

PERILAKU KOMUNIKASI MAHASISWA PEGIAT GAMEONLINE

Ahmad Zikri Sumantri, Undang Suryatna, Ali Alamsyah Kusumadinata

Ps. Sains Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Djuanda Bogor
Email: zikriahmad3@gmail.com, undanganwar@gmail.com
alialamsyahkusumadinata@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini menjelaskan perilaku komunikasi pengguna *game online mobile legend* yang terjadi di lingkungan penggunanya baik secara komunikasi langsung maupun tidak langsung sehingga dapat dilihat dari segi etika komunikasi pengguna game online. Fenomena *gameonline* sebagai gaya hidup di berbagai belahan dunia saat ini cukup mencengangkan. Lokasi penelitian dilakukan di Fisip Universitas Djuanda Bogor kususnya mahasiswa komunikasi. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Hasil dari perhitungan WMS untuk peubah etika komunikasi didapatkan skor rata-rata sebesar 3,55 yang menurut penafsiran berada pada kategori baik. Sedangkan pada hasil perhitungan WMS untuk Peubah perilaku komunikasi didapatkan skor rata-rata sebesar 3,74 yang menurut penafsiran berada pada kategori baik. Hubungan antara *game online Mobile Legend* dengan Perilaku Komunikasi. Hasilnya dari pengujian hipotesis pada koefisien korelasi *rank spearman's* peubah (X) terhadap peubah (Y) sebesar 0,496 yang artinya variable (X) memenuhi kriteria sebagai pengaruh terhadap peubah (Y) dengan tingkat hubungan sedang. selanjutnya pada pengujian signifikansi didapatkan nilai $0,002 < 0,1$ maka H_a diterima, artinya bahwa ada hubungan yang signifikan antara (X) ke peubah (Y). Lalu untuk mengetahui diterima dan ditolaknya hipotesis peneliti melakukan penghitungan uji t dan didapatkan hasil t hitung besar 3,281 dan diketahui bahwa t tabel (N=33) adalah 1,692, Maka t hitung > t tabel yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada hubungan yang signifikan antara (X) terhadap (Y) dan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi yang diberikan peubah (X) terhadap peubah (Y) peneliti melakukan pengujian koefisien determinasi dan didapatkan nilai sebesar 23,26% dan kontribusi faktor lain adalah sebesar 76,74%.

Kata Kunci : Etika pengguna, Perilaku Komunikasi, Hubungan Perilaku

Abstract

This study aimed to see the communication behavior of mobile legend online game users that occur in the user environment both directly and indirectly so that it can be seen in terms of communication ethics of online game users. The phenomenon of online gaming as a lifestyle in various parts of the world today is quite astonishing. The location of the study was conducted at the Faculty of Social Sciences, Djuanda University, especially the communication student. This research method uses quantitative descriptive. The approach used in this study is a quantitative approach. The results of the WMS calculation for the Communication Ethics Variable obtained an average score of 3.55 which according to the interpretation was in the good category. While the results of the calculation of the WMS for the communication behavior variable obtained an average score of 3.74 which according to the interpretation is in the good category. The relationship between *online game mobile legend* and communication behavior. the result of hypothesis testing on rank spearman's correlation coefficient variable (X) on variable (Y) is 0.496 which means that variable (X) meets the criteria as an influence on Variable (Y) with moderate relationship level. Furthermore, in significance testing obtained value $0.002 < 0.1$ then H_a is accepted, meaning that there is a significant relationship between (X) to variable (Y). Then to find out the acceptance and rejection of the hypothesis the researcher calculated the t test and obtained the result of t count 3,281 and it was found that t table (N = 33) was 1,692, then $t_{counted} > t_{table}$ which meant that H_0 was rejected and H_a was accepted which meant that there was a relationship significant between (X) to (Y) and to find out how many contributions given variables (X) to Variables (Y) the researcher conducted the Determination Coefficient and obtained a value of 23.26% and the contribution of other factors was 76.74%.

