

LAMPIRAN

Lampiran 1. Guide Interview

Strategi Tim Dalam *Mobile Legends* Bang Bang : Analisis Komunikasi Verbal dan Nonverbal

GUIDE INTERVIEW ANGGOTA TIM FULLSCREEN ESPORT

1. Data Diri Informan

Nama Lengkap :

Umur :

Kelamin :

Posisi *Role* :

Lama Bermain :

Rank Tertinggi :

2. Strategi Komunikasi

1. Bisakah Anda jelaskan strategi komunikasi apa yang biasanya Anda gunakan untuk mengkordinasikan tim sebelum dan selama pertandingan ?
2. Apa saja topik yang biasanya dibahas saat mengatur strategi saat di lobby sebelum pertandingan dimulai ?

3. Tahap Komunikasi Verbal Tim Dalam *Game Mobile Legend*

1. Bagaimana cara Anda berkomunikasi dengan anggota tim selama permainan ?
2. Bisa Anda jelaskan bagaimana tim Anda memanfaatkan fitur voice chat untuk mengatur strategi sebelum pertandingan saat di dalam lobby ?

3. Apakah ping attack, ping retreat, dan ping backup sering digunakan saat di dalam *game* ?

4. Tahap Komunikasi NonVerbal Tim Dalam *Game Mobile*

Legend

1. Apa bentuk komunikasi non-verbal yang Anda gunakan selama permainan? Misalnya, penggunaan emotes , Efek recall dan Chatbox dalam *game*?

Lampiran 2. Transkrip Wawancara

A. Transkrip Wawancara dengan Fuddin yang berperan sebagai Roamer

Pewawancara : Moh. Agus Andika Purnama

Narasumber : Fudin

Pelaksanaan : 10 Juni 2024 (22:00-22:20)

Lokasi Wawancara : Warung Kopi Artomoro

Durasi Wawancara : 20 Menit

	Nama	Pertanyaan dan Jawaban
P	Moh. Agus Andika Purnama	Bisakah Anda jelaskan strategi komunikasi apa yang biasanya Anda gunakan untuk mengkoordinasikan tim sebelum dan selama pertandingan ?
N	Fudin	Sebagai seorang roamer, saya memiliki tanggung jawab untuk memberikan dukungan kepada semua anggota tim. Sebelum pertandingan dimulai, biasanya kami melakukan perencanaan komunikasi khusus di mana saya dan anggota tim lainnya membahas posisi yang akan ditempati dan strategi rotasi. Saya juga bersedia untuk mengambil peran tambahan sesuai dengan kebutuhan tim selama pertandingan.
P	Moh. Agus Andika Purnama	Apa saja topik yang biasanya dibahas saat mengatur strategi saat di lobby sebelum pertandingan dimulai ?
N	Fudin	Di lobby sebelum pertandingan banyak membahas tentang rotasi dan gank. Sebagai roamer saya kudu tahu kapan dan di mana saya harus menggunakan hero dengan situasi

		tertentu dan penyesuaian hero dengan serangan balik
P	Moh. Agus Andika Purnama	Bagaimana cara Anda berkomunikasi dengan anggota tim selama permainan ?
N	Fudin	Saya berkomunikasi melalui voice chat untuk memberikan informasi tentang posisi musuh dan kebutuhan rotasi. Voice chat lebih sering digunakan karena saya harus cepat memberi tahu tim tentang pergerakan musuh dan peluang gank. Dan Saya sering memberikan update real-time tentang posisi musuh dan keadaan lane melalui voice chat, serta memberikan saran kapan harus gank.
P	Moh. Agus Andika Purnama	Apakah ping attack, ping retreat, dan ping backup sering digunakan saat di dalam <i>game</i> ?
N	Fudin	Ya, ping attack dan ping retreat sangat penting untuk koordinasi dalam gangking. Sebagai roamer, saya sering menggunakan ping attack untuk memberi tahu tim kapan waktunya menyerang musuh yang terlihat rentan. Misalnya, ketika musuh terlalu maju dan kita memiliki keunggulan jumlah, saya akan menggunakan ping attack untuk memberi sinyal kepada tim agar segera menyerang. Jika situasinya berbahaya atau musuh menyerang salah satu lane untuk backup, saya menggunakan ping retreat untuk menarik tim mundur dengan cepat
P	Moh. Agus Andika Purnama	Apa bentuk komunikasi non-verbal yang Anda gunakan selama permainan? Misalnya, penggunaan emotes , Efek recall dan Chatbox dalam <i>game</i> ?
N	Fudin	Saya sering menggunakan stiker emot untuk memberikan semangat kepada tim dan memberi tekanan psikologis kepada lawan, dan efek recall untuk mentrigger emosi lawan agar permainan dan kordinasi lawan

