

Strategi Akomodasi Komunikasi dan Interaksi Sosial *Gamers* Dalam Penggunaan Bahasa Kasar

¹Ratih Hasanah, ²Aliva Aulia Vitri

^{1,2}Universitas Telkom

Email correspondent: alivavitri@student.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi di Indonesia memudahkan para *gamers* untuk berinteraksi secara daring tanpa perlu bertemu langsung. Interaksi ini sering terjadi saat mereka bermain *game online*. Namun, penggunaan bahasa dalam interaksi *gamers* sering kali tidak terkontrol sehingga muncul penggunaan bahasa kasar. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis strategi akomodasi komunikasi dan interaksi sosial *gamers* dalam penggunaan bahasa kasar selama bermain *game online*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif fenomenologi dengan melakukan wawancara terhadap informan penelitian yang telah ditentukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi konvergensi terjadi ketika *gamers* menyesuaikan gaya bahasa kasar mereka dengan lawan bicara dalam situasi permainan yang intens. Sebaliknya, strategi divergensi muncul dalam interaksi yang lebih santai dan berorientasi pada hiburan, di mana individu mempertahankan preferensi komunikasi pribadinya. Interaksi sosial *gamers* terkait penggunaan bahasa kasar terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu asosiatif dan disosiatif. Interaksi asosiatif mencakup kerja sama, akomodasi, dan asimilasi. Di samping itu, interaksi disosiatif yang terjadi meliputi kontravensi dan konflik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahasa kasar dalam *game online* mencerminkan penyesuaian komunikasi yang dipengaruhi oleh konteks sosial dan emosi individu dalam permainan sehingga dapat berpengaruh terhadap interaksi sosial yang terjadi pada tiap individu yang terlibat.

Kata kunci: bahasa kasar, *gamers*, interaksi sosial, strategi akomodasi komunikasi.

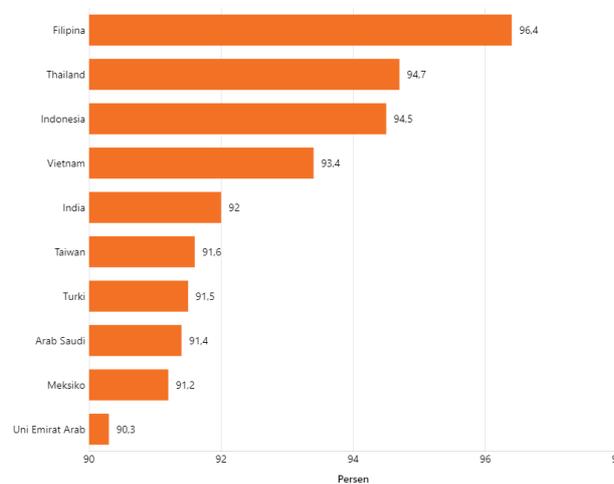
Abstract

Technological advances in Indonesia make it easier for gamers to interact online without having to meet in person. This interaction often takes place while playing online games. However, the use of language in gamers' interactions is often uncontrolled, resulting in the use of abusive language. This research was conducted to analyse the communication accommodation strategies and social interaction of gamers in the use of abusive language while playing online games. This research uses a qualitative phenomenological research method by conducting interviews with pre-determined research informants. The findings show that convergence strategies occur when gamers adapt their harsh language styles to those of their interlocutors in intense gaming situations. In contrast, divergence strategies emerge in more casual, entertainment-oriented interactions, where individuals maintain their personal communication preferences. Gamers' social interactions related to the use of abusive language fall into two main categories, namely associative and dissociative. Associative interactions include cooperation, accommodation and assimilation. In addition, the dissociative interactions that occur include contradiction and conflict. Thus, it can be concluded that the use of abusive language in online games reflects communicative adaptations that are influenced by the social context and individual emotions in the game, so that it can influence the social interactions that occur for each individual involved.

Keywords: abusive language, gamer,; social interaction, communication accommodation strategies.

