

INTERAKSI SIMBOLIK ANTAR GAMERS PADA KOMUNITAS GAME *ONLINE* *CALL OF DUTY MOBILE ZOMBIESKY E'SPORT* (KAJIAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL)

Retno Tri Cahyani¹, Rita Destiwati²

Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

Email: retnocahyani19@gmail.com

ABSTRAK

Komunitas *ZombieSKY E'Sport* merupakan sebuah komunitas game *Online Call of Duty Mobile* dimana interaksi di dalam komunitas tersebut yang sebelumnya hanya dilakukan secara *Online* membentuk sebuah kepercayaan yang bahkan terkadang tidak dapat terbentuk dari orang-orang yang bertemu dan saling mengenal langsung di dunia nyata. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana interaksi simbolik antar *gamers* pada komunitas tersebut dalam menegosiasikan makna sehingga membentuk konsep diri anggota terkait kepercayaan dalam pertemanan yang berawal dari pertemuan dalam game *Online*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan menggunakan teori interaksi simbolik milik George H. Mead terkait *mind, self, Society*. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari penelitian ini, didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa interaksi antar anggota dibangun melalui hubungan interpersonal secara nonformal. Terdapat pertukaran simbol secara verbal maupun non verbal yang dilakukan baik didalam pertemuan *Online* maupun pertemuan secara langsung sehingga para anggota komunitas memahami makna yang sama antar satu sama lain dan memiliki kesepahaman makna. Hasil dari interaksi yang dibangun oleh para anggota komunitas sangat mempengaruhi konsep diri para anggota yang semula menganggap bahwa pertemanan dalam game *Online* hanyalah pertemanan biasa yang membahas seputar game menjadi anggapan bahwa pertemanan didalam game *Online* bisa terjalin seperti halnya persahabatan, persaudaraan dan juga kekeluargaan.

Kata Kunci: *Game Online*; Interaksi Simbolik; Komunitas; Konsep diri

SYMBOLIC INTERACTIONS AMONG GAMERS IN THE COMMUNITY OF *CALL OF DUTY MOBILE ZOMBIESKY E-SPORT* (A STUDY OF INTERPERSONAL COMMUNICATION)

ABSTRACT

ZombieSKY E'Sport Community is one of *Online game community* in *Call of Duty Mobile* where interaction inside the community that was only done *Online* can form a trust that often cannot be formed from people who met and know each other directly in the real world. This research was conducted to determine how symbolic interaction between gamers in this community to negotiate meaning so as to form members' self-concept related to trust in friendship that originated from *Online games meeting*. This study used qualitative research method and George H. Mead's symbolic interaction theory regarding *mind, self and Society*. Data collection was carried out by observation, interviews and documentation. From this study, it was found that the interaction between members was built through non-formal interpersonal relationships. There are verbal and non-verbal exchanges of symbols that are carried out both in *Online meetings* and in face-to-face meetings so that community members understand the same meaning between one another and have an understanding of the meaning. The results of the interactions that are built by community members greatly affect the self-concept of members who initially thought that friendship in *Online games* was just ordinary friendship that discussed about games, to the assumption that friendships in *Online games* could exist as well as friendship, brotherhood and kinship.

Keywords: *Community*; *Game Online*; *Self Concept*; *Symbolic Interaction*

Korespondensi: Retno Tri Cahyani, Rita Destiwati, S.Sos., M.Si. Universitas Telkom. Jl. Telekomunikasi No.1, Bandung, Indonesia 40257. No. HP, WhatsApp: 087856620040 Email: retnocahyani19@gmail.com

PENDAHULUAN

Game *Online* pertama kali muncul pada tahun 1960, namun penggunaan game *Online* hanya bisa digunakan oleh 2 orang dalam satu komputer saja. Lalu berkembanglah komputer dengan kemampuan time-sharing yang memungkinkan penggunanya untuk tidak berada di satu tempat namun bisa memainkan game yang sama secara bersamaan. Kemudian pada tahun 2001 adalah puncak dari dotcom, dan penyebaran informasi tentang game *Online* semakin cepat. Di Indonesia sendiri game *Online* pertama kali muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia *Online*. Dalam catatan terdapat lebih dari 30 judul game *Online* yang ada di Indonesia. Ini menandakan banyaknya antusiasme masyarakat terutama para *gamers* di Indonesia (Kompasiana.com, 2019).

Peningkatan pengguna internet juga dialami di Indonesia. Pengguna internet di Indonesia semakin berkembang tiap tahunnya. Jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2019 sebanyak 150 juta jiwa atau sekitar 56% populasi di Indonesia (We Are Social, 2019). Dan jumlah pengguna internet di tahun 2020 meningkat menjadi 175,4 juta jiwa atau naik menjadi 64% dari populasi di Indonesia (We Are Social, 2020). Hal itu mengindikasikan bahwa dari Januari 2019 hingga Januari 2020 terjadi peningkatan sebanyak 17% dari segi pengguna internet di Indonesia .

Meningkatnya populasi pengguna internet di Indonesia juga dikemukakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (dalam Pratomo, 2019) jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2019 sebanyak 171,17 juta jiwa atau sekitar 64,8 persen dari seluruh masyarakat di Indonesia. Hal ini meningkat sebanyak 10,12 persen dari tahun 2017 yang menginjak angka 54,86 persen. Dan pada tahun tersebut jumlah *gamers* di Indonesia mencapai 60 juta jiwa atau sekitar 35% dari total pengguna internet di Indonesia dan bahkan meningkat hingga 100 juta jiwa pada awal 2020. Hal itu juga membuat Indonesia menduduki peringkat pertama di Asia Tenggara dan peringkat 6 di Asia sebagai pengguna game dan pengguna tersebut berkembang disetiap tahunnya (Pratomo, 2019).

