

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

ISSN (ONLINE) 2598-9936



INDONESIAN JOURNAL OF INNOVATION STUDIES
PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Communication Strategies of the Online Mobile Legend Gaming Community: Source Queens Racing (SQRC) Esport

Strategi Komunikasi Komunitas Game Online Mobile Legend Source Quenns Racing (SQRC) Esport

M Rafly Indra Pangestu, indraraav@gmail.com, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

This study aimed to investigate the communication patterns within the Mobile Legend Esport community in Pasuruan, employing Miles and Huberman's analysis. The findings reveal that the community primarily exhibits an interpersonal communication pattern characterized by (a) Openness, where members are transparent and accountable in their information sharing; (b) Empathy, as players consistently demonstrate solidarity and empathy towards one another; (c) Support, with players offering mutual assistance; (d) Positive feelings, evidenced by moral support and enthusiasm for fellow players; and (e) Equality, observed in the coach's equitable distribution of game knowledge to all players. These findings shed light on the dynamics of interpersonal communication within gaming communities and have implications for fostering positive relationships and support networks among Esport enthusiasts globally.

Highlights:

- Interpersonal communication fosters solidarity and empathy within gaming communities.
- Equality in knowledge sharing promotes inclusive Esport participation.
- Positive feelings and support enhance players' experiences and performance.

Keywords: Mobile Legend, Esport, Communication Patterns, Interpersonal, Pasuruan

Published date: 2023-09-17 00:00:00

PENDAHULUAN

Dewasa ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang begitu pesat. Internet sebagai salah satu produk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah berhasil menjadi sarana komunikasi yang digemari oleh masyarakat. Salah satu dampak akibat kepopuleran internet adalah munculnya *game online*. *Game online* adalah sebuah permainan di mana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan internet.

Menurut statistika, jumlah pemain *game online* di Indonesia mencapai 54,7 juta pada tahun 2020. Jumlah tersebut mengalami kenaikan sebesar 24% dibandingkan tahun 2019 dengan jumlah 44,1 juta. Hal tersebut membuat Indonesia memperoleh predikat sebagai pengunduh *game online* terbesar di Asia Tenggara. Selain itu, 30% unduhan *game online* di Asia Tenggara ada di Indonesia pada tahun 2020. Posisi kedua ditempati Vietnam dengan prosentase sebesar 22%, posisi ketiga ditempati Filipina sebesar 16%, posisi keempat ditempati Thailand dengan prosentase sebesar 15% dan dilanjutkan oleh Malaysia dengan prosentase sebesar 8% [1].

