

Pola Interaksi Pemain Game Online Clash Of Clans (COC) Di Kalangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sosiologi Dan Antropologi FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin

Mariyatul Kiptiyah¹, Rochgiyanti², Nasrullah³

¹ Universitas Lambung Mangkurat; mariyatulkiptiyah@gmail.com

² Universitas Lambung Mangkurat; yantiunlam87@ulm.ac.id

³ Universitas Lambung Mangkurat; nasrullah@ulm.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Interaction;
Student;
COC

Article history:

Received 2023-07-24
Revised 2023-11-12
Accepted 2023-12-28

ABSTRACT

This study aims (1) to explain the social processes carried out by online game Clash Of Clans (COC) players; (2) To describe the impact of playing the online game Clash Of Clans (COC). The method used in this research is qualitative method. The data sources were selected by purposive sampling. Data was collected by using observation, interview and documentation techniques. Technical data analysis uses qualitative analysis with data reduction steps, data presentation and conclusion drawing. The results of the study indicate that: (1) the social processes carried out by online game Clash Of Clans (COC) players consist of cooperation, competition and conflict; (2) The results of the discussion on the impact of playing the online game Clash Of Clans (COC) among students of the Sociology and Anthropology Education Study Program FKIP Lambung Mangkurat University Banjarmasin had an effect on waste, time, entertainment and psychology. Based on the results of the research, it is suggested that: (1) students should be able to take advantage of the facilities provided by the campus so that they can function properly; (2) The government can provide supervision over the use of the internet so that it can be used as best as possible.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



INFORMASI ARTIKEL

Kata Kunci :

Interaksi;
Mahasiswa;
COC

Article history:

Diterima 2023-07-24
Revisi 2023-11-12
Diterima 2023-12-28

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk menjelaskan proses sosial yang dilakukan para pemain game online Clash Of Clans (COC); (2) Untuk mendeskripsikan dampak dari bermain game online Clash Of Clans (COC). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Sumber data dipilih secara purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknis analisis data menggunakan analisis kualitatif dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Proses sosial yang dilakukan para pemain game online Clash Of Clans (COC) terdiri dari kerjasama, persaingan dan konflik; (2) Hasil pembahasan tentang dampak dari bermain game online Clash Of Clans (COC) di kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Sosiologi dan Antropologi FKIP Universitas Lambung Mangkurat

Banjarmasin berpengaruh terhadap pemborosan, waktu, hiburan dan psikologis. Berdasarkan hasil penelitian disarankan: (1) kepada mahasiswa harus bisa memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh pihak kampus agar dapat difungsikan sebagaimana mestinya; (2) Bagi pemerintah dapat memberikan pengawasan terhadap penggunaan internet agar dapat dipergunakan sebaik mungkin.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



Penulis Koresponden :

Mariyatul Kiptiyah

Universitas Lambung Mangkurat; mariyatulkiptiyah@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial artinya makhluk yang selalu hidup bersama-sama dengan manusia lainnya. Dalam kehidupan bersama manusia pasti akan mengadakan hubungan-hubungan tertentu atau kegiatan-kegiatan tertentu dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya (Xiao, 2018). Manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa berhubungan dengan orang lain, hubungan antara manusia dengan manusia lain terjadi ketika manusia saling melakukan aktivitas walaupun dengan tujuan maupun latar yang berbeda (Setyorini Wahyu, 2020).

Manusia beraktivitas secara berpola yang sudah terancang dengan baik. Mulai dari manusia tersebut bangun tidur, beraktivitas hingga malam hari dan terulang pada hari-hari berikutnya. Pada pola aktivitas ini manusia akan merasakan suatu kebosanan atau kejenuhan. Fase lelah pada pola aktivitas akan menarik manusia untuk melakukan hal-hal baru di luar pola aktivitas yang dilakukan manusia tersebut pada biasanya dengan melakukan hal-hal yang menyenangkan seperti berwisata, bersantai, dan melakukan beberapa permainan. Perkembangan zaman saat ini begitu pesat, ilmu pengetahuan dan teknologi sangat membantu manusia dalam mengerjakan berbagai hal untuk mempermudah segalanya. Ternyata teknologi juga membuat perubahan dalam bidang permainan. Permainan-permainan tradisional kini mulai ditinggalkan. Remaja sekarang lebih menggemari permainan yang berbau teknologi (Yuli Apriati, Tiara Mektika, Elysia Asmin, 2021). Permainan zaman dahulu

