

KOMUNIKASI KELUARGA ANTARA ORANG TUA DAN REMAJA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DI DESA GUNUNG JAYA KECAMATAN DANGIAKABUPATEN KOLAKA TIMUR

¹⁾Nurlinda Saputri, ²⁾Ashar Hasyim, ³⁾Abdul Sarlan Menungsa

^{1,2&3}Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nahdlatul Ulama Sulawesi Tenggara
Email: nurlindasaputri12@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami bagaimana komunikasi keluarga antara orang tua dan remaja yang mengalami kecanduan pada game online, serta faktor yang menyebabkan kecanduan tersebut. Penelitian ini dilakukan di Desa Gunung Jaya Kabupaten Kolaka Timur. Penelitian ini didasarkan pada teori ketergantungan media oleh Sandra Ball Rokeach dan Melvin DeFleur yang menjelaskan bahwa individu yang semakin bergantung pada media dalam hal ini, game online akan cenderung mengalami perubahan dalam perilaku dan hubungan sosialnya. Menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini melibatkan observasi, wawancara dan dokumentasi pada remaja dan orang tuanya di Desa Gunung Jaya untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang interaksi mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketergantungan pada *game online* mengurangi kualitas komunikasi dalam keluarga, di mana orang tua sering merasa terputus dari anak-anak mereka, sementara remaja merasa tidak dipahami dan mencari pelarian melalui game. Implikasi dari penelitian ini menekankan pentingnya pendekatan komunikasi yang lebih terbuka dan empatik untuk mengurangi ketergantungan remaja pada game online, serta perlunya intervensi yang lebih terstruktur untuk memperbaiki kualitas hubungan keluarga.

Kata Kunci: Komunikasi Keluarga; Remaja; Kecanduan; *Game Online*

Abstract

This study aims to explore and understand the nature of family communication between parents and adolescents who are dependent on online games, as well as the factors that contribute to this dependency. The research was conducted in Gunung Jaya Village, East Kolaka Regency. This study is based on the media dependency theory by Sandra Ball-Rokeach and Melvin DeFleur, which explains that individuals who become increasingly dependent on media—in this case, online games—tend to experience changes in behavior and social relationships. Using a descriptive qualitative method, this research involved observation, interviews, and documentation with adolescents and their parents in Gunung Jaya Village to gain deeper insights into their interactions. The results of the study indicate that online game dependency diminishes the quality of communication within the family, where parents often feel disconnected from their children, while adolescents feel misunderstood and seek escape through gaming. The implications of this study emphasize the importance of a more open and empathetic communication approach to reduce adolescent dependency on online games, as well as the need for more structured interventions to improve the quality of family relationships.

Keywords: Family Communication; Adolescents; Addiction; Online Games

PENDAHULUAN

Komunikasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi merupakan medium penting bagi pembentukan atau pengembangan pribadi untuk kontak sosial (Hutari, 2023). Komunikasi merupakan aktifitas dasar manusia. Dengan komunikasi manusia dapat saling berhubungan satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari. Tidak ada manusia yang tidak terlibat dalam komunikasi (Irfaniniswan et al., 2024).

Komunikasi keluarga sangat penting karena memungkinkan hubungan yang harmonis dan pemahaman tentang kebutuhan dan keinginan anggota keluarga (Kasim et al., 2021). Tujuan komunikasi keluarga adalah untuk mengubah sikap dan perilaku (Astriana et al., 2024). Pola komunikasi keluarga mengalami perkembangan seiring dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi. Munculnya berbagai media baru membuat perubahan signifikan pada pola komunikasi keluarga (Sarlan Menungsa et al., 2023). Kalangan remaja adalah salah satu yang paling terdampak oleh perubahan tersebut. Pada saat ini, komunikasi keluarga seorang remaja sangat dipengaruhi oleh berbagai media baru seperti media sosial dan berbagai layanan hiburan berbasis digital lainnya (Muslan et al., 2021). Perubahan tersebut mempengaruhi perilaku sosial dan komunikasi remaja yang juga akan berdampak pada proses tumbuh dan kembangnya menuju manusia dewasa (Purwitasari et al., 2022).