Keywords: User Ethics, Communication Behavior, Behavioral Relations.

PENDAHULUAN

Hadirnya teknologi memberikan dampak yang baik dan bermanfaat bagi pengguna internet. Terlebih bagi masyarakat yang menyukai gameonline. Hal ini memberikan tantangan tersendiri bagi pegiat games. Tak terlepas bagi pemuda/ remaja/ mahasiswa dalam mengisi waktu luangnya. Mobile Legends salah satu aplikasi game online yang dimainkan melalui ponsel pintar dalam bentuk (MOBA) Mobile Online Battle Arena. Pegiat dapat mengontrol satu karakter yang biasa disebut hero untuk berperang bersama pegiat lainnya dalam satu tim bekerjasama menghancurkan base tim lawan. Mobile legend memiliki beberapa mode permainan yaitu classic, brawl, custom dan yang paling penting adalah mode ranked, mode permainan untuk meningkatkan strata akun game, setelah memenangkan pertarungan para pegiat dapat penambahan bintang jika kalah dalam pertandingan akan kehilangan bintang. Permainan mobile legends memberikan tantangan tersendiri bagi pegiat hingga mampu melupakan aktivitas waktu dan kegiatan. Asumsi tulisan ini dibuat bahwa gameonline mampu mempengaruhi perilaku pemuda dalam hal ini adalah mahasiswa dengan etika komunikasi yang dimilikinya membuat terjadinya perubahan perilaku komunikasi individu seseorang.

Gameonline saat ini sudah menjadi gaya hidup, dampak dari teknologi yang semakin berkembang gameonline dapat diakses hanya dengan menggunakan ponsel dan internet, hal ini berdampak pada pola komunikasi dalam lingkungan sosial. Guno (2018) menemukan bahwa kebanyakan pegiat gameonline memiliki kecenderungan terhadap candu. Sehingga berdampak pada perilaku dan penyimpangan perilaku yang berdampak pada keluarga dan kesehatan bagi pegiat. Kecanduan gameonline secara tidak langsung berdampak pada pegiat game online yang menimbulkan perilaku baik dan buruk. Fauziah (2013) menemukan bahwa pegiat gameonline banyak diminati oleh kalangan remaja, hal ini berdampak pada perilaku yang mendorong kepada aspek positif dan negatif. Dampak positif dilihat dari banyaknya relasi yang didapat oleh pegiat, memahami bahasa asing pada dialog game dan prolog game, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis dalam situasi tertentu. Dampak negatif dilihat dari perilaku kecanduan, menyita waktu, bahkan sampai pada level autisme ringan.

Afandi (2013) menyatakan bahwa pegiat gameonline sulit untuk melakukan komunikasi secara tatap muka serta kurang efektifnya komunikasi yang dilakukan dampak dari permainan gameonline sehingga menimbulkan sikap acuh terhadap komunikasi yang terjadi di sekitarnya. Giandi (2012) menyatakan pegiat gameonline memiliki perbedaan cara berkomunikasi, pegiat gameonline akan cenderung berkomunikasi secara pasif terhadap komunikasi di lingkungan sekitar dibandingkan dengan komunikasi yang terjadi di dalam permainan. Hal ini ditunjukkan

dengan perilaku pegiat yang kurang memperhatikan dan memahami situasi komunikasi yang sedang terjadi, pegiat gameonline seharusnya bisa membedakan komunikasi yang terjadi di dunia nyata dan dunia virtual, cara berkomunikasi antara pegiat gameonline dengan lawan bicara di lingkungan sosial sangat jauh berbeda dengan komunikasi didalam permainan.