Pendahuluan

Manusia sebagai makhluk sosial selalu berinteraksi dengan lingkungannya melalui proses komunikasi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan perkembangan teknologi, interaksi tersebut semakin mudah dilakukan secara daring melalui internet. Di Indonesia, interaksi daring ini banyak terjadi di kalangan *gamers* yang sering bermain *game online*. Indonesia menduduki peringkat ketiga dunia dalam jumlah pemain video *game online* menurut laporan We Are Social pada Januari 2022 dengan 94,5% pengguna internet di Indonesia bermain *game online* (1). *Game online* menyediakan fitur *multiplayer* yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi meskipun mereka berada di lokasi yang berbeda (2). Hal tersebut memungkinkan *gamers* untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan pemain lain selama bermain *game online*. Namun, penggunaan bahasa dalam interaksi *game online* seringkali tidak terkontrol termasuk penggunaan bahasa kasar yang menjadi perhatian dalam studi mengenai komunikasi interpersonal.



Gambar 1. Negara dengan Pemain Video *Game* Terbanyak di Dunia (Januari 2022)

Sumber: www.databoks.katadata.co.id

Bahasa yang digunakan oleh *gamers* tentu sangat beragam. Latar belakang dan lingkungan pergaulan dari setiap individu dapat berpengaruh terhadap gaya bahasa yang digunakan dalam interaksi. Perbedaan gaya bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi membuat individu melakukan suatu proses yang dinamakan akomodasi komunikasi. Littlejohn & Foss (3) mengatakan bahwa akomodasi komunikasi merupakan penyesuaian yang dilakukan antar individu dalam melakukan interaksi dan komunikasi dengan orang lain. Strategi akomodasi komunikasi terbagi menjadi dua, yaitu konvergensi dan divergensi. Komunikasi yang terjalin dari beberapa individu kemudian menciptakan adanya interaksi sosial. Interaksi sosial memiliki definisi yaitu hubungan antara dua individu atau lebih yang dapat saling mempengaruhi sehingga menciptakan suatu hubungan timbal balik pada setiap individu yang terlibat (4). Murdiyatomoko dan Handayani (5) juga menjelaskan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan yang saling mempengaruhi sehingga dapat menghasilkan hubungan tetap dan memungkinkan adanya pembentukan struktur sosial. Interaksi sosial dalam komunikasi dapat dibagi menjadi dua bentuk, yaitu asosiatif dan disosiatif. Interaksi sosial ini juga terdapat pada interaksi *gamers* ketika menggunakan bahasa kasar saat bermain *game online*.

Penggunaan bahasa termasuk bahasa kasar biasanya memerlukan penyesuaian situasi maupun fungsi dalam penggunaannya (6). Menurut Pastika (7), penggunaan bahasa kasar dijadikan sebagai cara untuk merendahkan dan menghina orang lain melalui kata-kata yang tidak sopan, seperti cacian,

umpatan, dan hinaan. Bahasa kasar juga biasanya digunakan untuk mengungkapkan perasaan marah, kesal, atau kecewa terhadap orang lain atau situasi tertentu. Namun pada kenyataannya, bahasa kasar juga digunakan ketika seseorang menyapa dan memberikan pujian kepada orang lain (8). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perubahan fungsi penggunaan bahasa kasar dalam sebuah interaksi. Penggunaan bahasa kasar oleh *gamers* saat bermain *game online* mengakibatkan munculnya budaya komunikasi verbal yang negatif. Dalam hal ini, bahasa kasar dapat menjadi kebiasaan bagi sebagian *gamers* ketika mereka merasa kesal atau mengalami kekalahan dalam permainan (9). Mereka menganggap bahwa penggunaan bahasa kasar dalam interaksi sehari-hari merupakan sesuatu yang biasa terjadi dan wajar untuk dilakukan.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh DeFrank & Kahlbaugh (10) menunjukkan bahwa penerimaan bahasa kasar dalam suatu budaya atau negara memiliki jangka waktu yang berbeda-beda. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa perkataan kasar atau sumpah serapah meskipun keberadaannya dianggap tabu tetapi penggunaannya menjadi hal yang lumrah diucapkan oleh anak-anak pada usia sekolah di Amerika. Seiring bertambahnya usia, kosa kata bahasa kasar yang diketahui dan digunakan menjadi semakin banyak dan beragam. Fenomena penggunaan bahasa kasar ini bahkan telah menjadi topik penting dalam bidang sosial sejak awal tahun 1900-an.