		terganggu. Fitur chatbox juga kadang saya gunakan untuk memberikan instruksi singkat. Komunikasi dengan menggunakan stiker ,recall dan fitur chatbox dalam <i>game</i> menurut saya sangat penting, karena mempercepat reaksi tim dan menjaga koordinasi tanpa harus berbicara panjang lebar
--	--	--

B. Transkrip Wawancara dengan Syihab yang berperan sebagai Roamer

Pewawancara : Moh. Agus Andika Purnama

Narasumber : Syihab

Pelaksanaan : 10 Juni 2024 (12:00-12:20)

Lokasi Wawancara : Warung Kopi JPL

Durasi Wawancara : 20 Menit

	Nama	Pertanyaan dan Jawaban
P	Moh. Agus Andika Purnama	Bisakah Anda jelaskan strategi komunikasi apa yang biasanya Anda gunakan untuk mengkoordinasikan tim sebelum dan selama pertandingan ?
N	Syihab	Sebagai jungler, saya fokus pada pengambilan keputusan cepat dan komunikasi yang efektif dengan anggota tim. Saya memastikan bahwa pesan yang saya sampaikan jelas dan langsung, menggunakan panggilan singkat dan poin-poin penting untuk menyampaikan informasi dengan cepat. Saya juga selalu

		siap untuk menerima masukan dari anggota tim lainnya dan menyesuaikan strategi kami sesuai dengan perkembangan permainan
P	Moh. Agus Andika Purnama	Apa saja topik yang biasanya dibahas saat mengatur strategi saat di lobby sebelum pertandingan dimulai ?
N	Syihab	Kami membicarakan bagaimana cara terbaik untuk mengamankan buff kami dan mengganggu jungle lawan jika memungkinkan. Menentukan urutan prioritas dalam melakukan gank dan rotasi agar bisa memberikan tekanan maksimal pada lawan
P	Moh. Agus Andika Purnama	Bagaimana cara Anda berkomunikasi dengan anggota tim selama permainan ?
N	Syihab	Saya menggunakan voice chat untuk koordinasi serangan dan teks untuk hal-hal yang mendesak. Saya lebih sering menggunakan voice chat karena koordinasi dengan tim sangat penting dalam melakukan serangan ke jungle lawan dan gank kepada musuh yang sedang sendirian. Saya memberi tahu tim tentang rencana rotasi dan target jungle melalui voice chat, seperti “ayo cah wayae njipik turtle” atau “ayo kumpul jipik lord.
P	Moh. Agus Andika Purnama	Bisa Anda jelaskan bagaimana tim Anda memanfaatkan fitur voice chat untuk mengatur strategi sebelum pertandingan saat di dalam lobby ?
N	Syihab	Voice chat di lobby adalah momen kunci untuk memastikan semua anggota tim memahami strategi <i>early game</i> , terutama untuk pengambilan buff dan objektif seperti turtle. Saya biasanya mendiskusikan tentang rencana invasi atau bagaimana kami akan mengamankan area jungle kami. Saya memastikan bahwa semua anggota tim tahu

