

HUBUNGAN POLA KOMUNIKASI TERHADAP ATLET *ESPORTS MOBILE LEGEND*

Salman Alfarisi¹, Arie Rakhman², Rahmadi³

Universitas Lambung Mangkurat^{1,2,3}
2010122310037@mhs.ulm.ac.id¹

ABSTRAK

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan Pola Komunikasi pada Percaya Diri pada atlet *Esports* tim *Mobile Legend*. Pengumpulan data menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian metode hubungan atau korelasi, metode survei deskriptif dengan teknik pengambilan sampel dipilih secara *purposive sampling* dengan kategori 4 team yang selalu mengikuti kompetitif, yang selalu mengalami kekalahan dan kemenangan dalam setiap kompetitif yang ada di Kota Banjarbaru. Dari beberapa analisis maka hasilnya yaitu hubungan pola komunikasi terhadap percaya diri pada atlet *Esport Mobile Legends* yaitu berhubungan, untuk pola komunikasi yang dibutuhkan seorang atlet *esport Mobile Legends* agar lebih Percaya Diri yaitu pola komunikasi secara multi arah dimana seluruh *player* dapat berkomunikasi secara menyeluruh ketika di dalam pertandingan, evaluasi, bahkan saat dalam memberikan ide satu sama lainnya. Simpulan dalam penelitian tentang hubungan pola komunikasi terhadap percaya diri pada atlet *Esport MLBB* yang ada di Kota Banjarbaru, memiliki komunikasi yang baik sehingga satu team atlet tersebut memiliki kepercayaan diri yang kuat bagi team yang selalu meraih kemenangan, berbeda dengan team yang sering mengalami kekalahan mereka selalu terjadi miskomunikasi sehingga kesalahan dalam pertandingan sering terjadi, oleh karena itu komunikasi yang baik akan menjadikan atlet sendiri memiliki kepercayaan diri yang tinggi di sebuah team dan akan menciptakan ketenangan dalam pertandingan.

Kata kunci: *Esports Mobile Legend*, pola komunikasi

ABSTRACT

This research aims to determine the relationship between communication patterns and self-confidence in esports athletes on the Mobile Legends team. Data collection uses a quantitative approach with a relationship or correlation type of research method, a descriptive survey method with a sampling technique selected by purposive sampling with categories of 4 teams that consistently participate in competitions, which always experience defeat and victory in every competition in Banjarbaru City. From several analyses then, the result is the relationship between communication patterns and self-confidence in Mobile Legends esports athletes, which is related to the communication pattern that a Mobile Legends esports athlete needs to be more confident, namely a multi-directional communication pattern where all players can communicate thoroughly when inside competitions, evaluations, even when giving ideas to each other. The conclusion of the research regarding the relationship between communication patterns and self-confidence in MLBB esports athletes in Banjarbaru City is that they have good communication so that a team of athletes has strong self-confidence for a team that always wins, in contrast to a team that often experiences defeat, they always miscommunication occurs so that mistakes frequently occur in

matches, therefore good communication will make athletes themselves have high self-confidence in a team and will create calm in the game.

Keywords: communication patterns, Esports Mobile Legend

PENDAHULUAN

Dunia di masa sekarang telah memasuki abad ke 22 yang mana pada abad ke 22 ini perkembangan *smartphone* yang kian mempengaruhi kehidupan baik dalam bidang ekonomi, sosial, pendidikan, dan hiburan. Di era *modern* setiap orang mudah dalam mengakses media massa. Media massa memudahkan kita untuk terhubung dengan orang lain secara mendunia (Ridho, 2023). Di era teknologi saat ini yang semakin canggih termasuk *gadget* yang maju, sudah menjadi kebutuhan hidup manusia pada saat ini sehingga tidak bisa di pisahkan. Dikarenakan *gadget* saat ini tidak bisa di pungkiri lagi banyak waktu yang terbuang gara-gara *gadget* pada kehidupan manusia dalam sehar-harinya (Kasingku & Sanger, 2023). Pada zaman atau era saat ini yaitu digital, olahraga yang bisa di mainkan melalui gadget atau olahraga teknologi pada era saat ini sangat banyak di kehidupan masyarakat yang bisa kita ketahui yaitu *Esport*. *Esport* sama dengan olahraga lainnya individu yang bisa adu ketangkasannya dan juga kelompok sebagai kekompakan atau kerjasamanya dengan suatu permainan berupa video animasi atau game dengan berbasis kompetitif (Khudzaifah et al., 2023). Pada *Esport* terdapat beberapa macam game yaitu berupa *AOV*, *Free-Fire*, *PUBGM*, dan *Mobile Legends*, Dalam kehidupan remaja saat ini bahwasanya game *online* ini sangat trending bahkan mereka beralasan bahwa bermain *game Mobile Legends* ini boisa saja menghilangkan penatnya (Putri et al., 2021). *Esport* telah didefinisikan sebagai “kompetisi video game yang terorganisir” (Jenny et al., 2017).