Penelitian terkait teori akomodasi komunikasi pernah dilakukan dalam lingkup pendidikan (11), antarbudaya (12), dan pasangan suami istri yang berbeda kewarganegaraan (13). Dengan demikian, kebaruan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada objek yang digunakan yaitu akomodasi komunikasi dan interaksi sosial dalam penggunaan bahasa kasar pada interaksi *gamers*. Gap pada penelitian ini terletak pada implementasi strategi akomodasi komunikasi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, strategi akomodasi komunikasi banyak digunakan dalam penelitian terkait perbedaan budaya dalam konteks etnis dan lingkungan (pendidikan dan pekerjaan). Belum ada penelitian yang membahas mengenai implementasi strategi akomodasi komunikasi dalam budaya penggunaan bahasa kasar di dalam lingkungan pergaulan. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk menganalisis fenomena maraknya penggunaan bahasa kasar pada interaksi *gamers* dalam *game online* melalui teori strategi akomodasi komunikasi dan interaksi sosial. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis strategi akomodasi komunikasi yang digunakan oleh *gamers* dan interaksi sosial yang terjadi terkait penggunaan bahasa kasar pada interaksi *gamers* dalam *game online*.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Metode penelitian fenomenologi berupaya untuk menjelaskan suatu makna atau konsep dengan menggali dan mempelajari pengalaman yang secara sadar dialami oleh beberapa individu. Peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi karena dapat menjelaskan dan menguraikan strategi akomodasi komunikasi dalam penggunaan bahasa kasar pada interaksi *gamers* yang menjadi subjek penelitian berdasarkan pengalaman *gamers*. Subjek dalam penelitian ini adalah *gamers* yang merupakan remaja akhir dengan rentang usia 18-22 tahun dan sering menggunakan bahasa kasar dalam berinteraksi dengan *gamers* lainnya. Penelitian ini memiliki objek penelitian yaitu strategi akomodasi komunikasi dan interaksi sosial pada penggunaan bahasa kasar di dalam lingkungan pergaulan *gamers*. Peneliti melakukan penelitian di daerah Bandung, Jawa Barat. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara terhadap informan penelitian yang terdiri dari 2 orang informan utama, 2 orang informan pendukung, dan 1 orang informan ahli.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data Moustakas (14) yang terdiri dari: 1) Penyajian seluruh data yang dikumpulkan di lapangan. 2) Horizontalisasi dengan menghilangkan pernyataan yang tumpang tindih, berulang, atau tidak berkaitan dengan masalah penelitian supaya terbentuk horizon. 3) Thematic Portrayal yaitu mengelompokkan pernyataan yang telah membentuk horizon ke dalam tema-tema yang sesuai. 4) Transkrip data secara individual. 5) Composite atau

penggabungan deskripsi atau pernyataan dari masing-masing informan penelitian. 6) Sintesis dengan menganalisis dan mengaitkan pernyataan informan dengan teori yang digunakan di dalam penelitian. Selanjutnya, peneliti menggunakan teknik triangulasi data yaitu triangulasi sumber. Teknik triangulasi sumber dilakukan untuk memvalidasi informasi yang didapatkan dari informan utama dan informan pendukung di dalam penelitian dengan didukung oleh pernyataan informan ahli. Dengan demikian, peneliti mendapatkan data yang absah untuk dijadikan sebagai kesimpulan dalam penelitian.

