

KOMUNIKASI ORGANISASI DALAM MEMAINKAN GAME ONLINE DENGAN TEMAN SATU TIM

Berwyn Muhammad Rafaelino¹

¹Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
berwynrafaelino@gmail.com

ABSTRAK. Semakin majunya perkembangan zaman, teknologi komunikasi juga ikut berkembang salah satunya di bidang teknologi digital yaitu bagian hiburan atau entertainment seperti video game yang bisa dimainkan dengan internet atau yang biasa disebut game online. Kebanyakan game online tidak bisa dimainkan secara sembarangan tetapi juga membutuhkan taktik atau strategi yang baik untuk bisa memenangkan suatu rintangan di dalam game tersebut, akan tetapi kebanyakan orang masih bisa miskomunikasi dengan teman satu tim yang menciptakan kesalahan seperti salah mengambil keputusan. Dengan mengetahui definisi dari komunikasi organisasi membuat orang yang bermain game online bisa meningkatkan skill komunikasi organisasi di dalam bermain game online. Peran penting komunikasi organisasi membuat ketua maupun anggotanya bisa bekerja sama dengan baik dan membuat kemudahan dalam memenangkan suatu game online. Seperti menjaga komunikasi yang baik serta efektif, saling terbuka dalam organisasi, dan melibatkan semua kejadian kepada anggota dan ketua.

Kata Kunci: teknologi; hiburan; game online.

ABSTRACT. *With the advancement of the times, communication technology is also developing, one of which is in the field of digital technology, namely the entertainment or entertainment section such as video games that can be played on the internet or commonly called online games. Most online games cannot be played carelessly but also require good tactics or strategies to be able to win an obstacle in the game, but most people can still miscommunicate with teammates which creates mistakes such as making wrong decisions. By knowing the definition of organizational communication, people who play online games can improve organizational communication skills in playing online games. The important role of organizational communication is to make the chairman and its members work well together and make it easier to win an online game. Such as maintaining good and effective communication, being open to each other in the organization, and involving all events to members and leaders.*

Keywords: technology; entertainment; online game.

PENDAHULUAN

Di masa perkembangan zaman, teknologi komunikasi juga berkembang dengan pesat menjadi sorotan para ahli di bidang teknologi komunikasi mengenai pemahamannya. Everett M. Rogers (1986:2) dalam (Kurmia, 2005) yang melihat bahwa teknologi komunikasi merupakan perangkat keras dalam struktur organisasi yang mengandung nilai-nilai sosial, yang memungkinkan setiap individu mengumpulkan, memproses dan melakukan saling tukar informasi dengan individu lain. Definisi dari Rogers tersebut mengasumsikan bahwa teknologi juga memiliki beberapa karakteristik, yaitu yang pertama bahwa teknologi komunikasi juga berkaitan

dengan perangkat keras. Kedua, teknologi komunikasi dating dalam suatu struktur ekonomi, politik. Ketiga, teknologi komunikasi menyangkut nilai-nilai tertentu dari struktur tersebut. Di masa perkembangan teknologi itu juga membuat teknologi permainan atau game online berkembang dengan pesat. Video game merupakan salah satu multimedia interaktif karena video game juga bagian komponen kombinasi computer dari berbagai media seperti video, audio, gambar dan teks. Hofstetter (2001) dalam (Arif, 2017) mendefinisikan bahwa multimedia interaktif ialah pemanfaatan komputer yang menyatukan berbagai media seperti teks, audio, gambar gerak, dan grafik yang membentuk satu kesatuan menggunakan tool dan link yang benar

sampai menguatkan pengguna multimedia dapat mengerjakan navigasi, berkreasi, berinteraksi dan berkomunikasi.

Video game di masa perkembangan zaman sangat populer diberbagai kalangan dari anak-anak atau anak kecil, remaja hingga dewasa. Kalangan remaja mengalahkan dewasa dan anak-anak karena di kalangan remaja mempunyai posisi di antara dewasa dan anak-anak sehingga kalangan dewasa bukan lagi termasuk kalangan anak-anak tetapi juga belum berada di dalam kalangan dewasa. Sri Rumini & Siti Sundari (2004; 53) dalam (Surbakti, 2017) menjelaskan bahwa di kalangan remaja adalah peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa yang mendatangi sebuah perkembangan di segala fungsi atau aspek supaya memulai masa dewasa.

