
Evaluasi Permainan Tim RRQ Hoshi Pada MPL Season 14 (Studi Kasus Rotasi Permainan Tim RRQ Hoshi)

Revio Harkel¹⁾, Feby Elra Perdima²⁾, Roni Syaputra³⁾

Affiliation:

Prodi Pendidikan Jasmani
FKIP Universitas Dehasen
Bengkulu

Corresponding Author:

Reviocurup24@gmail.com

Abstract:

This study aims to analyze RRQ Hoshi's rotations across 16 matches in the MPL Indonesia Season 14 Playoffs and Grand Finals, using descriptive qualitative methods with a case study approach. Data were collected through non-participant observation of video recordings to identify rotation patterns and effectiveness. The results show that RRQ Hoshi's rotations are highly inconsistent; at their best, their rotations are highly effective, coordinated, and proactive in securing crucial objectives like Turtle and Lord, which are key to victory. However, when performance declines, their rotations become chaotic, undisciplined, and often lead to fatal failures due to uncoordinated, high-risk aggression and an inability to compete for objectives under pressure. Therefore, it is concluded that RRQ's success is not determined by their proven rotation strategy, but rather by the consistency of their execution and team coordination, which are the fundamental factors that determine their victory or defeat.

Keyword: Game Rotation, Mobile Legends, RRQ Hoshi, E-Sport.

Pendahuluan

Pendidikan jasmani, sebagai disiplin ilmu yang berfokus pada pengembangan potensi fisik, keterampilan gerak, pemahaman taktik dan strategi, serta pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual dan sosial) (Pratiwi, 2020:1-2), memiliki hubungan yang menarik dengan perkembangan industri *electronic sports* (*e-sports*). Meskipun berakar pada aktivitas fisik, konsep seperti koordinasi tim, strategi, dan keputusan taktis sangat ditekankan dalam permainan *e-sports*. Fenomena *electronic sports* (*e-sports*) sendiri telah bergabung menjadi bagian tak terpisahkan dari industri hiburan dan kompetisi global, menarik jutaan pemain dan penonton di seluruh dunia. Di antara berbagai *genre e-sports*, *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) seperti *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) terkenal karena strategi dan taktik yang rumit, yang mengharuskan pemain untuk menguasai berbagai aspek permainan untuk menang.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan budaya digital, fenomena *e-sports* yang kini menjadi bagian penting dari lingkup kompetisi global. Meskipun secara tradisional pendidikan jasmani berfokus pada aktivitas fisik, terdapat irisan konsep yang menarik antara keduanya. *E-sports*, khususnya *genre Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) seperti *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), juga menuntut keterampilan motorik halus yang tinggi, kemampuan kognitif dalam pengambilan

keputusan strategis dan taktis, koordinasi tim yang efektif, serta ketahanan mental dan emosional dalam menghadapi tekanan kompetisi. Keterampilan-keterampilan ini, yang juga ditekankan dalam pendidikan jasmani, ini memperlihatkan bahwa pengembangan fisik dapat selaras dan memiliki hubungan penting dalam menunjang kemampuan di ranah *e-sports*. (Jenny, Manning, Keiper, & Oliphant, 2016:1-3)

Dalam konteks kompetitif *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), strategi dan taktik memegang peranan penting untuk meraih kemenangan. Salah satu aspek vital dalam strategi permainan adalah rotasi, yaitu pergerakan hero yang terkoordinasi melintasi jalur (*lane*) dan area hutan (*jungle*) untuk mencapai tujuan spesifik seperti melakukan *ganking*, mengamankan objektif, atau memberikan tekanan pada lawan. Efektivitas rotasi sebuah tim seringkali menjadi faktor pembeda antara kemenangan dan kekalahan dalam pertandingan profesional.