banyak sekali mengajarkan pentingnya sebuah proses dan penyisipan nilai-nilai keakraban (Hadjarati et al., 2021). Aktivitas baru yang dilakukan manusia ini bisa berdasarkan ketertarikan manusia pada hal baru yang populer di masyarakat salah satu contohnya yaitu bermain game.

Game online selain diciptakan dengan fitur multiple massive player juga ditambah dengan fitur chatting dengan fungsi agar mempermudah komunikasi antara satu pemain dengan pemain lainnya. Fitur chatting ini memang diciptakan untuk menunjang fitur utama dari game online. Chatting termasuk dalam interaksi sosial. Menurut Gillin dan Gillin (Soerjono, 2013) bentuk umum proses sosial adalah interaksi sosial yang juga dapat digunakan proses sosial), oleh karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Bentuk lain dari proses sosial hanya merupakan bentuk-bentuk khusus dari interaksi sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia (Haris & Amalia, 2018).

Penelitian ini lebih menekankan pada pola interaksi pemain game dalam game online Clash Of Clans (COC). Clash of clans memiliki sebuah sistem perkumpulan pemain yang disebut clan. Clan adalah sebuah perkumpulan pemain dalam satu “bendera clan”, Clan mereka saling berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama yaitu menjadi clan terkuat dalam game tersebut. Mereka saling bertukar pikiran, strategi, pasukan, serta berbagai hal lainnya untuk menyokong kepentingan clan. Selain populer di kalangan masyarakat, game online Clash of Clans (COC) pun juga populer di kalangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sosiologi dan Antropologi Universitas Lambung Mangkurat.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif agar data yang diperoleh lebih lengkap, lebih mendalam dan dapat memahami makna yang tersembunyi sehingga peneliti dapat mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang menjadi masalah dalam penelitian ini yaitu tentang proses sosial yang terjadi di kalangan pemain game online Clash Of Clans (COC) dan dampak bermain

game online Clash Of Clans (COC) di kalangan Mahasiswa Program Studi pendidikan Sosiologi dan Antropologi angkatan 2013 FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

Dalam penelitian ini data dipilih secara Purposive Sampling yaitu penggunaan sampel ini diantara populasi sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik yang telah di dapat dari populasi sebelumnya. Data yang menjadi sumber penelitian ini adalah data promer dan data sekunder. Adapun kriteria atau pertimbangan informan yang ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu: 1) Mahasiswa Program Studi pendidikan Sosiologi dan Antropologi; 2) Mahasiswa angkatan 2013

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi secara langsung, sehingga peneliti bisa mengamati secara langsung mengenai tentang proses sosial yang terjadi di kalangan pemain game online Clash Of Clans (COC) dan dampak bermain game online Clash Of Clans (COC) di kalangan Mahasiswa Program Studi pendidikan Sosiologi dan Antropologi angkatan 2013 FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Sosial yang Dilakukan Para Pemain Game Online Clash Of Clans (COC) di Kalangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sosiologi dan Antropologi FKIP UNLAM Banjarmasin.

Proses sosial merupakan proses dimana adanya interaksi antar manusia dan kelompok masyarakat. Interaksi selalu terjadi dimanapun dan kapanpun tidak terkecuali di dunia game terutama game online. Pada dasarnya game yang dimainkan oleh banyak orang dan di ruang dan waktu yang berbeda. Oleh karena itu pemain game online dapat saling bersosialisasi dengan lingkungan sekitar di dalam game, karena didalam dunia game online sendiri ada komponen yang dapat membantu untuk saling bersosialisasi dan berinteraksi antar pemain. Hal ini sesuai dengan pendapat (Une, 2021) yang memaparkan bahwa sebagai makhluk sosial manusia selalu mengadakan interaksi dengan manusia lainnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas dalam kehidupannya. Interaksi sosial adalah proses dimana antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok berhubungan satu dengan yang lainnya.

