

Komunikasi Negatif Terhadap Kerjasama Tim Dalam Permainan Online Game

Valorant

(Studi Pada UKM Esports UMM Divisi Valorant)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Komunikasi



Oleh

RIFQY NAUFAL PRATAMA

201810040311320

Dosen Pembimbing

Arum Martikasari, M.Med.Kom.

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2024

Lembar Pengesahan

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Rifqy Naufal Pratama

201810040311320

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan

LULUS

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana (SI) Ilmu Komunikasi

Rabu, 25 September 2024

Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :

1. **Dr. Frida Kusumastuti, M.Si**

()

2. **M. Himawan Sutanto, M.Si**

()

3. **Arum Martikasari, Med.Kom**

()

Mengetahui

Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Najamuddin Khayyan Rijal, S.IP., M.Hub.Int.

Komunikasi Negatif Terhadap Kerjasama Tim Dalam Permainan Online Game Valorant
(Studi Pada UKM Esports UMM Divisi Valorant)

Diajukan Oleh :

Rifqy Naufal Pratama
201810040311320

Telah disetujui
Rabu / 25 September 2024

Pembimbing I



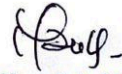
Arum Martikasari, Med.Kom

Wakil Dekan



Najamuddin Khairur Rijal, S.IP., M.Hub.Int.

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Nasrullah, M.Si.

Lembar Persetujuan Skripsi



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



Lembar Persetujuan Skripsi

Nama : Rifqy Naufal Pratama
NIM : 201810040311320
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Judul Skripsi : "Komunikasi Negatif Terhadap Kerjasama Tim Dalam Permainan Online
Game Valorant" (Studi Pada UKM Esports UMM Divisi Valorant)

Disetujui,
Pembimbing

(Arum Martikasari, M. Med. Kom)

Mengetahui,
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Nasrullah, S.Sos, M.Si.

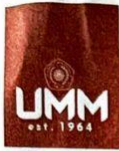


Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 351 252 (Hunting)
F: +62 341 480 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sulaimi No 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 521 149 (Hunting)
F: +62 341 562 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 319 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

Surat Keterangan Siap Diuji



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/VI/2024

Bersama ini kami sampaikan bahwa, mahasiswa:

Nama	: Rifqy Naufal Pratama
No. Induk Mahasiswa	: 201810040311320
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi	: "Komunikasi Negatif Terhadap Kerjasama Tim Dalam Permainan Online Game Valorant" (Studi Pada UKM Esports UMM Divisi Valorant)

Telah melakukan bimbingan Tugas Akhir dan **Siap Diuji**. Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan banyak terima kasih

Malang , 14 Agustus 2024

Dosen Pembimbing

Arum Martikasari, M. Med. Kom



Kampus I

Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 581 253 (Hunting)
F. +62 341 480 435

Kampus II

Jl. Bendungan Sulam No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 581 149 (Hunting)
F. +62 341 587 060

Kampus III

J. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 480 435
E: webmaster@umm.ac.id

Lembar Persetujuan Deteksi Plagiasi



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



PERATURAN REKTOR NOMOR 2 TAHUN 2017-11-29

TENTANG

PELAKSANAAN DETEKSI PLAGIASI PAADA KARYA TULIS ILMIAH DOSEN DAN
MAHASISWA DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI

SKRIPSI/TESIS/DISERTASI DENGAN JUDUL:

Komunikasi Negatif Terhadap Kerjasama Tim Dalam Permainan Online Game Valorant (Studi Pada
UKM Esports UMM Divisi Valorant)

Oleh:

Nama : Rifqy Naufal Pratama

NIM : 201810040311320

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

Menyetujui,

Malang, Juni.2024

Pembimbing I/Promotor

Arum Martikasari, M.Med. Kom

NIP.151224031987



(* Coret yang tidak perlu)



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P +62 341 551 253 (Hunting)
F +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sulaim No 158 Malang, Jawa Timur
P +62 341 551 140 (Hunting)
F +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P +62 341 464 318 (Hunting)
F +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

