



Nasionalisme pada Remaja Gamer Surabaya (Studi Kualitatif Fenomenologi Remaja Gamer Surabaya tentang *Game Far Cry 3*)

Syahrul Ramadhan¹, Irwan Dwi Arianto²

^{1,2}Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

E-mail: syahrulramadhanracer1999@gmail.com, irwan_dwiarianto.ilkom@upnjatim.ac.id

| Article Info | Abstract |
|---|---|
| Article History Received: 2024-09-07 Revised: 2024-10-27 Published: 2024-11-05 Keywords: <i>Video Games;</i> <i>Far Cry 3;</i> <i>Nasionalism;</i> <i>Teenagers;</i> <i>Geopolitical Conflict.</i> | This research investigates the influence of video games, particularly <i>Far Cry 3</i> , on the understanding and national identity of teenage gamers in Surabaya within the context of the geopolitical conflict between Russia and Ukraine. Utilizing a qualitative approach and Edgar and Sedgwick's phenomenological theory alongside Christian Fuchs' nationalism theory, the study explores how the strong narrative elements in <i>Far Cry 3</i> emotionally impact players and strengthen their national identity. Findings indicate that playing this game not only enhances teenagers' comprehension of conflict and violence but also shapes their views on nationalism. Moreover, the research underscores the significance of digital media as a platform for expressing and understanding national identity in the era of social media and fake news. However, the study highlights the need to broaden the focus to include digital activities on social media for a more comprehensive understanding of the influence of digital media on teenagers. |
| Artikel Info | Abstrak |
| Sejarah Artikel Diterima: 2024-09-07 Direvisi: 2024-10-27 Dipublikasi: 2024-11-05 Kata kunci: <i>Permainan Video;</i> <i>Far Cry 3;</i> <i>Nasionalisme;</i> <i>Remaja;</i> <i>Konflik Geopolitik.</i> | Penelitian ini menginvestigasi pengaruh permainan video, khususnya <i>Far Cry 3</i> , terhadap pemahaman dan identitas nasional remaja <i>gamer</i> di Surabaya dalam konteks konflik geopolitik antara Rusia dan Ukraina. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan teori fenomenologi Edgar dan Sedgwick serta teori nasionalisme Christian Fuchs, penelitian ini memaparkan bagaimana elemen cerita yang kuat dalam <i>Far Cry 3</i> mempengaruhi pemain secara emosional dan memperkuat identitas nasional mereka. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengalaman bermain <i>game</i> ini tidak hanya meningkatkan pemahaman remaja terhadap konflik dan kekerasan, tetapi juga mempengaruhi pandangan mereka tentang nasionalisme. Selain itu, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya media digital sebagai platform untuk ekspresi dan pemahaman identitas nasional dalam era media sosial dan berita palsu. Namun, penelitian ini menyoroti kebutuhan untuk meluaskan fokus ke aktivitas digital di media sosial untuk pemahaman yang lebih komprehensif terhadap pengaruh media digital terhadap remaja. |

I. PENDAHULUAN

Video game telah menjadi bagian integral dari budaya populer global, memainkan peran penting dalam membentuk pemahaman, nilai, dan pengalaman pengguna modern. Seiring dengan kemajuan teknologi, *video game* tidak lagi sekadar hiburan, tetapi juga sarana ekspresi seni, medium pembelajaran, dan platform untuk interaksi sosial. Meski memiliki dampak positif, *video game* sering menjadi subjek kontroversi dan kritik terkait potensi pengaruhnya terhadap perilaku, terutama pada remaja. Oleh karena itu, memahami pengaruh *video game* terhadap pemahaman, sikap, dan perilaku pengguna menjadi penting dalam konteks sosial, budaya, dan psikologis kontemporer.

Salah satu aspek menarik dalam penelitian tentang *video game* adalah pengaruhnya terhadap pemahaman dan respons pemain

terhadap isu-isu dunia nyata, termasuk politik, sosial, dan lingkungan. Banyak *video game* modern menampilkan cerita kompleks dan tema mendalam yang menantang pemain untuk berpikir kritis tentang masalah-masalah kontemporer. Dalam konteks ini, *video game* dapat dianggap sebagai alat untuk pembelajaran dan refleksi sosial, bukan hanya sebagai bentuk hiburan.