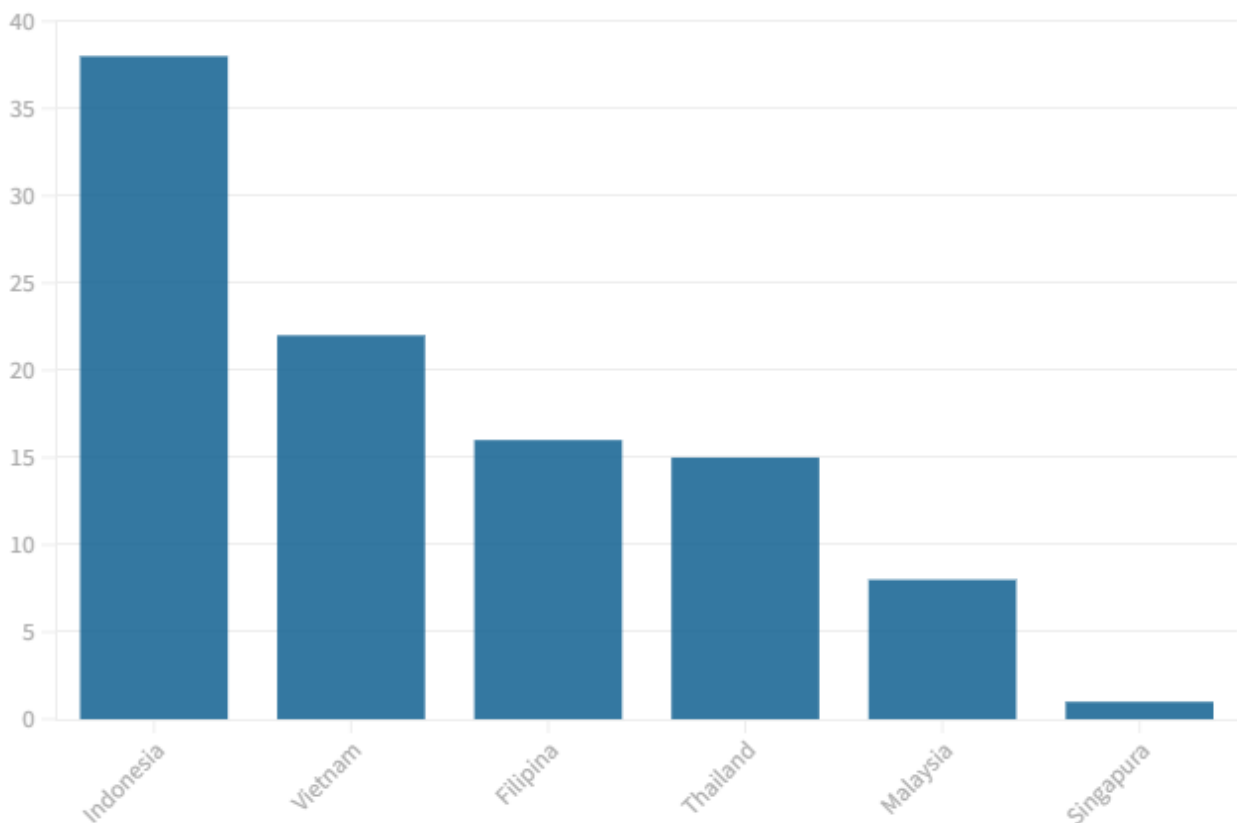


Figure 1. Unduhan Game Online di Asia Tenggara

Berdasarkan gambar di atas, diketahui bahwa Indonesia merupakan Negara di kawasan Asia Tenggara dengan prosentase terbanyak mengunduh *game online*. Terdapat beberapa *game online* terpopuler di Indonesia, namun yang paling diminati dan memiliki penggunaan aktif paling banyak adalah *Mobile Legends*[1].

No	Nama Game Online	Perusahaan	Asal Negara
1	Mobile Legends Bang Bang	Moonton	Tiongkok
2	Worms zone io	Azur Interactive Games	Siprus
3	PUBG Mobile	Tencent	Tiongkok
4	Among Us	Innersloth	Amerika Serikat
5	Hago	Joyy Inc	Tiongkok
6	Free Fire	SEA Group	Singapura
7	Call on Duty: Mobile	Activty Blizzard	Amerika Serikat
8	Minecraft Pocket Edition	Microsoft	Amerika Serikat
9	Clash of Clans	Supercell	Finlandia

10	Candy Crush Saga	Activision Blizzard	Amerika Serikat
----	------------------	---------------------	-----------------

Table 1. Aplikasi Game Online Terpopuler di Indonesia

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa *Mobile Legends* berada dalam 10 *game online* terpopuler di Indonesia dan memiliki jumlah peminat paling tinggi. *Mobile Legends* merupakan *game online* yang dapat diakses di ponsel dan dapat dimainkan bersama tim yang akan bersama-sama memperjuangkan dalam pencapaian basis musuh serta melakukan pertahanan pada basis tim.

Mobile Legends sangat mudah untuk dimainkan sehingga banyak disukai banyak kalangan. Selain itu, pada *Mobile Legends* terdapat karakter hero yang dapat dipilih dan digunakan dalam pertarungan. Pada pertarungan tersebut, akan dibagi menjadi dua tim secara acak dan akan melawan tim yang telah ditentukan untuk menjadi lawan. Pada *Mobile Legends*, terdapat beberapa mode yang dapat dimainkan antara lain: *Mode Classic*, *Mode Custome*, *Mode Rank*, *Mode Brawl*, *Mode Mayhem*. Para pemain dapat memilih mana yang akan dimainkan dan di dalam mode tersebut memiliki keunikan tersendiri dan berbeda dari mode-mode yang ada. Pada *Mobile Legends*, para pemain dapat beradu skill bersama teman menggunakan *Mode Custom* untuk membuktikan mana yang lebih jago dalam bermain. Hal ini membuat *Mobile Legends* sangat diminati oleh para pemain [2].

