

STRATEGI KOMUNIKASI VIRTUAL TIM DALAM GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG : ANALISIS KOMUNIKASI VERBAL DAN NON VERBAL

¹Moh.Agus Andika Purnama, ²Edy Sudaryanto, ³Novan Andrianto

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

mohagusandikapurnama@gmail.com

Abstract

This study examines the verbal and nonverbal communication strategies employed by the Fullscreen Esports team to achieve victory. The aim of this study is to analyze the verbal and nonverbal communication strategies used by Fullscreen Esports to achieve victory. This study uses a qualitative research approach. Qualitative research can be understood as a type of research that does not use statistical procedures but rather focuses on how researchers understand and interpret the meaning of events, interactions, or subject behavior in certain situations according to the researcher's perspective. The analysis of this study concludes that both verbal and nonverbal communication in the Fullscreen Esports team shows a strong correlation with message production theory. Verbal communication such as the use of voice chat involves the process of encoding clear and specific messages, real-time transmission, and fast and effective decoding by team members. This ensures that strategies discussed pre-match can be implemented efficiently during the match. This study shows that effective communication, both verbal and nonverbal, a deep understanding of game strategies and individual roles within the team greatly influences achieving victory in competitive games like Mobile Legends. The Fullscreen Esports team has demonstrated how good coordination and communication strategies can provide a significant advantage in matches.

Keywords: *Mobile Legend, Verbal Communication, Nonverbal Communication, Message Production. Message Design Logic.*

Abstrak

Penelitian ini mengkaji strategi komunikasi verbal dan nonverbal yang diterapkan pada gaya bermain tim Fullscreen Esport untuk meraih kemenangan. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis strategi komunikasi verbal dan nonverbal yang diterapkan oleh Fullscreen Esport untuk meraih kemenangan. Penelitian ini menggunakan jenis Kualitatif, Penelitian kualitatif, secara sederhana bisa dipahami sebagai jenis penelitian yang tidak menggunakan prosedur statistik dan lebih pada bagaimana peneliti memahami dan menafsirkan makna peristiwa, interaksi, maupun perilaku subjek dalam situasi tertentu menurut pandangan penelitinya. Dari analisis peneliti menyimpulkan bahwa komunikasi Verbal ataupun Non verbal dalam tim Fullscreen Esport menunjukkan kolerasi yang kuat dengan teori produksi pesan Message Design Logic. Komunikasi verbal seperti penggunaan voice chat mencakup proses encoding pesan yang jelas dan spesifik, *transmission real-time*, dan *decoding* cepat dan efektif oleh anggota tim. Ini memastikan bahwa strategi yang dibahas dalam pra-pertandingan dapat diimplementasikan secara efisien selama pertandingan. Penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi yang efektif, baik verbal maupun non-verbal, pemahaman mendalam tentang strategi permainan dan peran individu dalam tim sangat berpengaruh dalam mencapai kemenangan dalam permainan kompetitif seperti *Mobile Legends*. Tim Fullscreen Esport telah

menunjukkan bagaimana koordinasi yang baik dan strategi komunikasi dapat memberikan keunggulan signifikan dalam pertandingan.

Kata kunci: *Mobile Legend*, Komunikasi Verbal, Komunikasi Nonverbal, Produksi Pesan, Logika Desain Pesan.

Pendahuluan

Dalam era globalisasi, kecanggihan teknologi dibarengi dengan perkembangan internet yang signifikan telah dibuktikan dengan adanya beragam pemanfaatan dari teknologi dan internet tersebut. Berkembangnya teknologi yang bersistem internet juga memudahkan masyarakat dalam berbagai aspek yang ada batas ruang dan waktu. Maka dari itu, Internet telah menjadi bagian penting dalam kehidupan terutama untuk masyarakat milenial saat ini. Teknologi dan internet direpresentasikan dengan istilah *online*, karena media yang digunakan tidak langsung/jarak jauh, seperti pada *game online*. Secara umum, *game online* memanfaatkan internet untuk dapat dimainkan dan terhubung dengan individu lain sehingga dapat melakukan interaksi secara tidak langsung atau virtual. Proses komunikasi dapat terjadi melalui *game online* yang dapat disebut juga dengan komunikasi virtual. Komunikasi merupakan bagian penting sebagai makhluk sosial dalam kehidupan bermasyarakat, dengan berkomunikasi, setiap individu dapat menyampaikan pemikirannya kepada orang lain, serta memberikan kemudahan untuk bersosialisasi. *Game online* menyediakan media untuk melakukan proses komunikasi baik secara perorangan maupun kelompok. Ada banyak *game online* yang telah dibuat yang tersedia diberbagai platform dan dapat dimainkan siapapun hanya dengan melalui smartphone, laptop/pc, dan lainnya. Salah satu *game* yang sudah dikenal banyak orang adalah *game Mobile Legends*.