Namun, pengaruh *video game* tidak selalu positif, dengan beberapa penelitian menyoroti dampak negatifnya seperti perilaku agresif, ketergantungan, dan stereotip. Oleh karena itu, penting melihat *video game* sebagai fenomena kompleks yang memerlukan pendekatan multi-disiplin untuk memahami dampaknya secara menyeluruh. Pemahaman yang lebih baik tentang peran *video game* dalam budaya kontemporer memungkinkan pengembangan strategi yang

efektif untuk memaksimalkan manfaatnya sambil mengurangi risikonya. Perang antara Ukraina dan Rusia yang pecah pada awal 2022 menarik perhatian dunia, termasuk remaja di Indonesia yang bermain *game*. Media sosial di Indonesia menunjukkan keberpihakan dan kekaguman pada Presiden Rusia, Vladimir Putin, meskipun konflik ini menyebabkan kerugian besar. Fenomena ini menunjukkan bagaimana media dan *video game* dapat mempengaruhi pandangan politik dan sosial remaja.

Dalam penelitian ini, *game "Far Cry 3"* dipilih sebagai objek studi karena mengangkat tema-tema konflik, kepahlawanan, dan keberanian yang relevan dengan isu-isu nasionalisme. *Far Cry 3* menawarkan pengalaman mendalam bagi pemainnya dengan setting eksotis dan konflik intens. Analisis terhadap respons dan interpretasi pemain terhadap narasi dan isu dalam *Far Cry 3* dapat memberikan wawasan tentang bagaimana *video game* mempengaruhi pemahaman dan sikap pemain terhadap situasi dunia nyata, termasuk konflik Rusia-Ukraina.

Penelitian ini bertujuan memahami fenomenologi remaja *gamer* Surabaya tentang nasionalisme yang mereka miliki, khususnya yang memainkan *game* dengan propaganda negara di luar Indonesia. Penelitian kualitatif ini menggunakan metodologi fenomenologi untuk mengeksplorasi bagaimana remaja *gamer* di Surabaya merespons dan juga memaknai nasionalisme melalui pengalaman bermain *Far Cry 3*. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan wawasan lebih dalam tentang dinamika budaya dan sosial remaja Indonesia dalam konteks global.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan paradigma studi deskriptif. Menurut Semiawan (2010), paradigma studi deskriptif berorientasi pada pemahaman dan penjelasan fenomena berdasarkan pengamatan yang cermat dan terperinci. Studi deskriptif bertujuan untuk menggambarkan realitas sebagaimana adanya, tanpa manipulasi atau intervensi dari peneliti. Desain penelitian ini adalah studi fenomenologi yang berfokus pada memahami pengalaman dan persepsi remaja *gamer* di Surabaya dalam memainkan *game Far Cry 3*, serta bagaimana *game* ini mempengaruhi pandangan mereka terhadap nasionalisme dan konflik geopolitik, khususnya antara Rusia dan Ukraina.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan esensi dari pengalaman remaja Surabaya yang bermain *Far Cry 3*, serta bagaimana pengalaman tersebut memengaruhi identitas nasional dan pandangan mereka terhadap isu-isu global. Sumber data dalam penelitian ini adalah remaja *gamer* di Surabaya yang aktif memainkan *Far Cry 3*. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti meliputi observasi partisipan dan wawancara mendalam. Observasi partisipan dilakukan dengan mengamati aktivitas digitalnya dalam bermain *game* dan interaksi dalam *game Far Cry 3*. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil gambar dan rekaman berupa suara maupun video selama pelaksanaan observasi dan wawancara.

Wawancara mendalam atau in-depth interview dilakukan untuk mendapatkan informasi dari para remaja *gamer* mengenai pengalaman mereka bermain *Far Cry 3* dan bagaimana *game* ini mempengaruhi pandangan mereka terhadap nasionalisme dalam kaitannya ini adalah konflik geopolitik antara Rusia-Ukraina. Analisis data dilakukan dengan cara menggunakan teori nasionalisme dari Christian Fuchs dalam bukunya "Nationalism on the Internet: Critical Theory and Ideology in the Age of Social Media and Fake News," yang menjelaskan bagaimana media digital dapat menjadi platform untuk mengekspresikan dan memperkuat identitas nasional. Penelitian ini berusaha untuk mengungkapkan bagaimana pengalaman bermain *Far Cry 3* memengaruhi pemahaman dan identitas nasional remaja di Surabaya, serta bagaimana media digital yakni *game Far Cry 3* ini memainkan peran penting dalam pembentukan pandangan mereka terhadap nasionalisme mereka dalam kaitannya adanya konflik geopolitik antara Rusia-Ukraina.

