



Makna Komunikasi Pengguna Fitur Obrolan Permainan Hago Dalam Menemukan Pasangan

Heriyanto Tampubolon

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Riau, Pekanbaru

Email: heriyanto.tampubolon0267@student.unri.ac.id

Tantri Puspita Yazid

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Riau, Pekanbaru

Email: tantri.yazid@lecturer.unri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna komunikasi yang diberikan pengguna terhadap orang lain melalui fitur ruang obrolan permainan Hago dalam menemukan pasangan. Akan melihat isi pesan, tindak tutur, episode, hubungan, naskah kehidupan, hingga pola budaya yang terjadi. Menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif serta dianalisa dengan teori manajemen makna terkoordinasi. Subjek dalam penelitian ini yaitu pengguna permainan Hago yang kemudian dipilih berdasarkan teknik purposive. Pengumpulan data dilakukan melalui studi observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan empat pasang informan. Teknik analisis data dengan mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Selain itu, teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat isi pesan, tindak tutur, episode, hubungan, naskah kehidupan oleh pengguna permainan Hago untuk menemukan pasangannya. Terdapat lanjutan ke jenjang yang lebih serius karena telah mempercayai antara satu dengan yang lainnya. Hubungan yang terjalin juga semakin intens antara pasangan karena fitur ruang obrolan tersebut dapat membuat mereka saling berinteraksi. Walaupun terdapat perbedaan budaya mengenai suku bukanlah sebuah permasalahan bagi pasangan serta keluarga pasangan yang ada. Karena bagi mereka rasa cinta dan saling nyaman merupakan kunci utama hubungan yang terjadi.

Kata Kunci: permainan hago, komunikasi, pasangan

Abstract

This study aims to determine the meaning of communication given by users to others through the Hago game chat room feature in finding a partner. Will see the content of messages, speech acts, episodes, relationships, life scripts, to cultural patterns that occur. Using qualitative research methods with a descriptive approach and analyzed with the theory of coordinated meaning management. The subjects in this study were users of the Hago game who were then selected based on a purposive technique. Data was collected through observational studies, interviews, and documentation with four pairs of informants. Data analysis techniques by reducing data, presenting data, and drawing conclusions. In addition, the technique of checking the validity of the data uses source triangulation. The results



showed that there were content of messages, speech acts, episodes, relationships, life scripts by users of the Hago game to find their partner. There is a continuation to a more serious level because they have trusted each other. The relationship that exists is also increasingly intense between couples because the chat room feature can make them interact with each other. Although there are cultural differences regarding ethnicity, it is not a problem for couples and families of existing couples. Because for them a sense of love and mutual comfort is the main key to the relationship that occurs.

Keywords: *hago game, communication, couple*

PENDAHULUAN

Hago merupakan sebuah permainan yang dirilis pada 23 maret 2018, dibuat oleh developer neotasks inc dengan tagline “Play Games, Make Friends” yang dapat diartikan memulai permainan dan menemukan teman (Surbakti, 2021). Aplikasi hago juga menyediakan beberapa fitur lainnya, seperti: Panggilan suara, ruangan konferensi, live streaming, party idol, bermain games, dsb (Ade, 2020). Dengan memanfaatkan fitur-fitur ruang obrolan, pengguna dapat saling berkomunikasi secara verbal maupun non-verbal. Pengguna dapat berkomunikasi secara langsung dengan pengguna lainnya serta dapat memanfaatkan emoticon yang ada di ruang obrolan tersebut sebagai cara untuk menciptakan makna komunikasi (Reza, 2017).

Saat ini telah banyak fitur-fitur terbaru dari permainan hago ini, misalnya: games, live streaming, ruang obrolan, bernyanyi, chat suara, multivideo, dsb. Dimana dalam fitur ini pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dan memungkinkan hubungan antara penggunanya akan semakin dekat dan terkesan nyata karena fitur-fitur yang ditambahkan oleh permainan Hago ini. Hingga saat ini (2022) dilihat dari playstore jumlah pengguna yang telah mendownload permainan ini sebanyak 100 juta+ pengguna. Dalam ruang obrolan ini juga kerap kali pengguna membuat judul atau tema room “Mencari Jodoh”. Di dalam room tersebut ada banyak pengguna yang mencoba memainkan fitur tersebut dan menemukan pasangan dari fitur tersebut (Ditinjau dari portal brilio.net). Dari hasil observasi awal peneliti, tentu saja terdapat pengguna yang mendapatkan pasangan dari room tersebut, peneliti juga pernah mencoba fitur cari jodoh ini dan mendapatkan pasangan dari fitur ini.