Perkembangan teknologi juga bisa dianggap sebagai penghampiran praktis yang menolong mengatasi kondisi pada zaman ini dan operasi sistem teknologi lebih mudah menurut (Putri, Herdiana, Munawar, & Komalasari, 2021) dalam (Putri et al., 2021).

Salah satunya terbosan besar sebagai kesempatan untuk bisa mengembangkan fungsi dari teknologi seperti adanya internet. Internet saat ini bukan hanya dipergunakan untuk memuaskan kebutuhan informasi yang diinginkan namun juga bisa pada hal-hal yang bersifat hiburan (entertainment). Dari semua entertainment yang ada game merupakan salah satu hal yang cukup banyak diperhatikan oleh masyarakat dari hiburan internet.

Dengan adanya perkembangan game yang dahulu hanya bisa dimainkan dengan offline, dengan adanya internet game dapat dimainkan dengan online dengan tidak ada batasan waktu. Game online pada zaman sakarang yang telah berkembang seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi itu sendiri.

Munculnya berbagai macam game online tentunya game yang berbasis online pasti memiliki tim atau rekan untuk bisa memenangkan game tersebut dengan cara kerjasama satu sama lain, contohnya seperti Dota 2, VALORANT, Apex

Legends dan masih banyak lagi. Di mana game-game tersebut harus memiliki skill komunikasi yang baik untuk bisa memenangkan game tersebut, Tidak sedikit orang yang sering gagal atau kalah dalam memainkan game online karena adanya miskomunikasi atau kegagalan lebih dari satu orang untuk berkomunikasi yang memadai. Banyak dari seseorang yang memainkan game yang belum mengetahui secara spesifik faktor-faktor yang mendorong serta dampak dari cara berkomunikasi saat bermain game online tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai masalah yaitu masih banyak pemain game online atau yang biasa disebut gamers tidak mengetahui faktor komunikasi yang berdampak pada saat bermain game online dengan teman satu tim.

Tujuannya untuk mengetahui pentingnya mempunyai skill komunikasi organisasi agar bisa meningkatkan cara bermain di game online bersama teman tim atau rekan tim supaya dapat memenangkan game online tersebut.

PEMBAHASAN

Hambatan yang biasa terjadi di komunikasi

Sebelum membahas masalah yang biasa terjadi kita perlu mengenal ilmu komunikasi merupakan salah satu mata kuliah yang menjadi dasar-dasar utama dalam memahami serta mengembangkan tentang ilmu komunikasi. Komunikasi juga bisa dijadikan sebagai ilmu multidisiplin yang mempunyai banyak pemaknaan. Menurut Oktavia (2016) komunikasi adalah proses aktivitas atau penyampaian informasi maupun berita yang memiliki arti dari satu pihak atau kepada pihak lain dalam usaha mendapatkan saling pengertian. Serta di Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa arti dari komunikasi itu sendiri ialah sebuah proses pengiriman atau penerimaan pesan maupun berita diantara dua orang atau lebih dengan cara yang benar dengan itu pesan atau berita yang dimaksud bisa dipahami.

Tujuan dari komunikasi ini adalah agar terjadi saling mengerti satu sama lain. Hal tersebut sesuai dengan dari komunikasi yaitu “communication” atau “communis” yang memiliki pengertian sama.

Komunikasi juga memiliki berbagai instrumen untuk mencapai tujuan suatu kegiatan. Baik tujuan jangka pendek maupun jangka panjang. Komunikasi memungkinkan individu untuk bekerja sama melalui konteks sampai tingkat tertentu. Komunikasi itu bisa efektif ketika komunikator atau orang yang memberi pesan bisa menyampaikan dengan baik kepada komunikan atau orang yang diberi pesan, dengan itu maka komunikasi akan berjalan dengan kooperatif dan meminimalisir terjadinya noise-noise atau gangguan komunikasi.