Tabel 1. Tabel data informan

| Nomor Informan | Nama | Usia | Domisili | Profesi |
|----------------|------------------------|----------|----------|-----------|
| 1 | Amswie Irfan Hidayat | 24 Tahun | Surabaya | Bekerja |
| 2 | Rienaldi Agung Bastowo | 25 Tahun | Surabaya | Bekerja |
| 3 | Miky Havis | 21 Tahun | Surabaya | Mahasiswa |
| 4 | Ilham Hardika | 22 Tahun | Surabaya | Mahasiswa |
| 5 | Dzaki Prasetyo | 25 Tahun | Surabaya | Bekerja |
| 6 | Erlangga Natanegara | 23 Tahun | Surabaya | Bekerja |

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teori nasionalisme dari Christian Fuchs dalam bukunya "Nationalism on

the Internet: Critical Theory and Ideology in the Age of Social Media and Fake News." Fuchs menjelaskan bahwa media digital, termasuk *video game*, dapat menjadi platform yang kuat untuk mengekspresikan dan memperkuat identitas nasional. Dalam konteks sosial media dan berita palsu, Fuchs menekankan bahwa digitalisasi memengaruhi cara individu memahami dan merespons realitas sosial dan politik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, penelitian ini menggunakan teori Christian Fuchs mengenai "*Nationalism on the Internet: Critical Theory and Ideology in the Age of Social Media and Fake News*" untuk memahami bagaimana interpretasi konflik dan kekerasan dalam *video game Far Cry 3* memengaruhi pemahaman dan respons remaja Indonesia, khususnya remaja Surabaya, terhadap konflik geopolitik antara Rusia dan Ukraina. Teori Fuchs menyoroti bahwa media digital, termasuk *video game*, menyediakan platform baru untuk ekspresi dan penguatan identitas nasional, serta mengubah cara kita memahami dan merespons realitas sosial dan politik. Melalui wawancara mendalam dengan enam informan, peneliti menemukan bahwa pengalaman bermain *Far Cry 3* memengaruhi cara pandang remaja terhadap nasionalisme dan konflik geopolitik, di mana faktor pendidikan, usia, lingkungan sosial, dan latar belakang individu turut memengaruhi pemahaman mereka. Dengan demikian, *Far Cry 3* tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan tetapi juga sebagai medium edukatif yang membentuk persepsi remaja terhadap isu-isu global dan nasionalisme.

1. Pengalaman Digital dan Identitas Nasional

Pengalaman bermain *Far Cry 3* memberikan dampak yang mendalam terhadap pemahaman dan identitas nasional remaja *gamer* Surabaya. Berdasarkan dari hasil wawancara, informan menunjukkan bahwa elemen-elemen cerita yang kuat dan karakter yang kompleks membuat mereka terlibat secara emosional dengan *game* tersebut. *Far Cry 3*, sebagai *game open world* dengan alur cerita yang mendalam, menghadirkan berbagai tantangan dan konflik yang harus dihadapi oleh pemain. Hal ini menciptakan pengalaman yang intens serta mendalam, yang dalam banyak hal, mencerminkan realitas sosial dan politik yang kompleks.

Menurut teori Christian Fuchs tentang nasionalisme di internet, media digital dapat

menjadi platform untuk membentuk dan memperkuat identitas nasional. Fuchs berargumen bahwa internet dan media digital memungkinkan individu untuk mengekspresikan identitas mereka dengan cara yang baru dan inovatif. Dalam konteks ini, *Far Cry 3* menyediakan ruang bagi remaja untuk mengeksplorasi dan juga mengekspresikan identitas nasional mereka melalui interaksi dengan elemen-elemen cerita yang terkait dengan konflik dan kekerasan. Sebagai contoh, salah satu informan menyatakan bahwa elemen-elemen lokal milik Indonesia yang dihadirkan dalam *game* membuatnya merasa lebih terhubung dengan identitas nasionalnya, hal tersebut dapat diketahui dari tanggapan informan IV:

"... elemen-elemen dalam Far Cry 3 seperti latar belakang yang mirip dengan negara-negara di Asia Tenggara, termasuk Indonesia"

Ini mendukung pandangan Fuchs bahwa media digital dapat berfungsi sebagai alat untuk mengkomunikasikan dan memperkuat rasa kebangsaan dan identitas kolektif.