Istiyanto (2016) menyebutkan bahwa teknologi utamanya turunannya seperti gameonline, film serta program aplikasi lainnya mengubah cara anak berperilaku dan berhubungan dengan orang lain. Siregar dan Muljono (2017) menunjukkan dari hasil penelitiannya bahwa perubahan itu dipengaruhi oleh agsivitas remaja dalam berteman dan berinteraksi terhadap teknologi serta situasional yang mendukung remaja. Sukrillah et al. (2017) menyebutkan bahwa teknologi mampu diarahkan kemana saja oleh pengguna apakah kearah yang positif ataupun negatif. Lestari et al. (2018) menemukan bahwa adanya perilaku peniruan dari remaja terhadap tayangan dari sebuah teknologi yang ditontonnya. Sehingga asumsi peneliti dan ingin membuktikan bahwa adanya hubungan yang nyata antara etika komunikasi dan perilaku komunikasi.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui etika komunikasi pengguna gameonline dikalangan mahasiswa, (2) Mengetahui perilaku komunikasi pemain gameonline dikalangan mahasiswa, (3) Menganalisis hubungan etika komunikasi terhadap perilaku komunikasi mahasiswa.

Metodologi Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif merupakan dasar bagi semua penelitian. Penelitian deskriptif dapat dilakukan secara kuantitatif agar dapat dilakukan analisis statistik (Basuki 2006). Sampel penelitian yang diambil adalah mahasiswa Komunikasi, Universitas Djuanda di Bogor dengan penarikan jumlah sampel dilakukan secara nonprobabilitas sejumlah 35 orang. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara terpilih kebetulan dengan kriteria memiliki hobi dan ketertarikan terhadap game online. Data dikumpulkan secara primer dengan kuesioner serta sekunder dengan studi kepustakaan. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu uraian yang berupa penggambaran untuk menjelaskan jawaban yang diberikan responden dalam kuesioner. Teknik analisis data ini menggunakan rumus WMS (*Weight Mean Score*). Sedangkan skala pengukuran penelitian ini menggunakan skala likert. Data yang diperoleh dilakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu dengan setiap item pertanyaan. Setelah data tersebut

Commented [H1]: Teknik sampling non probabilitas apa yang dipakai? Purposive, snowball atau apa?

benar-benar mampu memberikan makna dilanjutkan dengan mengkategorikan dan mencari alasan penjelasan dari temuan yang dihasilkan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Etika komunikasi pegiat *Game Online* adalah nilai tatalaku yang dimiliki oleh pegiat *gameonline* dalam melakukan tindakan sosial dalam komunikasi. Seberapa besar pemahaman mahasiswa komunikasi terhadap etika komunikasi selaku pegiat *game online*. Etikasi komunikasi terbagi atas lima yaitu (1) *respect* yang berarti sikap menghargai dalam berkomunikasi, (2) *empathy* yaitu kemampuan untuk memposisikan diri ketika sedang berkomunikasi, (3) *audible* mengandung arti menyampaikan informasi dan dapat dapat didengar atau dimengerti ketika menyampaikan pesan, (4) *clarity* adalah kejelasan dari pesan yang di terima dari pemberi informasi, (5) *humble* yaitu sikap rendah hati, dalam arti sebagai bentuk komunikasi menghargai terhadap komunikasi sebagai penerima pesan. Etika komunikasi pegiat game online dapat dikatakan baik.

Data responden pegiat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pegiat yang memiliki hobi *game online* terkategori baik dengan skor 3,55 yang memiliki arti bahwa pegiat *gameonline* masih memiliki tatalaku yang baik. Tatalaku tersebut ditunjukkan dalam interaksi secara langsung dan tidak langsung melalui media. Secara langsung dilakukan dengan cara tatap muka. Media, tidak langsung dilakukan dengan respon pegiat terhadap pesan dan panggilan masuk melalui ponsel pintar.

Secara langsung etika yang ditampakan dalam bentuk emosional berupa kesal atau senang, sapaan, keterbukaan terhadap pesan dan ajakan berbicara atau berdiskusi baik secara individu maupun kelompok dari teman dan keluarga, Secara tidak langsung etika yang di tampilkan dalam bentuk tanggapan (*feedback*) terhadap notifikasi pesan yang masuk dan panggilan masuk dari teman atau keluarga pada ponsel pegiat *game oline*. Sejauh ini etika menunjukkan masih dalam bentuk hal yang wajar dan dapat ditolerir oleh lawan komunikasi. Tampilan hasil analisa ini diambil dalam bentuk Tabel 1 rekapitulasi peubah etika komunikasi peggiat *gameonline*.