Esport telah dikategorikan ke dalam tiga kategori besar, yaitu Penembak Orang Pertama atau biasanya di sebut FPS (*First Person Shooter*), biasanya namanya juga tidak asing di kalangan manusia yang bermain *game online* yaitu *MOBA (Multiplayer Battle Arena)* da nada beberapa jenis *game Esport*. Semua permainan elektronik dalam penelitian ini adalah *MOBA*, namun di *Rocket League* para atlet elektronik dapat mencapai peringkat online baik dalam pertandingan solo maupun tim. Meskipun game-game tersebut berbeda dalam hal mekanismenya, semua game tersebut serupa dalam hal permainan invasi, di mana tujuannya adalah memasuki wilayah lawan untuk mencapai tujuan seperti mencetak gol atau menghancurkan menara (Trotter et al., 2021). *Mobile Legend* merupakan *game* yang sangat di minati dalam kategori kelompok ataupun bisa disebut *multiplayer* di bandingkan game yang sama dengan *Mobile Legend* contohnya game *AOV (Arena Of Valor)*. Permainan pada *game Elektronik* seperti *Mobile Legends* sudah banyak mengadakan turnamen yang levelnya Nasional dan Internasional, jadi bukan hanya tentang bermain game saja bahkan cuman menghilangkan penat saja, bahkan atlet *game* ini banyak yang berasal dari negra Indonesia (Wijaya & Paramita, 2019)(Nawawi et al., 2021)(Yogatama et al., 2019). Pada saat bermain *game MLBB* banyak saluran komunikasi *verbal* yang bisa kita gunakan untuk bermain bersama team seperti atlet-atlet dengan cara menggunakan *microphone* dan *voice chat* yang ada di dalam *game* tersebut bahkan di luar game pun bisa berkomunikasi dengan adanya aplikasi *discord*, bahkan ada komunikasi *non verbal* yang bisa di gunakan yaitu *sticker* dan *emoticon* yang tersedia, Pada bentuk komunikasi *verbal* seperti mabar dengan team atau main bersama, kemudian ada *squad* yang bisa di bentuk menjadi team, untul bentuk komunikasi secara *no verbal* yang digunakan dalam permainan yaitu istilah khusus seperti tidak bisa bermain atau kata bahasanya dalam permainan ini *noob* (tidak

hebat) *AFK* (tidak memainkan permainannya atau meninggalkan pertandingan) dan banyak lagi istilahnya (Valentina & Sari, 2019).

Kegiatan yang dilakukan manusia dalam bersosialisasi atau berinteraksi terhadap orang lain pada kehidupannya di lingkungan luar maupun dalam atau lainnya merupakan komunikasi (Chairunnisa, 2013; Kustanti & Prihmayadi, 2017)). Komunikasi menjadi indikator penting bagi manusia untuk menjalin interaksi sosial dan saling berhubungan (Alqadri, 2018). Adapun faktor terhubung atlet dan pelatih dalam pengembangan prestasi yaitu komunikasi, Komunikasi merupakan jembatan antara interaksi orang terhadap orang lain ataupun kelompok guna menyamakan persepsi (Alfariza & Aw, 2023). Kepercayaan pada diri sendiri bahkan prestasi atlet keduanya hal yang sangat tidak bisa di pisahkan (Lokananta, 2022).