Kepopuleran *game Mobile Legends* pada perkembangannya kemudian memicu kemunculan komunitas-komunitas *game Mobile Legends*. Dalam komunitas tersebut para anggota komunitas saling berinteraksi satu sama lain dan membentuk pola-pola komunikasi. Pola komunikasi adalah suatu gambaran yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya.

Salah satu komunitas *game Mobile Legends* adalah komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* di Pasuruan. Komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* terdiri dari 6 orang *players* (5 orang pemain utama dan 1 orang pemain cadangan). Temuan awal peneliti menunjukkan bahwa komunikasi antar pemain dalam komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* kurang maksimal. Hal tersebut dikarenakan satu pemain cadangan dalam komunitas tersebut kurang diajak berkoordinasi dan berkomunikasi dengan beberapa pemain utama yang ada sehingga pihaknya sering merasa tidak dibutuhkan dalam komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend*. Selain itu, terdapat satu pemain utama yang kurang bisa menerima pendapat pemain lain apabila diajak berdiskusi dan kerjasama karena merasa komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* dapat menang dalam beberapa lomba karena pihaknya memiliki kemampuan tinggi dalam bermain. Beberapa kendala tersebut dianggap dapat menjadi penghambat dalam pola komunikasi dalam komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend*.

Terkait demikian, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan pola komunikasi pada komunitas *game online*. Rumusan masalah yang akan dikaji adalah: "Bagaimana pola komunikasi pada komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* di Pasuruan?" dan tujuan dilakukan penelitian adalah untuk mengetahui pola komunikasi pada komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* di Pasuruan.

METODE

Riset ini menggunakan metode deskriptif kualitatif mengingat fokus riset pada pengkajian pola komunikasi antar anggota tim. Moleong menunjukkan bahwa riset kualitatif merupakan riset untuk melakukan deskripsi pada fenomena di sebuah narasi [3]. Dalam hal ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap pola komunikasi komunitas *game online SQRC ESPORT Mobile Legends* dan mendeskripsikan hasil pengamatan ke bentuk narasi. Pada sisi lain, riset ini dilakukan dengan riset lapangan yaitu mendatangi langsung lokasi riset untuk perolehan data. Dalam hal ini, peneliti melakukan observasi langsung dan mewawancarai anggota komunitas *game online SQRC ESPORT Mobile Legends* untuk memperoleh data.

Pengumpulan data dilakukan dengan tiga cara. Pertama, wawancara kepada para anggota komunitas *game online SQRC ESPORT Mobile Legends* di Pasuruan. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data mengenai pola komunikasi dalam komunitas *game online SQRC ESPORT Mobile Legends* di Pasuruan. Kedua, observasi di mana peneliti melakukan pengamatan langsung pada komunitas *game online SQRC ESPORT Mobile Legends* di Pasuruan. Pengamatan langsung dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai komunitas *game online SQRC ESPORT Mobile Legends*. Ketiga, dokumentasi di mana peneliti mengumpulkan data-data sekunder yang memiliki keterkaitan dengan pola komunikasi komunitas *game online SQRC ESPORT Mobile Legends*.

Menurut Miles dan Huberman [4], proses analisis data diawali dengan pengumpulan data kemudian dilanjutkan dengan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan atau verifikasi.

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan dengan pengumpulan data hasil wawancara kepada informan serta hasil observasi serta dokumentasi. Pada riset ini, peneliti melakukan pengumpulan data hasil observasi terhadap komunitas *game online SQRC ESPORT Mobile legends* serta dari hasil wawancara dengan anggota komunitas tersebut. Peneliti juga mengumpulkan hasil dokumentasi dari jurnal terdahulu maupun artikel ilmiah yang dianggap relevan.

2. Reduksi data

Merupakan upaya dalam memilih, melakukan penyederhanaan serta abstraksi data mentah yang sebelumnya telah dikumpulkan. Pada riset ini, peneliti akan memilih data-data yang dianggap sesuai dengan fokus penelitian dan yang sesuai untuk menjawab rumusan masalah.

3. Pengkajian data

Merupakan proses pengkajian data yang sebelumnya direduksi sehingga mampu ditarik garis besar temuan penelitian. Pada riset ini, peneliti melakukan kajian pada data-data penting yang dianggap mampu menjawab rumusan masalah.