Hago erat kaitannya dengan kajian komunikasi, dimana dapat saling berinteraksi dan menciptakan sebuah makna komunikasi yang baik dan juga Hago memiliki fitur-fitur yang



memungkinkan penggunaannya untuk saling berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya dan juga dapat menemukan pasangan di dalam fitur ini dengan memanfaatkan room yang disediakan, salah satunya yaitu fitur ruang obrolan sehingga membuat banyak orang yang menggunakan permainan ini. Hal ini dapat dikaitkan dengan teori yang di gunakan oleh peneliti yaitu “manajemen makna terkoordinasi”, dimana dapat melihat makna komunikasi yang tercipta dari sebuah interaksi ataupun komunikasi (Makna & Makian, 2021). Hal ini dilakukan untuk menjalin kedekatan atau menemukan pasangan di dalam ruang obrolan tersebut serta melihat hierarki yang ada di dalamnya. Dalam hal ini tentu saja akan melihat makna komunikasi dengan tingkatan atau hierarki yang telah ditentukan, yaitu mulai dari melihat isi dari pesan, tindak tutur, episode, hubungan, naskah kehidupan serta pola budaya yang diciptakan melalui fitur obrolan pada permainan Hago tersebut. Penelitian ini mengacu pada teori manajemen makna terkoordinasi. Teori ini menggambarkan bagaimana orang dapat membangun makna melalui ucapan. Seperti yang diilustrasikan sebelumnya, sebuah kelompok akan mulai menetapkan norma dan pola yang akan mengatur interaksi baru mereka (Hinestroza, 2018).

Maka dari itu berdasarkan pemaparan yang ada diatas, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Makna Komunikasi Pengguna Fitur Obrolan Permainan Hago Dalam Menemukan Pasangan”. Topik ini tentu saja dipilih oleh peneliti guna mengetahui bagaimana makna komunikasi pengguna fitur obrolan permainan Hago dalam menemukan pasangan juga akan menjawab identifikasi masalah yang telah di tentukan, yaitu: Bagaimana isi pesan yang terjadi di dalam fitur ruang obrolan antar pengguna pada permainan Hago? Bagaimana tindak tutur yang dilakukan oleh pengguna dalam menciptakan makna komunikasi pada permainan Hago? Bagaimana episode antara pengguna pada permainan Hago? Bagaimana hubungan yang terjalin antara pengguna pada permainan Hago? Bagaimana naskah kehidupan antar pasangan pada permainan Hago tersebut? Bagaimana pola budaya yang ada antara pasangan pengguna fitur ruang obrolan pada permainan Hago tersebut?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, Peneliti kualitatif lebih menjelaskan definisi yang digunakan pada awal penelitian

sebelum memulai mempelajari inti masalah (Machmud, 2016). Serta dianalisa dengan teori manajemen makna terkoordinasi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode dengan pendekatan deskriptif dengan tujuan untuk mencari dan mengumpulkan informasi lebih dalam mengenai makna komunikasi pengguna fitur obrolan permainan Hago dalam menemukan pasangan, kemudian dari penelitian ini akan diperoleh gambaran proses terciptanya makna yang dibentuk melalui fitur obrolan tersebut. Subjek penelitian adalah individu, benda ataupun organisme yang dijadikan sebagai sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian (Ilmiah, 2013). Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu pengguna permainan Hago yang kemudian dipilih berdasarkan teknik purposive, yaitu teknik penentuan informan dengan pertimbangan atau kriteria tertentu (Sari et al., 2019). Pengumpulan data dilakukan melalui studi observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan empat pasang informan (8 orang informan). Teknik analisis data dengan mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Selain itu, teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber yaitu dengan cara membandingkan hasil observasi yang peneliti lakukan dengan hasil wawancara yang peneliti dapatkan (Bachri, 2010). Awalnya, peneliti melakukan observasi mengenai bagaimana makna komunikasi pengguna fitur obrolan permainan hago dalam menemukan pasangan. Setelah melakukan observasi, peneliti melakukan wawancara kepada pihak yang terlibat langsung dalam permainan Hago tersebut, selanjutnya peneliti membandingkan hasil dari observasi dengan hasil wawancara yang peneliti dapatkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dibahas hasil penelitian yang diperoleh dengan tujuan mengkombinasikan sesuai identifikasi yaitu antara hasil penelitian, mengaitkan dengan teori, serta membandingkan dengan penelitian terdahulu. Dari hasil penelitian yang membahas mengenai makna komunikasi pengguna salah satu fitur dalam permainan Hago yaitu fitur ruang obrolan tentu saja di dapatkan jawaban-jawaban mengenai pertanyaan tentang identifikasi masalah yang dipaparkan oleh peneliti.