Interaksi yang terjadi di dalam game coc tersebut menghasilkan suatu interaksi pada pemain COC yaitu kerjasama, persaingan, dan konflik. Bentuk interaksi yang pertama yaitu kerjasama. Kerjasama merupakan suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama. kerjasama dapat terjalin apabila individu-individu yang bersangkutan memiliki kepentingan yang sama dan memiliki kesadaran dalam bekerjasama guna mencapai kepentingan mereka tersebut.

Kerjasama merupakan hasil dari interaksi yang paling penting karena manusia tidaklah bisa hidup sendiri tanpa orang lain (Permatasary & Indriyanto, 2016). Dalam permainan game online COC kerjasama merupakan kunci utama dalam permainan. Tanpa adanya kerja sama, tidak mungkin pemain bisa memenangkan permainan. Bentuk kerjasama yang dilakukan, dimulai dari interaksi yang dilakukan di dalam grup chatting, dimana didalamnya para pemain bisa berbagi saran-saran tentang strategi yang digunakan untuk menyerang musuh. Media chatting disini juga dimanfaatkan sebagai wadah untuk memberi tahu hal-hal tentang perkuliahan.

Bentuk interaksi yang kedua yaitu persaingan. Persaingan adalah suatu proses sosial untuk mencapai tujuan bersama dengan cara yang lebih cepat dan mutu yang lebih tinggi (Muslim, 2013). Persaingan yang dilakukan para pemain game online COC terjadi ketika war berlangsung. Setiap anggota di dalam suatu clan bersaing untuk menyerang benteng musuh. Semakin banyak pemain dalam menyerang benteng musuh maka semakin banyak bintang yang dihasilkan. Persaingan (Competition) pada game online Clash Of Clans (COC) hanya terjadi pada individu tertentu saja, tidak secara terang-terangan. Persaingan yang dimaksud adalah persaingan antar individu dalam menyelesaikan war antar clan dalam menyerang benteng musuh yang sudah ditentukan antar clan.

Persaingan memang sering ditemukan ketika pemain dalam suatu clan memainkan permainan War, war disini ialah dimana clan kita menyerang clan orang lain yang sebanding dengan level clan kita. Persaingan antar gamer terjadi ketika dalam menyerang benteng musuh maka akan menghasilkan bintang sebagai bentuk penghargaan apabila berhasil menyerang benteng musuh, semakin hebat seorang pemain dalam menyerang semakin banyak bintang yang dihasilkan.

Persaingan juga bisa terasa ketika di dalam suatu clan para pemain lebih memilih memperbanyak elixir atau gold untuk mempercepat dalam mengupgrade pasukan maupun Town Hall atau bisa juga memilih memperbanyak tropi agar dapat lebih cepat menghasilkan banyak game. Hal inilah yang kadang dapat menimbulkan perselisihan yang nantinya dapat merusak ketertiban antar anggota clan akibat timbulnya rasa tidak nyaman. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Soerjono, 2013) bahwa kontak sosial dapat bersifat positif maupun negatif. Kontak sosial yang bersifat positif mengarah pada suatu kerjasama, sedangkan yang bersifat negatif mengarah pada suatu pertentangan atau sama sekali tidak menghasilkan suatu interaksi sosial. Dalam hal terakhir ini terjadi kontak negatif yang dapat menyebabkan tidak berlangsungnya suatu interaksi sosial.

Bentuk imteraksi yang ketiga yaitu konflik. Pertikaian (conflict), game online sangat rawan dengan konflik antar pemain (Nugroho, 2021). Mulai dari salah paham antarpemain hingga masalah antar pribadi maupun kelompok. Konflik yang terjadi akibat salah paham kerap terjadi dalam game online Clash Of Clans (COC), penggunaan kata yang digunakan menjadi penyebab utama konflik antarpemain. Bentuk dari pertikaian (conflict) yang sering terjadi dalam permainan COC yaitu ketika saling bertemu atau berkumpul antar sesama pemain dalam dunia nyata atau yang sering disebut “kopi darat” yang memungkinkan antar sesama pemain game saling bertatap muka dan bertemu. Saat inilah biasanya para pemain sering terlibat konflik seperti saling ejek dengan pemain lain dalam hal bermain game tersebut ketika pemain tersebut tidak dapat menghancurkan benteng pertahanan musuh, tingkatan level yang masih rendah dibawah pemain lain, dan sering Afk atau pemain yang tidak online sehingga pemain tersebut sering tidak diikutsertakan dalam war.