Game *Online* saat ini semakin menunjukkan popularitasnya karena perkembangan teknologi dan juga internet. Jadi tidak heran jika game *Online* sudah menjadi candu bagi sebagian orang termasuk di Indonesia sendiri baik bagi kalangan anak-anak, remaja dan bahkan dewasa. Salah satu game *Online* yang banyak diminati oleh masyarakat adalah *Call of Duty Mobile* (CODM). CODM merupakan game *Online* yang termasuk dalam First Person Shooter dengan mode *Battle Royale* yang dikembangkan oleh Tencent Games dan diaktifkan oleh Activision untuk Android dan juga iOS. CODM dirilis secara resmi pada 1 Oktober 2019. Untuk negara di bagian Eropa dan Amerika, permainan ini diluncurkan oleh Activision, untuk negara Tiongkok diluncurkan oleh Tencent Games, dan untuk di wilayah Asia didukung oleh Garena. Game *Online* ini menyuguhkan dua mode yaitu Multiplayer dan *Battle Royale*. Dimana Multiplayer terdiri dari 5 pemain

dan mempertarungkan 2 Tim untuk mencari point terbanyak, dalam mode Multiplayer ini terdapat beberapa mode permainan seperti Harpoint, frontline, Search and Destroy, dan sebagainya serta beberapa map kecil. Sedangkan *Battle Royale* terdiri dari 4 pemain dalam satu tim dan mempertarungkan beberapa tim untuk mencari siapa yang bisa bertahan hingga akhir dan menjadi juaranya. Dalam setiap season di CODM, Garena menyajikan beberapa misi yang harus diselesaikan dengan cara bermain di mode Multiplayer maupun *Battle Royale*.

Dilansir (Suara.com, 2019) *Call of Duty Mobile* menjadi aplikasi terlaris di 100 negara hanya dalam 3 hari peluncurannya dengan total lebih dari 35 juta kali unduhan. Dan telah lebih dari 500.000 kali diunduh di Indonesia. Bahkan dalam satu minggu peluncurannya, jumlah unduhan CODM melampaui unduhan PUBG dan juga Fortnite. Menurut (Hybrid.co.id, 2019) yaitu sebuah situs review game ataupun gadget, *Call of Duty Mobile* ini bisa dikatakan sebagai game FPS terbaik di mobile dilihat dari beberapa fitur yang terdapat pada game CODM sendiri seperti adanya beberapa mode yaitu Multiplayer dan juga *Battle Royale*, adanya kontrol 1-tap ADS, grafik dengan animasi yang luar biasa, dan juga adanya fitur kelas pada mode yang berbeda dari game yang lain. Bahkan pada Desember 2019 lalu, ivpl.co.id menyebutkan bahwa *Call of Duty Mobile* meraih 3 penghargaan dari Google Play yaitu Google *Play User's Choice Game of 2019*, *Best Game of 2019*, dan salah satu *Best Competitives Games of 2019* (Ivpl.co.id, 2019).

Peminat dari CODM ini tidak terbatas oleh usia, mulai dari remaja hingga dewasa. Bahkan permainan ini sudah menjadi candu bagi para pemainnya walaupun rentan waktu untuk menyelesaikan sekali match dalam permainan CODM bisa dibidang cukup lama. Untuk bermain Multiplayer, pemain bisa menghabiskan waktu 5 hingga 10 menit di setiap matchnya. Dan untuk *Battle Royale*, pemain bisa menghabiskan waktu hingga 30 menit di setiap matchnya. Sedangkan dalam sekali bermain game, pemain pasti bermain hingga beberapa match. Rata-rata waktu yang dihabiskan oleh pemain *Call of Duty Mobile* dalam sekali *Online* bisa mencapai 2 – 4 jam. Bahkan beberapa pemain bisa meluangkan hingga lebih dari 15 jam perhari.

Dalam bermain CODM, para pemain bisa berinteraksi dengan pemain yang lain saat berada di dalam game, oleh sebab itu dari percakapan awal tersebut terbentuklah percakapan lanjutan. Game *Online* sudah menjadi tempat untuk berinteraksi tanpa mengenal batasan usia, wilayah dan bahkan status sosial. Jika dahulu game *Online* hanya bisa dimainkan seorang diri, kini game *Online* menjadi sebuah media yang bisa digunakan oleh para pemain tidak hanya untuk mendapatkan sebuah kesenangan dalam bermain game, melainkan ada hal lain yaitu adanya komunikasi yang interaktif antar pemain game.

Dunia game berkembang menjadi seperti dunia nyata bagi para pemainnya. Dalam game *Online* para pemain bisa memilih peran sosialnya sendiri untuk berkomunikasi dengan para *gamers* yang lain di dunia maya. Tentunya dalam dunia game juga mempunyai aturan-aturannya sendiri dalam berinteraksi dengan tujuan kesenangan bersama. Untuk itu sangat tidak heran jika dunia Game *Online* lebih menarik bagi para *gamers* karena didasari dengan kesenangan yang sama. Dari sebuah aktivitas berkumpul yang didasari dengan

kesenangan serta minat yang sama akhirnya membuat terciptanya interaksi walaupun dengan menciptakan sebuah dunia sosial yang baru. Dari dunia sosial yang baru inilah terbentuk sebuah komunitas game *Online* atau biasa disebut Clan. Salah satu contoh komunitas game *Online* yang ada di *Call of Duty Mobile* ialah *ZombieSKY E'Sport*.

Komunitas *ZombieSKY E'Sport* didirikan pada tanggal 29 September 2020. Komunitas ini berisi orang-orang dari beberapa kota di Indonesia dan berbagai kalangan baik dari pekerja hingga pelajar. Komunitas ini terbentuk karena sering melakukan main bareng dalam game atau biasa disebut *maabar*. Hingga saat ini komunitas *ZombieSKY E'Sport* beranggotakan 28 orang. Sejak awal terbentuknya komunitas ini, anggota yang berada di jabodetabek dan sekitarnya sudah beberapa kali melakukan pertemuan (*meet up*).

Berdasarkan observasi dengan melakukan pengamatan kepada informan yaitu salah satu anggota dari komunitas *ZombieSKY E'Sport*. Interaksi yang dilakukan oleh pemain CODM dalam sebuah clan dilakukan tidak hanya saat bermain game. Interaksi tersebut berlangsung dari sebelum mereka bermain hingga selesai bermain atau bahkan disaat waktu luang. Interaksi tersebut dilakukan melalui berbagai media, seperti interaksi dalam game dan whatsapp. Interaksi yang dilakukan biasanya berupa ajakan untuk bermain bersama atau dalam dunia game sering disebut *maabar* (*main bareng*), komunikasi saat permainan berlangsung, evaluasi hasil permainan dan percakapan ringan untuk menambah keakraban.

