

DAMPAK *TRASH TALKING* DALAM MOBILE LEGENDS: BANG BANG TERHADAP KUALITAS PERTEMANAN

Febi Rizky Bona Lestari¹, Maria Magdalena Widianari², dan Fikri Hasan Abdat³

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Merdeka Madiun, Jl. Serayu No.79, Pandean, Kec. Taman, Kota Madiun, Jawa Timur 63133, kikyfarel8@gmail.com
mariamagdalen@unmer-madiun.ac.id, fikri@unmer-madiun.ac.id

ABSTRACT

Playing the MLBB online game can have a positive and negative influence on the behavior of teenagers who play it, which can lead to aggressive behavior. This is because the game contains elements of violence, such as hitting opposing characters, shooting using weapons, tearing apart using swords, and much more. This research aims to find out whether trash-talking in the game Mobile Legends: Bang Bang also has an impact on the quality of friendships with fellow gamers and the quality of friendships with non-gamers. This research uses descriptive quantitative research. The subjects in the research were teenagers from the same group hanging out, both gamers and non-gamers, totaling 17 gamer respondents and 17 non-gamer respondents. Data collection was carried out by distributing questionnaires via Google Form and then analyzed using the independent sample t-test. The research results show that the impact of trash talking on the quality of friendships between gamers is included in the good category where the majority of respondents gave 3 points to the answers given and the impact of trash talking on the quality of friendships with non-gamers is included in the good category where non-gamer respondents are able to balance it. discussions with groups of gamers.

Keywords: *Trash Talking, Quality of Friendships, Mobile Legends: Bang Bang*

ABSTRAK

Bermain game online MLBB dapat memberikan pengaruh yang positif dan juga pengaruh yang negatif pada perilaku remaja yang memainkannya dimana dapat menimbulkan perilaku agresif. Hal itu karena game tersebut mengandung unsur kekerasan, seperti memukul karakter lawan, menembak menggunakan senjata, mencabik-cabik menggunakan pedang, dan masih banyak lagi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah trash-talking pada game Mobile Legends: Bang Bang juga berdampak terhadap kualitas pertemanan dengan sesama gamer dan kualitas pertemanan dengan non gamer. Penelitian ini menggunakan penelitian berjenis kuantitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian yaitu remaja teman satu sirkel tongkrongan baik gamer dan non gamer sejumlah 17 responden *gamers* dan 17 responden *non-gamers*. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner melalui *google form* untuk selanjutnya dianalisis menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak *trash talking* pada kualitas pertemanan sesama *gamers* termasuk dalam kategori baik dimana sebagian besar

responden memberikan 3 poin pada jawaban yang tertera dan dampak *trash talking* pada kualitas pertemanan dengan *non-gamers*, termasuk dalam kategori baik dimana responden *non-gamers* mampu mengimbangi pembahasan bincang-bincang dengan kelompok *gamers*.

Kata Kunci: Trash Talking, Kualitas Pertemanan, Mobile Legends: Bang Bang

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi di era milenial saat ini sangatlah pesat mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan sosial masyarakat. Salah satu bentuk kecanggihan teknologi informasi adalah internet. Internet adalah sebuah jaringan yang menghubungkan komputer satu sama lain yang menggunakan standar sistem global. Dengan adanya internet memberikan kemudahan bagi siapa saja, kapan saja, dan dimana saja untuk mencari, mengakses, serta mengembangkan segala sesuatu yang sifatnya informatif serta komunikatif.

Jumlah penggunaan internet di era milenial saat ini sangatlah besar. Mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa dan bahkan hampir semua kalangan usia bisa menikmati penggunaan internet. Melalui internet ini, mereka dapat mengakses berbagai macam situs salah satunya yang paling di gandrungi oleh anak remaja zaman sekarang adalah Game online.

Game online merupakan game yang diakses secara online oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. Game online dapat juga diakses menggunakan gadget sendiri, misalnya mobile game. Mobile game merupakan jenis game yang didesain dan dibuat khusus untuk dapat dijalankan pada smarthphone dan tablet PCs. Mobile Game telah banyak dibuat dalam berbagai macam platform seperti Apple IOS, android, serta windows phone. Mobile Game merupakan salah satu jenis game dari *Massively Multiplayer Online Role-playing Game* (David, 2016).