Dalam hal ini telah di paparkan dalam hasil penelitian mengenai bagaimana makna pesan yang terdapat, isi pesan, tindak tutur, episode atau lanjutan, hubungan, naskah



kehidupan, serta pola budaya yang terjadi ketika pasangan menemukan jodoh dari permainan Hago ini dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Data-data yang diperoleh mengenai makna komunikasi pengguna fitur obrolan permainan Hago dalam menemukan pasangan disajikan berupa data dari para informan menurut bahasa, pandangan dan ungkapan oleh mereka. Peneliti disini menyajikan data dari konsep makna komunikasi berdasarkan fokus penelitian yang telah peneliti paparkan pada bab sebelumnya.

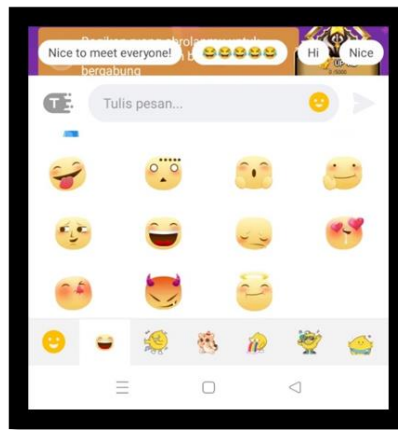
PEMBAHASAN

1. Isi Pesan

Pesan merupakan sebuah ungkapan yang diberikan dari seseorang kepada lawan bicaranya dengan tujuan memberikan nasihat guna mendapatkan umpan balik yang diharapkan oleh seseorang yang memberikan pesan tersebut. Komunikasi terjadi ketika semua pihak yang terlibat memiliki pemahaman yang sama tentang apa yang dikatakan. Dengan kata lain, jika pihak-pihak yang terlibat saling memahami komunikasi, maka hubungan mereka dapat dikatakan komunikatif. (Fachrul Nurhadi, 2017).

Bentuk pesan yang terdapat di dalam fitur ruang obrolan pada permainan Hago ini tentu saja sangat beragam, mulai dari suara langsung (voice chat), berbentuk typingan, hingga dapat berbentuk emoji. Dalam fitur ruang obrolan ini dianggap sangat menarik untuk dimainkan, karena membuat orang-orang dapat berinteraksi atau berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya. Di dalam fitur ruang obrolan tentu saja terdapat bentuk pesan yang sering kali dilakukan oleh banyak orang untuk saling berinteraksi. Mereka kerap kali menggunakan semua fitur yang tersedia untuk bercerita bahkan mengekspresikan apa yang di rasakan oleh pengguna tersebut. Di dalam fitur ini juga terdapat sebuah bentuk typingan yang praktis, jadi ketika pengguna berada di sebuah room dapat otomatis mengirimkan pesan tersebut. Di dalam fitur ini juga terdapat sangat banyak emoji yang dapat membuat orang banyak semakin senang karena dapat menunjukkan ekspresinya melalui emoji-emoji yang dikirimkan. Dengan memanfaatkan pesan-pesan yang ada di dalam fitur ini juga terdapat pengguna yang menemukan pasangan-pasangan sesuai dengan yang di harapkan oleh pengguna. Memanfaatkan semua hal yang terdapat di dalam fitur ini membuat interaksi antara sepasang yang awalnya berkenalan dari permainan Hago ini semakin dekat.

Hal ini juga disampaikan oleh informan yang dimintai keterangan oleh peneliti. Informan merasa senang, merasa gembira memainkan fitur ini karena pesan-pesan dalam fitur ini dapat di manfaatkan sesuai dengan perasaan yang sedang dialami oleh informan tersebut. Tindak tutur kerap sekali diberikan kepada orang lain guna memberikan pujian atau cacian kepada orang lain. Dalam hal ini tindak tutur juga dapat diberikan atau diterapkan di dalam fitur ruang obrolan dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia, misalnya mengekspresikan bentuk pujian dan kekesalan melalui emoji yang dapat dikirimkan terhadap orang lain.