2. Interpretasi Konflik dan Kekerasan

Interpretasi konflik dan kekerasan dalam *Far Cry 3* menjadi salah satu aspek yang paling berpengaruh bagi para pemain. Berdasarkan wawancara, banyak informan yang menyatakan bahwa kekerasan yang digambarkan dalam *game* ini sangat realistis dan memberikan dampak emosional yang signifikan. Hal tersebut sesuai dengan yang dipahami oleh informan II:

"... Setiap konflik dan kekerasan yang muncul memiliki alasan yang jelas dan mendukung cerita secara keseluruhan."

Hal serupa juga disampaikan oleh informan V dimana ia menganggap bahwa konflik serta kekerasan yang ada pada *game* ini ditunjukkan secara nyata dan mendetail:

"...Setiap pertempuran, penyerpahan, dan konfrontasi disajikan dengan grafis dan suara yang membuatnya terasa sangat nyata. Selain itu, game ini juga mengeksplorasi dampak psikologis dari kekerasan pada karakter-karakternya, menambah kedalaman pada narasi konflik. ..."

Dari pemahaman tentang interpretasi konflik serta kekerasan yang dihadirkan pada *game Far Cry 3* para informan setuju dengan penggambaran konflik serta kekerasan yang ada pada *game* tersebut disajikan secara nyata, sehingga membuat pemain lebih terlibat dan merasakan dampak dari setiap tindakan kekerasan yang terjadi.

Christian Fuchs menyatakan bahwa pandangan digital dapat mempengaruhi cara individu memahami dan merespons realitas sosial. Dalam hal ini, Interpretasi konflik dan kekerasan dalam *Far Cry 3* tidak hanya berfungsi sebagai elemen cerita tetapi juga sebagai cermin dari konflik nyata yang ada di dunia. Pengalaman bermain *game* ini dapat mempengaruhi pemahaman remaja terhadap kekerasan dan konflik, membuat mereka lebih peka dan sadar terhadap isu-isu global. Misalnya, beberapa informan menyatakan bahwa setelah bermain *Far Cry 3*, mereka menjadi lebih memahami kompleksitas konflik dan dampak kekerasan terhadap individu dan masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa *game* ini dapat berfungsi sebagai alat edukasi yang efektif, membantu pemain untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang konflik dan kekerasan.

3. Media Digital sebagai Platform Nasionalisme

Far Cry 3 tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan tetapi juga sebagai platform untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan konsep nasionalisme dan identitas nasional. Christian Fuchs dalam teorinya menyatakan bahwa internet dan media digital menyediakan ruang baru bagi individu untuk mengekspresikan identitas nasional mereka. Dalam konteks *Far Cry 3*, pemain dapat melihat interpretasi konflik yang kompleks dan merenungkan implikasi dari kekerasan dan perang dalam konteks yang lebih luas.

Beberapa informan menyebutkan bahwa elemen-elemen dalam *game* ini membuat mereka berpikir tentang situasi konflik di dunia nyata, termasuk konflik antara Rusia dan Ukraina. Hal tersebut juga disampaikan oleh informan III dimana ia menganggap bahwa:

"Saya ngerasa kalo pengalaman saya dalam main Far Cry 3 sudah ngasih saya perspektif tambahan dalam memahami berita atau informasi tentang konflik di dunia nyata

mas, apalagi termasuk konflik Rusia-Ukraina. Meskipun cerita dalam game ini mungkin jelas berbeda dengan situasi nyata, namun ada beberapa paralel yang dapat ditarik, seperti kompleksitas konflik, peran politik dan ekonomi, serta dampaknya terhadap masyarakat...."

Ini menunjukkan bahwa *game* dapat berfungsi sebagai alat refleksi yang kuat, memungkinkan pemain untuk merenungkan dan mengevaluasi pandangan mereka tentang nasionalisme dan konflik geopolitik. Fuchs berargumen bahwa media digital dapat mengubah cara kita memahami dan merespons isu-isu nasional dan internasional, dan *Far Cry 3* adalah contoh yang jelas dari bagaimana *game* dapat digunakan untuk mengeksplorasi dan mengkomunikasikan konsep-konsep ini.