		kapan saya akan pergi untuk gank sehingga mereka bisa bersiap-siap.
P	Moh. Agus Andika Purnama	Apakah ping attack, ping retreat, dan ping backup sering digunakan saat di dalam <i>game</i> ?
N	Syihab	Sering banget karena tiga ping tersebut bisa langsung digunakan saat situasi penyeragaman, permintaan bantuan saat sedang terpojok, dan intruksi untuk mundur saat situasi yang memungkinkan kalah saat war sama musuh
P	Moh. Agus Andika Purnama	Apa bentuk komunikasi non-verbal yang Anda gunakan selama permainan? Misalnya, penggunaan emotes , Efek recall dan Chatbox dalam <i>game</i> ?
N		Saya menggunakan stiker emot untuk memprovokasi lawan atau memberi semangat, efek recall untuk menarik perhatian ke area penting, dan chatbox untuk memberikan instruksi atau informasi singkat. Pentingnya Komunikasi Non-Verbal menurut saya sangat penting karena membantu tim memahami situasi dengan cepat dan tepat tanpa mengalihkan perhatian dari permainan.

C. Transkrip Wawancara dengan Maruf yang berperan sebagai Roamer

Pewawancara : Moh. Agus Andika Purnama

Narasumber : Maruf

Pelaksanaan : 10 Juni 2024 (12:30-12:50)

Lokasi Wawancara : Warung Kopi JPL

Durasi Wawancara : 20 Menit

	Nama	Pertanyaan dan Jawaban
P	Moh. Agus Andika Purnama	Bisakah Anda jelaskan strategi komunikasi apa yang biasanya Anda gunakan untuk mengkoordinasikan tim sebelum dan selama pertandingan ?
N	Maruf	Dalam peran sebagai mid laner dan short caller, komunikasi menjadi kunci utama dalam kesuksesan tim. Saya memahami pentingnya memelihara komunikasi yang cepat dan efektif selama pertandingan. Dengan keterampilan memantau minimap secara terus-menerus, saya dapat memberikan informasi penting kepada tim tentang gerakan musuh atau peluang untuk melancarkan serangan. Saya percaya bahwa memberikan peta situasi secara jelas kepada tim dapat membantu kita mengambil keputusan yang tepat dan mengarahkan arah permainan dengan lebih efisien. Lebih dari itu, saya siap untuk beradaptasi dengan perubahan situasi yang mungkin terjadi secara tiba-tiba di medan pertempuran. Kemampuan untuk menyesuaikan strategi dan memberikan arahan tambahan kepada tim adalah hal yang saya anggap penting dalam mencapai kemenangan. Dengan kerjasama dan koordinasi yang solid, saya

		yakin kita dapat menghadapi tantangan apa pun dan meraih kemenangan bersama sebagai sebuah tim.
P	Moh. Agus Andika Purnama	Apa saja topik yang biasanya dibahas saat mengatur strategi saat di lobby sebelum pertandingan dimulai ?
N		Saya biasanya fokus pada komposisi hero yang dipilih musuh. Kita akan berdiskusi tentang hero apa yang kuat dan counter hero apa yang bisa pilih untuk melawan mereka
P	Moh. Agus Andika Purnama	Bagaimana cara Anda berkomunikasi dengan anggota tim selama permainan ?
N		Saya menggunakan voice chat untuk memberikan instruksi cepat dan teks untuk informasi detail yang perlu diingat. Saya lebih sering menggunakan voice chat karena sebagai shot caller, saya perlu memberikan komando dengan segera saat situasi berubah. Saya juga memastikan untuk memberikan instruksi singkat dan spesifik seperti “push mid sekarang” atau “ambil turtle” agar tim bisa segera bereaksi
P	Moh. Agus Andika Purnama	Bagaimana cara Anda berkomunikasi dengan anggota tim selama permainan ?
N		Memanfaatkan Voice chat dengan cara digunakan untuk diskusi dan komunikasi saat pertandingan berlangsung
P	Moh. Agus Andika Purnama	Bisa Anda jelaskan bagaimana tim Anda memanfaatkan fitur voice chat untuk mengatur strategi sebelum pertandingan saat di dalam lobby ?
N		Tentu saja selalu digunakan saat di dalam <i>game</i> . Soalnya ketiga ping ini sangat penting dan berguna untuk info yang cepat tanpa memakan waktu, dan tiga ping ini berguna di setiap situasi.