Seiring dengan perkembangannya kini *game online* bisa di akses di media *smartphone* yang dulu hanya bisa di mainkan di komputer sekarang *game online* bisa di mainkan melalui *smartphone*. Banyak sekali pemain *game online* di *smartphone* dari *game FPS (First Person Shooter)*, *RPG (Role Playing Game)* sampai *game MOBA (Mobile Online Battle Arena)* yang sangat di gandrungi para pemain. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan pemain *game online* tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online* (Febriandari & Nauli, 2016).

Kecanduan adalah ketergantungan yang menetap dan kompulsif pada suatu perilaku atau zat. Kecanduan dapat disimpulkan sebagai suatu sifat yang menetap dan menyebabkan seseorang ingin terus dalam keadaan tersebut yang menyebabkan dampak negatif bagi fisik maupun psikologis seseorang. Perilaku Kecanduan *game online* adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan individu yang ingin terus bermain *game* menghabiskan waktu serta dimungkinkan individu tersebut tidak mampu mengontrol dan mengendalikannya.

Remaja pemain *game online*, cenderung tidak menyadari dampak dari kecanduan bermain *game* tersebut. Hal ini dikarenakan mereka hanya memikirkan keinginan dan kepuasan saat bermain, tanpa berfikir rasional terhadap semua dampak yang dapat terjadi dari tindakan yang dilakukannya. Remaja yang mengalami kecanduan mulai mengalami perubahan pola komunikasi keluarga dengan orang tua dan lingkungannya seperti kurang interaksi, tidak lagi berpartisipasi dalam kegiatan tertentu, ketidakmampuan menjalani komunikasi interpersonal, hingga cenderung memiliki emosi yang tidak stabil dan melawan orang tuanya.

Kecanduan bermain *game* yang demikian biasanya disebabkan oleh banyak hal misalnya pengaruh rasa penasaran oleh *game* itu sendiri dan juga perasaan jenuh yang sering dialami remaja sehingga mencari tempat untuk melampiaskan (Satyadharma et al., 2023). Namun, kebiasaan buruk yang demikian seharusnya dapat dicegah jika peran serta orang tua dapat berjalan dengan baik. Pola pengawasan, pengasuhan dan komunikasi yang tidak tepat juga menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan banyak remaja yang kecanduan bermain *game*. Sehingga dapat dikatakan bahwa keberadaan sosok orang tua dalam membangun komunikasi dengan anaknya menjadi sangat penting dalam pencegahan terhadap kecanduan *game online*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan dengan deskriptif kualitatif yakni menjelaskan setiap informasi yang diperoleh dengan uraian kalimat yang jelas. Jenis pendekatan deskriptif yang digunakan bertujuan untuk memecahkan masalah berdasarkan data. Penelitian Kualitatif tidak mengacu pada ukuran populasi dan sampling. Menurut (Margono, 2014) penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Subjek Penelitian ini adalah remaja kecanduan *game online* di Desa Gunung Jaya, Kecamatan Dangia Kabupaten Kolaka Timur. Dari subjek tersebut, akan ditentukan informan yang bersedia untuk membagikan informasi yang dibutuhkan bagi penelitian. Adapun informan pada penelitian ini nantinya akan berjumlah sebanyak 12 (dua belas) orang informan yakni remaja usia 12 hingga 21 tahun yang kecanduan bermain *game online* sebanyak 7 orang dan orang tua dari remaja tersebut sebanyak 5 orang.

Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling purposif (*purposive sampling*). *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam penelitian (Asari et al., 2023).

Pengumpulan data adalah metode yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data. Untuk memperoleh data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan, maka data diambil dengan beberapa cara yakni observasi, wawancara dan dokumentasi (Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komunikasi Keluarga Antara Orang Tua dan Remaja Kecanduan *Game online* di Desa Gunung Jaya, Kecamatan Dangia, Kabupaten Kolaka Timur

1. Pemenuhan Kebutuhan

Aspek pemenuhan kebutuhan sebagai penyebab remaja memiliki kecanduan terhadap *game online* dijelaskan oleh bagaimana *game* tersebut mampu memenuhi kebutuhan remaja untuk merasakan kebahagiaan, kebebasan, perasaan lega sekaligus sensasi kepuasan dalam dirinya. *Game online* dalam perkembangannya memiliki begitu banyak inovasi yang secara psikologis mampu membuat remaja merasakan sensasi bermain yang begitu menyenangkan. Sensasi dan kesenangan yang ditimbulkan ini kemudian menjadi penyebab munculnya aspek kecanduan seperti *salience*, *relapse* dan *tolerance* yang tidak berhenti.