Di dalam game Clash Of Clans (COC), para pemain dapat menemukan musuh-musuh dari segala penjuru baik dari negara sendiri bahkan negara luar. Meskipun mereka dapat melawan satu sama lain dalam game online Clash Of Clans (COC), mereka pun juga pernah bertengkar ketika mereka merasa timnya tidak kompak, atau eksekusi strategi tidak lancar. Bisa juga dipengaruhi karena salah satu anggota sedang dikendalikan oleh egonya. Intinya, adalah komunikasi yang mempengaruhi, apabila komunikasinya bersifat memancing emosi rekan, maka pertengkaran pun sulit

dihindari. Lepas dari itu semua, mereka hanya bertengkar karena masalah Game, sehingga mereka tidak membawa permasalahan ini ketika mereka sudah selesai bermain game.

Pengaruh game online Clash Of Clans terhadap kehidupan sosial, fisik, dan psikologi dari para pemain game online tersebut secara langsung maupun tidak mempengaruhi aktivitas kehidupan mereka baik itu pengaruh yang bersifat positif maupun pengaruh yang bersifat negatif, hal tersebut terdapat pada game aktif yang berada dalam permainan Clash Of Clans melalui proses interaksinya. Selain itu terdapat dua jenis interaksi yang dilakukan oleh pemain dalam interaksinya, kedua jenis itu adalah, pertama interaksi jenis asosiatif yang mana interaksi itu dilakukan gamer di Clash Of Clans pada kesatuan antar individu atau kelompok dalam mencapai tujuan tertentu, kedua interaksi bersifat disosiatif yang menghasilkan hubungan sosial dalam bentuk persaingan dan pertikaian (conflict). Serta proses interaksi dan komunikasi tersebut tentu akan memberikan pengaruh besar terhadap proses berfikir, penafsiran dan pemaknaan dalam bermain Clash Of Clans. Penafsiran dan pemaknaan yang diberikan oleh pemain berbeda dengan pemain-pemain game online lainnya.

Jadi dengan adanya pola perilaku oleh pemain dalam game Clash Of Clans (COC) ini yang dilakukan terus-menerus dan ulang-ulangi akan menimbulkan suatu kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari kemudian menjadi suatu gaya hidup dari individu tersebut, maka diperlukan interaksi sosial agar dapat menghasilkan gaya hidup.

Dampak dari Bermain Game Online Clash Of Clans (COC) di Kalangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sosiologi dan Antropologi FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin

Saat ini telah banyak bermunculan game online-game online terbaru yang dapat memikat orang-orang di berbagai kalangan, mulai dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa. Salah satu game online yang menjadi trending topik pada saat ini adalah Clash Of Clans.

Seperti yang kita ketahui, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak yang luar biasa dalam kehidupan tidak terkecuali game yang

berbasis online seperti game online Clash Of Clans (COC). Kejelian untuk memilih mana yang baik dan buruk mutlak diperlukan agar tidak terbawa arus yang negatif. Sayangnya usia remaja dikenal rentan terhadap berbagai tantangan teknologi. Kelabilan cara berfikir demi kepuasan semata kerap kali menyeret remaja pada kesenangan yang bila dibiarkan terus menerus akan menimbulkan kecanduan. Dampak dari game online coc tersebut berupa: pemborosan, waktu, hiburan, psikologis.

Dampak yang pertama yaitu pemborosan. Game online memberikan dampak kepada para pemain game online tersebut khususnya game online Clash Of Clans baik itu secara langsung maupun tidak langsung yaitu mempengaruhi aktivitas kehidupan mereka baik itu pengaruh yang bersifat positif maupun pengaruh yang bersifat negatif, hal tersebut terdapat pada game aktif yang berada dalam permainan Clash Of Clans.

