objek yang dicermati.
- b. Retensi, adalah tahapan seseorang akan meninjau kembali perilaku yang ditampilkan oleh model atau objek.
- c. Reproduksi, dalam tahapan ini seseorang akan mulai menirukan atau mempraktikkan perilaku yang dilakukan oleh model atau objek.
- d. Motivasional, tahapan di mana seseorang memiliki motivasi untuk belajar dari model atau objek tersebut.

Setelah melakukan pembelajaran sosial lewat modul yang telah diberikan, para *host* dinilai sudah cukup siap untuk melakukan siaran langsung. Proses pembelajaran tidak akan berhenti melainkan akan terus terjadi melalui pengalaman nyata di setiap

siaran langsung karena *host* akan berhadapan langsung dengan penonton.

Pembelajaran dengan teknik konstruktivisme ini berfokus terhadap pemahaman secara aktif, kreatif dan produktif berdasarkan pengetahuan terdahulu melalui pengalaman belajar yang bermakna. Konstruktivisme merupakan teori yang memberikan kebebasan seseorang untuk belajar atau mencari kebutuhannya dengan bantuan fasilitas orang lain.

Menurut Hill, konstruktivisme merupakan bagaimana menghasilkan sesuatu dari apa yang dipelajarinya, paduan antara pembelajaran dengan mempraktikkannya ke kehidupan nyata. Jadi, seseorang tidak hanya menerima teori, melainkan mencari tahu lebih dalam kemudian ditambah dengan ide atau konsep yang telah ada dalam dirinya dan setelahnya dipraktikkan ke dalam kehidupan sehari-hari (Suparlan, 2019).

Ketika para *host* sudah mulai terbiasa dengan dasar pembelajaran sosial lewat modul, hal selanjutnya yang dilakukan adalah mengonstruksinya lewat pengalaman nyata. Berikutnya, para *host* akan menemukan identitas apa yang akan dipakai saat siaran langsung. Tajfel mengartikan identitas sosial sebagai pemahaman seseorang akan anggota lainnya dalam suatu kelompok. Pemahaman ini difaktori dengan rasa emosional, sehingga terjalin keterkaitan, rasa peduli, dan rasa bangga antara satu sama lain dalam kelompok.

Teori ini memfokuskan pada pemahaman perilaku kelompok sosial yang diteliti. Teori ini mengandung perspektif konseptual mengenai proses dan hubungan antar kelompok, di mana setiap pribadi perlu mengikuti kelompok sosialnya atau bisa dikatakan kebalikan dari analisis perilaku individualistik.

Suatu kelompok sosial berperan dalam pembentukan konsep diri dan harga diri individu yang menjadi anggotanya. Setiap individu yang menyadari akan identitas sosialnya dalam suatu kelompok tertentu akan melakukan perilaku atau tindakan yang sesuai dengan norma yang berlaku pada kelompok tersebut. Hal ini menjadi identifikasi kelompok (Hasibuan, 2019). Jadi identitas *host* tergantung pada manajemen yang berperan besar dalam pembentukan konsep diri setiap *host* yang berada di bawah naungan manajemen tersebut. Hal ini juga yang menjadi perbedaan atau ciri khas dari satu manajemen dengan manajemen lainnya.

Salah satu identitas yang ingin dibahas adalah menjadi sebuah edukator atau seorang yang memberikan edukasi atau informasi positif untuk penonton. Dalam memberikan edukasi, para *host* akan menggali informasi yang ditanyakan oleh penonton yang kemudian akan dibahas lebih mendalam oleh *host*. Namun, tidak semua informasi dapat dikuasai oleh *host*. Lalu bagaimana cara *host* membangun kredibilitas supaya hal yang disampaikan relevan dan dapat dipercaya oleh *viewers*.

Dalam teori paradigma naratif (*narrative paradigm*) ditemukan sebuah keyakinan bahwa manusia adalah seorang pencerita (*homo narrans*). Manusia dikatakan menjadi seorang pencerita karena memiliki nilai, emosi, dan estetika. Sebuah kisah akan efektif jika sesuai dengan kepercayaan atau nilai yang dianut oleh pendengarnya. Manusia lebih tertarik oleh cerita yang bagus dibandingkan sebuah argumen yang baik. Fisher menyatakan bahwa esensi dari sifat dasar manusia adalah menceritakan kisah. Fisher kemudian mengobservasi bahwa pemikiran individu dapat berubah berdasarkan pada cerita yang diyakini oleh pencerita yang kredibel (West, Richard & Turner, 2017).

Untuk membangun kredibilitas, *host* terlebih dahulu menciptakan suasana ruangan yang nyaman, berganti peran menjadi seseorang yang tidak menghakimi atau bersikap netral. Dengan demikian terjadi ikatan antara *host* dan *viewers* yang akhirnya

membuat *viewers* dapat dengan nyaman menceritakan atau menanyakan suatu hal yang ingin mereka ketahui.

Peran *host* di sini adalah menjadi pendengar terlebih dahulu, kemudian setelahnya *host* akan memberikan edukasi. Dalam memberikan edukasi, *host* akan menggunakan kalimat yang sesuai dengan hal yang ingin didengar oleh penonton tersebut. Para *host* tidak disarankan untuk menghakimi sekalipun tindakan yang dilakukan penonton itu salah. Sebaliknya para *host* harus pintar merangkai kata supaya hal yang disampaikan tidak menyakiti hati penonton. Tidak jarang, para *host* juga akan mengajak berdiskusi dengan para penonton lain untuk ikut berkontribusi dan memberikan pandangan dari sudut pandang masing-masing. Kontribusi yang dapat dilakukan tidak hanya ikut berdialog. Namun, juga dapat bereaksi secara non-verbal dengan mengirimkan *sticker* atau emoji yang dapat mewakili emosi, dan perasaan. (Valentina & Sari, 2019).