Ilmu komunikasi juga memiliki unsur-unsur didalamnya, faktor lingkungan juga merupakan salah satu unsur yang penting dalam terjadinya proses komunikasi. Ada 1. Sumber, yang merupakan semua peristiwa komunikasi yang menyatukan sumber sebagai pengirim informasi. 2. Pesan, yang dimaksud ini dalam proses berkomunikasi adalah suatu yang dikirim atau disampaikan komunikator kepada komunikan. 3. Media, Saat pengiriman proses komunikasi media di sini berperan sebagai alat yang digunakan untuk mengirim atau memindahkan sebuah pesan dari sumber ke komunikan. 4. Penerima, yaitu pihak atau komunikan yang menjadi target pesan yang dikirim oleh sumber atau komunikator. 5. Efek, adalah pengaruh yang membedakan antara apa yang diterima atau dirasakan oleh komunikan sesudah dan sebelum menerima sebuah pesan. 6. Umpan balik, salah satu bentuk daripada efek yang bersumber dari komunikan. 7. Lingkungan, adalah sebuah faktor tertentu yang bisa mempengaruhi terjadinya komunikasi.

Di dalam berkomunikasi biasanya adanya hambatan (Noise) yang sering terjadi. Hal ini menimbulkan proses penyampaian tidak bisa berjalan dengan semestinya (tidak efektif). Maka dari itu pesan yang ingin disalurkan pengirim pesan (komunikator) tidak akan bisa diterima dengan baik oleh penerima pesan (komunikan). Hambatan yang ada di

dalam berkomunikasi biasanya disebabkan oleh salah pengertian antara pengirim pesan dengan penerima pesan atau disebut juga miskomunikasi. Hambatan itu meliputi hambatan sosiologis yang memiliki arti hambatan yang biasanya berjumpa berkaitan dengan status sosial, hambatan antropologis yang terjadi karena setiap budaya memiliki cara berkomunikasi berbeda-beda, dan hambatan psikologis yaitu hambatan yang sering terjadi dalam proses berkomunikasi seperti sulit melancarkan komunikasi apabila seorang penerima pesan sedang berada dalam keadaan bingung, sedih, marah, kecewa, iri hati dan yang lain-lain. Hambatan faktor dari semantik merupakan hambatan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau alat oleh komunikator, faktor hambatan mekanisme yang biasanya ditemukan pada media yang dipakai dalam mensukseskan komunikasi dan yang terakhir faktor hambatan ekologis ialah hambatan yang muncul oleh gangguan lingkungan saat proses komunikasi sedang berlangsung.

Tipe komunikasi terbagi menjadi lima macam tipe, yaitu ada Komunikasi Antarpribadi, Komunikasi Kelompok kecil, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Massa, dan Komunikasi Publik.

Hambatan di dalam Komunikasi organisasi

Komunikasi Organisasi merupakan sebuah proses pengiriman dan penerimaan bermacam pesan organisasi di dalam kelompok formal dan informal di suatu organisasi tertentu. Komunikasi organisasi dapat didefinisikan juga sebagai pengarah dan pengertian dari pesan di antara macam-macam komunikasi yang menjadi bagian dari suatu organisasi tertentu (Evi Zahara, 2018). Yang berarti komunikasi organisasi merupakan proses penciptaan pesan atas interaksi yang memelihara dan menciptakan organisasi.

Ketika berbicara dengan hal organisasi yang mana di dalam sebuah organisasi pasti memiliki struktur organisasi, dimana

struktur organisasi mempengaruhi komunikasi yang berarti membuat komunikasi dari bawahan atau anggota kepada atasan atau pemimpin sangat berbeda dengan komunikasi antar sesamanya.

Komunikasi Organisasi di dalamnya pemimpin berperan sebagai komunikator yang umumnya mampu memiliki kemampuan atau kelebihan dalam melakukan komunikasi yang efektif, karena dengan itu orang-orang yang akan dipimpinya akan bisa berpartisipasi dengan lebih baik. Akan tetapi banyak juga pemimpin yang menyebabkan komunikasi yang dia berikan tidak efektif, sehingga membuat adanya hambatan dalam berkomunikasi. Seperti yang maksud oleh Kuswarno (2001) menyatakan bahwa hambatan komunikasi seringkali menyebabkan utama gagalnya sebuah keharmonisan hubungan antara anggota dan pemimpin suatu organisasi. Hambatan komunikasi organisasi biasanya dari “dalam” maupun dari “luar” individu maupun lingkungan sekitar yang bisa “merusak” tujuan atau isi pesan yang diterima atau dikirimkan.