Dari percakapan *Online* tersebut, akhirnya terjadilah pertemuan secara langsung oleh para anggota komunitas (*Clan*). Namun tidak hanya bertemu, anggota komunitas pun mau saling membantu seperti menjemput, saling cerita hal pribadi dan bahkan memberikan tumpangan bagi anggota komunitas yang berasal dari luar kota. Mereka tidak ragu untuk bertemu di dunia nyata. Hal ini menunjukkan bahwa sudah terbentuk *trust* antar anggota komunitas. Interaksi yang sebelumnya hanya dilakukan secara *Online* membentuk sebuah kepercayaan yang bahkan terkadang tidak dapat terbentuk dari orang-orang yang bertemu dan saling mengenal langsung di dunia nyata.

Penelitian ini terfokus pada interaksi antar anggota komunitas di komunitas Game *Online* *ZombieSKY E'Sport*. R. Wayne Pace (dalam Cangara, 2008) mengemukakan bahwa Komunikasi Antarpribadi atau Komunikasi Interpersonal merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka. Kemudian menurut LaRossa dan Reitzes (West & Turner, 2017) Teori Interaksi Simbolik mencerminkan tiga tema utama, yaitu pentingnya makna bagi perilaku manusia, pentingnya konsep diri, dan hubungan antara individu dengan masyarakat.

Berdasarkan teori tersebut, komunitas ini menjadi bagian dari penelitian karena terdapat beberapa aspek yakni latar belakang anggota yang berbeda-beda, interaksi yang berawal dari dunia maya hingga bertemu di dunia nyata kemudian terbentuk suatu kepercayaan dari masing-masing anggota. Peneliti tertarik untuk melakukan kajian lebih dalam tentang interaksi antar *gamers* dalam sebuah komunitas game *Online* dengan

judul penelitian : Interaksi Simbolik Antar *Gamers* Pada Komunitas Game *Online Call of Duty Mobile* *ZombieSKY E'Sport*.

R. Wayne Pace (dalam Cangara, 2008) mengemukakan bahwa Komunikasi Antarpribadi atau Komunikasi Interpersonal merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka. Dalam buku yang sama, Mc Croskey juga menyampaikan : “The Channel is the means of the means of conveyance of the stimulate the source creates to the receiver. channels include airwaves, light waves and the like”. Yang menandakan bahwa komunikasi interpersonal ini tidak hanya terjadi secara tatap muka atau face-to-face melainkan bisa menggunakan peralatan komunikasi yang menggunakan gelombang.

Menurut Berger, Dainton dan Stafford (dalam West & Turner, 2008) Komunikasi Interpersonal (Interpersonal Communication) merujuk pada komunikasi yang terjadi secara langsung antara dua orang. Konteks Interpersonal banyak membahas tentang bagaimana suatu hubungan dimulai, bagaimana mempertahankan suatu hubungan, dan keretakan suatu hubungan.

Tiga pendekatan utama dalam mendefinisikan komunikasi antarpribadi atau komunikasi interpersonal (dalam DeVito, 2011) :

1. Definisi Berdasarkan Komponen

Komunikasi antarpribadi dengan mengamati komponen-komponen utamanya yaitu penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera.

2. Definisi Berdasarkan Hubungan Diadik

Definisi berdasarkan hubungan menjelaskan bahwa komunikasi antarpribadi sebagai komunikasi yang berlangsung di antara dua orang (diadik) yang mempunyai hubungan yang mantap dan jelas. Seperti pada pramuniaga dan pelanggan, anak dan ayah, dan sebagainya. Adakalanya definisi hubungan ini diperluas sehingga mencakup juga sekelompok kecil orang, seperti anggota keluarga atau kelompok yang terdiri dari tiga atau empat orang.

3. Definisi Berdasarkan Pengembangan

Berdasarkan pengembangan, komunikasi antarpribadi dilihat sebagai akhir dari perkembangan dari komunikasi yang bersifat tak pribadi (impersonal) pada satu ekstrem dan menjadi komunikasi pribadi atau intim pada ekstrem yang lain.

Berdasarkan beberapa pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa Komunikasi Interpersonal adalah sebuah komunikasi yang dilakukan antar dua orang atau lebih yang mempunyai hubungan yang jelas, dimulai dari bagaimana hubungan dimulai, mempertahankan suatu hubungan dan keretakan suatu hubungan. Komunikasi interpersonal ini bisa dilakukakn secara tatap muka atau face to face atau menggunakan suatu gelombang. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dimana terdapat komunikasi interpersonal dalam dunia game. Hubungan itu sangat jelas terjadi antara pemain yang satu dengan pemain

yang lain. Dari komunikasi yang semula hanya antara dua orang bisa berkembang menjadi komunikasi oleh sekelompok kecil orang.

Komunitas adalah kelompok sosial yang terdiri dari banyak orang yang memiliki kesamaan ide dalam kebutuhan, kepercayaan, bakat, minat dan hobi, yang bertujuan untuk menghadirkan rasa nyaman dari setiap anggota komunitas. Hermawan (2008) menjelaskan bahwa Komunitas adalah sekumpulan orang yang saling menjaga, dalam komunitas tersebut karena adanya kesamaan minat dan nilai maka terjalin hubungan personal yang erat antar anggota komunitas.

Komunitas adalah “Sekelompok individu yang hidup dalam lingkungan tertentu dan terkait dengan kepentingan yang sama” (Iriantara, 2004). Menurut Muzafer Sherif (dalam Arifin, 2009) Kelompok sosial adalah unit sosial yang terdiri dari dua atau lebih individu dengan interaksi sosial yang cukup padat dan terorganisir, sehingga sudah terdapat pembagian kerja antar individu, struktur, dan spesifikasi tertentu. Komunitas juga merupakan sistem sosial, yang mencakup banyak struktur sosial, struktur sosial tersebut tidak dilembagakan dalam bentuk kelompok atau organisasi melalui kerjasama struktural, komunitas dapat berdiri sendiri dalam fungsi-fungsi yang dilakukan oleh institusi sosial yang lebih besar.