Hasil dan Pembahasan

A. Strategi Akomodasi Komunikasi dalam Penggunaan Bahasa Kasar Pada *Gamers*

Dalam menjalin komunikasi dengan orang lain, individu melakukan penyesuaian komunikasi dengan lawan bicaranya sehingga terjadi strategi konvergensi dalam akomodasi komunikasi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penyesuaian dalam menggunakan bahasa kasar terjadi karena tingginya frekuensi komunikasi antara informan dengan teman bermainnya saat bermain *game*. Frekuensi bermain *game* yang tinggi membuat individu menjalin interaksi secara lebih mendalam terhadap lawan bicaranya sehingga mampu untuk menyesuaikan gaya bahasa satu sama lain termasuk menggunakan istilah bahasa kasar dalam bahasa daerah. Hal tersebut berkaitan dengan teori yang disampaikan oleh Suheri (15) bahwa strategi konvergensi cenderung terjadi ketika individu memiliki ketertarikan dengan orang lain yang berinteraksi dengannya dan salah satu faktornya yaitu adanya kemungkinan terjadinya interaksi yang lebih mendalam. Selain itu, bahasa kasar juga digunakan sebagai bentuk respon terhadap lawan bermain yang menggunakan bahasa kasar. Informan penelitian mengungkapkan bahwa mereka cenderung meniru gaya bahasa kasar dari tim lawan saat bermain *game online* sehingga terjadi konvergensi dalam komunikasi. Selain itu, ditemukan bahwa *gamers* lebih sering menggunakan bahasa kasar terhadap lawan bermain daripada teman sendiri karena dipengaruhi oleh tensi atau ketegangan permainan dengan tim lawan.

Perspektif berbeda juga ditemukan dalam penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Peneliti mendapatkan respon yang berbeda dari informan penelitian lain terkait penggunaan bahasa kasar yang tidak didasarkan pada penyesuaian terhadap bahasa yang digunakan oleh orang lain. Ketiadaan penyesuaian komunikasi ini disebabkan oleh lingkungan permainan yang santai dan bertujuan untuk hiburan semata. Tensi permainan yang rendah membuat individu tidak terpengaruh oleh bahasa kasar yang digunakan oleh teman bermain. Mereka menganggap bahasa kasar hanya digunakan untuk meningkatkan suasana dan tidak serius. Oleh karena itu, strategi divergensi terjadi karena individu mempertahankan preferensi pribadi dalam berinteraksi.

Penggunaan bahasa kasar oleh *gamers* saat bermain *game online* dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kepribadian dan kebiasaan individu dalam menggunakan bahasa sehari-hari, di mana seseorang yang terbiasa berkata kasar cenderung melakukannya juga dalam *game*. Faktor eksternal mencakup lingkungan pergaulan, di mana interaksi dengan teman yang sering menggunakan bahasa kasar dapat mendorong individu untuk meniru perilaku tersebut. Informan ahli menegaskan bahwa individu cenderung meniru perilaku orang lain dalam lingkungannya, termasuk penggunaan bahasa kasar saat bermain *game*. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Dainton (16) bahwa teori akomodasi komunikasi merupakan teori yang membahas mengenai perubahan perilaku seseorang saat berkomunikasi dengan lawan bicaranya yang meliputi perubahan bahasa, gaya komunikasi, intonasi, kecepatan berbicara dan sebagainya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi akomodasi komunikasi yang digunakan oleh *gamers* terbagi menjadi strategi konvergensi dan divergensi tergantung pada kepribadian dan lingkungan mereka. Strategi konvergensi terjadi ketika *gamers* menyesuaikan gaya bahasa mereka dengan orang lain, sedangkan strategi divergensi terjadi ketika mereka mempertahankan preferensi pribadi dan tidak menyesuaikan gaya bahasa mereka.

B. Interaksi Sosial dalam Penggunaan Bahasa Kasar Pada Interaksi *Gamers*

Bahasa kasar pada interaksi *gamers* berfungsi sebagai proses penyatuan dalam konteks asosiatif. Penelitian ini mengkaji interaksi sosial asosiatif dalam penggunaan bahasa kasar oleh *gamers* yang terbagi menjadi kerja sama, akomodasi, dan asimilasi. Bentuk interaksi kerja sama terlihat ketika *gamers* menggunakan bahasa kasar untuk memberikan semangat dan meningkatkan performa tim. Bahasa kasar digunakan sebagai bentuk dorongan agar teman bermain dapat bermain dengan lebih baik. Akomodasi terjadi saat *gamers* menyesuaikan cara berkomunikasi dengan orang lain untuk mencegah atau mengurangi ketegangan selama permainan dengan menggunakan bahasa kasar secara tidak berlebihan dan hanya dalam situasi tertentu seperti melakukan kesalahan atau mengalami kekalahan.