Salah satu *game online* yang banyak diminati sebagian besar orang di Indonesia adalah *game online Mobile Legend Bang Bang* yang telah diunduh 500 juta lebih pengguna. *Game* yang berbasis *online* ini dikenal banyak pemain karena keseruan dan seru untuk dimainkan dan juga mudah berinteraksi dengan berbagai orang diseluruh dunia. Moonton merupakan developer dari *game online* ini, berasal dari shanghai china. Shanghai Moonton Technology Co.,Ltd adalah perusahaan yang menciptakan *game online Mobile Legend Bang Bang*, pimpinan perusahaan ini adalah Justin Yuan, *game* yang ringan untuk dijalankan di smartphone pada ram 2gb menjadi pilihan para pemain untuk memainkannya. (Ihsan Irwanto, 2023)

Mobile Legends adalah salah satu *game* mobile populer yang berbasis tim. Dalam memainkan permainan ini, komunikasi antar anggota tim sangat diperlukan untuk mencapai kemenangan. Para pemain harus saling bekerja sama secara efektif, merencanakan strategi

permainan, dan cepat dalam membuat keputusan taktis dengan tujuan untuk mengalahkan tim lawan. Dalam hal ini, keberhasilan permainan bergantung pada kerjasama dan komunikasi tim yang baik. Terdapat dua bentuk komunikasi dalam *Mobile Legends*, yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal. Komunikasi verbal melibatkan penggunaan suara atau pesan teks para anggota tim melalui fitur suara pihak ketiga atau fitur chat dalam *game Mobile Legends*. Sedangkan komunikasi non-verbal melibatkan gerakan karakter yang dimainkan, seperti posisi, tanda atau isyarat, dan ekspresi wajah pada karakter *game*. Komunikasi antar anggota tim dapat meningkatkan kinerja yang baik secara signifikan. *Game Mobile Legends* telah membantu mengembangkan strategi komunikasi yang lebih efisien dan praktis tanpa adanya batas antara ruang dan waktu dalam proses bersosialisasi.

Tujuan utama dari bermain *game Mobile Legend Bang Bang* adalah mempertahankan dan menghancurkan tower atau lawan yang berdiri di top lane, mid lane dan bottom lane, untuk menghancurkan tower dibutuhkan komunikasi yang efektif antar anggota tim. Komunikasi yang dibutuhkan untuk mengatur strategi secara cepat dan akurat untuk bisa menghancurkan tower musuh dengan berbagai cara. Ketika Menyusun strategi tidak jarang ada pemain yang melakukan sesuatu diluar strategi. Sehingga pemain tersebut akan dianggap tidak dapat mengikuti strategi yang sudah diatur dalam tim. Untuk itu kenapa komunikasi verbal dan non-verbal sangat penting untuk mencapai sebuah kemenangan dalam sebuah *game Mobile Legend Bang Bang*.

Dalam *Mobile Legend* ada istilah *role*, peran atau karakteristik yang dimiliki oleh setiap hero. Ketika pertandingan dimulai, para hero memainkan *role* atau peran yang berbeda, di mana setiap *role* memiliki fungsi dan tujuan yang berbeda untuk melawan tim lawan (Demediuk *et al.*, 2019).

Mobile Legend Bang Bang memiliki tingkatan atau biasanya disebut *tier* yang menjadi ukuran profesionalitas setiap pemain *game Mobile Legend Bang Bang*. Di dalam *game* ini memiliki 9 *tier* yaitu Warrior sampai dengan Mythical Immortal. Untuk meningkatkan rank sampai Mythical Immortal tentunya setiap pemain harus bisa memenangkan banyak pertandingan didalam ranked match sehingga mendapatkan bintang dan dapat meningkatkan *tier*.