Dengan adanya tujuan maka komunikasi organisasi terbagi menjadi empat: 1) Menyatakan pikiran, pendapat, dan pandangan, 2) Membagi informasi, memberi kesempatan kepada seluruh struktur organisasi untuk saling membagi informasi, 3) Menyatakan perasaan dan emosi, ini juga memberi kesempatan bagi para anggota dan pemimpin organisasi untuk saling menyatakan perasaannya saat bertukar informasi yang mereka kirimkan, 4) Tindakan koordinasi. Agar suatu organisasi dapat mengkoordinasikan dengan tugas dan fungsi perannya masing masing.

Di dalam organisasi setiap orang yang ada terlibat ketika melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya, baik itu pemimpin maupun anggotanya, supaya semua tujuan dan pekerjaan dapat terlaksana dengan kooperatif dan tentunya harmonis untuk bisa sampai tujuan bersama yang telah ditentukan.

Hambatan yang biasa terjadi di dalam komunikasi organisasi apa bila saluran komunikasi dalam suatu organisasi tidak bisa berjalan baik, hal ini

berpengaruh terhadap visi misi atau operasional organisasi. Seperti tidak adanya rencana atau plan kerja yang jelas, kurangnya berbagi informasi dan menentukan media atau saluran yang kurang tepat, hal-hal itu merupakan hambatan dari komunikasi organisasi.

Hubungan game online dengan komunikasi organisasi

Game online yang bisanya dimainkan itu seperti game yang lagi trending belakangan ini yaitu VALORANT game yang berbasis FPS atau first person shooter di mana dalam game itu memiliki cara bermain ada 2 tim yang terbagi menjadi lima orang masing-masing tim dan tim pertama berusaha meledakan “spike” atau bomb di tempat tertentu dan lawan mereka tim kedua itu berusaha agar tim pertama itu gagal melakukan tugasnya. Di sini bisa kita gambarkan bahwa dalam memainkan game seseorang harus memiliki strategi khusus dan kreativitas.

Di dalam perlombaan atau tournament game online biasanya satu tim mengikuti suatu organisasi esport tertentu. Contohnya Di game VALORANT terisi dari lima orang dalam satu tim dan ada satu orang yang dipilih atau ditunjuk menjadi “In Game Leader” atau pemimpin dalam tim tersebut. Untuk bisa memimpin tim tentunya suatu organisasi esport membutuhkan sosok pemimpin di dalam timnya.

Oleh karena itu, Setiap orang atau atlet yang memainkan game online harus memiliki skill komunikasi organisasi yang tinggi supaya tim mereka bisa kooperatif kepada teman teman satu timnya dalam memainkan game dan memenangkan game tersebut.

Hambatan berkomunikasi di dalam memainkan game online

Dengan perkembangan informasi dan teknologi, dunia entertainment juga menjadi sorotan masyarakat baik disetiap kalangan anak muda maupun orang dewasa. Salah satunya game online adalah jenis permainan beberapa device yang dibantu oleh jaringan. Jaringan yang

digunakan untuk memainkan game inline adalah jaringan internet seperti modem, wifi, dan koneksi kabel yang terkoneksi ke device tertentu seperti Komputer, Xbox, Playstasion, Android, IOS dan lain-lain. Game-game online dapat dimainkan secara bersamaan teman atau kerabat dengan menggunakan device yang pasti terhubung ke sebuah jaringan internet.