Massively Multiplayer Online Role-playing Game (MMORPG) merupakan tipe game yang menghubungkan ribuan pemain diseluruh dunia. Pemain *Massively Multiplayer Online Role-playing Game* (MMORPG) menghadapi beberapa tantangan untuk saling bertempur dan saling membunuh sehingga mendapatkan poin untuk menaikkan level dalam game. Game ini bisa dimainkan perorang atau berkelompok sesuai dengan pilihan

game yang ingin dimainkan. Game tipe ini juga memungkinkan pemain lebih banyak menghabiskan waktu daripada game dari tipe lain (Ng & Hastings, 2005).

Selain jenis MMORPG, game online di masa sekarang yang juga banyak sekali diminati oleh para gamers adalah berjenis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). MOBA adalah sebuah game dimana terdapat dua tim yang saling mengalahkan dengan menghancurkan markas atau base musuh. Salah satu game MOBA yang sampai saat ini masih ramai dimainkan oleh para gamers di Indonesia adalah Mobile Legends: Bang Bang (MLBB).

MLBB adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh perusahaan asal China yang bernama Moonton. Game ini dimainkan dengan cara mengontrol salah satu karakter yang disebut hero dari daftar hero yang sudah dimiliki. Kerjasama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap hero juga memiliki skill yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari hero yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental.

Bermain game online MLBB dapat memberikan pengaruh yang positif karena melalui game online memungkinkan terjadinya interaksi sosial antar pemain (Gong, Zhang, Cheung, Chen, & Lee, 2019). Pemain dapat saling berkomunikasi dan berbagi pengalaman dari awal bermain hingga permainan berakhir. Selain itu juga dapat memberikan pengaruh yang negatif pada perilaku remaja yang memainkannya dimana dapat menimbulkan perilaku agresif. Hal itu karena game tersebut mengandung unsur kekerasan, seperti memukul karakter lawan, menembak menggunakan senjata, mencabik-cabik menggunakan pedang, dan masih banyak lagi.

Salah satu fenomena perilaku agresif pada remaja yang terjadi di Indonesia adalah perilaku Trash-talk. Trash-talk menurut Yip, Schweitzer, dan Nurmohamed. (2018) adalah perilaku berbicara kasar yang dapat menumbuhkan rasa persaingan (destruktif) atau memotivasi (konstruktif) seseorang. Bentuk perilaku Trash-talk berupa perilaku menyombongkan diri, mengintimidasi, memprovokasi, atau menjatuhkan mental lawan secara verbal maupun non-verbal.

Seseorang yang berkata kasar atau trash-talk dipicu oleh beberapa faktor. Fariz (2017) menyebutkan terdapat dua kategori faktor penyebab seseorang melakukan trash-talk. Pertama adalah faktor yang berasal dari dalam permainan itu sendiri atau internal.

Kedua adalah faktor yang berasal dari luar permainan itu sendiri atau eksternal. Faktor internal berupa keterbatasan bahasa, tidak mengetahui peraturan permainan, dan karakter pemain yang egois. Sedangkan faktor eksternal berupa lingkungan pemain.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah trash-talking pada game Mobile Legends: Bang Bang juga berdampak terhadap kualitas pertemanan dengan sesama gamer dan kualitas pertemanan dengan non gamer.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian berjenis kuantitatif deskriptif. Jenis penelitian ini cenderung menggunakan metode survey (angket/kuesioner). Subjek dalam penelitian yaitu remaja teman satu sirkel tongkrongan baik gamer dan non gamer sejumlah 17 responden *gamers* dan 17 responden *non-gamers*.

Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner melalui *google form* untuk selanjutnya dianalisis menggunakan uji *independent sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut merupakan hasil penelitian terkait dampak *trash talking* dalam mobile legends: bang bang terhadap kualitas pertemanan:

Tabel 1.

Karakteristik Responden

Kelompok	Kriteria	Frekuensi	Presentase
Usia Responden			
Gamers	11-20 Tahun	13	76.5
NonGamers		3	17.6
Gamers	21-30 Tahun	4	23.5
NonGamers		14	82.4
Jenis Kelamin Responden			
Gamers	Laki-laki	16	94.1
NonGamers		6	35.3
Gamers	Perempuan	1	5.9
NonGamers		11	64.7
Hubungan dengan Teman Gamers			
Gamers	Teman Sekolah	7	41.2
NonGamers		2	11.8
Gamers	Teman Lingkungan Rumah	4	23.5