Ketergantungan pada *game* ini akan sangat berdampak pada komunikasi remaja termasuk dengan komunikasi keluarga. Kebiasaan untuk bermain *game* sendirian akan membuatnya memiliki dunianya sendiri yang jauh dan terasing dari lingkungan sosialnya dan berjarak dengan keluarganya. Seorang remaja akan mengalami hambatan dalam komunikasi keluarga dan ketidakpekaan sosial yang dapat menyebabkan citra dirinya jadi buruk di mata lingkungannya. Kebiasaan untuk menghabiskan waktu bermain *game* dan pikiran serta hasrat yang dimiliki hanya untuk terus bermain *game* pada akhirnya memberikan pengaruh buruk pada komunikasi remaja.

Ketergantungan pada *game* ini disebabkan oleh aspek pemenuhan kebutuhan yang dimiliki oleh *game* tersebut. Aspek tersebut sejalan dengan asumsi teori *dependency* yang dijelaskan oleh (Mulyasih, 2012) yang menyatakan bahwa media mempengaruhi individu disebabkan oleh kemampuannya untuk

memenuhi kebutuhan dan keinginan individu. Pernyataan tersebut menekankan bahwa media dalam hal ini *game online* mempengaruhi individu bukan karena media memaksa atau mengawasi mereka, tetapi karena individu tersebut secara sukarela menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Dalam kasus remaja yang

dibahas sebelumnya, kebutuhan akan hiburan dengan *game online*. Ketika media memberikan apa yang diinginkan atau dibutuhkan oleh individu, maka individu cenderung menerima dan dipengaruhi oleh konten media tersebut. Dalam kasus ini *game online* mampu memenuhi tuntutan hasrat yang dimiliki oleh remaja tersebut sehingga individu tersebut mengalami perubahan cara bersikap dan berperilaku yang disebabkan oleh *game* tersebut.

Dalam kasus *game online*, kebutuhan remaja pada *game online* menjadi ketergantungan disebabkan oleh remaja yang beranggapan bahwa *game* tersebut adalah sarana yang dapat ia andalkan untuk memenuhi kebutuhan bermainnya yang mana dalam kasus di atas remaja tersebut menjadi ketergantungan karena remaja tersebut menggunakan *game* secara konsisten terus menerus setiap harinya. Terkait ketergantungan remaja pada *game online* tersebut, Sandra Ball Rokeach dan Melvin DeFleur dalam teori *dependency media* menjelaskan asumsi bahwa ketergantungan individu pada media akan meningkat jika media secara konsisten mampu memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka. Pengaruh media menjadi lebih kuat karena individu merasa bahwa media adalah sumber penting yang dapat diandalkan untuk memenuhi kebutuhannya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan *game online* memenuhi kebutuhan tersebutlah yang menjadi alasan remaja tersebut menjadi sangat ketergantungan.

2. Frekuensi Penggunaan

Asumsi frekuensi penggunaan sebagai penyebab remaja memiliki kecanduan terhadap *game online* dijelaskan oleh bagaimana remaja menggunakan *game* yang terlalu sering yang akan menyebabkan *game* mempengaruhi remaja tersebut. Kebiasaan bermain *Game online* yang tidak mengenal batasan waktu akan menyebabkan timbulnya perilaku kecanduan seperti pengabaian atas kegiatan lain disebabkan oleh *game*. Sensasi dan kesenangan yang ditimbulkan dalam *game* yang dilakukan terlalu sering juga menjadi penyebab munculnya aspek kecanduan lainnya seperti *salience*, *relapse*, *withdrawal* dan *tolerance* yang tidak berhenti.