Game online tidak hanya berguna sebagai hiburan semata-mata, tetapi juga membantu orang lebih akrab dan bekerja sama dalam tim. *Mobile Legends*, salah satu *game* MOBA paling populer, menunjukkan bagaimana pemain dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan berbicara mereka. Untuk berhasil dalam permainan ini, strategi komunikasi yang efektif sangat

penting untuk mengoordinasikan serangan dan mempertahankan posisi. Dengan kata lain, komunikasi yang efektif sangat penting untuk menentukan kemenangan dan kekalahan dalam setiap pertandingan. Komunikasi memungkinkan pemain untuk berbagi informasi penting tentang posisi musuh, membuat strategi serangan, dan memberi rekan satu tim instruksi yang jelas.

Peran komunikasi dalam *Mobile Legends* tidak hanya terbatas pada fitur teknis *game*, tetapi juga mencakup aspek strategi permainan. *Game Mobile Legends* memungkinkan pemain untuk membentuk tim atau squad dan membangun hubungan *chemistry* yang kuat. Komunikasi verbal, seperti fitur chat dan voice chat, dan komunikasi nonverbal, seperti gerakan dan isyarat karakter, menjadi alat penting untuk meningkatkan kerja sama dan rasa kebersamaan antar anggota tim. Oleh karena itu, *game* ini berfungsi sebagai platform yang bagus untuk membangun dan memperkuat hubungan *Chemistry* dalam tim.

Dalam lima tahun terakhir *Mobile Legends* telah menunjukkan kekuatan ekosistemnya dengan mempertahankan popularitasnya. Meski telah ada banyak *game* serupa yang baru bermunculan, para pemain masih tetap setia pada *Mobile Legends* karena *game* ini memiliki kelebihan yang menarik, yang membuatnya tetap diminati dan efensi di antara para pecinta *game* MOBA.

Mobile Legends unggul dalam kemudahan control dan kenyamanan bermain yang ditawarkannya, dengan penggunaan D-Pad untuk tiga atau empat skill yang dimiliki setiap hero. Keterampilan yang mudah dipahami serta desain map yang familiar dan tidak terlalu rumit, dengan tampilan cerah. *Mobile Legends* dirancang untuk berjalan pada perangkat dengan spesifikasi rendah, menyediakan pilihan grafis mulai dari level rendah hingga ultra. Bahkan pada setting grafis terendah, *game* ini dapat dimainkan pada perangkat dengan RAM 2 GB dan *chipset entry level*, memungkinkan akses lebih luas terutama bagi para pemain di Indonesia yang memiliki keterbatasan akses pada perangkat gadget.

Pada saat memainkan *game Mobile Legend*, terdapat berbagai macam jenis Bahasa yang memiliki keunikan. Keunikanya dalam penggunaan istilah yang sebenarnya dimaksudkan sebagai kode tertentu sebagai ciri khas tim. Kode yang digunakan dalam berkomunikasi merupakan arahan dan perintah bagi seluruh anggota tim saat *game* sedang berlangsung. Keragaman bahasa dan kode didalam *game Mobile Legend* digunakan untuk Menyusun strategi menyerang dan bertahan, informasi tentang kondisi lawan kepada tim, chat sederhana, motivasi dan semangat untuk tim, kadang juga ada candaan dan hinaan (Bella Febriyana Ananda, 2022).

Pemilihan judul “Strategi Komunikasi Tim dalam *Game Mobile Legends: Analisis Komunikasi Verbal dan Nonverbal*” dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk mendalami dampak komunikasi terhadap kinerja tim dalam lingkungan permainan *online* yang begitu kompetitif seperti *Mobile Legends*. Seiring dengan popularitas *game* ini yang terus bertahan, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam bagaimana komunikasi verbal dan nonverbal menjadi elemen kunci dalam mencapai kesuksesan tim. Analisis komprehensif terhadap aspek-aspek tersebut diharapkan dapat mengungkapkan kompleksitas interaksi tim dalam menghadapi tantangan, membuat keputusan cepat, dan menjalankan strategi permainan. Dengan memahami dinamika ini, penelitian ini berupaya memberikan wawasan baru mengenai bagaimana pemain dapat memanfaatkan komunikasi secara optimal untuk memaksimalkan potensi kemenangan tim. Untuk hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman lebih lanjut tentang strategi komunikasi dalam konteks permainan *online*, yang pada gilirannya dapat diterapkan dalam pengembangan permainan dan memberikan wawasan bagi pemain, pelatih, dan peneliti di bidang esports dan komunikasi digital.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Kualitatif, Penelitian kualitatif, secara sederhana bisa dipahami sebagai jenis penelitian yang tidak menggunakan prosedur statistik dan lebih pada bagaimana peneliti memahami dan menafsirkan makna peristiwa, interaksi, maupun perilaku subjek dalam situasi tertentu menurut pandangan penelitinya. (Fiantika 2022).