Untuk mengkaji lebih dalam tentang interaksi tersebut, perlu ditinjau lagi teori Interaksi Simbolik dari Blumer (dalam Mufid, 2009) yang menyebutkan bahwa teori Interaksi Simbolik berpijak pada premis bahwa (1) manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna yang ada pada “sesuatu” itu bagi mereka; (2) makna tersebut berasal atau muncul dari “interaksi sosial seseorang dengan orang lain”; dan (3) makna tersebut disempurnakan melalui proses penafsiran pada saat “proses interaksi sosial” berlangsung. “Sesuatu” ini tidak mempunyai makna yang intrinsik. Sebab, makna yang dikenakan pada sesuatu ini lebih merupakan produk interaksi simbolis.

“Sesuatu” yang disebutkan diatas dinamakan juga “realitas sosial”, realitas sosial tersebut bisa berupa fenomena alam, artifisial, tindakan seseorang baik verbal maupun non verbal, dan apa saja yang patut “dimaknakan”. Sebelum memberikan makna pada sesuatu, seseorang terlebih dahulu melakukan kegiatan olah mental, yaitu memilih, memeriksa, mengelompokkan, membandingkan, memprediksi, dan mentransformasi makna dalam kaitannya dengan situasi, posisi, dan arah tindakannya. Hal tersebut menjelaskan bahwa tindakan manusia didasarkan pada pemaknaan atas sesuatu yang dihadapinya lewat proses yang disebut *self-indication*.

Menurut Blumer (dalam Mufid, 2009) *Self-indication* adalah proses komunikasi pada diri individu yang dimulai dari mengetahui sesuatu, menilainya, memberi makna, dan memutuskan untuk bertindak berdasarkan makna tersebut. Untuk itu, *self-indication* ini terjadi dalam konteks sosial dimana individu mengantisipasi tindakan-tindakan orang lain dan menyesuaikan tindakannya sebagaimana dia memaknakan tindakan itu.

Dari beberapa uraian tersebut Interaksi simbolik dapat didefinisikan sebagai cara kita menginterpretasikan dan memberi makna pada lingkungan di sekitar kita melalui cara kita berinteraksi dengan

orang lain. Teori ini berfokus pada cara orang berinteraksi melalui simbol yang berupa kata, gerak tubuh, peraturan, dan peran.

Konsep-Konsep Penting Interaksi Simbolik menurut George Herbert Mead :

Pikiran (Mind)

Mead (dalam West & Turner, 2017) mendefinisikan Pikiran (mind) sebagai kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol yang memiliki makna sosial yang sama. Dan manusia harus mengembangkan pikiran melalui interaksi dengan orang lain. Interaksi dengan orang lain yang dilakukan pun tidak lepas dari bahasa (language) sebuah sistem simbol verbal dan nonverbal untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan. Bahasa tergantung pada simbol signifikan (significant symbol), atau simbol-simbol yang memunculkan pemakna yang sama bagi banyak orang. Dengan menggunakan bahasa dan berinteraksi dengan orang lain berarti kita mengembangkan pikiran. Untuk itu pikiran bisa dilihat sebagai cara orang menginternalisasi masyarakat. Dan berlaku timbal balik juga, yaitu pikiran merefleksikan dan menciptakan dunia sosial. Hal yang terkait erat dengan konsep pikiran adalah gagasan pemikiran (thought) yang disebut sebagai percakapan batin. Kegiatan penting yang orang capai dari pemikiran adalah pengambilan peran (role taking), atau bisa disebut kemampuan untuk secara simbolis menempatkan diri dalam diri membayangkan orang lain. Dapat dikatakan juga bahwa proses ini adalah proses pengambilan perspektif, karena membayangkan pengalaman dari perspektif orang lain.

Diri (Self)

Diri (*self*) menurut Mead (dalam West & Turner, 2017) adalah kemampuan untuk merefleksikan diri kita sendiri dari perspektif orang lain. Diri tidak hanya berasal dari introspeksi atau hanya dari berpikir tentang diri sendiri namun berkembang dari jenis pengambilan peran tertentu yaitu membayangkan bagaimana kita melihat orang lain. Hal ini juga bisa dikatakan sebagai melihat cermin diri (*looking-glass self*) atau kemampuan melihat diri kita sendiri dalam pantulan pandangan orang lain. Gagasan yang dikemukakan oleh Mead ini menyiratkan kekuatan yang label terhadap konsep diri dan perilaku. Tipe kedua memenuhi ramalan diri yang diciptakan karena label disebut dengan Efek Pygmalion (Pygmalion effect), mengacu pada harapan orang lain yang mengatur tindakan seseorang. Kemudian dalam teori Mead tentang diri, melalui bahasa orang mempunyai kemampuan untuk menjadi subjek dan objek untuk diri mereka sendiri. Sebagai subjek atau Aku (I) kita bertindak dan sebagai objek atau –Ku (Me) kita mengamati tindakan diri sendiri. Aku merupakan pribadi yang spontan, impulsif dan kreatif. Sedangkan –Ku lebih reflektif dan sadar sosial.

Masyarakat (Society)

Dalam (West & Turner, 2017) Mead mendefinisikan Masyarakat (*Society*) sebagai jaringan hubungan sosial yang menciptakan manusia. Seorang individu terlibat dalam masyarakat melalui perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela. Menurut Mead ada dua bagian dari masyarakat yang mempengaruhi pikiran dan diri. Yang pertama yaitu orang lain yang istimewa (Particular Others) Gagasan tersebut mengacu pada

individu dalam masyarakat yang signifikan bagi kita. Masyarakat yang dimaksud adalah anggota keluarga, teman, rekan kerja, dan pengawas. Yang kedua adalah Orang lain yang umum (*generalized others*) mengacu pada sudut pandang kelompok sosial atau budaya secara keseluruhan. Orang lain yang umum ini memberi informasi tentang peran, aturan, dan sikap bersama oleh masyarakat. Selain itu memberi kita rasa bagaimana yang orang rasakan terhadap kita serta harapan sosial umum. Hal ini berpengaruh dalam mengembangkan kesadaran sosial.