Frekuensi penggunaan (durasi bermain *game*) menjadi penyebab adanya perilaku *relapse* yang dapat membuat seorang remaja ingin terus menerus bermain *game* dan berujung pada kebiasaan menghabiskan sebagian besar waktunya hanya dengan bermain *game* (*tolerance*). Uraian di atas juga menjelaskan bahwa frekuensi penggunaan *game* yang melebihi batas akan menyebabkan remaja melakukan pengabaian atas banyak hal termasuk pengabaian terhadap lingkungan sosialnya yang kemudian akan berdampak pada kemampuan komunikasi yang ia miliki.

Ketergantungan pada *game* ini disebabkan oleh aspek frekuensi penggunaan *game* yang terlalu tinggi. Aspek tersebut sejalan dengan asumsi teori *dependency* yang diterangkan oleh Rahmi Mulyasih (2013) merujuk pada teori oleh Sandra Ball Rokeach dan Melvin DeFleur yang menjelaskan bahwa Individu yang menggunakan media dalam porsi penggunaan yang besar menentukan seberapa banyak media akan memengaruhi individu tersebut. Pernyataan ini menyoroti hubungan antara ketergantungan individu pada media dan tingkat pengaruh yang dimiliki media terhadap individu tersebut. Maksudnya adalah bahwa tingkat pengaruh media terhadap seseorang sangat bergantung pada sejauh mana individu tersebut bergantung pada media untuk memenuhi kebutuhannya.

3. Kebutuhan Sosial

Asumsi kebutuhan sosial sebagai penyebab adanya ketergantungan dijelaskan oleh bagaimana peningkatan kompleksitas masyarakat modern yang bergantung banyak pada media untuk membantu memahami dunia, membantu membuat keputusan yang memperkenalkan individu menanggulangi kehidupan yang lebih baik. Pada era

digitalisasi ini, remaja membutuhkan *game online* untuk membantunya memahami dunia dan menemukan tempat untuk merasa lebih baik.

Kebutuhan sosial menjadi penyebab adanya perilaku kecanduan lain yang terjadi seperti mood modification yaitu memanfaatkan game sebagai pelarian dan conflict yaitu gangguan secara psikologis yang memicu pertentangan yang disebabkan oleh kegagalan komunikasi. Uraian di atas juga menjelaskan bahwa dunia dan ekosistem game online menjadi landasan bagi kebutuhan sosial dan kehidupan sosial yang baru bagi seorang remaja dimana ia menemukan teman yang baru dan cara berkomunikasi yang baru yang sesuai dengan kebiasaannya bermain game. Pola komunikasi yang baru ini berdampak pada bagaimana ia bersikap pada lingkungan sosialnya yang sebenarnya. Kehidupan remaja tersebut akan berputar disekitar game online dan mengabaikan dunia nyata yang seharusnya ia jalani.

Ketergantungan pada *game* disebabkan oleh aspek kebutuhan sosial yang dimiliki oleh remaja. Aspek tersebut sejalan dengan asumsi teori *dependency* yang menjelaskan bahwa karena peningkatan kompleksitas, masyarakat modern tergantung pada media untuk membantu memahami dunia, membantu individu membuat keputusan yang memperkenalkan individu menanggulangi kehidupan yang lebih baik. Artinya kehidupan sosial yang dijalani oleh remaja tergantung pada *game online* untuk membantunya memahami kehidupan sosialnya tersebut. *Game online* menyediakan dunia pelarian bagi remaja yang menyebabkan remaja tersebut mengabaikan dunia sosialnya yang sebenarnya. Mengalami kegagalan komunikasi dengan orang tua dan pada akhirnya akan memperburuk hubungan interpersonal yang ia miliki dengan orang tuanya.

4. Kebutuhan Emosional

Asumsi kebutuhan emosional sebagai penyebab adanya ketergantungan dijelaskan bahwa Individu yang memiliki kebutuhan yang lebih banyak akan pelarian atau fantasi akan lebih dipengaruhi oleh media dan mempunyai ketergantungan media yang lebih besar. Dalam konteks remaja yang kecanduan game online, kebutuhan remaja untuk bermain game disebabkan oleh kebutuhan emosional seperti pelarian dari masalah di dunia nyata dan fantasi bermain yang tidak terkendali. Dunia game pada era digitalisasi saat ini sangat mampu untuk memberikan remaja jawaban atas fantasi dan memberikan remaja sebuah “dunia yang baru” untuk melarikan diri dari masalahnya. Kebutuhan untuk menenangkan diri ini erat kaitannya dengan emosi yang dimiliki remaja. Sehingga aspek kecanduan seperti mood modification (memanfaatkan game sebagai pelarian) dan withdrawal (merasa buruk saat tidak bermain game) menjadi lebih sering terjadi.