Tabel 1. Rekapitulasi etika komunikasi gameonline

Peubah	Indikator	Skor	Kriteria Penafsiran
Etika Komunikasi	<i>Respect</i>	3,52	Baik
	<i>Empathy</i>	3,52	Baik
	<i>Audible</i>	3,55	Baik
	<i>Clarity</i>	3,68	Baik
	<i>Humble</i>	3,52	Baik
Jumlah	Total	17.79	
	Rerata	3,55	Baik

Keterangan : 1-,23 = Tidak baik ; 2,4-3,7 = Kurang baik; 3,7-5 = Baik

Istiyanto (2016) menyebutkan bahwa dampak dari teknologi memberikan dampak perubahan bagi kalangan pemuda hingga mampu merubah kepercayaan etika yang dimiliki. Penelitian yang dilakukan di pegiat gameonline di suatu kampus di Bogor menunjukkan bahwa perkembangan gameonline dan pemanfaatan teknologi tidak begitu mengubah etika atau cara pemuda melakukan interaksi dengan sesamanya dalam komunikasi. Meskipun Siregar dan Muljono (2017) menyebutkan bahwa ada kecenderungan faktor situasional dan agresivitas remaja sangat mempengaruhi kehidupan remaja untuk mengubah pengetahuan terhadap etika yang dimiliki. Temuan ini memperlihatkan bahwa kontrol pegiat *gameonline* oleh mahasiswa di Bogor mampu membagi dan memilah interaksi, kapan harus bermain *gameonline* dan kapan harus berinteraksi dengan orang lain tanpa meninggalkan kesopanan dan adab dalam pergaulan. Hal ini tak terlepas dari adab dan disiplin pergaulan yang sering dilakukan baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan bermain.

A. Perilaku Komunikasi Pegiat *Gameonline*

Perilaku komunikasi pegiat *gameonline* adalah iteraksi dan keputusan untuk menanggapi situasi komunikasi di lingkungan sosial, dapat berupa perilaku baik dan buruk ketika sedang bermain game online. dilihat dari respon pegiat *gameonline* baik komunikasi secara langsung maupun tidak langsung. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan yaitu, (1) perhatian yang berarti pegiat *gameonline* memiliki kepekaan terhadap suatu komunikasi pada lingkungannya, (2) pengertian yang berarti pegiat *gameonline* dapat memahami pesan yang diterima dalam lingkungan sosial, (3) penerimaan, yang berarti pegiat game online dapat mengambil keputusan sehingga memiliki kesediaan merubah sikap tiga hal penting dalam

perilaku komunikasi saliang berhubungan antara perilaku perhatian yang berlanjut pada perilaku pengertian dan berakhir pada perilaku penerimaan.

Data responden pegiat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pegiat yang memiliki hobi *gameonline* terkategori baik dengan skor 3,74 yang memiliki arti bahwa pegiat *gameonline* memiliki sikap baik terhadap komunikasi di lingkungan sosial ketika sedang bermain *game online*. Sikap tersebut ditunjukkan dalam interaksi secara langsung dan tidak langsung melalui media. Secara langsung pegiat akan ikut berinteraksi, memahami, dan berhenti bermain ketika sedang memainkan game online dalam lingkungan sosial. Media tidak langsung dilakukan dengan , dan menjawab panggilan melalui ponsel pintar.

Secara langsung perilaku yang ditampakkan dalam bentuk kesediaan membalas pesan atau menjawab panggilan dan memiliki kesediaan untuk berhenti sejenak bermain game online untuk menanggapi interaksi dari teman dan keluarga baik secara individu maupun kelompok dari teman dan keluarga, Secara tidak langsung perilaku yang di tampakan dalam bentuk kesediaan merespon pesan dan panggilan masuk dari teman atau keluarga pada ponsel penggiat *game oline*. Se jauh ini perilaku penggiat game dilihat baik. Tampilan hasil analisa ini ditampilkan dalam bentuk Tabel 2 rekapitulasi peubah perilaku komunikasi penggiat *gameonline*.