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) telah menjelma menjadi fenomena *global* dalam ranah *electronic sports* (*e-sports*), khususnya di Asia Tenggara, di mana kompetisi profesional seperti *Mobile Legends Professional League* (MPL) menjadi panggung bagi pertarungan strategi tingkat tinggi. Dalam ekosistem kompetitif ini, evaluasi mendalam terhadap pengambilan keputusan strategis tim menjadi sangat diperlukan untuk memahami dinamika persaingan. Identifikasi masalah yang muncul

dalam pengamatan pertandingan profesional seringkali berkisar pada efektivitas pelaksanaan strategi rotasi. Salah satu aspek krusial adalah kesalahan tim dalam menentukan rotasi pada pertandingan. Rotasi yang tidak tepat waktu, kurang terkoordinasi, atau salah dalam pemilihan target dapat berakibat pada hilangnya momentum dan keunggulan. Lebih lanjut, ketidaktepatan pengambilan keputusan cepat terkait strategi yang digunakan selama fase rotasi berlangsung, seperti pemilihan target ganking atau prioritas jalur yang perlu dibantu, dapat merusak potensi keberhasilan sebuah pergerakan.

Aspek lain yang mempengaruhi efektivitas strategi adalah tidak adanya *counter pick* hero dan *recounter pick* hero pada proses *draft pick* hero. Pilihan hero yang kurang strategis dapat membatasi opsi rotasi yang tersedia dan menciptakan kerentanan terhadap strategi lawan sejak awal permainan. Selain itu, terlalu banyak pergerakan tambahan yang tidak diperlukan dalam permainan dapat mengurangi efisiensi waktu dan sumber daya, yang seharusnya dapat dialokasikan untuk aktivitas yang lebih produktif seperti *farming* atau menekan *turret* lawan.

Fokus pada objektivitas terhadap *turret* dan *turtle* juga memegang peranan penting dalam membangun keunggulan. Kurangnya prioritas terhadap pengamanan atau penghancuran objektif ini dapat mempengaruhi tekanan mental pada *fase late game* dan menghambat perkembangan tim secara keseluruhan. Lebih lanjut, kurangnya *vision* dan penguasaan peta, terutama di area *jungle*, secara signifikan dapat menghambat kemampuan tim untuk melakukan rotasi yang aman dan efektif, serta membuat *core* tim, khususnya *hyper carry*, rentan terhadap gangguan. Terakhir, kesalahan komunikasi tim dan kurangnya komunikasi yang diperlukan merupakan kendala fundamental dalam menjalankan rotasi yang terkoordinasi dan pengambilan keputusan strategis yang sinkron.

Berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa, dalam dinamika pertandingan *Mobile Legends: Bang Bang* pada tingkat profesional seperti MPL, efektivitas rotasi seringkali menjadi titik krusial yang menentukan jalannya permainan. Teridentifikasi adanya pola di mana tim melakukan kesalahan dalam menentukan rotasi yang berujung pada hilangnya momentum atau terbukanya celah bagi lawan. Selain itu, seringkali terlihat pergerakan tambahan yang tidak diperlukan oleh pemain, menunjukkan

kurangnya efisiensi dalam penerapan strategi. Kekurangan objektivitas terhadap *turret* dan *turtle*, yang seharusnya menjadi prioritas utama, juga tampak memengaruhi tekanan mental tim di *fase late game*. Aspek kurangnya *vision* dan penguasaan map, terutama di area *jungle*, juga menjadi awal penyebab kekalahan, terutama dalam pertarungan *level hyper carry*. Temuan awal ini menentukan bahwa terdapat permasalahan sistemik dalam penerapan strategi rotasi yang memerlukan penilaian dan pengukuran lebih lanjut.

Untuk menjawab kebutuhan akan analisis lebih lanjut tersebut, dan dengan mempertimbangkan kompleksitas serta dinamika permasalahan yang telah diidentifikasi terutama terkait efektivitas strategi, khususnya rotasi, serta aspek-aspek krusial lainnya dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang* di tingkat profesional maka penelitian ini akan difokuskan pada evaluasi mendalam terhadap permainan tim RRQ dalam kompetisi MPL Season 14. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi berupa penilaian yang rinci mengenai kekuatan dan kelemahan mengenai praktik strategi tim dalam ekosistem kompetitif MPL Indonesia.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian ini akan menguraikan secara rinci metode dan prosedur yang digunakan untuk mengevaluasi strategi rotasi dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang*, khususnya pada pertandingan *Playoff* RRQ Hoshi MPL Indonesia Season 14. Pendekatan ini memungkinkan identifikasi, deskripsi, dan interpretasi fenomena strategis yang kompleks dalam lingkungan *esports* kompetitif (Jenny, Manning, Keiper, & Oliphant, 2016:7-18).