Asimilasi dalam interaksi *gamers* terjadi ketika mereka menyamakan bahasa yang digunakan dengan bahasa yang dipahami oleh pihak lain, misalnya seperti bahasa daerah yang diketahui oleh kedua belah pihak. Hal ini dilakukan untuk mencapai pemahaman yang sama dan mengurangi perbedaan bahasa. Peneliti menemukan bahwa asimilasi sering terjadi karena *gamers* sudah terbiasa mendengar dan menggunakan istilah bahasa daerah selama bermain. Berdasarkan hasil analisis penelitian yang dikaitkan dengan teori interaksi sosial Soekanto interaksi sosial asosiatif dalam penggunaan bahasa kasar oleh *gamers* meliputi kerja sama, akomodasi, dan asimilasi, namun tidak ditemukan akulturasi karena tidak ada bahasa baru yang muncul dalam proses interaksi.

Menurut teori interaksi sosial, interaksi disosiatif berorientasi pada pemisahan dan mencakup persaingan, kontravensi, dan konflik. Dalam konteks *game online*, persaingan terjadi saat *gamers* berusaha mengalahkan tim lawan. Kontravensi muncul ketika *gamers* mengungkapkan kekesalan atau kebencian terhadap lawan, dan konflik timbul dari perbedaan pendapat dan kepentingan yang menciptakan jarak antara pihak-pihak yang terlibat. Penelitian ini menemukan bahwa bahasa kasar digunakan oleh *gamers* sebagai ekspresi spontan dari kekesalan terhadap permainan orang lain. Ungkapan rasa kesal yang dilakukan oleh informan merupakan salah satu contoh dari kontravensi yang apabila terjadi secara berulang memiliki potensi untuk menimbulkan konflik. Penggunaan bahasa kasar sebagai bentuk kompetisi tidak ditemukan dalam penelitian, karena pemain cenderung menggunakan bahasa sarkasme untuk menjatuhkan mental lawan.

Penelitian juga menunjukkan bahwa konflik akibat bahasa kasar biasanya terjadi antara *gamers* yang tidak saling mengenal, seperti tim lawan yang merupakan orang asing. Bahasa kasar dari tim lawan dapat memicu emosi dan sikap saling menghina yang mengarah pada timbulnya konflik. Namun, pada interaksi antara teman bermain, bahasa kasar dianggap hanya sebagai ekspresi permainan tanpa melibatkan perasaan. Berdasarkan analisis penelitian terhadap teori interaksi sosial yang dikemukakan oleh Soekanto (17), bahasa kasar yang menyebabkan kontravensi dan konflik dikategorikan sebagai interaksi sosial disosiatif. Hal tersebut didukung oleh informan ahli yang menegaskan bahwa bahasa kasar berdampak negatif terhadap interaksi sosial karena dapat memicu konflik dan tidak bersifat konstruktif bagi komunitas *gamers*.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis penelitian mengenai strategi akomodasi komunikasi *gamers* dalam penggunaan bahasa kasar, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua strategi utama, yaitu konvergensi dan divergensi. Strategi konvergensi terlihat ketika *gamers* menyesuaikan gaya bicara mereka dengan bahasa kasar yang digunakan oleh *gamers* lain, terutama dalam permainan dengan tensi tinggi. Sebaliknya, strategi divergensi terjadi ketika *gamers* mempertahankan preferensi pribadi mereka dan tidak terpengaruh oleh bahasa kasar orang lain. Divergensi cenderung terjadi dalam permainan yang tidak kompetitif dan hanya untuk hiburan semata.