P	Moh. Agus Andika Purnama	Apa bentuk komunikasi non-verbal yang Anda gunakan selama permainan? Misalnya, penggunaan emotes , Efek recall dan Chatbox dalam <i>game</i> ?
N		Saya menggunakan Stiker Emot untuk mengganggu emosi tim lawan, dan efek recall untuk mentrigger tim musuh agar menghampiri saya dan tim bisa membuat serangan dadakan pada tim musuh dan chatbox untuk perintah singkat. Menggunakan fitur tersebut menurut saya sangat penting, bisa digunakan saat keputusan cepat diperlukan sehingga kordinasi bisa langsung tersampaikan

D. Transkrip Wawancara dengan Maruf yang berperan sebagai Roamer

Pewawancara : Moh. Agus Andika Purnama

Narasumber : Dani

Pelaksanaan : 10 Juni 2024 (22:00-22:20)

Lokasi Wawancara : Warung Kopi Artomoro

Durasi Wawancara : 20 Menit

	Nama	Pertanyaan dan Jawaban
P	Moh. Agus Andika Purnama	Bisakah Anda jelaskan strategi komunikasi apa yang biasanya Anda gunakan untuk mengkordinasikan tim sebelum dan selama pertandingan ?

N	Dani	Selama pertandingan, saya harus fokus memperhatikan posisi saya di jalur exp, sambil tetap menerima arahan dan informasi dari rekan tim. Berkomunikasi dengan jelas dan terbuka dengan tim sangat penting, entah itu untuk meminta bantuan saat diperlukan atau memberikan laporan mengenai kondisi jalur saya. Saya juga pastikan memberikan informasi tentang situasi musuh di jalur saya, agar tim dapat mengambil keputusan yang tepat dalam strategi pertahanan atau serangan. Dalam peran ini saya mencoba menjadi dasar yang kokoh bagi tim, membangun keunggulan tingkat yang dapat memberikan keuntungan saat sampai pada tahap pertempuran tim
P	Moh. Agus Andika Purnama	Apa saja topik yang biasanya dibahas saat mengatur strategi saat di lobby sebelum pertandingan dimulai ?
N		Saya menggunakan waktu di lobby untuk mendiskusikan dengan tim tentang lawan yang akan saya hadapi di jalur exp lane dan bagaimana saya bisa mengelola jalur tersebut. Kami membicarakan kapan saya harus memberikan tekanan dan kapan saya harus bermain tarik ulur.
P	Moh. Agus Andika Purnama	Bagaimana cara Anda berkomunikasi dengan anggota tim selama permainan ?
N		Saya menggunakan voice chat untuk berkomunikasi saat perang tim untuk informasi laning phase. Voice chat lebih sering saya gunakan karena lebih efisien untuk mengkoordinasikan tim saat war atau push. Dan saya memberitahu tim tentang kondisi lane saya, kapan musuh missing, dan kapan saya siap untuk bergabung dengan team fight.

P	Moh. Agus Andika Purnama	Bagaimana cara Anda berkomunikasi dengan anggota tim selama permainan ?
N		Memfaatkan fitur untuk komunikasi dengan sesama anggota dan untuk membicarakan strategi secara langsung.
P	Moh. Agus Andika Purnama	Bisa Anda jelaskan bagaimana tim Anda memanfaatkan fitur voice chat untuk mengartur strategi sebelum pertandingan saat di dalam lobby ?
N		Ping attack, retreat, backup itu sering banget digunakan saat pertandingan apapun, ping ini mungkin digunakan oleh semua pemain di <i>Mobile Legend</i> .
P	Moh. Agus Andika Purnama	Apa bentuk komunikasi non-verbal yang Anda gunakan selama permainan? Misalnya, penggunaan emotes , Efek recall dan Chatbox dalam <i>game</i> ?
N		Sangat penting untuk memastikan reaksi cepat dan menjaga koordinasi tim. Saya menggunakan stiker emot untuk memprovokasi atau meminta bantuan, efek recall untuk menarik ulur emosi lawan.