Gambar 1.1 Bentuk Pesan Typing dan Emoji

Sumber: Aplikasi Hago, 2022

2. Tindak Tutur

Komunikasi verbal, baik lisan maupun tulisan, adalah komunikasi yang hanya menggunakan kata-kata. Kata-kata memungkinkan seseorang untuk mengkomunikasikan perasaan, emosi, pikiran, dan gagasan, serta bertukar perasaan dan pikiran. Komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang terjadi tanpa menggunakan kata-kata. (Valentina & Sari, 2019).

Pasangan yang sering kali berinteraksi melalui fitur ruang obrolan ini tentunya sering kali memberikan tindak tutur atau bentuk ekspresi terhadap pasangannya, misalnya menggunakan emotikon marah sebagai bentuk kekesalan dan menggunakan emotikon love dan tepuk tangan sebagai bentuk pujian yang diberikan. Dalam memberikan tindak tutur ini

juga sudah dijelaskan oleh informan mengenai kata-kata dan emotikon seperti apa yang kerap kali diberikan untuk mengisyaratkan ekspresi yang di alami oleh mereka dan tentu saja dengan tindak tutur yang diberikan membuat interaksi mereka menjadi semakin dekat di dalam fitur ruang obrolan pada permainan Hago tersebut.

3. Episode

Episode atau lanjutan adalah rutinitas Komunikasi yang memiliki awal, tengah, dan akhir yang berbeda. Dimungkinkan untuk mempertimbangkan episode sebagai sesuatu yang berharga untuk mendefinisikan keadaan di mana seseorang bertindak. Dampak peristiwa konteks pada makna akan terlihat pada tingkat ini. Dalam hal ini dapat dikaitkan dengan lanjutan yang akan dilakukan oleh pasangan dengan memanfaatkan internet.

Manfaat internet sangat penting bagi kehidupan orang lain karena dapat memperluas pengetahuan dan menambah wawasan tentang kontak efektif yang sudah terjalin dengan orang lain. Keuntungan dari internet termasuk kemampuan untuk menyampaikan banyak informasi kepada semua orang dan untuk memudahkan kontak dari jarak jauh tanpa perlu pertemuan tatap muka (Talika, 2016).

Episode biasanya akan terjadi ketika pasangan yang telah melakukan perkenalan dari permainan Hago tersebut mendapatkan sebuah kenyamanan dalam hubungan yang telah dilakukan. Biasanya lanjutan komunikasi ini akan berlangsung di media-media lain, misalnya Instagram, WhatsApp, dan lain sebagainya. Pasangan yang melakukan lanjutan mengenai interaksi melalui media tertentu pastinya karena sudah memiliki komitmen atau percaya antara satu dengan yang lainnya. Bahkan lanjutan dalam hal ini bisa dikaitkan dengan rencana kedepannya untuk hubungan yang telah terjadi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan oleh peneliti semua informan ingin melanjutkan rencana berpacarannya ke ranah yang lebih serius atau pernikahan, hal ini tentu saja disertai banyak faktor misalnya sudah saling nyaman antara satu dengan yang lainnya. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa melalui fitur obrolan pada permainan Hago dapat membuat seseorang merasa yakin untuk memutuskan pasangan hidupnya kedepan ingin seperti apa.

4. Hubungan

Sebuah hubungan adalah kesepakatan dua orang dan saling pengertian. Ini didefinisikan sebagai dua orang yang mengakui potensi dan keterbatasan mereka sebagai mitra dalam hubungan. Sebuah kontrak dapat digunakan untuk mendefinisikan suatu hubungan. Ini menyiratkan bahwa ada harapan perilaku. Selain itu, itu hubungan juga menandakan apa yang akan datang. Kriteria untuk tindakan dan perilaku ini mengungkapkan batasan hubungan pada tingkat ini. (Yuriawan, 2021).