Penelitian kualitatif menurut (Creswell W. ,2003). Kualitatif adalah suatu pendekatan untuk mencari tau sesuatu dan memahami suatu masalah yang terjadi, Suatu masalah tersebut dapat dimengerti dengan melakukan wawancara partisipan dengan pertanyaan yang luas dan mendalam, pertanyaan tersebut memusat mulai dari hal sederhana hingga hal yang kompleks dan lebih rinci. Informasi dan data yang diperoleh dikumpulkan menjadi satu, informasi dan data biasanya berupa teks atau kata. Data kemudian dianalisis sehingga hasil dari analisis dari data tersebut dapat diidestripsikan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif untuk memahami suatu masalah yang terjadi pada proses komunikasi dalam *game online Mobile Legend* Bang Bang dibutuhkan wawancara yang mendalam yang dilakukan secara bertahap hingga menghasilkan data yang rinci dan mendalam.

Penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna individu atau kelompok yang terkait dengan isu-isu sosial atau budaya. Proses penelitian ini melibatkan pembuatan pertanyaan dan prosedur yang muncul seiring

berjalannya penelitian, pengumpulan data biasanya dilakukan melalui partisipan, analisis data dilakukan secara induktif dari hal-hal spesifik menuju tema umum, dan peneliti kemudian membuat interpretasi tentang makna data yang terkumpul. Laporan akhir dari penelitian kualitatif memiliki struktur yang fleksibel, dan mereka yang terlibat dalam penelitian berkontribusi pada bentuk laporan tersebut. Pendekatan ini menghargai gaya induktif, memfokuskan pada makna individu, dan menekankan pentingnya melaporkan kompleksitas situasi yang diteliti.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan kelima narasumber diatas yang penulis wawancarai, dapat disimpulkan bahwa komunikasi antar pemain dalam *game Mobile Legend Bang Bang* terdapat saluran komunikasi verbal dalam bentuk fitur *Voice Chat*, *Ping*, dan *Chatbox*, dan terdapat komunikasi nonverbal dalam bentuk Stiker dan *Effect Recall*.

A. Komunikasi Verbal

- **Voice Chat**

Voice Chat Merupakan fitur komunikasi yang sudah tersedia jika telah berada didalam lobby dan saat berada didalam pertandingan. Pemain hanya perlu menekan *icon microphone* dan berkomunikasi secara verbal dan berbicara secara virtual mengenai strategi awal saat di *Lobby*. Menggunakan *Voice chat* untuk menyampaikan stategi awal kepada pemain satu tim dan memberikan arahan saat bermain. Fitur *Voice Chat* ini sangat berguna bagi pemain yang sedang bermain secara *virtual*, pemain dapat menerima arahan dari Leader ataupun *Short Caller*, Tetapi untuk fitur ini bisa dimatikan juga jika pemain tidak memilih untuk mendengarkan komuniaksi secara verbal suara.



- **Ping**

Ping merupakan fitur radial yang memiliki tiga (3) macam suara dan komunikasi verbal. *Ping* dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan lebih cepat dan akurat. Penggunaan fitur ini sangat sering digunakan untuk pengarahan strategi kepada tim yang

sedang bermain didalam *game*. Ketiga tanda dan sinyal tersebut memiliki simbol dan suara yang berbeda ketika digunakan, penggunaan fitur ini tergantung situasi yang sedang dihadapi oleh tim.

- *Ping Attack*

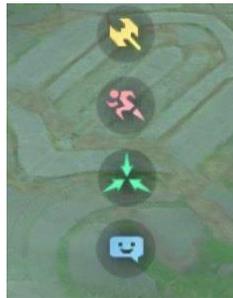
Ping attack digunakan untuk arahan kepada tim untuk menyerang atau *gangking* tim lawan.

- *Ping Retreat*

Ping retreat digunakan untuk memberi informasi kepada tim untuk mundur diakrenakan aka nada *gangking* dari lawan, atau perintah untuk mundur jika kondisi tim sedang tidak memungkinkan untuk melakukan *war*.

- *Ping Backup*

Ping backup digunakan untuk teman satu tim saat sedang butuh bantuan, ping ini digunakan disaat pemain di tim dalam situasi mendesak atau saat di *gangking* oleh tim lawan.