E. Transkrip Wawancara dengan Maruf yang berperan sebagai Roamer

Pewawancara : Moh. Agus Andika Purnama

Narasumber : Andre

Pelaksanaan : 10 Juni 2024 (13:00-13:20)

Lokasi Wawancara : Warung Kopi JPL

Durasi Wawancara : 20 Menit

	Nama	Pertanyaan dan Jawaban
P	Moh. Agus Andika Purnama	Bisakah Anda jelaskan strategi komunikasi apa yang biasanya Anda gunakan untuk mengkoordinasikan tim sebelum dan selama pertandingan ?
N	Andre	Sebagai pemimpin tim, saya biasanya memulai dengan rapat pra-pertandingan di mana kami membahas strategi dan peran masing-masing anggota. Saya memberikan panduan umum tentang fokus dan tujuan utama pertandingan, dan kemudian kami membahas taktik khusus untuk menghadapi musuh tertentu. Selama pertandingan, saya memastikan komunikasi tetap terbuka dan jelas, memberikan arahan dan memotivasi tim agar tetap fokus pada strategi yang telah disepakati.
P	Moh. Agus Andika Purnama	Apa saja topik yang biasanya dibahas saat mengatur strategi saat di lobby sebelum pertandingan dimulai ?
N	Andre	Kami membahas strategi keseluruhan, termasuk prioritas objektif, seperti turtle dan lord. Saya juga memastikan kita memiliki rencana cadangan jika strategi utama tidak berjalan dengan baik. Selain itu, saya fokus pada membangun semangat tim dan


		memastikan semua anggota tim merasa siap dan percaya diri sebelum pertandingan dimulai.
P	Moh. Agus Andika Purnama	Bagaimana cara Anda berkomunikasi dengan anggota tim selama permainan ?
N	Andre	Komunikasi yang efektif selama permainan sangat penting dalam permainan tim seperti ini. Sebagai pemimpin, saya akan memimpin komunikasi tim. Saya dapat menggunakan fitur voice chat untuk berkomunikasi dengan anggota tim selama permainan saat <i>online</i> atau jarak jauh
P	Moh. Agus Andika Purnama	Bagaimana cara Anda berkomunikasi dengan anggota tim selama permainan ?
N	Andre	Mememanfaatkannya untuk diskusi komunikasi dan menyusun strategi secara langsung
P	Moh. Agus Andika Purnama	Bisa Anda jelaskan bagaimana tim Anda memanfaatkan fitur voice chat untuk mengartur strategi sebelum pertandingan saat di dalam lobby ?
N	Andre	Ketiga ping tersebut sangat sering digunakan oleh anggota tim karena mudan dan efisien saat digunakan
P	Moh. Agus Andika Purnama	Apa bentuk komunikasi non-verbal yang Anda gunakan selama permainan? Misalnya, penggunaan emotes , Efek recall dan Chatbox dalam <i>game</i> ?
N	Andre	Saya memperbolehkan setiap anggota tim menggunakan emot, karena hal ini sangat menyenangkan dan juga bisa memberikan keuntungan kepada tim kita karena gangguan dari stiker membuat musuh tidak bisa mengendalikan emosinya, sehingga hal ini dapat dimanfaatkan oleh tim kami agar menguasai jalanya pertandingan.