Berdasarkan paparan konsep dan teori tersebut, maka kerangka konsep dalam penelitian ini digambarkan dengan tiga aspek penting dalam interaksi simbolik yaitu *mind*, *self*, dan *Society*. Dan ketiga hal tersebut akan dikaji dalam Interaksi simbolik antar *gamers* pada Komunitas game *Online Call of Duty Mobile ZombieSKY E'Sport* yang bertujuan untuk mengetahui simbol yang digunakan untuk mempertukarkan makna antar anggota dan juga untuk mengetahui konsep diri anggota komunitas Game *Online Call of Duty Mobile ZombieSKY E'Sport*.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Denzin & Lincoln (dalam Cresswell, 2014) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu aktivitas berlokasi yang menempatkan peneliti di dunia. Penelitian kualitatif terdiri dari serangkaian praktik penafsiran material yang membuat dunia menjadi terlihat. Praktik-praktik ini mentransformasi dunia, mereka mengubah dunia menjadi serangkaian representasi yang mencakup berbagai catatan lapangan, wawancara, percakapan, foto, rekaman dan catatan pribadi. Dalam hal ini penelitian kualitatif melibatkan suatu pendekatan penafsiran yang naturalistik terhadap dunia.

Sedangkan menurut Kirk & Miller (dalam Anggito & Setiawan, 2018) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya. Hal tersebut mengidentifikasi hal-hal yang relevan dengan makna baik dalam beragamnya keadaan dunia keberagaman manusia, beragam tindakan, beragam kepercayaan dan minat dengan berfokus pada perbedaan bentuk-bentuk hal yang menimbulkan perbedaan makna.

Penelitian ini menggunakan studi fenomenologi sebagai pendekatan penelitian. Studi fenomenologis merupakan pemaknaan umum dari sejumlah individu terhadap berbagai pengalaman hidup mereka terkait dengan konsep dan fenomena. Tujuan utama dari fenomenologi adalah untuk mereduksi pengalaman individu pada fenomena menjadi deskripsi tentang esensi atau intisari universal (Cresswell, 2014).

Menurut Alfred Schutz (dalam Kuswarno, 2009) mengatakan bahwa kehidupan sehari-hari di dunia ini dapat dipahami oleh apa yang kemudian disebut sebagai wakil dari dunia sosial yang terorganisir. Manusia membangun makna di luar arus utama pengalaman melalui proses tipikasi. Tipikasi ini merupakan struktur

penjelasan yang berubah sesuai dengan latar belakang kehidupan seseorang, kelompok budaya dan latar belakang sosial tertentu. Ia percaya bahwa jenis organisasi ini diatur ke dalam ketersediaan pengetahuan yang kompleks, dan dia percaya bahwa mendeskripsikan pemahaman tentang ketersediaan pengetahuan adalah tugas utama penelitian sosial.

Inti dari pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Tugas utama dari menganalisa fenomenologi adalah mengkonstruksikan kehidupan manusia “sebenarnya” dalam bentuk yang mereka alami sendiri. Dan realitas dari dunia tersebut bersifat intersubjektifitas yaitu anggota masyarakat berbagi persepsi dasar mengenai dunia yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka melakukan sebuah interaksi atau komunikasi (Kuswarno, 2009)

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi karena penulis ingin menggambarkan secara mendalam dan menyeluruh tentang subjek yang diteliti berdasarkan fakta-fakta yang ada. Dan akhir dari fenomenologi adalah bagian deskriptif yang membahas esensi dari pengalaman yang dialami individu tersebut dengan melibatkan “apa” yang telah mereka alami dan “bagaimana” mereka mengalaminya (Cresswell, 2014). Peneliti menggali dari subjek penelitian tentang bagaimana interaksi dan konsep diri dari anggota komunitas game *Online* sehingga terbentuk suatu kepercayaan antar anggotanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti telah melakukan penggalian informasi dengan cara, observasi, wawancara serta pengumpulan dokumentasi dengan informan kunci. Dari hasil yang diperoleh dalam tahap observasi dan juga wawancara, akan dilakukan pembahasan penelitian sebagai interpretasi dari hasil penelitian yang diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang didapat.

Proses komunikasi yang dilakukan di komunitas *ZombieSKY E'Sport* tidak terlepas dari peran interaksi simbolik pada pertukaran makna yang terdapat dalam proses interaksi yang dapat menumbuhkan makna serta konsep diri baru dalam diri anggota komunitas. Proses interaksi tersebut tentunya tidak lepas dari peran konsep dasar interaksi simbolik Mind (Pikiran), *Self* (Diri), dan juga *Society* (Masyarakat) yang dikemukakan oleh George Herbert Mead. Berikut merupakan hasil penelitian Interaksi Simbolik antar *gamers* pada komunitas game *Online Call of Duty Mobile ZombieSKY E'Sport* didasarkan pada pertimbangan teori interaksi simbolik yang melibatkan konsep George Herbert Mead terkait *mind*, *self*, *Society* yang dikaitkan pada identifikasi masalah dalam penelitian ini.

1. Simbol dalam Interaksi di Komunitas *ZombieSKY E'Sport*

Proses komunikasi yang terjadi antar anggota komunitas *ZombieSKY E'Sport* membuat setiap anggota di dalamnya membangun makna dari interaksi yang terjadi. Baik interaksi yang dilakukan saat pertemuan secara langsung maupun interaksi di dalam grup Whatsapp dan juga saat pertemuan yang dilakukan secara *Online* melalui video call. Dalam melakukan interaksi di dalam komunitas *ZombieSKY E'Sport*, tentunya ada

simbol yang dipertukarkan di dalamnya. Simbol-simbol tersebut berupa simbol verbal maupun simbol non verbal. Simbol verbal terjadi saat melakukan interaksi yang dilakukan baik secara *Online* maupun secara offline. Sedangkan simbol non verbal terjadi seiring dengan pertukaran simbol non verbal. pertukaran simbol terjadi melalui interaksi dengan bahasa yang santai dan simbol-simbol tersebut pula yang mempengaruhi interaksi yang dilakukan anggota dalam memahami suatu makna yang sama.