Tabel 2 Rekapitulasi peubah perilaku komunikasi penggiat *gameonline*

Peubah	Indikator	Skor	Kriteria
			Penafsiran
Perilaku Komunikasi	Perhatian	3,75	Baik
	Pengertian	3,72	Baik
	Penerimaan	3,77	Baik
Jumlah	Total	11,24	
	Rerata	3,74	Baik

Keterangan : 1-,23 = Tidak baik ; 2,4-3,7 = Kurang baik; 3,7-5 = Baik

Romadhoni (2017) menyebutkan bahwa pengguna *gameonline* memiliki perilaku komunikasi yang unik sehingga membentuk perilaku tersendiri dari luar pegiat *game*. Pengguna game menciptakan komunikasi secara primer, sekunder dan sirkuler. Masing-masing memiliki budaya yang berbeda dengan konsekuensi pemahaman yang diterima menjadi bias. Semakin sirkuler pola komunikasi maka tidak akan terbentuk makna yang sama dan memiliki perilaku komunikasi yang menyimpang. Kusumawardani (2015) juga menyebutkan bahwa

perilaku dalam permainan *game* saling mempengaruhi satu dengan yang lain dengan pertimbangan bahwa semakin sering bermain *game* akan mengalami perilaku yang terbiasakan sehingga menjadi tradisinya. Sehingga membentuk perilaku yang *asosiatif* dan *disasosiatif* dimana saling memberikan dukungan dan pengaruh dalam bentuk kompetisi. Perilaku komunikasi pegiat *game* memiliki konsekuensi logis terhadap penggunaan *game*. Data yang ada menunjukkan bahwa pengguna *gamesonline* memiliki perilaku yang beranekragam namun tidak memiliki perubahan pada perilaku komunikasi yang dimiliki. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku komunikasi mahasiswa belum mengalami kontaminasi oleh *gameonline*. Banyak pertimbangan yang menyebabkan tidak mengalami kecanduan antarlain kemampuan komunikasi mahasiswa, norma mahasiswa dan aturan pergaulan yang diterapkan dalam berinteraksi

Hubungan etika komunikasi terhadap perilaku komunikasi pegiat *gameonline* erat kaitannya dengan komunikasi di lingkungan sekitar pegiat *game online*, seberapa besar pemahaman etika berkomunikasi pegiat mempengaruhi perilaku komunikasi yang ditunjukkan oleh perilaku baik atau buruk dalam lingkungan sosial pegiat *gameonline*. Perilaku baik pegiat berupa tanggapan (*feedback*) dan kesediaan untuk melakukan interaksi dalam lingkungan sosial baik secara langsung maupun tidak langsung. Sedangkan perilaku buruk berupa sikap acuh terhadap lingkungan sosial, dan kecanduan. Dari segi etika komunikasi pegiat *gameonline* dapat dikatakan baik apabila memenuhi lima hukum dalam berkomunikasi, yaitu *respect*, *empathy*, *audible*, *clarity* dan *humble* sedangkan perilaku komunikasi pegiat *game online* dapat dikatakan baik apabila memiliki perilaku perhatian, pengertian dan, penerimaan. Hubungan etika komunikasi terhadap perilaku komunikasi pegiat *gameonline* dirasa cukup erat dikarenakan pegiat memiliki etika komunikasi yang baik sehingga perilaku yang ditimbulkan oleh pegiat tidak menunjukkan bahwa *game online* sebagai penghambat komunikasi di lingkungan sosial pegiat tersebut.