Peneliti melakukan penelitian aspek psikologi atlet bahwa pola komunikasi terdapat hubungan atau tidak terhadap kepercayaan diri seorang atlet, alasan yang lain bahwa kurangnya penelitian orang lain tentang aspek psikologi terhadap seorang atlet, banyaknya penelitian tentang pengaruh, kecanduan dan analisis.

Tujuan utama pada penelitian yang di lakukan peneliti yaitu untuk menganalisa atau mengetahui Hubungan antara pola Komunikasi atlet terhadap Kepercayaan Diri permainan pada *Esport* tim *Mobile Legend*. Harapannya Hubungan Pola Komunikasi terhadap atlet *Esport Mobile Legend* yaitu menambahkan wawasan terhadap atlet betapa pentingnya Komunikasi di luar *game* maupun *ingame* dan untuk meningkatkan pola komunikasi seorang atlet *Esport Mobile Legend* terhadap sebuah tim dengan melakukan beberapa cara pola komunikasi yang terarah atau komunikasi yang sangat bagus terhadap team.

KAJIAN TEORI

Pada zaman atau era saat ini yaitu digital, olahraga yang bisa di mainkan melalui gadget atau olahraga teknologi pada era saat ini sangat banyak di kehidupan masyarakat yang bisa kita ketahui yaitu *Esport*. *Esport* sama dengan olahraga lainnya individu yang bisa adu ketangkasannya dan juga kelompok sebagai kekompakan atau kerjasamanya dengan suatu permainan berupa video animasi atau game dengan berbasis kompetitif (Khudzaifah et al., 2023). Pada *Esport* terdapat beberapa macam game yaitu berupa *AOV*, *Free-Fire*, *PUBGM*, dan *Mobile Legends*, Dalam kehidupan remaja saat ini bahwasanya game *online* ini sangat trending bahkan mereka beralasan bahwa bermain *game Mobile Legends* ini boisa saja menghilangkan penatnya (Putri et al., 2021). *Esport* telah didefinisikan sebagai “kompetisi video game yang terorganisir” (Jenny et al., 2017).

Esport telah dikategorikan ke dalam tiga kategori besar, yaitu Penembak Orang Pertama atau basanya di sebut FPS (*First Person Shooter*), biasanya namanya juga tidak asing di kalangan manusia yang bermain *game online* yaitu *MOBA (Multiplayer Battle Arena)* da nada beberapa jenis *game Esport*. Semua permainan elektronik dalam penelitian ini adalah *MOBA*, namun di *Rocket League* para atlet elektronik dapat mencapai peringkat online baik dalam pertandingan solo maupun tim. Meskipun game-game tersebut berbeda dalam hal mekanismenya, semua game tersebut serupa dalam hal permainan invasi, di mana tujuannya adalah memasuki wilayah lawan untuk mencapai tujuan seperti mencetak gol atau menghancurkan menara (Trotter et al., 2021). *Mobile Legend* merupakan *game* yang sangat di minati dalam kategori kelompok ataupun bisa disebut *multiplayer* di bandingkan game yang sama dengan *Mobile Legend* contohnya game *AOV (Arena Of Valor)*. Permainan pada *game Elektronik* seperti *Mobile Legends*