Tanda Terima Plagiasi



PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Tanda Terima
Plagiasi

Nama : Rifay Naupal Pratama
NIM : 201810040311320

Hasil Plagiasi: 9/8 16/8 27/8 28/8

BAB I	24	22	16	
BAB II	28	41	29	17
BAB III	24	17		

9/8 16/8

BAB IV	25	7		
BAB V	8			
BAB VI	7			

Malang, 28 Agustus 2024



PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG








M. Dasuki



Berita Acara Bimbingan Skripsi

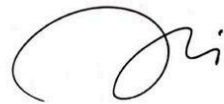
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Rifqy Naufal Pratama
2. NIM : 201810040311320
3. Program Studi : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Judul Skripsi : Komunikasi Negatif Terhadap Kerjasama Tim Dalam Permainan Online Game Valorant (Studi Pada UKM Esports UMM Divisi Valorant)
6. Pembimbing : Arum Martikasari, M. Med. Kom
7. Kronologi Bimbingan :

Tanggal	Keterangan	Paraf Pembimbing
5 Desember 2023	Pengajuan Judul & Bab 1,2,3	
5 Januari 2024	Revisi Bab 1,2,3	
5 Februari 2024	Acc Penelitian	
28 Februari 2024	Revisi Bab 3&4	
20 Mei 2024	Acc Bab 3,4,5+Abstrak	
29 Mei 2024	Seminar hasil	
Juni 2024	Acc seluruh naskah	

Malang, 10 Mei 2024

Disetujui,
Pembimbing



Arum Martikasari, M. Med. Kom

Berita Acara Seminar Hasil

BERITA ACARA SEMINAR HASIL

Pada hari Selasa tanggal 29 Mei 2024

Telah dilaksanakan Seminar Hasil oleh :

Nama : Rifqy Naufal Pratama

NIM : 201810040311320

Konsentrasi Studi : Ilmu Komunikasi, Peminatan Jurnalistik

8. Judul Skripsi : Komunikasi Negatif Terhadap Kerjasama Tim Dalam

Permainan Online Game Valorant (Studi Pada UKM Esports UMM
Divisi Valorant)

Dihadiri oleh Dosen Penguji

1. Dr. Frida Kusumastuti, M.Si.

Dihadiri oleh Dosen Pembimbing

2. Arum Martikasari, M. Med. Kom

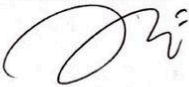
Dan dihadiri oleh sejumlah 15 Mahasiswa (presensi terlampir).

Penyajian dinyatakan LULUS/~~TIDAK LULUS~~ dengan nilai^B.....

Mengetahui,

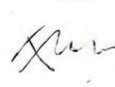
Malang, Mei 2024

Dosen Pembimbing



Arum Martikasari, M. Med. Kom

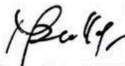
Dosen Penguji



Dr. Frida Kusumastuti, M.Si.

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi UMM



Nasrullah, M.Si

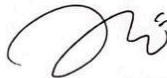
Daftar Hadir Seminar Hasil

DAFTAR HADIR SEMINAR HASIL

Nama Lengkap	NIM
Elang Gunung Jati	201810040311342
Putra Athallah	201810040311337
Ahmad Malhan	201810040311346
Muhammad Ammar Raihan	201810040311517
Tio Feby Saputra	201810040311130
Laura Adiestina	201810040311315
Bambang Faisal Apriansyah	202010040311456
Fitria Malida Ahya	202010040311580
Rizal Bagus Achmad Affandi	202010040311309
Airlangga Dansiwara	202020040311184
Amalia Hakim Doman	202010040311015
Amalia Rizky Indah Permadani	202010040311072
Namira Rizky Annisa	202010040311192
Ghozi Kamaluddin Daffa	202110040311191
Muhammad Alfian H, S.I.Kom.	201810040311401

Malang, 10 Mei 2024

Dosen Pembimbing,



Arum Martikasari, M. Med. Kom

Abstrak

Aec Semhar 22/05-2024 Di

ABSTRAK

Rifqy Naufal Pratama, 201810040311320, Dampak Komunikasi Negatif Terhadap Kerjasama Tim Dalam Permainan Online Game Valorant (Studi Pada UKM Esports UMM Divisi Valorant), Skripsi 2024.

Kata kunci : Dampak, Komunikasi Negatif, Valorant.