Game ataupun permainan yang mana merupakan sebuah ekspresi kreatif yang bisa menghibur dan interaktif untuk bisa dimainkan dan pasti memiliki tujuan tertentu (Fajri, 2012). Mengasumsikan bahwa di dalam suatu permainan atau game ada tujuan yang harus dicapai namun dihadapi dengan tantangan besar yang harus diselesaikan seperti contohnya game “Mobile Legends” game online berbasis di device smartphone memiliki tujuan untuk bisa menghancurkan base atau kandang lawan akan tetapi kita dihadapi dengan player atau orang lain yang memaikan dibagi menjadi 2 tim yaitu 5 versus 5 siapapun yang berhasil menghancurkan base musuh pertama kali maka tim itu yang akan menang. Oleh karena itu dibutuhkannya strategi tertentu dan kreativitas yang matang dari setiap pemain supaya bisa memenangkan suatu game.

Game online juga biasanya disediakan beberapa layanan tambahan dari perusahaan penyedia game online sehingga dapat diakses melalui server yang telah disediakan, seperti contohnya developer game EPIC GAMES, steam, Moonton, RIOT dan masih banyak lagi. Mereka sekaligus mengembangkan game-game online yang ada, sehingga game-game tersebut bisa dimainkan secara online dengan lancar dan menghapus “bug” atau kecacatan sebuah game.

Game online pada umumnya bertujuan untuk mengapus kepenatan atau sekedar ingin mencari kesenangan setelah melakukan aktivitas (Kurniawan, 2017). Namun tidak sedikit juga yang menjadikan game online ini menjadi sebuah pekerjaan tetap seperti menjadi content creator dan juga atlet esport. Mereka memainkan game online yang ditayangkan langsung di platform-platform tertentu, atlet esport berlomba di dalam game online melawan negara-

negara luar yang bisa membuat negaranya bangga saat mereka memenangkan tournament atau lomba game tertentu.

Di era digital ini game online dapat diakses dengan mudah seperti yang kita bisa jumpai melalui smartphone atau bahkan ke warung internet yang biasa disebut dengan warnet. Maka dari itu entertainment permainan game online bisa berkembang dengan pesat karena dengan majunya teknologi dan kemudahan untuk mengaksesnya.

Akan tetapi dalam kehidupan sehari-hari komunikasi juga hal yang wajib dilakukan untuk bermain video game online karena beberapa game online memerlukan komunikasi yang jelas, namun ada beberapa halangan-halangan dalam berkomunikasi di dalam video game online, seperti hambatan internet yang menjadikan sinyal atau alat penghubung sever terhambat, salah pengertian sesama anggota tim, egois, kesal, tidak memiliki mental juara, tidak adanya saling bertukar pendapat dan lain-lain.

Dampak tidak memiliki skill komunikasi organisasi dengan satu tim saat bermain game online

Dalam game online biasanya tidak dimainkan dengan sebarangan melainkan dengan strategi-strategi supaya bisa mengalahkan lawan atau musuh. Tertentu dalam game online memiliki satu tim yang terdiri dari ketua atau pemimpin dan anggota, dan masing masing mereka mempunyai perannya masing masing seperti contohnya pemimpin atau “In game Leader” mempunyai peran untuk membaca alur permainan, mengambil keputusan yang terbaik untuk tim, dan memimpin timnya untuk meraih kemenangan.

Sebagai makhluk sosial yang memiliki cara berkomunikasi dengan verbal dan nonverbal maka ketika seorang kapten atau anak buahnya tidak memiliki skill komunikasi organisasi yang memadai itu akan menyebabkan kesalahan-kesalahan dalam berkomunikasi yang bisa membuat suatu tim kalah saat bermain game online tertentu. Seperti salah mengambil

keputusan, tidak menyampaikan pendapat, tidak menyampaikan informasi dan tidak adanya tindakan koordinasi. Itu semua bisa menyebabkan halangan halangan dalam berkomunikasi organisasi.