4. Penarikan kesimpulan

Data yang sebelumnya dikaji akan dianalisis sehingga mampu menunjukkan kesimpulan hasil penelitian. Pada riset ini, peneliti berusaha untuk menyimpulkan terkait pola komunikasi kelompok *game online SQRC ESPORT Mobile Legends*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komunikasi adalah sebuah aktivitas penyampaian informasi melalui pertukaran pikiran, pesan atau informasi dengan ucapan, visual, sinyal, tulisan atau perilaku. Komunikasi adalah pengiriman pesan dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Komunikasi merupakan proses dua arah untuk mencapai satu pengertian atau pemahaman, di mana para partisipan tidak hanya bertukar informasi, berita, gagasan dan perasaan, tetapi juga menciptakan dan berbagi makna [5]. Komunikasi adalah suatu proses untuk memahami dan dipahami oleh orang lain. Komunikasi merupakan proses yang dinamis dan secara konsisten sesuai dengan situasi yang berlaku. Komunikasi timbul dengan didorong oleh kebutuhan untuk mengurangi rasa ketidakpastian, bertindak secara efektif, mempertahankan atau memperkuat ego. Komunikasi adalah suatu transisi dari suatu keseluruhan struktur situasi ke situasi yang lain sesuai dengan pola yang diinginkan [6]

Komunikasi merupakan proses berbagai makna dalam bentuk pesan komunikasi antara pelaku komunikasi. Pesan komunikasi tersebut dapat berupa gagasan atau ide pikiran yang diwujudkan dengan simbol yang mengandung makna dan dianut secara sama oleh pelaku komunikasi [7]. Pada strategi komunikasi yang representatif, terdapat beberapa hal yang harus dilakukan agar pesan komunikasi tersampaikan dengan baik, antara lain: pembukaan (*opening*), probing (*questioning techniques*), supporting (*presentation*), *objection handling (overcoming objections)* dan penutupan (*closing*) [8].

Komunikasi akan berlangsung selama ada kesamaan makna di dalam sesuatu yang dipercekapkan atau disampaikan [9]. Melalui komunikasi, individu berupaya untuk mendeskripsikan tentang sesuatu [10]. Salah satu syarat terjadinya komunikasinya adalah adanya dua orang atau lebih pelaku yang memiliki posisi sebagai pengirim pesan dan penerima pesan [11]. Pada sisi lain, komunikasi memiliki hubungan erat dengan indera pendengaran serta penglihatan [12]. Adanya komunikasi yang baik dapat memudahkan proese negoisasi menuju tercapainya resolusi konflik [13].

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi yang dilakukan oleh komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* adalah komunikasi interpersonal dengan cara berkumpul di *gaming house* untuk latihan bersama untuk mengasah kemampuan setiap pemain. Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dipraktikkan antar pribadi. Pada komunikasi interpersonal, terdapat keterlibatan utuh dari pribadi satu dengan yang lain pada upaya menyampaikan serta menerima pesan. Selain itu, tiap-tiap pihak yang terlibat harus memperhatikan adanya sinergi antar pribadi. Tiap-tiap pribadi mampu berposisi sebagai komunikator sekaligus komunikan [14]. Terdapat beberapa ciri-ciri komunikasi interpersonal yang terdiri dari [15]:

1. Keterbukaan (*openess*)

Kemauan menanggapi dengan senang hati informasi yang diterima di dalam menghadapi hubungan antarpribadi. Kualitas keterbukaan mengacu pada tiga aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama, komunikator interpersonal yang efektif harus terbuka kepada komunikannya (sasaran atau lawan bicara). Terdapat kesediaan untuk membuka diri mengungkapkan informasi. Kedua, mengacu pada ketersediaan komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang. Ketiga, menyangkut kepemilikan perasaan dan pikiran di mana komunikator mengakui bahwa perasaan dan pikiran yang diungkapkannya adalah miliknya dan pihaknya bertanggungjawab atasnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterbukaan komunikasi selalu ditekankan pada komunikasi pada komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend*. Tujuan dari adanya keterbukaan saat berkomunikasi di lingkup komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* adalah untuk memperoleh keterbukaan informasi dan tidak ada yang ditutupi terkait dengan ilmu serta strategi yang akan digunakan agar menang di setiap perlombaan. Semua anggota komunitas

SQRC ESPORT Mobile Legend saling menerima keterbukaan dalam berkomunikasi dan dapat mempertanggungjawabkan semua perkataan yang diucap serta informasi yang disampaikan.