Secara spesifik, jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan dan menginterpretasikan fenomena yang sedang diteliti secara mendalam, sebagaimana adanya. Pendekatan ini fokus pada pemahaman menyeluruh terhadap karakteristik, pola, dan dinamika suatu peristiwa atau perilaku dalam konteks alami, tanpa manipulasi variabel (Creswell, 2014:2-4). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan evaluasi terhadap fenomena rotasi permainan dalam konteks spesifik, yaitu pertandingan *Playoff* RRQ Hoshi MPL Indonesia Season 14.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini disajikan secara sistematis berdasarkan observasi terhadap 16 pertandingan tim RRQ Hoshi pada fase *Playoff* dan *Grand Final* MPL Indonesia Season 14. Pertandingan yang dianalisis terdiri dari: 4 pertandingan melawan Geek Fam, 5 pertandingan melawan Team Liquid pada *Playoff*, dan 7 pertandingan melawan Team Liquid pada *Grand Final Playoff*. Analisis difokuskan pada skor efektivitas rotasi, kategorisasi efektivitas rotasi, koordinasi tim, serta pengambilan *objektif*.

Inkonsistensi Pola Rotasi RRQ Hoshi



Gambar 1

Temuan paling menonjol dari 16 pertandingan yang dianalisis adalah tingkat inkonsistensi yang ekstrem dalam eksekusi rotasi permainan tim RRQ Hoshi. Performa mereka menunjukkan fluktuasi yang tajam antara permainan yang sangat terkoordinasi dan dominan dengan permainan yang kacau dan tidak efektif. Fenomena ini sejalan dengan salah satu masalah yang teridentifikasi dalam penelitian, yaitu "kesalahan tim dalam menentukan rotasi pada pertandingan".

Pada saat performa puncak, seperti pada *Game* melawan Geek Fam 1 dengan skor efektivitas 92% atau *Game* 5 pada seri *Playoff* melawan TLID dengan skor efektivitas 92%, RRQ Hoshi menunjukkan pola rotasi yang sangat efektif. Mereka mampu melakukan rotasi terkoordinasi yang *proaktif*, misalnya rotasi empat pemain untuk kontes *Turtle* pertama di *Game* 1 melawan Geek Fam yang tidak hanya mengamankan *objektif* tetapi juga memenangkan pertarungan tim. Demikian pula pada *Game* 5 *Playoff* melawan TLID, rotasi *agresif* sejak menit pertama berhasil menciptakan efek *snow ball* yang tak terbendung. Permainan seperti ini

selaras dengan konsep koordinasi tim yang dijelaskan oleh Rico (2023), di mana pemahaman bersama mengenai tujuan, *timing*, dan peran menjadi fondasi rotasi yang sukses dan menjadi pembeda utama di level profesional.

Namun, di sisi lain, RRQ Hoshi seringkali jatuh ke dalam pola rotasi yang sangat tidak efektif, terutama pada pertandingan-pertandingan krusial di *Grand Final Playoff*. Sebagai contoh, pada *Game* 2 melawan Geek Fam dengan skor efektivitas 61%, upaya rotasi agresif pada menit 02:53 justru menjadi "bencana" yang mengakibatkan kematian tiga pemain. Kesalahan fatal ini terulang kembali pada *Game* 7 *Grand Final Playoff* melawan TLID dengan skor efektivitas 59%, di mana rotasi untuk mencuri *buff* lawan pada menit 03:50 berujung pada kematian empat pemain, yang secara efektif menghancurkan *momentum early game* mereka. Kegagalan ini menunjukkan adanya "ketidaktepatan pengambilan keputusan cepat" dan "kesalahan komunikasi tim" seperti yang diidentifikasi dalam proposal. Ketika koordinasi tim buruk, rotasi mereka menjadi gagal dan menimbulkan kerugian besar, yang membuktikan bahwa koordinasi adalah elemen fundamental yang menentukan efektivitas strategi mereka.