Hubungan yang terjalin antara pasangan juga menjadi semakin dekat dan interaksi yang dilakukan semakin intens dikarenakan terdapat ruang obrolan sebagai wadah pasangan tersebut saling berkomunikasi satu dengan lainnya. Pasangan ini menjadi semakin senang serta nyaman dengan apa yang di dapat dari fitur tersebut. Antar pasangan juga sama-sama mau menceritakan setiap masa lalu yang terdapat dalam diri mereka masing-masing dan pasangan tersebut saling menerima setiap sudut pandang masa lalu yang telah ada di dalam pasangan mereka, karena masa lalu bagi mereka bukanlah untuk diingat kembali. Mereka fokus terhadap masa depan yang akan di rintis oleh masing-masing pasangan tersebut. Pasangan yang dimintai keterangan oleh peneliti juga mengungkapkan bahwa mengenai budaya (perbedaan umur, suku, dsb) bukanlah sebuah permasalahan yang serius bagi masing-masing pasangan serta keluarga pasangan. Yang terpenting terdapat rasa nyaman dan cinta dari pasangan sudah cukup bagi mereka untuk melanjutkan hubungan tanpa mempermasalahkan budaya.

5. Naskah Kehidupan

Naskah Kehidupan adalah kumpulan peristiwa masa lalu atau masa kini yang digabungkan untuk menyediakan sistem makna yang dapat dikomunikasikan dengan orang lain. Setiap orang memiliki masa lalu dan interaksi yang membentuk norma dan makna komunikasi (Nurhaipah, 2019).

Antar pasangan juga sama-sama mau menceritakan setiap masa lalu yang terdapat dalam diri mereka masing-masing dan pasangan tersebut saling menerima setiap sudut pandang masa lalu yang telah ada di dalam pasangan mereka, karena masa lalu bagi mereka

bukanlah untuk diingat kembali. Mereka fokus terhadap masa depan yang akan di rintis oleh masing-masing pasangan tersebut.

6. Pola Budaya

Pola budaya merupakan representasi dunia dan bagaimana orang dapat terhubung dengan kelompok lainnya. Manusia mengidentifikasi diri dengan pengelompokan tertentu dalam peradaban tertentu. Selanjutnya, manusia bertindak sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat. Nilai-nilai tersebut dikaitkan dengan jenis kelamin, ras, status sosial, dan identitas agama (Roszi & Mutia, 2018).

Pasangan yang dimintai keterangan oleh peneliti juga mengungkapkan bahwa mengenai budaya (perbedaan umur, suku, dsb) bukanlah sebuah permasalahan yang serius bagi masing-masing pasangan serta keluarga pasangan. Yang terpenting terdapat rasa nyaman dan cinta dari pasangan sudah cukup bagi mereka untuk melanjutkan hubungan tanpa mempermasalahkan budaya.

SIMPULAN

Adapun yang menjadi kesimpulan pengguna fitur obrolan permainan Hago dalam menemukan pasangan sebagai berikut:

1. Isi pesan dapat diuraikan melalui bentuk pesan yang biasanya dikirimkan maupun diterima oleh pengguna permainan Hago. Dalam hal ini akan melihat bentuk pesan yang dikirimkan oleh pengguna kepada orang lain biasanya berupa typingan secara langsung maupun bentuk emoji untuk mengekspresikan suasana hati dari pengguna tersebut serta menunjukkan bagaimana cara seseorang memaknai pesan yang telah di dapatkan tersebut.
2. Tindak tutur diwujudkan melalui interaksi verbal maupun non-verbal yang biasanya disalurkan dari pengguna kepada pengguna lain. Interaksi verbal menunjukkan kalimat atau bahasa khusus yang diketahui oleh pasangan tertentu serta interaksi non-verbal dapat ditunjukkan melalui pemberian bentuk *emoticon* yang dapat mengekspresikan suasana hati dari pengguna tersebut.