Game online adalah hiburan populer di era milenial, dimainkan banyak orang melalui internet (Adams, 2013). Kini, game online juga menjadi arena bagi atlet esports. Di Indonesia, atlet esports tergabung dalam IeSPA di bawah naungan FORMI (Kurniawan, 2019). Valorant, game FPS berbasis taktis dan teamwork, sangat digemari generasi milenial, dengan dua tim beranggotakan lima pemain saling berhadapan menggunakan agen dengan kemampuan khusus. Namun, survei Anti-Defamation League via GamesIndustry pada 2021 menunjukkan bahwa Valorant adalah game paling toxic, dengan 79% pemainnya sering menghadapi perilaku toxic (IndoZone).

Penelitian ini tentang dampak komunikasi negatif pada kerjasama tim di UKM Esports UMM Divisi Valorant menggunakan teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead. Hasilnya menunjukkan bahwa pemain cenderung mengabaikan komunikasi negatif yang tidak personal untuk menjaga fokus. Identitas diri mempengaruhi respon mereka, dengan beberapa tetap tenang dan percaya diri, sementara yang lain lebih reaktif. Komunikasi negatif dalam tim sering digunakan untuk bercanda dan memperkuat ikatan sosial, sedangkan terhadap lawan digunakan untuk menggertak. Memahami dinamika ini penting untuk mengelola komunikasi negatif dan meningkatkan kerjasama tim.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Arum Martikasari, M.Med.Kom.

Malang, 22 Mei 2024

Peneliti



Rifqy Naufal Pratama

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga dapat mempermudah penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ Komunikasi Negatif Terhadap Kerjasama Tim Dalam Permainan Online Game Valorant (Studi Pada UKM Esports UMM Divisi Valorant). Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini yaitu untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang.

Tak lupa juga salam serta shalawat penulis panjatkan kepada Nabi besar kita, yaitu Nabi Muhammad SAW yang selalu menjadi inspirasi bagi semua umat manusia di muka bumi ini. Dalam penelitian ini penulis menemukan banyak kesulitan dan kendala yang dialami. Namun berkat doa-doa dan rahmat Allah SWT akhirnya skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik. Tak lupa juga berkat dukungan dan motivasi yang penulis dapatkan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan, kelancaran, kesehatan, serta mengabdikan usaha dan doa yang dipanjatkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan proses pengerjaan skripsi ini.
2. Kedua orang tua penulis yaitu Bapak Feri Krisbiantoro dan Ibu Asih Fajar Windayati yang selalu memberikan doa, semangat, motivasi dan juga dukungan moril serta materi yang tiada henti.
3. Adik penulis Amanda Shafira Maharani yang juga selalu memberikan semangat kepada penulis dan juga dukungan moril.
4. Ibu Arum Martikasari, M.Med.Kom, selaku dosen pembimbing, yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, serta saran yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Para dosen dan staf akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Malang, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bantuan selama masa studi.
6. Teman-teman seperjuangan di grup Overhead Jaya yang telah membantu, dan memberikan saran serta dukungan selama penyusunan skripsi ini.
7. Terima kasih kepada Fasya yang telah menemani, membantu dan juga memberikan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Terima kasih juga kepada teman-teman Ilmu Komunikasi kelas F atas perjuangan, kekompakan dan kebersamaannya selama di perkuliahan.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan doa dalam penyusunan skripsi ini.

10. Tak luput juga peneliti mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, karena sudah mampu mengerjakan skripsi ini dengan maksimal dan juga dengan kuat serta mampu bertahan hingga detik ini. Semoga kedepannya semakin kuat, ditingkatkan lagi sabarnya, dan menjadi orang yang lebih baik lagi, sukses dunia akhirat serta bisa berguna bagi semua orang. Aamiin.

Dengan penuh rasa syukur, penulis menyelesaikan kata pengantar ini dengan harapan bahwa skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam bidang Ilmu Komunikasi. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan masyarakat pada umumnya. Penulis juga menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna, sehingga masukan dan kritik membangun sangatlah diharapkan guna perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut serta dalam perjalanan penulisan skripsi ini.