Ketergantungan Tinggi pada Pengambilan Objektif

Hasil penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa keberhasilan RRQ Hoshi sangat bergantung pada kemampuan mereka untuk mengamankan *objektif-objektif* utama, yaitu *Turtle* dan *Lord*. Temuan ini menguatkan kerangka teori yang menyatakan bahwa penguasaan objektif adalah pilar utama dari rotasi yang efektif dan menjadi faktor krusial dalam membangun keunggulan.

Dalam *game-game* yang mereka menangkan, RRQ Hoshi hampir selalu unggul dalam kontrol *objektif*. Pada *Game* 4 melawan Geek Fam dengan skor efektivitas 67%, titik balik kemenangan adalah *setup Lord* yang sangat terkoordinasi pada menit 09:10, yang diawali dengan keberhasilan memenangkan perang tim. Hal ini sejalan dengan teori Rico (2023) bahwa penguasaan *Lord* sering menjadi penentu kemenangan di *fase late game*. Kemenangan dominan pada *Game* 4 dengan skor efektivitas 89% dan *Game* 5 *Playoff* melawan TLID dengan skor efektivitas 92%, juga didasari oleh penguasaan penuh terhadap semua *Turtle* dan

Lord, yang memungkinkan mereka menciptakan *snowball effect* dan tekanan konstan, sesuai dengan konsep teoretis mengenai fungsi *Turtle*. Sebaliknya, dalam kekalahan mereka, kegagalan rotasi untuk mengamankan *objektif* menjadi penyebab utama. Pada *Game 1* dengan skor efektifitas 33% dan *Game 2 Playoff* melawan TLID dengan skor efektifitas 55%, RRQ Hoshi gagal total mengamankan *Turtle* dan *Lord*, yang berakibat mereka tidak mampu menghancurkan satu pun turret lawan. Pola ini semakin terlihat di *Grand Final Playoff*, di mana pada *Game 6* dengan skor efektifitas 44% dan *Game 7* dengan skor efektifitas 59%, mereka seringkali "melepaskan *Lord*" tanpa *kontes* sama sekali. Keputusan ini menunjukkan adanya masalah sistemik dalam koordinasi untuk war besar, yang bertentangan dengan temuan Wijaya (2023), bahwa tim dengan rotasi lebih cepat ke area *objektif* memiliki tingkat kemenangan lebih tinggi. Kegagalan RRQ dalam hal ini justru menjadi bukti terbalik dari teori tersebut: ketidakmampuan berotasi ke *objektif* krusial berujung pada kekalahan.

Pola Pergerakan Agresi RRQ Hoshi

Pergerakan pemain dalam rotasi RRQ Hoshi cenderung sangat *agresif*, berfokus pada *ganking* dan *invasi* ke *jungle* lawan. Pola ini, ketika berhasil, menjadi senjata paling mematikan mereka. Namun, ketika gagal, agresi ini justru menjadi bumerang yang menghancurkan permainan mereka sendiri.

Keberhasilan *agresi* ini terlihat jelas pada *Game 3 Playoff* melawan TLID dengan skor efektifitas 91%, di mana rotasi untuk mencuri *buff* biru lawan pada menit 12:29 menjadi momen kunci yang memenangkan perang dan pada akhirnya, permainan. *Inisiasi* seperti ini adalah contoh sempurna dari *ganking* efektif yang bertujuan menghambat perkembangan lawan dan membuka peluang *objektif*, sesuai dengan teori yang ada. Pola ini mendukung temuan Santoso (2022) yang menyatakan bahwa *jungler* dengan pola rotasi *agresif* lebih sering memenangkan pertandingan.

Namun, *agresi* RRQ Hoshi seringkali tidak didukung oleh informasi atau koordinasi yang memadai, sehingga menjadi sangat berisiko.