NonGamers		11	64.7
Gamers	Teman Tongkrongan	6	35.3
NonGamers		4	23.5
Tempat Biasa Berkumpul			
Gamers	Warung Kopi	4	23.5
NonGamers		8	47.1
Gamers	Rumah Salah Satu Teman	11	64.7
NonGamers		8	47.1
Gamers	Lainnya	2	11.8
NonGamers		1	5.9
Durasi Bermain Game			
Gamers	<1 Jam	4	23.5
Gamers	1-2Jam	9	52.9
Gamers	>2 Jam	4	23.5
Durasi Berkumpul dengan Teman			
Gamers	30 Menit-1 Jam	1	5.9
NonGamers		5	29.4
Gamers	1-2 Jam	2	11.8
NonGamers		6	35.3
Gamers	>2 Jam	14	82.4
NonGamers		6	35.3
Total		17	100.0

Sumber: Hasil Penelitian, 2025

Penelitian ini telah melalui uji validitas dan uji reliabilitas dimana banyaknya sampel yang dapat diolah sejumlah 17 responden *gamers* dan 17 responden *non-gamers*, secara keseluruhan yaitu 34 responden. Sehingga nilai *degree of freedom* (df) = n-2 yaitu $34-2 = 32$. Rtabel pada (df) 32 dengan tingkat signifikansi 0,05 (5%) yaitu 0.3388. Menurut Sugiyono (2016), item pernyataan dinyatakan valid jika nilai r hitung > nilai r tabel.

Hasil uji validitas pada butir-butir pernyataan pada variabel kualitas pertemanan *gamers* (Y1) dan kualitas pertemanan *non-gamers* (Y2) dinyatakan valid karena nilai koefisien korelasi (r_{hitung}) setiap item pernyataan pada masing-masing variable lebih besar dari r_{tabel} (0,3388).

Pada uji reliabilitas, kuesioner pada penelitian memakai cara *Cronbach's Alpha* bernilai korelasi 0,7. Hasil uji reliabilitas pada setiap item pernyataan masing-masing variabel dalam penelitian ini diketahui bahwa pada variabel kualitas pertemanan *gamers* (Y1) dan kualitas pertemanan *non-gamers* (Y2) dinyatakan reliabel dengan nilai

cronbach's alpha lebih dari 0,7. Sehingga kuesioner pada masing-masing variable dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data selanjutnya karena sudah reliabel atau andal.

Selanjutnya kuesioner ini dilakukan uji normalitas yang dilakukan dengan pengujian *Non-Parametric Test* dengan melakukan Uji *Kolmogorov-Smirnov* pada aplikasi pengolahan data SPSS. Kriteria pengujian normalitas dilakukan dengan nilai *Kolmogorov-Smirnov Z* serta dibandingkan dengan nilai signifikasi $\alpha > 0,05$ (Sugiyono, 2016). Adapun hasil uji normalitas pada kuesioner ini diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,200 > 0,05$ sehingga dinyatakan bahwa data dalam penelitian ini terdistribusi normal,

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. Adapun hasil uji *independent sample t-test* yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.
Hasil Uji Independent Sample T-Test
Group Statistics

Kualitas Pertemanan	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
KP Gamers	17	24.7059	3.47787	.84351
Non-Gamers	17	20.4118	5.38585	1.30626

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
KP	Equal variances assumed	2.609	.116	2.762	32
	Equal variances not assumed			2.762	27.367

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means			
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower
KP	Equal variances assumed	.009	4.29412	1.55493	1.12682
	Equal variances not assumed	.010	4.29412	1.55493	1.10566

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means 95% Confidence Interval of the Difference Upper	
KP	Equal variances assumed		7.46141
	Equal variances not assumed		7.48258

Sumber: Hasil Penelitian, 2025

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test, maka didapat Sig Levene's test for equality of variance sebesar $0,116 > 0,05$. Maknanya bahwa varians data antara kelompok gamers dan kelompok non-gamers homogen, sehingga penafsiran table output independent sample test berpedoman pada equal variances assumed untuk nilai Sig (2-tailed) yaitu sebesar $0,009 < 0,05$.

Pembahasan

Dampak *Trash Talking* terhadap Kualitas Pertemanan antar Sesama Gamers

Berkembangnya game secara global adalah pengaruh dari perkembangan teknologi, dimana sangat banyak perubahan-perubahan terjadi, yang selama ini game hanya dimainkan dengan menggunakan perangkat keras seperti play station dan gamebout. Namun di era globalisasi saat ini game online dapat dengan mudah dimainkan menggunakan networking online yang biasanya disebut permainan game online. Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet untuk mengaksesnya. Bermain game secara online menjadi aktivitas yang paling menyenangkan dalam beberapa tahun ini, terutama karena perkembangan internet yang pesat. Kemudahan untuk mengakses game online ini dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan dengan menggunakan teknologi internet (Strittmatter; dkk, dalam Novrialdy, 2021).