Hasil penghitungan nilai hubungan antara peubah (X) etika komunikasi ke peubah (Y) perilaku komunikasi didapat 0,496 ($p < 0,1$). Artinya peubah (X) etika komunikasi memenuhi kriteria sebagai hubungan terhadap peubah (Y) perilaku komunikasi pada taraf 10% dengan tingkata hubungan sangat erat. Hal ini bermakna bahwa perilaku komunikasi merupakan bagian dari etika komunikasi. Perilaku yang baik akan menunjukkan etika komunikasi yang baik dalam komunikasi. Hal ini terlihat dari Tabel 3 hubungan antar peubah antara etika komunikasi dengan perilaku komunikasi.

Tabel 3 Hubungan Antara Etika Komunikasi Terhadap Perilaku Komunikasi

Peubah		Etika Komunikasi	Perilaku komunikasi
<u>Spearman's rho</u>	Etika Komunikasi	Correlation	1.000
		Coefficient	.496**
		Sig. (2-tailed)	.002
	Perilaku Komunikasi	Correlation	.496**
		Coefficient	1.000
		Sig. (2-tailed)	.002
N		35	35

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

Berdasarkan penghitungan uji t didapatkan hasil t hitung besar 3,281 dan diketahui bahwa t tabel (N=33) adalah 1,692 Maka t hitung > t tabel yang berarti ho ditolak dan ha diterima artinya ada hubungan yang signifikan antara (X) Etika Komunikasi ke peubah (Y) Perilaku Komunikasi. Kemudian untuk mengetahui sejauh mana peubah (X) Etika Komunikasi ke peubah (Y) Perilaku Komunikasi dalam penelitian ini, maka digunakan perhitungan koefisien determinasi (Kd) sebesar 23, 26%. Kontribusi peubah (X) Etika Komunikasi terhadap peubah (Y) Perilaku Komunikasi memiliki nilai 23,26% sedangkan kontribusi faktor lain adalah sebesar 76,74%. Hal ini senada yang diungkapkan oleh Siregar dan Muljono (2017) berpendapat bahwa terdapat faktor diluar individu *gamers* yang mempengaruhi perubahan perilaku komunikasi yaitu situasional dan agerivitas serta lingkungan mahasiswa itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Book

Basuki, Sulisty. 2006. Metode Penelitian. Jakarta (ID): Wedatama Widya Sastra.

Journal articles

- Afandi M. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektifitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar kelas 5 SD N 009 Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*. 1 (4):177-187.
- Fauziah ER. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *eJournal Ilmu Komunikasi*. 1 (3): 1-16.
- Giandi AF. 2012. Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online* dengan Menggunakan *Game Online*. Diunduh di <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/901/pdf> [pada 26 September 2018].
- Guno DC. 2018. Gambaran Perilaku Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan. Diunduh pada <http://eprints.ums.ac.id/60199/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>. [pada 26 September 2018].
- Istiyanto SB. 2016. Telepon Genggam dan Perubahan Sosial Studi Kasus dampak negative Media Komunikasi dan Informasi bagi Anak-Anak di Kelurahan Bobosan Purwokerto Kabupaten Banyumas. *Jurnal Komunikasi*. 01(2016): 58-63.
- Kusumawardani SP. 2015. Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang *Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit*). *AntroUnairdotNet*. Vol.IV/No.2/Juli 2015: 154-163.
- Lestari UI, Suryatna U, Kusumadinata AA. 2018. Pengaruh Menonton Tayangan FTV Kuasa Ilahi Terhadap Perilaku Masyarakat. *Jurnal Komunikatio*. 4 (1): 51-62.
- Romadhoni F. 2017. Pola Komunikasi di Kalangan Pecandu *Game Let's Get Rich di Komunitas Xlite Tenggara*. *eJournal Ilmu Komunikasi*. 5 (1) 2017: 235-247.
- Siregar NI, Muljono P. 2017. Pengaruh Perilaku Bermain Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresi Remaja. *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*. 1 (3): 261-276.
- Sukrillah A, Ratnamulyani IA, Kusumadinata AA. 2017. Pemanfaatan Media Sosial Melalui Whatsapp Group FEI Sebagai Sarana Komunikasi. *Jurnal Komunikatio*. 3(2): 95-104.