4. Rasa Nasionalisme dan Konflik Geopolitik Rusia-Ukraina

Pengalaman bermain *Far Cry 3* juga mempengaruhi pemahaman remaja terhadap konflik geopolitik nyata, seperti konflik antara Rusia dan Ukraina. Berdasarkan wawancara, beberapa informan menyatakan bahwa pengalaman bermain *game* ini membuat mereka lebih sadar dan peduli terhadap konflik di dunia nyata. Hal tersebut disampaikan oleh informan IV yang menyebutkan bahwa:

"...saya merasa lebih empati terhadap korban konflik dan lebih kritis terhadap alasan-alasan di balik perang. Game ini juga salah satu game yang membantu saya melihat bahwa konflik seperti yang terjadi antara Rusia dan Ukraina sangat kompleks dan memiliki banyak sisi, sehingga saya lebih hati-hati dalam menyikapi berita dan propaganda terkait.."

Teori Christian Fuchs mendukung gagasan bahwa media digital dapat berfungsi sebagai alat untuk membentuk pemahaman dan respons terhadap isu-isu global. *Far Cry 3*, melalui interpretasi konfliknya yang realistis, dapat mempengaruhi cara remaja memandang konflik nyata seperti antara Rusia dan Ukraina. Pengalaman bermain *game* ini tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga edukasi, membantu pemain untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang konflik dan nasionalisme. Beberapa informan menyatakan bahwa setelah bermain

game ini, mereka merasa lebih terhubung dengan isu-isu global dan lebih sadar akan pentingnya nasionalisme dalam konteks geopolitik.

5. Analisis Kategori: Pengalaman Digital dan Identitas Nasional

Dari hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa pengalaman bermain *Far Cry 3* memberikan wawasan baru dan perspektif yang mendalam bagi para pemain mengenai konflik dan kekerasan. Pengalaman ini sejalan dengan pandangan Christian Fuchs bahwa media digital dapat memfasilitasi pembentukan identitas nasional melalui pengalaman digital yang mendalam. *Far Cry 3* berfungsi sebagai media yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik dan mempengaruhi cara pandang remaja terhadap konflik dan nasionalisme. Hal ini menunjukkan bahwa *game Far Cry 3* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman dan respons remaja *gamer* Surabaya mengenai konflik dan kekerasan. *Game* ini juga mampu menstimulasi rasa nasionalisme mereka dengan mengajak mereka merenungkan situasi konflik nyata seperti antara Rusia dan Ukraina. Pengalaman digital melalui *game* ini berperan dalam pembentukan identitas nasional dan kesadaran sosial-politik remaja di era digital.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini mengungkap bahwa pengalaman bermain *Far Cry 3* memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman dan identitas nasional remaja *gamer* di Surabaya. Elemen cerita yang kuat dan realistis dalam *game* ini membuat pemain merasa terhubung secara emosional, memperkuat identitas nasional mereka. Sesuai dengan teori Christian Fuchs tentang nasionalisme di internet, media digital seperti *game* dapat menjadi platform untuk mengekspresikan dan memperkuat identitas nasional. *Far Cry 3* memungkinkan pemain untuk mengeksplorasi identitas mereka melalui interaksi dengan elemen cerita yang kompleks terkait konflik dan kekerasan. Interpretasi konflik dan kekerasan dalam *Far Cry 3* juga memengaruhi pemahaman remaja terhadap kekerasan dan konflik, memberikan dampak emosional yang mendalam, serta membantu pemain memahami kompleksitas konflik.

Far Cry 3 berperan sebagai platform untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan konsep nasionalisme dan identitas nasional, membuat remaja merenungkan situasi konflik nyata, seperti antara Rusia dan Ukraina, serta mempengaruhi pandangan mereka tentang nasionalisme dan konflik geopolitik. Pengalaman bermain *game* ini membantu pemain mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang konflik dan kekerasan, serta merasa lebih terhubung dengan isu-isu global. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa *Far Cry 3* memiliki pengaruh signifikan terhadap pemahaman dan respons remaja *gamer* Surabaya mengenai konflik dan kekerasan, serta rasa nasionalisme mereka. *Game* ini berfungsi sebagai alat refleksi dan edukasi, memungkinkan pemain untuk dapat mengevaluasi pandangan mereka tentang konflik dan nasionalisme dalam konteks global yang lebih luas, memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman tentang peran media digital dalam membentuk identitas nasional dan pemahaman remaja terhadap isu-isu global, serta memiliki implikasi praktis bagi pengembang *game* dan pembuat kebijakan.