Kegagalan *ganking* di area *buff* merah lawan pada *Game 6* dengan skor efektifitas 44%, *Grand Final Playoff* (menit 04:08) yang menewaskan tiga pemain adalah contoh nyata dari "pergerakan tambahan yang tidak diperlukan" dan kurangnya penguasaan map serta vision. Kegagalan-kegagalan ini mengindikasikan bahwa meskipun niat rotasi mereka sejalan dengan strategi untuk mendapatkan kontrol peta, eksekusinya seringkali cacat karena pengambilan keputusan yang terlalu berisiko atau miscalculasi terhadap respons lawan.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa rotasi permainan tim RRQ Hoshi pada MPL *Season 14* sangat *paradoks*. Di satu sisi, mereka memiliki pemahaman strategis yang kuat tentang pentingnya rotasi terkoordinasi untuk *objektif* dan *agresi*. Di sisi lain, mereka menunjukkan kelemahan fundamental dalam hal konsistensi eksekusi dan manajemen risiko. Kemenangan dan kekalahan mereka secara langsung mencerminkan keberhasilan atau kegagalan mereka dalam menerapkan konsep-konsep inti rotasi yang telah diidentifikasi dalam penelitian ini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi dan pembahasan mendalam terhadap 16 pertandingan tim RRQ Hoshi di babak *Playoff* MPL Indonesia *Season 14*, maka dapat ditarik simpulan untuk menjawab rumusan masalah penelitian, yaitu "Bagaimana Rotasi Permainan Pada Pertandingan *Playoff* tim RRQ Hoshi *Season 14* MPL Indonesia?".

Rotasi permainan tim RRQ Hoshi pada MPL Indonesia *Season 14* menunjukkan pola yang sangat dualistik dan inkonsisten. Performa mereka secara drastis terbagi menjadi dua wajah yang kontras, rotasi yang sangat efektif dan terkoordinasi, serta rotasi yang kacau dan menjadi bumerang. Ketika berhasil, rotasi RRQ Hoshi bersifat proaktif, disiplin, dan sangat fokus pada tujuan. Hal ini tercermin dalam kemampuan mereka melakukan *ganking* yang efektif (seperti pada *Playoff* *Game 5* melawan TLID, menit 0:52), melakukan *invasi* ke *jungle* lawan untuk mencuri sumber daya (seperti pada *Playoff* *Game 4* melawan Geek Fam, menit 11:39), dan yang terpenting, melakukan rotasi terkoordinasi untuk mengamankan *objektif* besar seperti *Turtle* dan *Lord*. Keberhasilan dalam melakukan rotasi-rotasi ini secara langsung bergantung dengan kemenangan mereka di pertandingan tersebut.

Namun, di sisi lain, penelitian ini menemukan bahwa RRQ Hoshi sangat rentan terhadap kegagalan rotasi yang disebabkan oleh buruknya koordinasi dan pengambilan keputusan yang berisiko tinggi. Pada saat performa mereka menurun, pola rotasi yang sama seringkali dieksekusi dengan tidak efektif. Contoh paling nyata adalah upaya *ganking* atau *invasi* yang menjadi bencana, seperti pada *Game 2* melawan *Geek Fam* (menit 2:53) dan *Game 7 Grand Final* melawan TLID (menit 3:50), di mana *agresi* mereka justru mengakibatkan kerugian besar bagi tim. Lebih lanjut, kegagalan terbesar mereka secara konsisten terjadi pada perebutan *objektif* krusial. Mereka seringkali kalah dalam kontes *Lord* karena *setup* yang tidak terkoordinasi (seperti pada *Grand Final Game 1*, menit 8:59) atau bahkan memilih untuk melepaskan *objektif* tanpa perlawanan sama sekali (seperti pada *Grand Final Game 6*).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rotasi permainan tim RRQ Hoshi pada *Playoff MPL Season 14* secara fundamental ditentukan oleh konsistensi dalam eksekusi dan koordinasi tim. Konsep strategis rotasi mereka tidak salah ketika dieksekusi dengan benar, strategi tersebut terbukti sangat dominan. Akan tetapi, kerentanan mereka pada kesalahan koordinasi, pengambilan keputusan yang kurang cermat di bawah tekanan, dan kegagalan dalam mengamankan *objektif* kunci menjadi faktor utama yang menyebabkan kekalahan mereka, terutama pada pertandingan-pertandingan penentu di *Grand Final*.