● **Fitur Chat Box**

Fitur *chatbox* memiliki beberapa kegunaan dalam strategi permainan didalam *game*, seperti rencana serangan, bertahan dan peringatan komunikasi terhadap situasi saat permainan berlangsung. Fitur ini sangat mudah digunakan dan tanpa harus mengetik lama, fitur ini bisa dipilih sesuai dengan keadaan situasi berlangsung saat didalam permainan. Kekurangan dari fitur ini adalah tidak bisa di *spam* secara terus menerus, pesan yang *disпам* berlebihan dapat mengalihkan perhatian pemain dari strategi utama. Dalam konteks komunikasi verbal fitur ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana pemain berinteraksi dan mengatur strategi

dalam permainan, serta bagaimana pengaruh aspek komunikasi ini mempengaruhi strategi tim dan pengalaman bermain secara keseluruhan.

4.4.2 Komunikasi Nonverbal

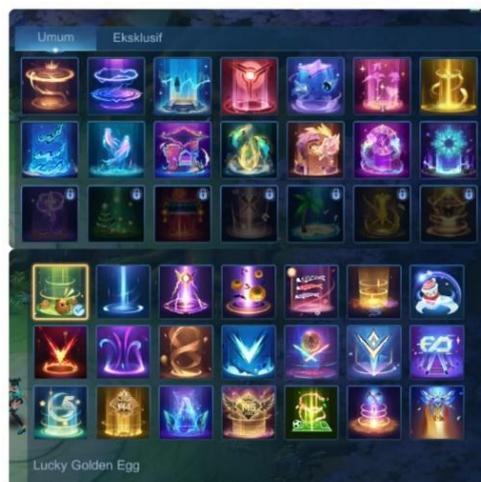
- *Stiker Emoticon*

Stiker emoticon merupakan sebuah fitur untuk mengungkapkan sebuah perasaan atau emosi secara nonverbal saat berada didalam permainan, *Stiker Emoticon* ini biasa digunakan antar sesama pemain untuk mengejek ataupun membuat provokasi tim lawan dengan menunjukkan *emotes* yang menjengkelkan. Dengan menggunakan fitur ini bisa menjadi salah satu strategi yang bisa menjadikan persentase kemenangan meningkat.



- *Effect Recall*

Effect Recall merupakan sebuah fitur animasi yang ada di dalam *game Mobile Legend* yang membuat karakter pemain untuk kembali di *Base*. *Effect Recall* salah satu fitur untuk provokasi terhadap lawan dan fitur ini mempengaruhi emosi lawan. Fitur ini sangat menjengkelkan dan termasuk dalam strategi komunikasi nonverbal yang bisa meningkatkan sedikit persentase kemenangan dalam permainan.



Berdasarkan penjabaran fitur yang diambil oleh peneliti dapat disimpulkan peneliti berhasil menjabarkan 2 bagian dari strategi komunikasi verbal dan 3 bagian dari strategi komunikasi nonverbal yang ada di dalam *game Mobile Legend*.

Hasil penelitian yang dilakukan pada tim Fullscreen Esport dalam permainan *Mobile Legends* dengan menggunakan teori Produksi Pesan Message Design Logic dari Barbara O'Keefe, dapat disimpulkan bahwa strategi komunikasi, baik verbal maupun non-verbal, memainkan peran yang sangat penting dalam mencapai kemenangan.

Point-point dari kesimpulan penelitian ini adalah :

1. Komunikasi Verbal

- Voice Chat: Penggunaan voice chat membantu pemain berkomunikasi secara langsung dan memberikan instruksi dengan cepat. Untuk penggunaan bahasa daerah yang berbeda bisa menjadi kendala dalam memahami instruksi tersebut.
- Ping: Tim Fullscreen Esport menggunakan fitur ping secara efektif untuk meningkatkan koordinasi. Ping attack digunakan untuk menginisiasi serangan, ping retreat untuk memberitahu mundur, dan ping backup untuk meminta bantuan saat berada di *team fight* atau pertempuran.
- Chatbox: Chatbox berfungsi sebagai alat komunikasi tulisan untuk memberikan instruksi, berbagi informasi penting, dan menjaga moral tim. Penggunaan chatbox yang efektif dapat membantu tim menghindari kesalahan dan menjaga stabilitas strategi permainan.