Cara meningkatkan komunikasi organisasi dalam memainkan game online dengan satu tim

Komunikasi yang sukses menyertakan orang lain dan mendapatkan titik kesamaan mewujudkan komunikasi yang efektif (Atmaja & Dewi, 2018). Dengan meningkatkan komunikasi organisasi maka bisa mewujudkan komunikasi yang efektif sehingga meminimalisir miskomunikasi atau halangan halangan komunikasi

Yang pertama bisa dengan cara mulai mengembangkan hubungan baik dengan anggota atau pemimpin terlebih dahulu, menyampaikan pendapat atau pertanyaan saat diskusi, menggunakan bahasa tubuh dengan benar, memberikan dukungan kepada semua orang yang berada dalam suatu organisasi, menyampaikan pendapat atau ide dengan jelas dan ringkas supaya anggota dan ketua bisa mengerti lebih mudah, Mengenal karakteristik komunikasi untuk memberi kita pandangan tentang lawan bicara kita, terbuka dan profesional untuk bisa mewujudkan sebuah komunikasi organisasi yang terbuka dan tidak ada informasi yang harus ditutup-tutupi, melibatkan anggota atau ketua dengan itu maka organisasi tersebut akan mempunyai kualitas yang tinggi, yang terakhir pengawasan dan evaluasi ini sangat perlu untuk tetap menjaga komunikasi yang berjalan dengan tujuan dan apa yang telah direncanakan.

PENUTUP

Di era modern seperti sekarang banyak sekali pengembangan teknologi salah satunya di bidang hiburan atau entertainment yaitu permainan atau game yang bisa dimainkan dengan jaringan internet sehingga bisa dimainkan secara online tanpa adanya batasan waktu dan tempat membuat game online menjadi sorotan masyarakat. Game yang

dimainkan secara online biasanya bermain dengan orang lain atau satu tim yang di mana satu tim memiliki anggota dan ketuanya. Untuk bisa memainkan permainan dengan benar maka dibutuhkan kerjasama atau kooperatif antar anggota dan ketua dikoordinasikan dengan layak, supaya target dan tujuannya tercapai. Agar bisa mewujudkan itu semua seorang gamers atau orang yang bermain game online baik anggota atau ketua suatu tim harus memiliki komunikasi organisasi yang memadai agar tidak membuat miskomunikasi atau halangan halangan komunikasi karena tim tersebut membutuhkan kerja sama untuk bisa membuat strategi-strategi dan kreativitas yang baik untuk bisa memenangkan game tertentu. Di sini lah peran penting komunikasi organisasi dalam memainkan game online bersama teman satu tim supaya tidak adanya kesalahan yang membuat tim tersebut kalah dalam memainkan game online seperti salah mengambil keputusan. Dan ada beberapa cara untuk meningkatkan skill komunikasi organisasi salah satunya seperti mengenali karakteristik teman satu tim karena memberikan pandangan tentang teman satu tim kita.

DAFTAR PUSAKA

- Arif, M. (2017). Penerapan Teknologi Game Berhitung untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika pada Siswa Tingkat Dasar. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 3(1), 48–57. <https://doi.org/10.21107/edutic.v3i1.2561>
- Atmaja, S., & Dewi, R. (2018). Komunikasi Organisasi (Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis). *Inter Komunika : Jurnal Komunikasi*, 3(2), 192. <https://doi.org/10.33376/ik.v3i2.234>
- Evi Zahara. (2018). Peranan Komunikasi Organisasi Pimpinan Organisasi. *Peranan Komunikasi Organisasi Bagi Pimpinan Organisasi*, 1829–7463(April), 8. <https://doi.org/https://doi.org/10.46576/wdw.v0i56.8>

- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal ASPIKOM*, 1(5), 443. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v1i5.47>
- Kurmia, N. (2005). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Implikasi terhadap Teori Komunikasi. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 6(2), 291–296. <https://doi.org/10.29313/mediator.v6i2.1197>
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>
- Kuswarno, E. (2001). Efektivitas Komunikasi Organisasi. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.29313/mediator.v2i1.699>
- Oktavia, F. (2016). Upaya Komunikasi Interpersonal Kepala Desa dalam Memediasi Kepentingan PT. Bukit Borneo Sejahtera dengan Masyarakat Desa Long Lunuk. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 239–253. <https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/?p=2381>
- Putri, N. I., Fudsyi, M. I., Komalasari, R., & Munawar, Z. (2021). Peran Teknologi Informasi pada Perubahan Organisasi dan Fungsi Akutansi Manajemen. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis*, 7(2), 47–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.38204/jrak.v7i2.625>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Ilmiah Curere*, 01(01), 28–38. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>