B. Saran

Penelitian ini belum sempurna karena hanya berfokus pada *Far Cry 3*. Penelitian selanjutnya diharapkan mencakup aktivitas digital di media sosial untuk memahami lebih komprehensif bagaimana berbagai platform digital mempengaruhi persepsi dan nasionalisme remaja.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifianto, S. (2013). Makna "Nasionalisme Negara- Bangsa" Melalui Teks Media The Meaning of "NATIONALISM OF NATION-STATE" In Media Teks. Jurnal Studi Komunikasi dan Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyari, Daniar., Dewi, D. A., (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan bagi Generasi Milenial dalam Menanamkan Jiwa Nasionalisme Di Era Globalisasi. Jurnal

- Pendidikan dan Konseling (JPdK) Volume 3 Nomor 2.
- Deshbandhu, A. (2016). *Player Perspectives: What It Means to Be a Gamer*. Press Start Vol. 3 No. 2.
- Edgar, Andrew & Sedgwick, Peter. 1999. *Key Concept in Cultural Theory. London and New York* : Routledge
- Effendi, R. M. S., (2017). Regulasi Diri dalam Belajar (Self-Regulated Learning) Pada Remaja yang Kecanduan Game Online. *Psikoborneo*, Vol 5, No 2.
- Fatmawati, L., Pratiwi, R. D., Erviana, V. Y. (2017). Pengembangan Modul Pendidikan Multikultural Berbasis Karakter Cinta Tanah Air dan Nasionalis pada Pembelajaran Tematik. *SCHOLARIA, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Fuchs, C. (2020). *Nasionalism On The Internet. Critical Theory and Ideology In The Age of Social Media and Fake News*. Routledge
- Gero, S., Son, M. M., Prasetya, P. A., Selkioma, S. (2019). Pengendalian Diri Mahasiswa Keperawatan Menghadapi Kecanduan Bermain Game Online: Studi Fenomenologi. *PROSIDING SEMNAS I Kesehatan Lingkungan & Penyakit Tropis*.
- Hoy, Wayne K., dan Miskel, Cecil G. 1978. *Educational Administration: Theory, Research and Practice*. New York: Random House.
- Kuswarno, Engkus. (2009). Metodologi penelitian komunikasi fenomenologi : Konsepsi, pedoman, dan contoh penelitiannya. Bandung. Widya Padjadjaran.
- Littlejohn, Stephen W. (2001). *Theories of Human Communication*. USA. Wadsworth Publishing. Halaman 38
- Nazir, M. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nordvall, M. (2012). *Communication in Games*. Linköping University Department of Computer and Information Science.
- Ridwan, Muhammad. 2006. *Metode & Teknik Penyusunan*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmadani, Z. V., Setyani, R. Y. (2019). Aktivitas Religius untuk Menurunkan Tingkat Stres Mahasiswa yang Sedang Skripsi. *Jurnal Psikologi Terapan dan Pendidikan*. Vol. 1, No. 2.
- Saryono, Fajarianti, A., Kurniawati, L. D., Akbariah, A. A., Jabar, I. A., Yulyanti, F. (2022). Sikap Politik Dan Hukum Internasional Indonesia Terkait Penyerangan Rusia Ke Ukraina. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2022, 2(2), 386-397.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* Volume 1 Nomor 1.
- Widodo, S. (2011). Implementasi Bela Negara Untuk Mewujudkan Nasionalisme. *Jurnal Ilmiah CIVIS*, Volume I, No. 1
- Zenitha, C. (2022). Ini 5 Alasan Kenapa Kota Surabaya disebut Kota Pahlawan. *Nasional.okezone.com*.
<https://nasional.okezone.com/read/2022/12/08/337/2722874/ini-5-alasan-kenapa-kota-surabaya-disebut-kota-pahlawan#:~:text=Surabaya%20mendapat%20julukan%20sebagai%20kota,pemuda%20Surabaya%20untuk%20melawan%20penjahaj>.