Lampiran 3. Dokumentasi





Lampiran 4. Kartu Bimbingan



UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
 Program Studi : ♦ Administrasi Publik ♦ Administrasi Bisnis ♦ Ilmu Komunikasi
 ♦ Magister Administrasi Publik ♦ Magister Ilmu Komunikasi ♦ Doktor Ilmu Administrasi
 Gedung F 101 Jl. Semolowaru 45 Surabaya (60118)
 Telp. 031-5991742, 5931800 psw. 159 email : fisip@untag-sby.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Moh. Agus Andika Pumama
 NBI : 1152000137
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Dosen Pembimbing I : Drs. Edy Sudaryanto, M.I.Kom
 Dosen Pembimbing II : Novan Andrianto, S.I.Kom., M.I.Kom
 Judul Skripsi : STRATEGI KOMUNIKASI TIM DALAM GAME MOBILE LEGEND BANG BANG: ANALISIS KOMUNIKASI VERBAL DAN NONVERBAL

No	Tanggal	Saran/Perbaikan	Pembimbing	
			Paraf Dospem 1	Paraf Dospem 2
1	26/3 ²⁰	Perbaiki some font	✍	
2	27/3 ²⁰	keangka teori dan teori	✍	
3	18/4	Perbaiki Metod & paragraf		✍
4	23/4 ²⁰	Problema; see Progress	✍	
5	8/5 ²⁰	layouth	✍	
6	29/5 ²⁰	layouth	✍	
	20/5 ²⁰	Lesson		✍
7	11/6 ²⁰	perbaiki analisis	✍	
8	12/6 ²⁰	lengkapi Bab IV & V		✍
9	19/6 ²⁰	see ds catukan	✍	

Lampiran 5. Surat Keterangan Uji Turnitin



UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
LABORATORIUM OTONOMI DAERAH
 Gedung F Lantai 2 Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
 Jl. Semolowaru No. 45 Surabaya, Telp. (031) 5931800

SURAT KETERANGAN

Nomor:610/K/LOD/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini penanggung jawab Uji Turnitin dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 (UNTAG) Surabaya

Nama : Moh. Dey Prayogo, S.I.Kom., M.I.Kom

NPP : 20150220869

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Moh Agus Andika

NBI : 1152000137

Berdasarkan hasil uji turnitin untuk Bab 1,4,5 skripsi mahasiswa tersebut telah di bawah 20%.

Surat Keterangan ini di berikan atas permintaan yang bersangkutan untuk "Pendaftaran ujian skripsi".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 20 Juni 2024

Mengetahui
Kepala Lab. Otda,

Dida Rahmadanik, S.AP, M.AP

PIC Uji Plagiasi

Moh. Dey Prayogo, S.I.kom., M.I.Kom

Skripsi agus

ORIGINALITY REPORT

9%	7%	4%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Muhammad Al Fayyad, Solihah Titin Sumanti. "POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM PENGUNAAN E-SPORT GAMES (STUDI KASUS : MOBILE LEGENDS DI KALANGAN MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUMATERA UTARA)", Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi, 2023 <small>Publication</small>	1%
2	Submitted to Universitas Putera Batam <small>Student Paper</small>	1%
3	jurnalfdk.uinsby.ac.id <small>Internet Source</small>	1%
4	www.researchgate.net <small>Internet Source</small>	1%
5	Submitted to Universitas Islam Indonesia <small>Student Paper</small>	<1%
6	Submitted to Universitas Negeri Jakarta <small>Student Paper</small>	<1%
7	Fetriaman Telaumbanua, Ayler Beniah Ndraha. "STRATEGI PEMERINTAH DAERAH DALAM PENANGGULANGAN KEMISKINAN PASCA PANDEMI COVID-19 PERSPEKTIF EKOLOGI MANAJEMEN DI KABUPATEN NIAS", JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi)., 2023 <small>Publication</small>	<1%
8	docplayer.info <small>Internet Source</small>	<1%
9	www.docstoc.com <small>Internet Source</small>	<1%
10	journal.unesa.ac.id <small>Internet Source</small>	<1%
11	gadget.viva.co.id <small>Internet Source</small>	<1%
12	jurnal.umsu.ac.id <small>Internet Source</small>	<1%