Malang, 4 September 2024

Penulis,

Rifqy Naufal Pratama

Daftar Isi

Surat pernyataan.....	I
Lembar Persetujuan Skripsi.....	III
Surat Keterangan Bebas Kuliah.....	IV
Surat Keterangan Siap Diuji.....	V
Lembar Persetujuan Deteksi Plagiasi.....	VI
Tanda Terima Plagiasi.....	VII
Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	VIII
Berita Acara Seminar Hasil.....	IX
Daftar Hadir Seminar Hasil.....	X
Abstrak.....	XI
KATA PENGANTAR.....	XII
DAFTAR ISI.....	XIV
Daftar Gambar.....	XIV
Daftar Tabel.....	XIV
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.1.1 Komunikasi Kelompok.....	8
2.1.2 Komunikasi Negatif.....	11
2.1.3 Kerjasama Tim.....	13
2.1.4 Game Online.....	17
2.1.5 Valorant.....	19
2.1.6 Dasar Teori.....	22
2.1.7 Penelitian Terdahulu (tabel, dan persamaan serta perbandingan).....	27
2.1.8 Kerangka Berpikir Penelitian.....	33
BAB III.....	34
METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Pendekatan Penelitian.....	34
3.2 Tipe Penelitian.....	34

3.3 Waktu Dan Tempat Penelitian.....	35
3.4 Sumber Data.....	35
3.5 Subjek Penelitian.....	35
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	36
3.7 Teknik Analisis Data.....	37
3.8 Uji Keabsahan Data.....	38
BAB IV.....	40
GAMBARAN UMUM.....	40
4.1 Valorant.....	40
4.1.2 Sejarah Valorant.....	40
4.1.2 Esport Valorant.....	44
BAB V.....	46
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
5.1 Profil Subjek Penelitian.....	46
5.2 Hasil Penelitian.....	51
5.3 Pembahasan.....	57
BAB VI.....	60
PENUTUP.....	60
6.1 Kesimpulan.....	60
6.2 Saran.....	62
LAMPIRAN.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	89

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Sumber: databoks.katadata.co.id	2
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Peneliti.....	33
Gambar 3.1 Teknik Analisis Data.....	38
Gambar 4.1 Sumber: https://www.riotgames.com/en/news/starting-the-valorant-journey	40
Gambar 4.2 Tim Esport Valorant Sumber: https://www.oneesports.id/valorant/sentinels-perkenalkan-roster-baru/	44

Daftar Tabel

Tabel 2.1 Peneliti terdahulu.....	32
Tabel 5.1 Kriteria Subjek 1.....	47

Tabel 5.2 Kriteria Subjek 2.....	48
Tabel 5.3 Kriteria Subjek 3.....	49
Tabel 5.4 Kriteria Subjek 4.....	50
Tabel 5.5 Kriteria Subjek 5.....	51



DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, W., & Riyanto, S. (2021). The Effect of Workload and Teamwork on Organizational Productivity. *Jurnal Economic Resource*, 4(2).
- Adams, E. 2013. *Fundamentals of Game Design* (2nd ed). New York : New Riders Publishing.
- Andika,Ferry (2021). "Survei : Valorant Jadi Game dengan Komunitas Paling Toxic di Dunia Tahun 2021" (online)
- Asyari, A. (2017). *Self Disclosure Remaja Dewasa di Media Sosial Instagram (Studi Deskriptif Kepada Anggota Komunitas Malang Pop Punk)*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Danny, A. J. (2022). *ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME VALORANT DENGAN MENGGUNAKAN GAME-DESIGN FACTORS QUESTIONNAIRE* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA).
- Effendi, O. U., & Surjaman, T. (1986). *Dinamika komunikasi*. Remadja Karya.
- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal Aspikom*, 1(5), 443-454.
- Febriany. (2022). Sejarah, Transformasi, Dan Konsekuensi Game Online. *Jurnal Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi Dan Dakwah*, 2(1), 7. Ghuman D & Griffiths
- M D. (2012). ACROSS-GENRE STUDY OF ONLINE GAMING: PLAYER DEMOGRAPHICS, MOTIVATION FOR PLAY AND SOCIAL

INTERACTIONS AMONG PLAYERS. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.

Handayani, H. L., Ghufron, S., & Kasiyun, S. (2020). Perilaku Negatif Siswa: Bentuk, Faktor Penyebab, Dan Solusi Guru Dalam Mengatasinya. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 7(2).