Tabel 1 Simbol Verbal dan Non Verbal dalam Komunitas ZombieSKY E'Sport

No.	Simbol Verbal	Simbol Non Verbal	Makna yang terkandung
1.	Zombie siapa tuh man ? ZombieSKY	Gestur tubuh yang semangat, tertawa	Menunjukkan bahwa mereka dari komunitas ZombieSKY, sebagai bentuk semangat saat bermain game
2.	Cukluk-cukluk	Semangat	Julukan untuk senjata “tempest” yang ada di dalam game <i>Online Call of Duty Mobile</i> . Namun kata-kata ini dibuat oleh komunitas ZombieSKY
3.	Yee panjul	Raut wajah yang terkadang kesal namun terkadang tidak	Kata-kata yang digunakan saat merasa kesal atau jengkel dengan teman. Atau untuk menyanggah perkataan dari teman.
4.	Babang tempest	Kagum	Julukan bagi player yang ahli dalam menggunakan senjata “tempest”
5.	Yee balak enem yang muncul	Raut wajah kesal namun masih dalam situasi bercanda	Kata-kata yang digunakan saat seseorang ingin berkata kepada temannya, namun yang menyahuti adalah temannya yang lain.
6.	Malmingan	Mimik wajah semangat	Malam mingguan yang biasa dilakukan oleh komunitas ZombieSKY dengan acara video call bersama atau dengan mengadakan custom room bersama.
7.	Khayangan	Nada bicara semangat	Ingin turun di “Irish” yaitu nama salah satu tempat di dalam maps CODM namun mereka menyebutnya sebagai khayangan
8.	Meninggoy	Gesture tubuh, mimik wajah kecewa	Kata-kata yang diucapkan saat terbunuh oleh musuh
9.	Skin Lejen	Nada bicara seperti meminta	Kata-kata yang diucapkan saat menginginkan senjata yang ia pegang agar diwarnai oleh temannya yang mempunyai skin senjata legend
10.	Oghey	Nada bicara seperti bergurau	Plesetan dari kata “oke” yang mereka gunakan untuk menyetujui arahan dari teman saat bermain
11.	Buaya Betina	Nada bicara dan raut muka seperti bercanda	Sebutan untuk player wanita di dalam komunitas ZombieSKY
12.	Kang Emot	Nada bicara serta raut muka bercanda	Digunakan untuk memanggil seseorang yang suka memberikan emoticon (jogetan dalam game) saat sedang bermain game

Sumber : Hasil Penelitian, 2021

Saat melakukan kegiatan meet up atau pertemuan secara langsung yang dilakukan di rumah salah satu anggota komunitas di Jakarta Timur terdapat simbol verbal dan non verbal yang terjadi, simbol verbal berupa pembicaraan tentang game CODM, interaksi yang dilakukan saat bermain game yang dilakukan secara langsung, melakukan kegiatan nobar (nonton bareng) game *Call of Duty Mobile*, kemudian pembicaraan santai tentang banyak hal seperti pekerjaan, melakukan kegiatan masak bersama hingga perbincangan tentang hal pribadi yang di lakukan antar anggota komunitas, melakukan kegiatan curhat atau curahan hati baik tentang masa lalu, tentang kehidupan asmara atau bahkan pertemuan dilakukan untuk saling tolong menolong dan meminta bantuan antar anggota komunitas.

Simbol non verbal yang ada saat interaksi antar anggota yang dilakukan secara langsung tidak bisa dibangun sendiri, melainkan dibangun secara bersamaan dengan simbol verbal. Simbol non verbal dalam hal tersebut meliputi gestur anggota saat melakukan pertemuan secara langsung, mimik wajah saat melakukan percakapan, hingga hal kecil saat saling senyum dan sapa saat melakukan pertemuan secara langsung, atau gestur saat memperlakukan satu dengan yang lain. Simbol ini tidak disampaikan secara langsung antar anggota komunitas, melainkan melalui makna yang tersirat dalam proses pertukaran simbol secara verbal melalui interaksi yang terjadi.

Dalam interaksi yang dilakukan dalam pertemuan secara *Online* melalui video call juga terdapat simbol verbal dan non verbal dalam interaksi yang dilakukan antar anggota. Interaksi yang dilakukan terkait dengan saling bercanda, kemudian secara bergantian memperkenalkan diri saat ada anggota baru yang memasuki komunitas. Kemudian pertemuan *Online* juga diisi dengan hal sederhana seperti bersenda gurau, saling sapa dengan bahasa daerah masing-masing, saling menceritakan kegiatan pribadi walaupun dari segi umur perbedaan diantara anggota komunitas cukup bervariasi dan berbeda-beda. Kegiatan saling tegur sapa dan bersenda gurau pun tidak terbatas asalkan tidak mengandung SARA dan tetap sopan saat berbicara dengan anggota yang lebih tua. Sedangkan simbol non verbal yang ada saat melakukan kegiatan pertemuan secara *Online* ini dapat dilihat dari gestur anggota saat melakukan percakapan, cara mereka tertawa bersama dan mimik wajah saat melakukan percakapan antar anggota.

2. Konsep diri anggota Komunitas *ZombieSKY E'Sport*

Dalam pembentukan suatu konsep diri, tentunya peran dari interaksi antar individu dan juga bagaimana individu memaknai interaksi tersebut sangat penting. Dalam komunitas *ZombieSKY E'Sport* ini dapat dilihat bagaimana interaksi yang dilakukan di dalamnya membentuk konsep diri dari anggota komunitas tersebut. Hal tersebut tentunya tidak lepas dari peran *Mind*, *Self* dan *Society*.

Berdasarkan Pemikiran (*Mind*). Salah satu narasumber menuturkan bahwa sebelum ia membentuk komunitas *ZombieSKY E'Sport* dahulu ia pernah bergabung di komunitas di game *Free Fire*, dan juga di komunitas *Leader Kid Night* di game *Call of Duty Mobile*, namun ia tidak pernah berfikir bahwa komunitas game *Online* bisa membuat hubungan pertemanan yang sangat dekat. Dia hanya berfikir bahwa komunitas game *Online* hanya sebatas bermain game saja namun setelah bergabung di komunitas ini, ia berfikir bahwa teman-teman di komunitasnya ini sudah seperti saudara sendiri dan saling support. Hal tersebut juga disetujui oleh narasumber yang mulanya bertemu di komunitas yang sama. Sebelum bergabung di komunitas *ZombieSKY E'Sport* ini, ia tidak sepenuhnya mengerti tentang komunitas game *Online*. Ia hanya berfikir bahwa hal yang paling penting adalah bermain game. Selain itu, pengalaman yang ia dapat saat bergabung di komunitas yang sama dengan narasumber pertama membuatnya menganggap bahwa itu bukanlah sebuah komunitas. Sebab kegiatan yang dilakukan hanya sebatas main bareng dalam game dan ia pun tidak merasakan adanya kekeluargaan. Namun ketika bergabung di *ZombiesSKY E'Sport* ia tidak menyangka bahwa ia bisa

mempunyai teman beda kota hingga bisa dekat dan merasa mempunyai ikatan. Bahkan ia merasa mendapatkan keluarga kedua hingga berani menceritakan hal pribadi karena merasa sudah dekat.