Penelitian ini juga menemukan bahwa interaksi sosial *gamers* terkait penggunaan bahasa kasar bersifat asosiatif dan disosiatif. Interaksi asosiatif mencakup kerja sama, akomodasi, dan asimilasi, namun tidak ditemukan akulturasi karena tidak ada budaya atau bahasa baru yang dihasilkan. Penggunaan bahasa kasar juga memiliki dampak negatif dengan menyebabkan interaksi disosiatif

seperti kontravensi dan konflik. Namun, kompetisi tidak ditemukan dalam penelitian karena *gamers* cenderung menggunakan bahasa sarkasme daripada bahasa kasar untuk menjatuhkan mental lawan. Menariknya, disosiatif akibat penggunaan bahasa kasar hanya terjadi dalam interaksi dengan *gamers* yang tidak dikenal, sedangkan bahasa kasar tidak memicu disosiatif dalam interaksi antara teman dekat.

Daftar Pustaka

1. Dihni VA, Ahdiat A. Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia [Internet]. 2022 [cited 2023 Dec 11]. Available from: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
2. Indrawan T, Candrasari Y. Penggunaan Game Online dalam Kehidupan Remaja di Kota Surabaya (Studi Fenomenologi pada Remaja Awal Yang Gemar Bermain Game Online) [Internet]. 2023. Available from: <http://jiip.stkipyapisdompui.ac.id>
3. Rachmawati I, Rusfian EZ. Akomodasi Komunikasi Aparatur Sipil Negara Magang di Perusahaan Manufaktur. *Jurnal Komunikasi Global*. 2021;10(2).
4. Aulia Tri Utami, Bandarsyah D, Sulaeman S. Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. 2022 Aug 7;8(3):899–907.
5. Eristiani AD, Hasanah R. Perilaku Bermain Mobile Game Online Line Pokopang Pada Mahasiswa Universitas Telkom. Vol. 2, *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 2014.
6. Jadmiko RS, Damariswara R. Analisis Bahasa Kasar yang Ditirukan Anak Remaja dari Media Sosial Tiktok di Desa Mojoarum Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 2022 Jul 31;15(2):227.
7. Fikri Salim M, Rahmatul Iman T. Penggunaan Bahasa Kasar Oleh Remaja Laki-Laki Bkn Karang Dima Indah Sumbawa Dalam Pergaulannya. 2022;4. Available from: <http://jurnal.uts.ac.id/index.php/KAGANGA>
8. Agustang A, Ramadhani NA. Analisis Faktor Penyebab Kebiasaan Penggunaan Kata Kotor Anak di Bawah Umur Pada Kelurahan Kaluku Bodoa Kota Makassar. Vol. 10. 2023.
9. Susanto H, Waluyati I, Arifuddin. Dampak Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Siswa SDN Inpres Waworada. 2022.
10. DeFrank M, Kahlbaugh P. Language Choice Matters: When Profanity Affects How People Are Judged. *J Lang Soc Psychol*. 2019 Jan 1;38(1):126–41.
11. Rahardaya AK, Irwansyah I. Strategi Akomodasi Komunikasi dalam Proses Pembelajaran Secara Daring Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*. 2021 Jun 13;5(1):110–22.
12. Opi N, Sari P, Rahardjo T, Si M. Akomodasi Komunikasi Antarbudaya (Etnis Jawa Dengan Etnis Minang) [Internet]. 2019. Available from: www.idntimes.com/life/education/
13. Primagara M, Hasanah KNN. Akomodasi Komunikasi Pasangan Suami Istri Beda Kewarganegaraan (Indonesia-Turki). 2023;6(1). Available from: www.ejurnal.stikpmedan.ac.id
14. Kusuma Wardani I, Herani I, Studi Psikologi P, Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik F. Strategi Presentasi Diri Pada Mahasiswa Tunanetra. 2018.
15. Suheri O, Dosen K, Utama P. Akomodasi Komunikasi. Vol. 2, Universitas Dharmawangsa. 2019.
16. Rahardaya AK, Irwansyah I. Strategi Akomodasi Komunikasi dalam Proses Pembelajaran Secara Daring Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*. 2021 Jun 13;5(1):110–22.
17. Harahap SR. Proses Interaksi Sosial Di Tengah Pandemi Virus Covid 19. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial dan Kebudayaan*. 2020 Jun 29;11(1):45–53.