Hariadi, S. S. (2011). *Dinamika kelompok: teori dan aplikasinya untuk analisis keberhasilan kelompok tani sebagai unit belajar, kerjasama, produksi, dan bisnis*. Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada.

Herdiana, A., & Pribadi, R. (2023). Analisis Interaksi Simbolik Gamers Mobile Legends dalam Perspektif George Herbert Mead. *Jurnal Komunikasi Peradaban*, 1(2), 17-28.

Jayanti, N. A. (2015). Komunikasi Kelompok “Social Climber” Pada Kelompok Pergaulan di Surabaya Town Square (Sutos). *Jurnal E-Komunikasi*, 3, 12.

Kent, M. L., & Lane, A. (2021). Two-way communication, symmetry, negative spaces, and dialogue. *Public Relations Review*, 47(2).

Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam fenomena olahraga kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61-66.

Kusumawardani, S. P. (2015). *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)*. IV(2), 154.

M. Faisal. (2018). Geliat ESport di Indonesia.

Machmud, M. (2018). *Tuntutan Penulisan Tugas Akhir Berdasarkan Prinsip Dasar Penelitian Ilmiah*. Selaras.

Marlow, S. L., Lacerenza, C. N., Paoletti, J., Burke, C. S., & Salas, E. (2018). Does team communication represent a one-size-fits-all approach?: A meta-analysis

of team communication and performance. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 145–170.

Maulana, F. V. A. (2022). *Verbal Abuse Dalam Komunikasi Virtual Pemain Game Online Valorant (Studi Pada Channel Discord Universitas Micin)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang)

Maulida, H. (2020). Perilaku Komunikasi Di Sekolah Ramah Anak Kota Magelang. *Sosio Informa: Kajian Permasalahan Sosial dan Usaha Kesejahteraan Sosial*, 6(3), 239-251.

Mubarok, F. H. (2021). Hubungan antara Intensi Kecanduan Game Online dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game Pada Mahasiswa. *Acta Psychologica*, 3(1), 69-80.

Novriali, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.

Nurhadi, Z. F. (2017). Model komunikasi sosial remaja melalui media twitter. *Jurnal Aspikom*, 3(3), 539-549.

Pauzi, M. R., Hadita, H., & Dovina, D. (2023). PENGARUH PROMOSI DAN HARGA TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN MELALUI VARIABEL INTERVENING MINAT BELI VOUCHER GAME VALORANT (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bhayangkara Jakarta Raya). *JURNAL ECONOMINA*, 2(9), 2453-2481.

Rahman, M. B. (2021). *MAKNA GAME ONLINE BAGI MAHASISWA (Studi Fenomenologi pada Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang)

Rohmah, S. *Interaksi Sosial Mahasiswa Di Media Sosial Instagram (Studi Kasus pada mahasiswa semester VII Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu*

Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta) (Bachelor's thesis, Jakarta FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Setiyanti, S. W. (2012). Membangun kerja sama tim (kelompok). *Jurnal STIE Semarang*, 4, 132297.

Surbakti, K. (2017). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA Oleh. *Jurnal Curere* |, 01(01).

Timothy Coombs, W., & Holladay, S. J. (2007). The negative communication dynamic: Exploring the impact of stakeholder effect on behavioral intentions. *Journal of Communication Management*, 11(4), 300–312.

Tutiasri, R. P. (2016). Komunikasi Dalam Komunikasi Kelompok. *Jurnal Channel*, 4(1), 81-90.

Vilien, L. M. (2021). *Studi Fenomenologi: Perilaku Self Disclosure Pada Mahasiswa Pengguna Media Sosial Twitter Di Tengah Pandemi Covid 19*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Wang, N. (2021). *Media features and communication control in the digitized workplace: a study about regulating negative emotional communication*. 35(6).

Wicaksana, F. A., & Nasvian, M. F. (2022). Komunikasi, Koordinasi, dan Kerjasama dalam Game Kompetitif Mobile Legend. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(5), 5510-5526

Wisara, M., Angeline, C., Natira, N. K. C., & Gea, P. A. (2024). PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI ONLINE SAAT BERMAIN GAME. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 8(3).

Yusuf, A. M. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Jakarta: Prenada Media Kencana

Zulkarnain, W. (2014). *Dinamika Kelompok : Latihan Kepemimpinan Pendidikan*. PT Bumi Aksara.