Fenomena *trash talking* dalam teori (Kniffin & Palacio, 2018) berbentuk bentuk agresi melalui perkataan (boastful comments) mengenai diri atau lawan yang dilakukan sebelum, sedang, ataupun sesudah pertandingan. Salah satu game yang memiliki banyak peminat yaitu *mobile legends: bang bang* dimana dalam permainan diisi oleh lima anggota pemain dengan lima *lane* yang berbeda. *Trash talking* merupakan contoh reaksi negatif akibat dari fitur komunikasi dalam game online yang disalahgunakan (Nurfallah et al., 2024). Dampak buruknya dirasakan oleh pemain tersebut baik di dunia game maupun membentuk kepribadian yang buruk pada diri individu tersebut, salah satunya terbiasa berkata *toxic* dalam kehidupan sehari-harinya.

Sebagaimana pada hasil penelitian ini yang disajikan dalam Tabel 4.9 diketahui bahwa sebagian besar responden menyatakan durasi dalam bermain game berkisar 1-2 jam sejumlah 9 responden (52,9%). Banyaknya waktu 60-120 menit merupakan waktu

melebihi batas karena diperuntukkan untuk bermain *game*. Hal ini menunjukkan bahwa minat remaja terhadap permainan *mobile legends: bang bang* masih cukup tinggi.

Tingginya minat ini menimbulkan berbagai kekhawatiran bagi orang terdekat individu tersebut maupun individu itu sendiri. Mudah-mudahan mengakses game online saat ini seiring dengan meningkatnya minat masyarakat terutama anak-anak dan remaja. Pada sebagian orang dewasa memilih untuk beristirahat dengan cukup jika dibandingkan dengan bermain game. Hal ini dibuktikan dengan temuan dalam penelitian ini yang disajikan pada Tabel 1, diketahui bahwa distribusi frekuensi responden pada kelompok *gamers* sebagian besar berusia 11-20 Tahun sejumlah 13 responden (76,5%).

Tetapi meski demikian, para pengguna *game online* memiliki kualitas pertemanan yang cukup baik, dimana pada salah satu butir kuesioner “Apakah anda peduli pada teman satu tim anda yang diserang dengan kata-kata kotor?” yang mayoritas diberikan jawaban kadang-kadang dan butir kuesioner “Apakah anda melindungi teman satu tim anda yang diserang oleh musuh dengan kata-kata kotor?” yang mayoritas diberikan jawaban Ya. Butir kuesioner tersebut merupakan bagian dari indikator validasi dan kepedulian. Pada jawaban responden sebanyak 9 orang menyatakan Ya, bahwa ia peduli pada teman satu tim yang diserang dengan kata-kata kotor. Padahal jika ditinjau dari sistem *moonton*, perolehan tim game jika tidak sedang *mabar* berpotensi memperoleh anggota tim secara acak yang tentu saja cenderung sulit kerjasama karena adanya *miss-communication*.

Disamping itu, bermain game online sering menimbulkan seseorang kehilangan kontrol atas waktu. Remaja yang kecanduan game online akan lebih banyak menghabiskan waktunya. Banyak remaja yang menghabiskan waktu untuk bermain game lebih dari dua jam/hari atau lebih dari 14 jam/minggu (Rudhiati; dkk, 2015). Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain game online menyebabkan terganggunya kehidupan sehari-hari. Remaja yang kecanduan game online tidak akan mampu mengontrol waktu bermain.

Dampak Trash Talking terhadap Kualitas Pertemanan antara Gamers dengan NonGamers

Para pemain game *mobile legends: bang bang* dalam kehidupan nyata tidak hanya berteman dengan sesama *gamers* tetapi secara umum untuk tujuan tertentu. Hal demikian menjadi pertimbangan peneliti untuk melibatkan responden *nongamers*

sehingga dapat digunakan sebagai pembandingan bagaimana kualitas pertemanan *gamers* dengan *nongamers*. Adanya Trash talking yang menjadi culture dalam game online ini merupakan sebuah yang sangat wajar adanya pada game daring (Putri et al., 2023).

Game online berdampak buruk pada perilaku orang yang memainkannya yakni terdapat mahasiswa yang berperilaku malas mengerjakan tugas dan terlambat masuk kelas. Dampak lain dari game online adalah kesehatan menurun, munculnya gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, prestasi belajar terganggu, dan dapat menimbulkan kesulitan bersosialisasi dengan orang lain (Aulia et al., 2024). Tetapi pada temuan ini meunjukkan bahwa meskipun responden bukan merupakan pemain game, mereka tetap memiliki cara bagaimana untuk berkumpul dan saling mendukung. Sebagaimana salah satu pertanyaan diberikan pada responden *non gamers*, bahwa dalam salah satu butir kuesioner berisi tentang “Apakah anda peduli pada teman non-gamers yang mendengarkan umpatan kasar ketika anda bermain game?” dan sebagian besar responden menyatakan jawaban Ya.