Faktor yang mempengaruhi seseorang terobsesi bermain game online yaitu adanya penghargaan online, penghargaan yang dimaksud ialah game online Clash Of Clans ini memberikan keuntungan kepada pemain dari segi finansial jika game Clash Of Clans ini dimainkan secara terus menerus dan levelnya semakin meningkat. Ada sebagian pencinta game yang memilih jalan instan dengan membeli game Clash Of Clans tersebut dari pemain yang ingin menjualnya maka dari itu game ini memberi keuntungan yang lebih untuk pemiliknya. Harga yang didapat juga cukup tinggi sesuai dengan tingkatan level game tersebut. Secara alami seperti lingkungan sebenarnya, dan motivasi jenis game turut menentukan mengenai kecanduan atau tidaknya seseorang terhadap game online. Kecanduan game online juga dapat menyebabkan boros.

Pemborosan dalam bermain game online ini cukup dirasakan, karena game ini menggunakan media smartphone dalam permainannya maka untuk penggunaan sistem online diperlukankouta data, pembelian kouta data inilah yang membuat para pemain menjadi lebih boros dalm segi keuangan, selain pembelian kouta, perasaan bosan karena lamanya proses pencapain tingkat level dalam permainan COC ini membuat para pemain memilih membeli akun agar lebih praktis, , harga akun game

ini tidak cuma-cuma bisa mencapai jutaan rupiah pada TH (Town Hall) 5 sampai 7 saja kisaran harga dari 350 ribu rupiah sampai 700 ribu rupiah.

Dampak bermain yang kedua yaitu tersita untuk main game. Seperti yang kita ketahui, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak yang luar biasa dalam kehidupan tidak terkecuali game yang berbasis online seperti game online Clash Of Clans (COC). Sayangnya usia remaja dikenal rentan terhadap berbagai tantangan teknologi. Kelabilan cara berfikir demi kepuasan semata kerap kali menyeret remaja pada kesenangan yang bila dibiarkan terus menerus akan menimbulkan kecanduan.

Dampak yang ketiga yaitu sebagai hiburan. Seperti yang telah kita ketahui, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak yang luar biasa dalam kehidupan. Kejelian untuk memilih mana yang baik dan buruk mutlak diperlukan agar tidak terbawa arus yang negatif. Dengan memanfaatkan sebuah permainan bisa untuk mengurangi tingkat stres akibat aktivitas yang telah dilakukan untuk menghilangkan kebosanan mengenai kegiatan yang monoton.

Dampak yang keempat yaitu psikologis. Remaja yang sedang bermain game umumnya menjadi apatis saat mereka sedang bermain game. Game online bisa digunakan sebagai pengalih perhatian sebagai pengusir rasa bosan dengan rutinitas hari-hari yang monoton, COC merupakan pilihan sebagai pengalihan dalam segi permainan, game COC bisa digunakan dimana saja dan kapan saja karena penggunaannya yang menggunakan media smartphone yang sekarang sudah menjadi kebutuhan bagi orang banyak, game ini menjadi sangat populer karena permainannya yang menantang karena genre game ini yaitu pertarungan yang bersifat nyata. Hal inilah yang membuat pemain bisa mengusir rasa bosan dengan bermain game ini.

4. KESIMPULAN

Bentuk proses sosial menurut proses terjadinya dalam game yaitu, kerjasama (cooperation) antar pemain. Kerja sama biasa terjadi pada kelompok kecil dan kelompok besar. Persaingan (Competition) pada game online Clash Of Clans (COC) hanya terjadi pada individu tertentu saja, tidak secara terang-terangan. Persaingan

yang dimaksud adalah persaingan antar individu dalam menyelesaikan war antar clan dalam menyerang benteng musuh yang sudah ditentukan antar clan.

Pertikaian (conflict), game online sangat rawan dengan konflik antar pemain. Mulai dari salah paham antar pemain hingga masalah antar pribadi maupun kelompok. Konflik yang terjadi akibat salah paham kerap terjadi dalam game online Clash Of Clans (COC), penggunaan kata yang digunakan menjadi penyebab utama konflik antar pemain. Proses sosial yang dilakukan para pemain game online Clash Of Clans (COC) terdiri dari kerjasama, persaingan dan konflik.