sudah banyak mengadakan turnamen yang levelnya Nasional dan Internasional, jadi bukan hanya tentang bermain game saja bahkan cuman menghilangkan penat saja, bahkan atlet *game* ini banyak yang berasal dari negara Indonesia (Wijaya & Paramita, 2019)(Nawawi et al., 2021)(Yogatama et al., 2019). Pada saat bermain *game MLBB* banyak saluran komunikasi *verbal* yang bisa kita gunakan untuk bermain bersama team seperti atlet-atlet dengan cara menggunakan *microphone* dan *voice chat* yang ada di dalam *game* tersebut bahkan di luar *game* pun bisa berkomunikasi dengan adanya aplikasi *discord*, bahkan ada komunikasi *non verbal* yang bisa di gunakan yaitu *sticker* dan *emoticon* yang tersedia, Pada bentuk komunikasi *verbal* seperti mabar dengan team atau main bersama, kemudian ada *squad* yang bisa di bentuk menjadi team, untul bentuk komunikasi secara *no verbal* yang digunakan dalam permainan yaitu istilah khusus seperti tidak bisa bermain atau kata bahasanya dalam permainan ini *noob* (tidak hebat) *AFK* (tidak memainkan permainannya atau meninggalkan pertandingan) dan banyak lagi istilahnya (Valentina & Sari, 2019).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. dengan jenis penelitian metode hubungan atau korelasi. Metode yang di gunakan adalah metode *survey deskriptif* dengan teknik pengambilan sampel di pilih secara *purposive sampling* dengan kategori team yang selalu mengikuti kompetitif dan selalu mengalami kekalahan dan kemenangan dalam setiap kompetitif. Populasi atlet Kota Banjarbaru yaitu berjumlah 20 team sebanyak 100 orang, Kemudian sampel yang akan menjadi partisipan pada penelitian ini sebanyak 20 orang dari 4 *Team* yang ada di kota Banjarbaru.

Keberhasilan dari penelitian di tentukan oleh alat ukur dan instrumen yang digunakan sebagai hasil dari sebuah data yang akan menjawab pertanyaan penelitian sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Maka Instrumen yang digunakan yaitu kuisisioner. Kuisisioner adalah salah satu alat yang di gunakan untuk memperoleh respon dari *player*. Kuisisioner penelitian pola komunikasi yang di gunakan peneliti yaitu dengan nilai *reliabilitas* sebesar 0,914 untuk kategori *reliabilitas* sangat tinggi sesuai dalam uji coba instrumen dari peneliti dengan melakukan validasi sampel terhadap 20 orang.

Kuesioner percaya diri penelitian yang di gunakan peneliti yaitu dari peneliti kemudian di kembangkan oleh peneliti. Terdiri dari 41 pertanyaan yang berisikan pertanyaan negatif dan positif dan memiliki 6 faktor/indikator, untuk pertanyaan disajikan pada table berikut :

Tabel 1
Butir Pertanyaan Instrumen

Valiabel	Indikator
	Pola Komunikasi Satu Arah
	Pola Komunkasi Dua Arah
	Pola Komunikasi Multiarah

Tabel 2
Item Pertanyaan Instrumen
Percaya Diri

Variabel	Faktor/Indikator
Kepercayaan Diri	Keyakinan Pada Kemampuan Diri
	Optimisme

Obyektif
Konsekuen
Rasional Atau Realistis

Teknik pengambilan datanya yaitu dengan penyebaran angket secara *Offline* dan melakukan wawancara terhadap team dengan mendatangi ke *gaming house team* yang nantinya akan dianalisa total skor. Dan analisis data menggunakan uji korelasi *pearson* dengan patokan $R_{hitung} > R_{tabel}$ (0,441) atau nilai $sig < \alpha = 0,05$ *Statistical Package for the Sosial Sciences* (SPSS) untuk mengetahui hubungan pola komunikasi terhadap kepercayaan diri pada tiap sub dimensi berdasarkan team yang ada di kota Banjarbaru yang selalu mengikuti kompetisi tapi selalu menelan kekalahan.

HASIL PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisa hubungan antara Pola Komunikasi terhadap Percaya Diri pada Atlet *Esport Mobile Legends*, Hubungan Pola Komunikasi terhadap atlet *Esport mobile legend* yaitu menambahkan wawasan terhadap atlet betapa pentingnya Komunikasi di luar *game* maupun *ingame* dan untuk meningkatkan pola komunikasi seorang atlet *Esport Mobile Legend* terhadap sebuah tim dengan melakukan beberapa cara pola komunikasi yang baik dan benar, maka di dapat hasil sebagai berikut :

Tabel 3
Hubungan Antara Pola Komunikasi terhadap Percaya Diri pada Atlet *Esport Mobile Legends*

<i>Descriptive Statistics</i>				
	N	Mean	Std. Deviation	Variance
Pola Komunikasi	20	69,75	7,19	51,67
Kepercayaan diri	20	80,45	12,25	150,05