Daftar Pustaka

- Pratiwi, E. (2020). *Buku ajar strategi pembelajaran Pendidikan jasmani*. Bening Media Publishing. Banjarmasin.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Oliphant, J. (2016). *Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of sport*. Routledge. London, Inggris.
- Aziz, A. & Adhan, M. (2021). *Kumpulan tips dan trik rahasia Mobile Legends Bang Bang*. ADR Media. Palembang.
- Rico, R. (2023). *Rotasi sebagai bagian dari makro Game Mobile Legends*. CV. Armada Biru. Bandung
- Moonton. (2023). *Mobile Legends Professional League Indonesia Season 14 Official Rulebook & Match Recap*. Moonton Publishing. <https://id-mpl.com/s14/id/history>
- Dewangga, A. (2024). *Tips rotasi laning midlane, offlane, dan safelane Mobile Legends*. Esportsku. <https://esportsku.com/tips-rotasi-laning-midlane-offlane-dan-safelane-mobile-legends/>
- Rifki, B. (2023). *5 tips makin jago main MLBB ala Coach Zeys & BTR Vivian*. Esports Merah Putih. <https://esports.merahputih.com/mobile-legends/news/2023/05/004a68efcee088ddeaac5c5a3afaa2f/5-tips-makin-jago-main-mlbb-ala-coach-zeys--btr-vivian>
- Utami, L. S. (2024). *Cara melakukan ganking yang benar di Mobile Legends, dijamin berhasil*. Suara.com. <https://www.suara.com/tekno/2024/05/20/083008/cara-melakukan-ganking-yang-benar-di-mobile-legends-dijamin-berhasil>
- Moonton. (2023). *Mobile Legends: Bang Bang Official Guide and Esports Handbook*. Moonton Publishing. <https://m.mobilelegends.com/news/article/detail?newsid=2820780>
- Wijaya, R., et al. (2022). *Strategi Rotasi dan Pengaruhnya terhadap Kontrol Map dalam Mobile Legends Professional League (MPL)*. Jurnal Esports Indonesia.
- Susanto, D., & Hartono, P. (2021). *Pengaruh Makro Gameplay terhadap Kontrol Map di Game MOBA: Studi Perbandingan Dota 2 dan Mobile Legends*. Jurnal Penelitian Game.
- Ramadhan, F., & Suryadi, M. (2023). *Analisis Kontrol Map dalam Esports Mobile Legends: Studi Kasus MPL Indonesia Season 12*. Jurnal Teknologi dan Gaming.
- Santoso, B. (2022). *Pengaruh Rotasi Jungler terhadap Dominasi Map dalam MPL Indonesia Season 11*. Jurnal Penelitian Esports.
- Nugroho, A., & Pratama, D. (2021). *Pemilihan Hero dan Pengaruhnya terhadap Rotasi dalam Mobile Legends: Studi Kasus MPL Season 10*. Esports Research Journal.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). *Using thematic analysis in psychology*. Qualitative Research in Psychology, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2011). *The SAGE handbook of qualitative*

-
- research (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Saldaña, J. (2016). *The coding manual for qualitative researchers (3rd ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Flick, U. (2018). *An introduction to qualitative research (6th ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Rosyid, Siti. (2022). *Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi*. JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik,
- Laporan Hibah NVivo. (2017). *Pemanfaatan NVivo dalam Penelitian Kualitatif*. Universitas PGRI Semarang.
- Repository UIN Malang. (2020). *Memantapkan Analisis Data Kualitatif Melalui Tahapan Koding*.
- Heriyanto. R. (2024). *Riset Kualitatif untuk Pemula: Teknik Analisis Data*. CV. Intishar Publishing.