2. Empati (*empathy*)

Empati adalah kemampuan seseorang untuk memahami apa yang sedang dialami orang lain pada suatu saat tertentu. Berbeda dengan simpati yang artinya adalah sekedar merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Orang yang berempati mampu memahami motivasi dan pengalaman orang lain, perasaan dan sikap, serta harapan dan keinginan sehingga dapat menanggapi baik secara verbal (dalam ucapan) maupun nonverbal (bahasa tubuh) yang memadai.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa para pemain atau anggota komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* selalu menjunjung tinggi solidaritas dan selalu empati saat berkomunikasi. Selain itu, masing-masing anggota komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* memiliki kesediaan untuk mendengarkan ucapan anggota lain saat berbicara.

3. Dukungan (*supportiveness*)

Adanya kondisi terbuka dapat mendukung kondusifnya komunikasi. Hubungan interpersonal dianggap efektif apabila mampu menumbuhkan perilaku saling dukung dari beberapa pihak yang ada di perbincangan. Individu dapat memperlihatkan sikap mendukung dengan cara deskriptif bukan evaluatif seperti menggurui, spontan namun tidak strategik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa para pemain atau anggota komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* saling memberikan dukungan. Namun adanya pandemi Covid-19 dianggap sebagai salah satu gangguan dalam sikep memberi dukungan dalam komunikasi yang berlangsung antar anggota komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend*, mengingat dukungan hanya bisa dilakukan secara virtual yaitu melalui media sosial WhatsApp.

4. Rasa positif (*positiveness*)

Individu dengan rasa positif akan mampu mendorong pihak lain untuk dapat memberikan partisipasi serta penciptaan situasi nyaman sehingga tercipta interaksi efektif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rasa positif yang dibangun dalam komunikasi yang dilakukan antar anggota dalam komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* bertujuan untuk membangkitkan semangat para pemain mengingat adanya komunikasi yang bersifat positif akan memberikan dampak yang positif pula. Bentuk rasa positif saat berkomunikasi antar anggota dalam komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* adalah pada pemberian dukungan moral dan semangat bagi setiap pemain. Manfaat yang diperoleh dari adanya sikap positif dalam komunikasi komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* adalah pemain dapat percaya diri dan penuh semangat saat menghadapi lawan di setiap pertandingan.

5. Kesetaraan (*equality*)

Komunikasi interpersonal akan lebih efektif apabila suasana setara. Artinya, ada pengakuan secara diam-diam bahwa kedua belah pihak menghargai, berguna dan memiliki sesuatu yang penting untuk dikemukakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesetaraan dalam komunikasi yang dijalankan pada komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* tampak pada pemberian ilmu oleh pelatih tentang dunia *game Mobile Legend* dan langsung diajarkan ke semua pemain *SQRC ESPORT Mobile Legend* tanpa adanya pengecualian.

Secara garis besar, tujuan dilakukan komunikasi dalam komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* adalah untuk kemenangan *team* karena komunikasi antar pelatih dan pemain selalu dijaga dengan baik. Komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* terdiri dari enam personel, di mana satu orang sebagai CEO atau kapten dan lima orang sisanya sebagai anggota. Dalam hal ini, komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* termasuk dalam kelompok kecil karena terdiri dari enam orang *gamers* dengan tujuan sama yaitu permainan *game online Mobile Legends* di Pasuruan. Menurut West dan Turner kelompok kecil terdiri dari beberapa orang yang bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama [16]. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa anggota *SQRC ESPORT Mobile Legend* selalu kerjasama saat bermain *Mobile Legend* untuk mengeliminasi musuh dan merebut *base* lawan. Pada praktiknya, memang dibutuhkan adanya kerjasama dalam tim saat bermain *game Mobile Legend*. *Game Mobile Legend* menuntut pemain untuk bekerja sama karena tanpa adanya kerjasama yang baik maka pihaknya tidak akan memenangkan *game Mobile Legend*.