Trash talking yang identik ada dalam percakapan di *game mobile legend: bang bang* sebagian responden turut digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Remaja saat ini cukup memperhatikan karena sikap sopan santunnya turut tergerus dengan perkembangan jaman. Jenis *trash talking* yang biasanya digunakan baik di game online maupun kehidupan sehari-hari yaitu *matamu picek to, buta, well played, ngetroll anj*.

Seseorang yang sedang bermain game online tidak akan menghiraukan lingkungan disekitarnya. Ia hanya akan fokus pada layar handphone dan lebih senang untuk mengasingkan diri. Game online dapat menyebabkan remaja tidak saling berinteraksi dengan teman sekiranya dan sering berbicara sendiri dengan gadget (Utami dalam Lete; dkk, 2022). Tetapi mengingat hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pertemanan yang melibatkan *gamers* dan *non gamers* memiliki kualitas pertemanan yang termasuk baik.

KESIMPULAN

Mengacu pada hasil penelitian tersebut, kesimpulan yang dapat peneliti sampaikan yaitu 1) dampak *trash talking* pada kualitas pertemanan sesama *gamers* termasuk dalam kategori baik dimana responden menyatakan bahwa ia dapat melindungi teman satu tim yang diserang oleh musuh dengan kata-kata kotor dan peduli pada teman satu tim yang diserang dengan kata-kata kotor; 2) Dampak *trash talking* pada kualitas pertemanan

dengan *non-gamers*, termasuk dalam kategori baik dimana responden *non-gamers* mampu mengimbangi pembahasan bincang-bincang dengan kelompok *gamers*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, Z. F. N., Rachman, R. F., Sari, H. K., Jebarus, T., & Nurhayati, E. (2024). Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(1), 110–122. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i1.341>
- Apriliani, S. R. (2020). Computer-Mediated Communication sebagai Sarana Presentasi Diri Guru PAUD. *PETANDA: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Humaniora*, 2(2), 80–94. <https://doi.org/10.32509/jhm.v2i2.1029>
- Aulia, M. I., Lestari, Y., & Anindya, A. (2024). Analisis Interaksi Antar Pemain dan Alasan Trash-Talking dalam Penggunaan Fitur Teks dan Voice Chat pada Game Online Valorant. *Al Munir: Jutnsl Komuniksdi Fsn Penyiaran Islam*, 15(1), 59–70.
- Kapriadi, P. R., & Irwansyah. (2020). Implementasi Computer Mediated Communication Dalam Digital Staffing Berbasis Mobile Applications and Online Platform. *Kareba: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(2), 382–399.
- Kniffin, K. M., & Palacio, D. (2018). Trash-Talking and Trolling. *Human Nature*, 29(3), 353–369. <https://doi.org/10.1007/s12110-018-9317-3>
- Muhammad, A. (2005). *Komunikasi Organisasi*. Bumi Aksara.
- Nurfallah, B. A., Utami, N. F., & Ruyadi, Y. (2024). Hubungan Lingkungan Pertemanan dengan Perilaku Trash Talking dalam Permainan Gim Valorant. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 11(1), 37–49. <https://doi.org/10.24036/scs.v11i1.618>
- Putri, F., Trixie Sonia Hakim, Carenin Coshilia Firmanda, Irsanti Joenitasari Bercha Akbar, Devita Srihandayani, & Eppy Setiyowati. (2023). Dampak Toxic Game Terhadap Trash Talking Remaja. *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(2), 70–75. <https://doi.org/10.37471/jpm.v8i2.686>
- Sitorus, C. S. L., Hutagalung, D. P., Studi, P., Kimia, P., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2024). Analisis Pengaruh Aplikasi Game Online Mobile Legend Di Kalangan Muda Yuliana Sari. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa*, 5, 40–49. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i5.121>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syakur, N. (2011). *Manajemen Organisasi*. Citipustaka Media Perints.
- Triwulandari, E. (2017). Komponen Komunikasi Interpersonal dalam Menerapkan Strategi Meningkatkan Motivasi Atlet (Studi Deskriptif Kualitatif pada Pusat Pelatihan Atlet Kota Yogyakarta Cabang Olahraga Taekwondo). In *Prodi Ilmu Komunikasi*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.