Kemudian dari narasumber yang mempunyai pengalaman bergabung di komunitas lain, baik itu di komunitas game *Online* CODM ataupun komunitas game lain juga menuturkan hal yang sama. Sebelum bergabung ke komunitas *ZombieSKY E'Sport*, ia pernah bergabung di LC Crew. Dalam komunitas tersebut ia merasa bahwa circle pertemanannya tidak berkembang, tidak ada kekeluargaan dan akhirnya membuat ia merasa tidak nyaman. Hal itu juga yang membuat ia berfikir bahwa komunitas game *Online* ini hanya sebatas bermain game saja, tidak mengira bahwa dari game *Online* ia bisa bertemu secara nyata. Namun ketika bergabung di komunitas ini ia merasakan kekeluargaan di dalam komunitas *ZombieSKY* ini, banyak pertemanan dan juga relasi serta merasa dipedulikan. Narasumber lain pun menuturkan hal yang sama. Sebelum akhirnya bergabung di Komunitas *ZombieSKY E'Sport* ia sudah pernah bergabung di komunitas lain saat bermain Dota 2, sehingga ia memandang bahwa komunitas game *Online* itu hal biasa. Kemudian saat bermain CODM pun ia pernah membentuk komunitas yang beranggotakan 4 orang. Tapi ia tidak menganggapnya sebagai suatu komunitas, karena hal itu hanya keisengannya saja. Sehingga hubungan pertemanannya pun tidak sedekat saat berada di *ZombieSKY E'Sport*.

Namun, berbeda dari penuturan ke empat narasumber diatas, salah seorang narasumber yang sebelum bergabung ke komunitas *ZombieSKY*, ia sudah pernah bergabung di dalam game Ayo Dance. Dalam komunitas tersebut ia mempunyai seorang teman yang masih berhubungan hingga saat ini bahkan menganggapnya seperti kakak sendiri. Sehingga ia sudah memiliki gambaran bagaimana hubungan pertemanan di dalam komunitas game *Online*. Saat pertama kali bermain game CODM ia pernah bergabung di dua komunitas lain sebelum akhirnya bergabung di *ZombieSKY*. Namun di dua komunitas tersebut ia tidak mendapatkan perlakuan yang baik sehingga ia merasa tidak bisa bebas dalam bermain game dan berinteraksi. Dan ketika ia bergabung di komunitas ini, ia merasa nyaman dan mempunyai keluarga baru, ia pun cenderung menjadi pribadi yang lebih tegas dalam mengurus komunitas dan menilai bahwa pertemanan dalam game *Online* ini lebih dari materi.

Kemudian dari segi Diri (*Self*) narasumber pertama menuturkan bahwa ia merasakan dampak positif dari membentuk komunitas *ZombieSKY E'Sport* ini. ia belajar menjadi pribadi yang lebih tegas dan menjadi ketua yang lebih baik. Ia pun berusaha untuk membaur dan tidak membeda-bedakan. Di komunitas ini juga ia merasa dianggap sebagai adik dan mencoba untuk menyelesaikan masalah komunitas secara bersama-sama dan mencoba meningkatkan komunikasi dalam komunitas.

Kemudian narasumber kedua juga menjelaskan bahwa ia merasa bisa menambah teman jauh serta mendapatkan keluarga. Ia berusaha menyelesaikan masalah dalam komunitas ini secara mediasi dan kekeluargaan. Ia pun lebih hati-hati dalam menyampaikan sebuah informasi. Dari narasumber ketiga ia merasa bahwa ia lebih bisa belajar sabar dan memahami perbedaan. Ia merasa harus lebih pintar dalam menempatkan

diri, menjadi pribadi yang lebih tegas, menyelesaikan masalah dengan kekeluargaan serta memperbanyak komunikasi dan silaturahmi.

Serta narasumber yang lain mengatakan bahwa ia di komunitas ini bisa menambah pengalaman, menambah saudara baru, serta menambah teman baru. Dan dalam menyelesaikan masalah, berbeda dari narasumber yang lain, ia lebih memilih agar pengurus yang menyelesaikan masalah tersebut. Dan di dalam komunitas tersebut ia menjadi belajar untuk menghadapi orang yang berbeda budaya.

Dan dalam Masyarakat (*Society*), dalam komunitas yang lama narasumber pertama merasa bahwa komunitas tersebut orangnya baik-baik, namun tidak membuatnya nyaman karena kurang membaur. Hal tersebut berbeda dengan komunitas yang sekarang yang selalu berusaha untuk membantunya dan memperlakukannya dengan baik. Kemudian narasumber kedua juga merasakan hal yang sama dimana di komunitas yang lama juga menurutnya kurang membaur. Berbeda dengan komunitas *ZombieSKY* dimana anggotanya seringkali berusaha untuk mencarinya jika ia jarang muncul. Untuk narasumber keempat juga merasa bahwa ia tidak mendapatkan kekeluargaan di komunitas yang lama, berbeda dari komunitas *ZombieSKY* yang menurutnya disini ia bisa mendapatkan kekeluargaan dan teman-temannya tidak segan untuk membantunya.

Narasumber kelima menuturkan bahwa ia baru mendapatkan komunitas yang seru di *ZombieSKY* ini. Ia merasa bahwa komunitas ini tidak kaku, serta perlakuan anggota komunitas terhadapnya sangat baik dan ada tatakrama di dalamnya.