11	gadget.viva.co.id Internet Source	<1 %
12	jurnal.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
13	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
14	psikologi.trunojoyo.ac.id Internet Source	<1 %
15	rafinews.com Internet Source	<1 %

16	artikelpendidikan.id Internet Source	<1 %
17	siat.ung.ac.id Internet Source	<1 %
18	smkn1jabon.sch.id Internet Source	<1 %
19	cersilindonesia.wordpress.com Internet Source	<1 %
20	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
21	id.123dok.com Internet Source	<1 %
22	securityphresh.com Internet Source	<1 %
23	www.nicky.co.id Internet Source	<1 %
24	www.scribd.com Internet Source	<1 %
25	musbihin8888.blogspot.com Internet Source	<1 %
26	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
27	www.harapanrakyat.com Internet Source	<1 %

28	docobook.com Internet Source	<1 %
29	blog.uad.ac.id Internet Source	<1 %
30	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %

Lampiran 6. Lembar Revisi Ujian Skripsi Dosen Penguji 1

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

Nama : Moh. Agus Andika Purnama
NIM : 1152000137
Hari/ Tanggal Ujian : Selasa, 25 Juni 2024
Judul Skripsi : Strategi Komunikasi Tim Dalam Game Mobile Legends Bang Bang : Analisis Komunikasi Verbal dan Non Verbal


Catatan Perbaikan:

Perbaiki segala sesuatu
Revisi sesuai. wasud

Surabaya,
Persetujuan Dosen Penguji Telah Revisi/Perbaikan,



Revisi dari Dosen Penguji,


Edy S

Catatan: Bila tidak ada revisi, dosen penguji wajib menuliskan "tidak ada revisi", dan menandatangani di sebelah kanan dan kiri.

Lampiran 7. Lembar Revisi Ujian Skripsi Dosen Penguji 2

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
 FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
 UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

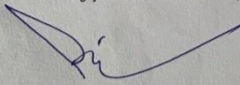
Nama : Moh. Agus Andika Purnama
 NIM : 1152000137
 Hari/ Tanggal Ujian : Selasa, 25 Juni 2024

Judul Skripsi : Strategi Komunikasi Tim Dalam Game Mobile Legends Bang Bang : Analisis Komunikasi Verbal dan Non Verbal

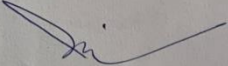
Catatan Perbaikan:

- TEKNIK PENULISAN DAN PENGESKON. ✓
 - PERDALAM LAM. ✓
 - DAFTAR PUSTAKA SEMR DI LIHAT & DI PERBAIKI LAGI

Surabaya, 25 Juni 2024
 Persetujuan Dosen Penguji Telah Revisi/Perbaikan,


 WIDIYATMO. EP.

Revisi dari Dosen Penguji.


 WIDIYATMO. EP.

Catatan: Bila tidak ada revisi, dosen penguji wajib menuliskan "tidak ada revisi", dan menandatangani di sebelah kanan dan kiri.

Lampiran 8. Lembar Revisi Ujian Skripsi Dosen Penguji 3

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

Nama : Moh. Agus Andika Purnama
NIM : 1152000137
Hari/ Tanggal Ujian : Selasa, 25 Juni 2024

Judul Skripsi : Strategi Komunikasi Tim Dalam Game Mobile Legends Bang Bang : Analisis Komunikasi Verbal dan Non Verbal

Catatan Perbaikan:

1. Redaksional → Banyak istilah asing tidak dicetak miring.
2. Belum ada kejelasan bentuk kom verbal & non-verbal bentuknya bagaimana.
3. Teori diperjelas lagi.

Surabaya, 4 Juli 2024
Persetujuan Dosen Penguji Telah Revisi/Perbaikan,

Irmasanthi
Irmasanthi Danadharta, MA

Revisi dari Dosen Penguji,
Irmasanthi
Irmasanthi Danadharta, MA

Catatan: Bila tidak ada revisi, dosen penguji wajib menuliskan "tidak ada revisi", dan menandatangani di sebelah kanan dan kiri.