Ketergantungan pada *game* ini disebabkan oleh aspek kebutuhan emosional yang dimiliki oleh remaja. Aspek tersebut sejalan dengan asumsi teori *dependency* yang dijelaskan oleh Rahmi Mulyasih (2013) bahwa individu yang memiliki kebutuhan yang lebih banyak akan informasi, pelarian atau fantasi akan lebih dipengaruhi oleh media dan mempunyai ketergantungan media yang lebih besar. Pernyataan tersebut mengacu pada gagasan bahwa individu yang memiliki kebutuhan lebih besar akan informasi, pelarian (*escape*), atau fantasi cenderung lebih terpengaruh oleh media dan memiliki ketergantungan yang lebih besar terhadapnya. Artinya, semakin besar kebutuhan seseorang untuk mendapatkan informasi, menghindari kenyataan (melalui pelarian), atau terlibat dalam dunia fantasi, semakin besar kemungkinan individu tersebut akan menggunakan media sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan emosional tersebut. Dalam kasus remaja yang ketergantungan pada *game online*, mereka bergantung pada *game* tersebut untuk menjadi tempat melarikan diri dari lingkungan sosial atau kehidupannya yang mungkin penuh dengan permasalahan atau menjadi tempat dimana mereka bisa memenuhi fantasi bermain yang dimilikinya. Kemampuan *game online*

memenuhi kebutuhan emosional remaja menjadi penyebab ketergantungan pada *game* tersebut.

Faktor yang Mempengaruhi Remaja Kecanduan Bermain *Game Online*

1. Pelarian dari Stres dan Masalah
Remaja menggunakan *game* sebagai mekanisme pertahanan diri untuk menghindari atau mengatasi stres dan masalah pribadi. Tekanan akademis, konflik keluarga, atau masalah sosial di sekolah bisa menjadi sumber stres yang signifikan. Bermain *game* menawarkan pelarian sementara di mana mereka dapat melupakan masalah mereka dan fokus pada *game*.
2. Desain *Game* yang Menarik
Game menggunakan sistem *Rank/Level* yang dipengaruhi oleh kemenangan dan kekalahan dalam permainan. Hal tersebut menciptakan efek *salience* yang membuat remaja terus merasa ingin bermain. Pengembang *game* menggunakan teknik desain yang sangat canggih untuk membuat *game* menarik dan membuat pemain ingin terus bermain. Semua ini dirancang untuk menarik perhatian pemain dan membuat mereka terus terlibat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain dari *game* itu sendiri adalah faktor utama dari kecanduan *game online* pada remaja.
3. Pengaruh Teman Sebaya
Bermain *game online* tidak hanya tentang hiburan, tetapi juga tentang mempertahankan hubungan dengan pertemanannya. Bermain *game* menjadi cara remaja tersebut untuk berbagi pengalaman, dan bersenang-senang bersama temannya sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh teman sebaya merupakan salah satu faktor penyebab yang mendorong remaja untuk bermain *game*.
4. Pengaruh Lingkungan Keluarga
Kurangnya pengawasan orang tua menjadi penyebab dari kebiasaan seorang anak bermain *game online*. Dalam kasus Erik, kesibukan orang tuanya yang juga kadang membuat mereka tidak berada di rumah memberikan Erik kebebasan untuk terus bermain *game* dan bahkan pergi bermain *game* dengan teman-temannya tanpa izin dari orang tuanya. Selain itu, kurangnya ketegasan dari orang tua untuk menegur kebiasaan anaknya bermain *game* dan rasa bosan dan kesepian yang dialami anak di rumah menjadi penyebab dari remaja itu sendiri bermain *game*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh dari keluarga dalam hal ini kurangnya ketegasan dan pengawasan dari orang tua dapat menjadi penyebab utama seorang remaja menjadi kecanduan bermain *game online*.
5. Kemudahan akses ke perangkat teknologi dan internet
Penyediaan perangkat teknologi dan akses internet oleh orang tuanya kepada dirinya menjadi penyebab Erik bermain *game*. Erik menyalahgunakan tujuan orang tuanya yang menyediakan perangkat tersebut untuk kebutuhan komunikasi dan akademik menjadi sarana untuk bermain *game* yang terus menerus dan justru berdampak buruk pada komunikasi dan prestasi akademiknya. Kemudahan akses *smartphone* dan jaringan internet yang sedemikian rupa menjadi berdampak buruk pada kebiasaan seorang remaja. Sehingga dapat disimpulkan bahwa salah satu penyebab dari kecanduan *game online* pada remaja adalah kemudahan akses terhadap teknologi dan internet.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Komunikasi keluarga remaja yang kecanduan *game online* diuraikan dalam teori *dependency* yang menjelaskan perilaku ketergantungan dalam empat asumsi penyebab kecanduan itu sendiri yaitu pemenuhan kebutuhan, frekuensi penggunaan, kebutuhan