3. Episode dapat kita ketahui bahwa ketika seseorang telah memiliki komitmen dengan pasangannya maka hubungan tersebut akan memberikan lanjutan sesuai dengan apa yang mereka harapkan. Dalam penelitian ini ditunjukkan bahwa lanjutan dari hubungan yang awalnya berkenalan dari fitur obrolan permainan Hago ini menunjukkan bahwa mereka ingin melanjutkan hubungannya ke jenjang yang lebih serius karena telah memercayai antara satu dengan yang lainnya.
4. Hubungan dapat diwujudkan dengan komunikasi yang baik serta intens dari pasangan. Hubungan yang terjalin akan terkesan lebih baik ketika antar pasangan sering melakukan interaksi berdua dan saling support satu dengan yang lainnya.
5. Naskah kehidupan atau cerita masa lalu dapat diuraikan oleh pasangan ketika pasangan tersebut sudah saling menerima serta percaya antara satu dengan yang lainnya. Dalam penelitian ini diketahui bahwa pasangan saling menguraikan masa lalunya kepada masing-masing pasangannya karena telah memiliki kepercayaan antara yang satu dengan lainnya.
6. Pola budaya diuraikan dari perbedaan suku yang terdapat pada pasangan. Dalam hal ini walau terjadi perbedaan budaya baik suku bukanlah sebuah masalah yang perlu didebatkan bagi pasangan bahkan keluarga masing-masing pasangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, N. (2020). *Mengenal Hago, aplikasi games yang dimainkan oleh 100 juta pengguna. Diakses pada Agustus 10, 2021, dari Brilio.net: 2020.* <https://www.brilio.net/creator/mengenal-hago-aplikasi-games-yang-dimainkan-oleh-100-juta-pengguna-6e1ba8.html>
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Teknologi Pendidikan, 10*, 46–62.
- Fachrul Nurhadi, Z. (2017). *Kajian Tentang Efektivitas Pesan Dalam Komunikasi. 1*, 90–91. journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/view/235/295.
- Hinestroza, D. (2018). *Fenomena Pencarian Pasangan Seks melalui Media Sosial Anonim (Studi Kualitatif Deskriptif pada Pengguna Media Sosial Whisper)* (Vol. 7).
- Ilmiyah, T. (2013). "Pengaruh Pemanfaatan Koleksi Local Content Terhadap Kegiatan Penelitian Mahasiswa Yang Sedang Mengerjakan Skripsi/Tugas Akhir Di Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang." *Ilmu Perpustakaan, 2*(2), 1–9.



- Machmud, M. (2016). Tuntunan Penulisan TUGAS AKHIR Berdasarkan Prinsip Dasar Penelitian Ilmiah. *Nucleic Acids Research*, 1–266.
- Makna, K., & Makian, K. (2021). *KONSTRUKSI MAKNA KATA MAKIAN DALAM PERILAK KOMUNIKASI KOMUNITAS PECINTA ALAM TALEGONG (Studi Etnografi Komunikasi pada Komunitas Pecinta alam Talegong)*. 10(2).
- Nurhaipah, T. (2019). Komunikasi Dalam Hubungan Akrab Berdasarkan Perspektif Manajemen Koordinasi Makna. *JIKE : Jurnal Ilmu Komunikasi Efek*, 3(1), 27–45. <https://doi.org/10.32534/jike.v3i1.879>
- Reza, G. (2017). *Kenalan di Game Online, Kisah Cinta Pasangan hingga Lamaran Bikin Baper. Diakses pada Agustus 14, 2021, dari BeritaHits.Id: 17 Februari 2017.* <https://hits.suara.com/read/2021/02/17/141515/kenalan-di-game-online-kisah-cinta-pasangan-hingga-lamaran-bikin-baper>
- Roszi, J., & Mutia, M. (2018). Akulturasi Nilai-Nilai Budaya Lokal dan Keagamaan dan Pengaruhnya terhadap Perilaku-Perilaku Sosial. *FOKUS Jurnal Kajian Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.29240/jf.v3i2.667>
- Sari, G. A. M. K. N., Mendra, N. P. Y., & Adiyadnya, M. S. P. (2019). Pengaruh Kecanggihan Teknologi Informasi, Partisipasi Manajemen, Dan Kemampuan Teknik Pemakai Sia Terhadap Efektivitas Sia Pada Main Office Of Krisna Holding Company. *Seminar Nasional Inovasi Dalam Penelitian Sains, Teknologi Dan Humaniora-InoBali*, 696–703. <https://eproceeding.undwi.ac.id/index.php/inobali/article/view/191/181>
- Surbakti, R. (2021). *MAKNA PESAN PADA IKLAN HAGO (Analisis Semiotik Roland Barthes)*.
- Talika, F. T. (2016). Manfaat Internet Sebagai Media Komunikasi Bagi Remaja Di Desa Air Mangga Kecamatan Laiwui Kabupaten Halmahera Selatan. *E-Journal*, 5(1), 1–6.
- Valentina, E., & Sari, W. P. (2019). Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang. *Koneksi*, 2(2), 300. <https://doi.org/10.24912/kn.v2i2.3899>
- Yuriawan, K. (2021). Strategi Komunikasi Sains LIPI dalam Kegiatan Diseminasi Pupuk Organik Hayati Kepada Masyarakat. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 19(02), 97–110. <https://doi.org/10.46937/19202136320>