Hal terpenting dalam membangun kredibilitas adalah jujur. *Host* tetap harus berkata jujur namun kalimat yang ingin disampaikan harus dirangkai kembali menjadi kalimat yang indah supaya hal yang disampaikan lebih mudah untuk diterima oleh *viewers*.

Menjaga kredibilitas menjadi salah satu kunci keberhasilan *host* dalam menjaga reputasi dan membuat ruang (*room*) selalu ramai. Selain itu, ketika sudah terjalin koneksi antara *host* dan penonton hal ini akan memicu penonton lainnya untuk ikut aktif dalam berdiskusi. Ada dua gagasan penting dalam definisi partisipasi yaitu:

1. Keterlibatan psikis dan emosional: Partisipasi berarti ikut berperan secara psikis dan emosional daripada tindakan fisik. Artinya *host* membuat *viewers* terlibat secara psikologis dan emosional lewat diskusi yang dilakukan oleh *host* di siaran langsung setiap harinya.
2. Motivasi kontribusi: Partisipasi di mana *host* akan memancing perhatian dan memberikan dukungan orang-orang atau *viewers* untuk ikut berkontribusi. *Host* akan memberikan kesempatan kepada *viewers* untuk menyampaikan aspirasi dan kreativitasnya di setiap siaran langsung.

Pada dasarnya, kemampuan individu untuk berkomunikasi bergantung pada proses adaptasi yang dilakukan. Setiap orang akan melakukan adaptasi dengan budaya atau kebiasaan yang berbeda dengannya, supaya dirinya nyaman dalam lingkungan tersebut (Utami, 2015).

Jadi landasan seseorang untuk masuk dan menetap di ruang salah satu *host* adalah karena selain penonton berpikir bahwa *host* tersebut menarik, penonton juga merasakan keterlibatan mental dan emosional yang didapat dari percakapan antara *host* dengan penonton sebelumnya. Ditambah lagi, *host* yang menghargai penonton dengan berbagai cara seperti menyapa ketika penonton tersebut masuk ke ruangan, memberikan penonton kesempatan untuk berbicara, memberikan tempat untuk penonton menyalurkan bakatnya seperti menyanyi, *voice over*, dll.

4. Simpulan

Terjadi representasi identitas diri sebagai model peran edukasi dalam siaran langsung yang dilakukan oleh *host* Mico Live disebabkan oleh kesadaran pribadi yang sebelumnya sudah dibentuk lewat modul yang kemudian dikonstruksi melalui pengalaman nyata. Penulis juga dapat menjabarkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Para *host* sejak awal tidak memakai 100% identitas atau sifat aslinya ke dalam dunia *live streaming*. Hal ini dilakukan demi memberikan peran atau karakter yang terbaik kepada para penonton. Para *host* harus menjadi pribadi yang sempurna, tidak bercela, dan tidak menghakimi cerita seseorang. Maka dari itu, identitas *host* akan menyesuaikan kebutuhan para penonton.
2. Dalam membangun kredibilitas, Para *host* harus mendengar cerita penonton terlebih dahulu kemudian memposisikan diri *host* sebagai penonton tersebut. Setelahnya *host* akan memberikan masukan secara subjektif dan berhati-hati dalam berbicara supaya kata-kata yang keluar dari mulut *host* tidak menyinggung atau menyakiti hati penonton tersebut.

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

- Annur, C. M. (2023). *Pengguna Internet di Indonesia Tembus 213 Juta Orang hingga Awal 2023*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/20/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-213-juta-orang-hingga-awal-2023>
- Fitria, K. (2022). Sebuah Kajian Ethnografi Digital Pada Keterlibatan Fandom K-Pop Dengan Isu Sosial Di Media Sosial. *Versi Cetak*, 6(2), 458–469.
- Hariwidiaswari, R. S., & Ritonga, S. (2018). Representasi Perempuan dalam Aplikasi Bigo Live Streaming. *Warta ISKI*, 1(02), 7–18. <https://doi.org/10.25008/wartaiski.v1i02.13>
- Hasibuan, S. Y. (2019). Signifikansi Label Kehormatan Israel Teori Identitas Sosial (Sit). *Jurnal Amanat Agung*, 15(2), 263–300.
- Nursalim, M. (2022). *Antologi Neurosains Dalam Pendidikan* (K. Ummatin (ed.)). CV. Jakad Media Publishing.
- Riasnugrahani, Missiliana & Analya, P. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif* (M. Mirnawati (ed.)). Ideas Publishing. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Ku3bEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=metode+penelitian+kualitatif+analya,+P&ots=lyNPSZZILx&sig=HbKarCn28FP11915Tp7vdW2O5Dk&redir_esc=y#v=onepage&q=metode penelitian kualitatif analy%2C P&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Ku3bEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=metode+penelitian+kualitatif+analya,+P&ots=lyNPSZZILx&sig=HbKarCn28FP11915Tp7vdW2O5Dk&redir_esc=y#v=onepage&q=metode%20penelitian+kualitatif+analya%2C%20P&f=false)
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Utami, L. S. S. (2015). Teori-Teori Adaptasi Antar Budaya. *Jurnal Komunikasi*, 7(2), 180–197.
- Valentina, E., & Sari, W. P. (2019). Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang. *Koneksi*, 2(2), 300. <https://doi.org/10.24912/kn.v2i2.3899>
- West, Richard & Turner, L. H. (2017). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi* (A. Suslia (ed.); 5th ed.). Salemba Humanika.