sosial dan kebutuhan emosional.

2. Faktor yang menyebabkan kecanduan game online pada remaja diantaranya adalah pelarian dari stres dan masalah, desain game yang menarik, pengaruh teman sebaya, pengaruh lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asari, A., Sulkarnain, & Hartatik. (2023). *pengantar statistika*.
- Astriaana, N., Purwitasari, P., & Menungsa, A. S. (2024). *Peran komunikasi keluarga dalam membina perilaku menyimpang remaja*. 2(2), 223–228.
- Febriandari, D., & Nauli, F. A. (2016). *HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP IDENTITAS DIRI REMAJA*. 4(1), 50–56.
- Hutari, nana adriana. (2023). *PERILAKU KOMUNIKASI DALAM MEMBENTUK IDENTITAS*. 1(1), 8–20.
- Irfaniniswan, Basri, E., & Syahrudin. (2024). *Pola komunikasi dalam pelayanan kesehatan di rumah sakit djafar harun kabupaten kolaka utara 1&3*. 2(2), 94–103.
- Kasim, H. S., Kurniawan, S., Hasyim, A., & Hutari, N. A. (2021). Model Komunikasi Pekerja Seks Komersial Dalam Menarik Pelanggan Di Media Sosial Michat Di Kota Kendari. *Jurnal Sosial Dan Ekonomi*, 3(2)(1), 123–138. <https://idm.or.id/JSER/index.php/JSER/article/view/455/320>
- Margono. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*.
- Mulyasih, R. (2012). *DEPENDENCY MEDIA PADA MASYARAKAT INDONESIA Oleh*. 1–6.
- Muslan, M., Hasyim, A., Tasya, T., & Hutari, N. A. (2021). PERILAKU SHOPPERTAINMENTPADA PENJUAL DI E-COMMERS TIKTOK. *Jurnal Sosial Dan Ekonomi*, 3(2)(1), 123–138. <https://idm.or.id/JSER/index.php/JSER/article/view/458/319>
- Purwitasari, P., Sarlan Menungsa, A., & Syahrudin, S. (2022). Intensity of Interpersonal Communication in Realizing Quality Relations Between Community Citizens in Kambu District, Kendari City Intensitas Komunikasi Interpersonal Dalam Mewujudkan Kualitas Hubungan Antar Warga Masyarakat Di Kelurahan Kambu Kota Kendar. *Journal of Social and Economics Research*, 4(2), 325–336. <https://idm.or.id/JSER/index>.
- Sarlan Menungsa, A., Purwitasari, P., Syahrudin, S., & Muslan, M. (2023). Model Komunikasi Transaksional antara Pedagang dengan Pembeli di Pasar Kota Kendari. *Translitera*, 12(2). <https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/translitera/article/view/3196>
- Satyadharma, M., Hado, H., & Mahdar, M. (2023). ANALISIS PESAN TERKAIT RENDAHNYA KESADARAN BERLALU LINTAS PADA KANAL YOUTUBE LAEKU. *Jurnal Medialog*, VI(Ii), 164–174. <http://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/Medialog/article/view/4341>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In M. Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (Ed.), *ALVABETA.CV* (kedua). ALFABETA.CV.