Dari tabel 1 diketahui untuk *statistic deskriptif* pola komunikasi mean yaitu 69,75, *Std. Deviation* 7,19, *Variance* 51,67 dan untuk *statistic deskriptif* kepercayaan diri mean yaitu 80,45, *Std. Deviation* 12,25, *Variance* 150,05. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji *pearson correlation* didapatkan hasil :

Tabel 4
Uji Hipotesis Menggunakan Uji *Pearson Correlation*

<i>Correlations</i>			
		Pola Komunikasi	Kepercayaan diri
Pola Komunikasi	<i>Pearson Correlation</i>	1	.814**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Kepercayaan diri	<i>Pearson Correlation</i>	.814**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

***. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).*

Di ketahui dari tabel di atas nilai *pearson correlation* (Rhitung) untuk pola komunikasi dan kepercayaan diri sebesar 0,814 lebih besar dari R_{tabel} 20 sampel sebesar 0,444. Dan nilai Sig, (2-tailed) untuk pola komunikasi dan kepercayaan diri sebesar 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Maka di simpulkan terdapat hubungan antara pola komunikasi terhadap percaya diri pada atlet *mobile legends*.

PEMBAHASAN

Dari analisis di atas maka hubungan pola komunikasi terhadap percaya diri pada atlet *Esport Mobile Legends* yaitu berhubungan. Menurut Effendy (1989:32) di dalam Joko & Marta, (2017), pola komunikasi itu terbagi menjadi tiga yaitu pola komunikasi secara satu arah, secara dua arah, dan multiarah (Handika et al., 2019). Pola komunikasi yang baik akan membuat kepercayaan diri pada atlet meningkat (Olahraga et al., 2023; Sosiawan, 2022). Pola komunikasi satu arah yang digunakan atlet *esport mlbb* yaitu penyampaian pesan kapten terhadap *player* dalam satu team dimana *player* lain hanya mendengarkan. Pola komunikasi dua arah yang digunakan di atlet *esport mlbb* yaitu kapten team menyampaikan apa pesan dan dapat di bantah atau bisa saling tukar fungsi dalam menjalani fungsi mereka. Pola komunikasi multi arah yang di gunakan di atlet *esport mlbb* yaitu dengan cara berdiskusi seluruh *team*, evaluasi setiap hasil pertandingan, saling memberi ide satu sama lain di dalam team, sehingga Pola komunikasi yang baik dan benar dapat membuat atlet sangat percaya diri dalam pertandingan. Oleh karena itu, pola komunikasi berhubungan dengan percaya diri pada atlet *esports Mobile Legend*.

Pola Komunikasi yang di butuhkan seorang atlet *esport Mobile Legends* yaitu pola komunikasi secara multi arah dimana seluruh *player* dapat berkomunikasi secara menyeluruh ketika di dalam pertandingan, ketika dalam evaluasi, bahkan saat dalam memberikan ide satu sama lainnya, jadi pola komunikasi yang di butuhkan atlet yaitu pola komunikasi multi arah.

Komunikasi akan tidak baik ketika salah satu dari atlet memiliki sifat tidak percaya pada kemampuan diri sendiri (*self doubt*), dipengaruhi banyak adanya miskomunikasi antar atlet di dalam sebuah *team*, akan banyak melakukan beberapa kesalahan dalam team, saling menyalahkan sehingga penyebab di komunikasi antar atlet kurang, tidak terbuka satu sama lain, tidak mau memberi/menerima ide masukan dalam evaluasi, sehingga dalam keberhasilan team *esport mobile legends* kecil karena adanya komunikasi yang kurang dan adanya kecendrungan sendiri.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang hubungan pola komunikasi terhadap percaya diri, pada atlet *Esport MLBB* yang ada di Kota Banjarbaru sebanyak 20 orang dari 4 team yang dimana 2 team yang selalu menang dan 2 team yang selalu kalah, komunikasi yang dilakukan 2 team kemenangan mereka memiliki komunikasi yang baik sehingga satu team atlet tersebut memiliki kepercayaan diri yang kuat, berbeda dengan 2 team yang sering mengalami kekalahan mereka selalu terjadi miskomunikasi sehingga kesalahan dalam pertandingan sering terjadi, oleh karena itu komunikasi yang baik akan menjadikan atlet sendiri memiliki kepercayaan diri yang tinggi di sebuah team dan akan menciptakan ketenangan dalam pertandingan. Komunikasi yang kurang akan membuat rasa tidak percaya diri terhadap atlet sehingga terjadi beberapa kesalahan, untuk itu hubungan pola komunikasi terhadap kepercayaan diri atlet *esport Mobile Legends* memiliki hubungan.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Bambang Syamsul. 2015. Psikologi Sosial. Bandung: CV Pustaka Setia. Alfariza,