Faktor yang mempengaruhi seseorang terobsesi bermain game online yaitu game online Clash Of Clans ini memberikan keuntungan kepada pemain dari segi finansial jika game Clash Of Clans ini dimainkan secara terus menerus dan levelnya semakin meningkat. Kecanduan game online juga dapat memberikan dampak buruk yaitu menyebabkan kerugian kepada pemainnya karena membuat pemain menjadi boros .

Dalam proses pencapaian prestasi mahasiswa seringkali dihadapkan dengan berbagai kendala-kendala yang bisa menurunkan prestasinya. Salah satu hal yang menjadi kendala mahasiswa tersebut adalah penggunaan game online secara berlebihan. Berlebihan disini bisa diasumsikan sebagai pengaturan waktu yang kurang baik dari mahasiswa sehingga mahasiswa melupakan belajar. Game online bisa digunakan sebagai pengalih perhatian sebagai pengusir rasa bosan dengan rutinitas hari-hari yang monoton, COC merupakan pilihan sebagai pengalihan dalam segi permainan, game COC bisa digunakan dimana saja dan kapan saja karena penggunaannya yang menggunakan media smartphone yang sekarang sudah menjadi kebutuhan bagi orang banyak, game ini menjadi sangat populer karena permainannya yang menantang karena genre game ini yaitu pertarungan yang bersifat nyata. Hal inilah yang membuat pemain bisa mengusir rasa bosan dengan bermain game ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

Hadjarati, H., Dai, A., & Haryanto, A. I. (2021). Permainan Tradisional Daerah Bolaang Mongondow Selatan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(1), 46–54.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJIK/article/view/33485>

- Haris, A., & Amalia, A. (2018). MAKNA DAN SIMBOL DALAM PROSES INTERAKSI SOSIAL (Sebuah Tinjauan Komunikasi). *Jurnal Dakwah Risalah*, 29(1), 16. <https://doi.org/10.24014/jdr.v29i1.5777>
- Muslim, A. (2013). Interaksi Sosial Dalam Masyarakat Multietnis. *Jurnal Diskursus Islam*, 1(3), 1-11.
- Nugroho, A. C. (2021). Teori Utama Sosiologi (Fungsionalisme Struktural, Teori Konflik, Interaksi Simbolik). *Majalah Ilmiah Semi Populer Komunikasi Massa*, 2(2), 185-194. <https://portal-ilmu.com/teori-utama-sosiologi/>
- Permatasary, N. R., & Indriyanto, R. (2016). Interaksi Sosial Penari Bujangganong Pada Sale Creative Community Di Desa Sale Kabupaten Rembang. *Jurnal Seni Tari*, 5(1), 1-15.
- Setyorini Wahyu, M. T. (2020). INTERAKSI SOSIAL MASYARAKAT DALAM MENJAGA TOLERANSI ANTAR UMAT BERAGAMA (DESA GUMENG KECAMATAN JENAWI KABUPATEN KARANGANYAR) Wahyu Setyorini 13040254044 (Prodi S-1 PPKn , FISH UNESA) riniayuk90@gmail.com Muhammad Turhan Yani. *Kajian Moral Kewarganegaraan*, 08(1995), 1078-1093.
- Soerjono, S. (2013). *Sosiologi Suatu Pengantar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Une, D. (2021). Interaksi Sosial Budaya Masyarakat Desa Banuroja. *Gorontalo Journal of Government and Political Studies*, 4(1), 178. <https://doi.org/10.32662/gjgops.v4i1.1459>
- Xiao, A. (2018). Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2). <https://doi.org/10.31504/komunika.v7i2.1486>
- Yuli Apriati, Tiara Moktika, Elysia Asmin, C. W. (2021). Pergeseran Permainan Tradisional Menjadi Permainan Virtual Sebagai Dampak Pandemi Covid-19 Di Kota Banjarmasin. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 3(2), 390. <https://doi.org/10.20527/padaringan.v3i2.3425>