Berdasarkan interaksi yang ada di dalam Komunitas *ZombieSKY E'Sport* ini, akhirnya mempengaruhi konsep diri dari anggota komunitas *ZombieSKY E'Sport*. Dimana dari beberapa narasumber dapat ditemukan bahwa sebelum bergabung di komunitas ini mereka merasa bahwa komunitas game *Online* hanyalah komunitas yang membahas tentang game saja, kemudian komunitas game *Online* hanya menjadi wadah untuk bermain game *Online* saja akhirnya berubah menjadi pemahaman bahwa ternyata di dalam komunitas game *Online* mereka bisa menemukan teman jauh namun yang bisa dipercaya, menemukan teman yang bisa saling respect, menemukan teman yang dianggap seperti kakak dan juga adik sendiri, serta menemukan suatu kekeluargaan dan persaudaraan di dalamnya.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang dilakukan melalui hasil wawancara dan juga observasi pada bab sebelumnya untuk menjawab pertanyaan peneliti, berikut merupakan simpulan yang sesuai dengan permasalahan dan juga tujuan penelitian. Adapun simpulan yang di dapat adalah sebagai berikut : Yang pertama yaitu simbol yang digunakan meliputi simbol verbal dan simbol non verbal melalui penggunaan bahasa yang santai namun tetap sopan karena adanya perbedaan suku budaya serta umur yang bervariasi. Pertukaran simbol yang ada pada komunitas tersebut menimbulkan makna tersendiri bagi anggota komunitas. Para anggota membangun

hubungan interpersonal dalam interaksi yang dilakukan melalui pertemuan secara *Online* maupun pertemuan yang dilakukan secara langsung sehingga para anggota komunitas memahami makna yang sama antar satu sama lain dan memiliki kesepahaman makna. Kemudian konsep diri para anggota komunitas terbentuk dari proses negosiasi makna melalui interaksi yang dilakukan antar anggota. Konsep diri yang terbentuk bergantung pada bagaimana anggota memaknai interaksi yang dilakukan dengan anggota komunitas yang lain. Konsep diri yang terbentuk dalam komunitas ini adalah anggapan tentang pertemanan yang berawal dari game *Online* yang dianggap hanya pertemanan biasa dengan pembahasan seputar game saja menjadi anggapan bahwa pertemanan di dalam game *Online* ini bisa terjalin seperti halnya persahabatan, persaudaraan dan juga kekeluargaan. Simpulan dilengkapi dengan satu paragraf saran hasil penelitian.

Berdasarkan simpulan diatas, maka peneliti akan memberikan saran untuk penelitian maupun solusi untuk penelitian selanjutnya serta komunitas game *Online* *ZombieSKY E'Sport*. Penelitian ini berfokus pada interaksi simbolik antar anggota komunitas game *Online* *Call of Duty Mobile* *ZombieSKY E'Sport*. Meninjau dari hasil dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disarankan sebagai berikut : Yang pertama yaitu Saran Akademis dimana penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan acuan bagi mahasiswa khususnya di Universitas Telkom untuk melakukan penelitian mengenai interaksi simbolik dan juga komunikasi dalam komunitas game *Online*. Peneliti juga mengharapkan bahwa penelitian mengenai interaksi simbolik dapat dikaji secara lebih spesifik berdasarkan konsep interaksi simbolik dengan dikaitkan terhadap komunikasi dalam sebuah komunitas game *Online*. Kemudian untuk Saran Praktis sendiri peneliti mendapatkan beberapa saran praktis seperti, Peneliti menyarankan agar dalam komunitas *ZombieSKY E'Sport* lebih sering untuk melakukan kegiatan pertemuan secara *Online* maupun secara langsung untuk meningkatkan kedekatan antar anggota komunitas. Kemudian Komunikasi yang bersifat santai namun juga tetap mementingkan kesopanan dan tidak mengandung SARA di dalam komunitas bisa di pertahankan, karena hal tersebut bisa menjadi budaya bagi komunitas. Serta Interaksi yang terjadi di dalam komunitas tersebut saya rasa sudah bagus, dengan tidak hanya berinteraksi tentang game saja, melainkan ada interaksi tambahan di dalamnya yang membuat hubungan antar anggota semakin dekat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak.
<https://books.google.co.id/books?id=59V8DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=penelitian+kualitatif+adalah&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwimgfjso4buAhWZc30KHbIOD8gQ6AEwAHoECAYQA#v=onepage&q=penelitian+kualitatif+adalah&f=false>
- Arifin, B. S. (2009). *Dinamika Kelompok*. CV Pustaka Setia.
- Cangara, H. (2008). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT RajaGrafindo Persada.
- Cresswell, J. W. (2014). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Pustaka Pelajar.
- DeVito, J. A. (2011). *Komunikasi Antarmanusia* (5th ed.). Karisma Publishing Group.
- Hermawan, K. (2008). *Arti Komunikasi*. Gramedia Pustaka Utama.
- Hybrid.co.id. (2019). *Review COD Mobile – Game FPS di Mobile Terbaik Sejauh Ini*. Hybrid.Co.Id.
<https://hybrid.co.id/post/review-cod-mobile-game-fps-di-mobile-terbaik-sejauh-ini>
- Iriantara, Y. (2004). *Manajemen Strategis Public Relation*. Ghalia.
- Ivpl.co.id. (2019). *Call of Duty Mobile – Garena Juara 3 Penghargaan Sekaligus di 2019*. Ivpl.Co.Id.

- <https://ivpl.co.id/news/codm-raih-tiga-penghargaan-sekaligus/>
Kompasiana.com. (2019). *Sejarah Game Online di Industri Android*. Kompasiana.Com.
<https://www.kompasiana.com/hackOnline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-Online-di-industri-android>
- Kuswarno, E. (2009). *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi : Konsep, Pedoman, dan Contoh Penelitiannya*. Widya Pajajaran.
- Mufid, M. (2009). *Etika dan Filsafat Komunikasi*. Kencana.
- Pratomo, Y. (2019). *APJII: Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tembus 171 Juta Jiwa*. Kompas.Com.
https://www.kompas.com/?_ga=2.247043268.1575379780.1605699895-277545131.1601483702
- Suara.com. (2019). *Call of Duty: Mobile Jadi Aplikasi Terlaris di 100 Negara*. Suara.Com.
<https://www.suara.com/tekno/2019/10/04/222035/call-of-duty-mobile-jadi-aplikasi-terlaris-di-100-negara>
- We Are Social. (2019). *No Title*. <https://wearesocial.com/digital-2019-global>
- We Are Social. (2020). *No Title*. <https://wearesocial.com/digital-2020-global>
- West, R., & Turner, L. H. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Salemba Humanika.
- West, R., & Turner, L. H. (2017). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Salemba Humanika.