KESIMPULAN

Berikut kesimpulan dalam penelitian ini:

Pola komunikasi pada komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* di Pasuruan adalah pola komunikasi interpersonal, yang dapat diketahui dari beberapa ciri-ciri antara lain:

1. Keterbukaan (*openness*); keterbukaan komunikasi selalu ditekankan pada komunikasi pada komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend*. Semua anggota komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* saling menerima keterbukaan dalam berkomunikasi dan dapat mempertanggungjawabkan semua perkataan yang diucapkan serta informasi yang disampaikan. Para pemain atau mungkin dari salah satu pemain mengetahui informasi terbaru atau pengetahuan terbaru dari *Mobile Legend* akan diberikan langsung ke team guna untuk demi kemajuan team informasi meliputi yaitu perkembangan game *Mobile Legend* itu sendiri meliputi seperti meta permainan terbaru trik ataupun *skill* terbaru dari hero yang ada di *Mobile Legend*.

2. Empati (*empathy*); para pemain atau anggota komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* selalu menjunjung tinggi solidaritas dan selalu empati saat berkomunikasi. Selain itu, masing-masing anggota komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* memiliki kesediaan untuk mendengarkan ucapan anggota lain saat berbicara, memberikan motivasi dan memberikan semangat apabila disaat tim mengalami kekalahan agar para pemain tidak merasa berkecil hati dan agar supaya mental para pemain tidak *down*.

3. Dukungan (*supportiveness*); para pemain atau anggota komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* saling memberikan dukungan. Namun adanya pandemi Covid-19 dianggap sebagai salah satu gangguan dalam sikep memberi dukungan dalam komunikasi yang berlangsung antar anggota komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend*, mengingat dukungan hanya bisa dilakukan secara virtual yaitu melalui media sosial WhatsApp.

4. Rasa positif (*positiveness*); di mana rasa positif yang dibangun dalam komunikasi yang dilakukan antar anggota dalam komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* bertujuan untuk membangkitkan semangat para pemain mengingat adanya komunikasi yang bersifat positif akan memberikan dampak yang positif pula. Bentuk rasa positif saat berkomunikasi antar anggota dalam komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* adalah pada pemberian dukungan moral dan semangat bagi setiap pemain.

5. Kesetaraan (*equality*); di mana kesetaraan dalam komunikasi yang dijalankan pada komunitas *SQRC ESPORT Mobile Legend* tampak pada pemberian ilmu oleh pelatih tentang dunia *game Mobile Legend* dan langsung diajarkan ke semua pemain *SQRC ESPORT Mobile Legend* tanpa adanya pengecualian.

References

1. D. J. Bayu, "Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia," Katadata, 2021. [Online]. Available: <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia>.
2. D. A. P. Efendi et al., *Aku dan Konsepsi Manusia dalam Psikoanalisis*. Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2021.
3. L. J. Moleong, *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
4. A. M. H. Matthew B. Miles, *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UI Press, 2007.
5. D. Ginting, *Komunikasi Cerdas: Panduan Komunikasi di Dunia Kerja*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017.
6. Daryanto, *Teori Komunikasi*. Malang: Gunung Samudera, 2014.
7. D. Hariyanto, *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2021.
8. F. Kurniadi and D. Hariyanto, "Strategi Komunikasi Pemasaran Medical Representative," *KANAL Journal of Communication*, vol. 1, no. 2, p. 177, Oct. 2016. <https://doi.org/10.21070/kanal.v1i2.337>.
9. R. M. Caropeboka, *Konsep dan Aplikasi Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Andi Offset, 2017.
10. Yasir, *Pengantar Ilmu Komunikasi: Sebuah Pendekatan Kritis dan Komprehensif*. Sleman: Deepublish, 2020.
11. R. K. Sembiring, F. M. A. Simorangkir, and D. Anzelina, *Pembelajaran Think-Talk-Write (TTW) Untuk Meningkatkan Komunikasi Matematik dan Sikap Positif Siswa*. Surabaya: Jakad Media Publishing, 2021.
12. Riinawati, *Pengantar Teori Manajemen Komunikasi dan Organisasi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2019.
13. P. Kusumaryoko, *Manajemen Sumber Daya Manusia di Era Revolusi Industri 4.0*. Sleman: Deepublish, 2021.
14. D. A. Triningtyas, *Komunikasi Antar Pribadi*. Magetan: CV Ae Medika Grafika, 2016.
15. I. Soekotjo and B. A. Mathilda, *Komunikasi Interpersonal*. Jakarta: Gramedia Pustaka, 2014.
16. R. West and L. H. Turner, *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Medika, 2012.