2. Komunikasi Non Verbal

- Sticker: Kegunaan stiker dalam permainan tidak hanya untuk mengekspresikan emosi tetapi juga untuk mengintimidasi lawan. Stiker-stiker yang dipilih dapat mempengaruhi psikologis lawan, mengganggu fokus mereka, dan meningkatkan peluang kemenangan.
- Effect Recall: Efek recall digunakan sebagai alat provokasi untuk memancing emosi lawan. Penggunaan efek recall yang berulang-ulang di depan lawan dapat mengganggu konsentrasi mereka dan memecah koordinasi tim lawan.

Tim Fullscreen Esport mengadopsi strategi permainan yang agresif namun terstruktur. Mereka sering menggunakan taktik split push dan team fight yang terkoordinasi dengan baik, memanfaatkan pemahaman mendalam setiap anggota tim tentang peran masing-masing. Hal ini memungkinkan tim untuk mengatasi tantangan yang berbeda dan memaksimalkan potensi kemenangan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi yang efektif, baik verbal maupun non-verbal, tentang strategi permainan dan peran individu dalam tim sangat berpengaruh dalam mencapai kemenangan dalam permainan kompetitif seperti *Mobile Legends*. Tim Fullscreen Esport telah menunjukkan bagaimana koordinasi yang baik dan strategi psikologis dapat memberikan keunggulan signifikan dalam pertandingan.

Daftar Pustaka

- Bella Febriyana Ananda, Z.A.A. (2022) 'Variasi Komunikasi Virtual pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends', VOL. 12 NO.
- Demediuk, S. *et al.* (2019) 'Role identification for accurate analysis in dota 2', *Proceedings of the 15th AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment, AIIDE 2019*, 15(1), pp. 130–138. Available at: <https://doi.org/10.1609/aiide.v15i1.5235>.
- Ihsan Irwanto (2023) 'Pola Komunikasi Antar Gamers Pada Fitur Chat (IN- GAME) Studi Fenomenologi Pemain Game Online Mobile Legends di Bandung', Vol. 7 No. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.6292>.
- Andrianto, N. (2018). Pesan kreatif iklan televisi dalam Bulan Ramadan: Analisis semiotika iklan Bahagiannya adalah Bahagiaku. *Jurnal Studi Komunikasi*, 2(1), 17-31.
- Ramadhani, C., & Sudaryanto, E. (2022). STRATEGI KOMUNIKASI HUMAS MELALUI INSTAGRAM MUSEUM PENERANGAN TAMAN MINI INDONESIA INDAH JAKARTA. *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi (e-ISSN: 2807-6818)*, 3(02), 74–81. Retrieved from <https://www.aksiologi.org/index.php/relasi/article/view/460>
- Jhon P. Caughlin (2016) 'Message Design Logic'.
- Juhaeni *et al.* (2020) 'Konsep Dasar Media Pembelajaran', *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), pp. 34–43. Available at: <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>.
- Panuju, R. and Kontiarta, I.W. (2018) 'Komunikasi Fkub Dan Umat Beraga Ditengah Ancaman Intoleransi Di Provinsi Bali I', *Commed : Jurnal Komunikasi dan Media*, 3(1), pp. 1–22.
- Rachmaniar, R., Prihandini, P. and Anisa, R. (2021) 'Studi Etnografi Virtual tentang Budaya Mahasiswa dalam Perkuliahan Online di Aplikasi Zoom', *Media Komunikasi FPIPS*, 20(2), p. 81. Available at: <https://doi.org/10.23887/mkfis.v20i2.33777>.
- Ririn Puspita Tutiasri, S.I.Kom., M.M.K. (2016) 'KOMUNIKASI DALAM KOMUNIKASI KELOMPOK', Vol. 4, No.
- Saputra, A.F. and Hastjarjo, S. (2017) 'Proses Produksi Pesan Humor Stand Up Comedy', *Jurnal Komunikasi Massa*, 1, pp. 1–13. Available at: <https://www.jurnalkommas.com/index.php?target=isi&jurnal=PROSES+PRODUKSI+PESAN+HUMOR+STAND+UP+COMEDY>.
- Suryantoro, B. and Kusdyana, Y. (2020) 'Analisis Kualitas Pelayanan Publik Pada Politeknik Pelayaran Surabaya', *Jurnal Baruna Horizon*, 3(2), pp. 223–229. Available at: <https://doi.org/10.52310/jbhorizon.v3i2.42>.
- TRI INDAH KUSUMAWATI (2016) 'KOMUNIKASI VERBAL DAN NONVERBAL', Vol 6, No.
- Yonatan Trianto (2015) 'Virtual Communication Patterns in Conversation Online Counter Strike Game Teams', Vol. 6 No.