- G., & Aw, S. (2023). Strategi Komunikasi Interpersonal Pelatih Bagi Prestasi Atlet Taekwondo Rahmi Kurnia Taekwondo School (Rkts) Daerah Istimewa Yogyakarta (Diy) Interpersonal Communication Strategy Coaches for Taekwondo Athlete Achivement in Rahmi Kurnia Taekwondo School S. *Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/lektur.v5i1.19140>
- Alqadri, F. (2018). Strategi Komunikasi Interpersonal Antara Pelatih Dan Pemain Futsal (Penerapan Komunikasi Efektif Tim Kancil WHW & Radit FC Kota Pontianak) *SKRIPSI*.
- Chairunnisa, S. (2013). Respon mahasiswi fakultas ilmu dakwah dan ilmu komunikasi terhadap komunitas hijaber di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Handika, K. D., Sudarma, I. K., & Murda, I. N. (2019). Analisis Penggunaan Ragam Bahasa Indonesia Siswa dalam Komunikasi Verbal. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 358. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19284>
- Isti, P. (2010). Isti Pujihastuti Abstract. Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian, 2(1), 43–56.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport.” *Quest*, 69(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Joko, S., & Marta, R. F. (2017). Etnografi Komunikasi Pada Tiga Generasi Anggota Perkumpulan Marga Ang Di Bagansiapi-Api. *Komunikatif*, 6(1), 51–59.
- Kasingku, J., & Sanger, A. H. F. (2023). Dunia Digital vs Dunia Rohani: Dilema Dalam Pertumbuhan Anak. *Journal of Education Research*, 4(3), 1325–1330. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.476>
- Khudzaifah, K., Kristiyanto, A., Aprilijanto, T., & Riyadi, S. (2023). Analisis E Sport Sebagai Cabang Olahraga Baru. *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin (SinaMu)*, 4, 416. <https://doi.org/10.31000/sinamu.v4i1.7923>
- Kustanti, D., & Prihmayadi, Y. (2017). Problematika Budaya Berbicara Bahasa Inggris Dewi Kustanti Yadi Prihmayadi. *Jurnal Al-Tsaqafa*, 14(01), 172.
- Lokananta, A. C. (2022). Pelatihan Kepercayaan Diri & Public Speaking Pada Anggota Porserosi Banten. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(6), 567. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i6.6310>
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1), 46–54. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>
- Olahraga, P. T., Bryan, A., & Loisa, R. (2023). *Komunikasi Antara Pelatih dengan Pemain dalam Membangun*. 275–281.
- Putri, R. C. S., Budiyono, & Kokotiasa, wawan. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7. <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Ridho, A. (2023). Kontribusi Bahasa Arab Di Media Massa dalam Penyebaran Dakwah Islam. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik*, 01(02), 269–281. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jiksp/article/view/490%0Ahttps://jurnal.ittc.web.id/index.php/jiksp/article/download/490/454>
- Sosiawan, E. A. (2022). Model Komunikasi Kepelatihan untuk Peningkatan Prestasi Atlet. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 19(3), 352.

<https://doi.org/10.31315/jik.v19i3.4734>

- Trotter, M. G., Coulter, T. J., Davis, P. A., Poulus, D. R., & Polman, R. (2021). Social Support, Self-Regulation, and Psychological Skill Use in E-Athletes. *Frontiers in Psychology*, 12(November). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.722030>
- 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>
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>
- Yogatama, I. K. S., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus : Mobile Legends : Bang-Bang !). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2558–2566. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4742>