



ORGANIZATIONAL COMMUNICATION PATTERNS OF KAIZEN TEAM IN POINT BLANK ONLINE GAME

POLA KOMUNIKASI ORGANISASI TIM KAIZEN PADA GAME ONLINE POINT BLANK

Aqza Arieza Aprio¹, Fadli Muhammad Athalarik²

^{1,2} Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Article Information

Submitted 20 August, 2023

Revision 20 September, 2023

Accepted 08 April, 2024

Published 31 July, 2024

ABSTRACT

The advancement of internet technology, one of its benefits is being used for entertainment, such as video games and online games. In some online games, there are various teams competing against each other to achieve specific goals. Not all online games have good in-game voice communication, and some lack this feature, like the online game Point Blank. The issue faced by Point Blank players is the difficulty in finding suitable and practical means of interaction. This research aims to analyze the application of Discord in maintaining communication patterns within the Kaizen Team Organization in an Online First Person Shooter (FPS) game. The method used in this research is qualitative descriptive with observation, interviews, and documentation techniques. Based on the conducted research, Discord communication media utilized by the Kaizen Team Organization is considered effective during Point Blank gameplay. The communication process helps facilitate message delivery. The results of this research indicate that the suitable and effective communication for the Kaizen Team involves the communication patterns of All-Channel, Wheel, and Y. Furthermore, two different types of organizational communication implementation were found within the Kaizen team, namely informal communication and formal communication.

Keywords: communication patterns, organization, point blank, online game

Berkembangnya era teknologi internet, salah satu manfaatnya digunakan sebagai hiburan, misalnya video game dan game online. Dalam beberapa permainan game online, terdapat berbagai tim yang saling bersaing untuk mencapai tujuan tertentu. Tidak semua Game Online mempunyai voice in-game yang bagus, bahkan ada Game Online yang tidak mempunyai fitur tersebut, contohnya Game Online Point Blank. Masalah yang dirasakan oleh pemain game Point Blank adalah sulitnya menemukan media yang tepat dan praktis ketika ingin berinteraksi. Penelitian ini bermaksud untuk menganalisis aplikasi Discord dalam mempertahankan pola komunikasi Organisasi Tim Kaizen pada Game Online FPS (First Person Shooter). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara serta dokumentasi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media komunikasi Discord yang dimanfaatkan oleh Organisasi Tim Kaizen dianggap efektif ketika berlangsungnya permainan Point Blank. Proses komunikasi yang dilakukan mampu membantu proses penyampaian pesan. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa komunikasi yang sesuai dan efektif untuk Tim Kaizen adalah Pola komunikasi Semua Arah, Roda dan Y. Adapun implementasi jenis komunikasi organisasi pada tim kaizen ditemukan dua jenis komunikasi yang berbeda, yaitu komunikasi informal dan komunikasi.

Kata Kunci: pola komunikasi, organisasi, point blank, game online

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang sangat besar pada kehidupan manusia, khususnya dalam bidang komunikasi (Almutazam, 2022). Salah satu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang paling signifikan adalah internet. Internet memungkinkan pengguna untuk berinteraksi melalui komputer atau perangkat lainnya menggunakan suara dan bahasa alami, mengubah cara manusia berkomunikasi dengan teknologi yang dilengkapi dengan fitur-fitur yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dengan cara yang lebih mudah dan efektif, seperti *video call*, pesan singkat, dan media social (Trianto, 2018). Jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 212 juta pada Januari 2023. Ini berarti sekitar 77% dari populasi Indonesia telah menggunakan internet (Rizaty, 2023).

Dengan berkembangnya era teknologi internet, salah satu manfaatnya digunakan sebagai hiburan, misalnya *video game* dan *game online*. *Game online* menawarkan pengalaman bermain yang lebih seru dan interaktif dibandingkan dengan *game offline* (Atur, 2019). Dalam beberapa permainan *game online*, terdapat berbagai tim yang saling bersaing untuk mencapai tujuan tertentu. *Game online* telah menjadi salah satu industri yang berkembang pesat di Indonesia. Pada awalnya, *game online* di Indonesia hanya dimainkan oleh sebagian kecil masyarakat, terutama oleh kalangan *gamer* dan anak muda. Namun, dengan meningkatnya akses internet dan kemudahan dalam bermain, *game online* saat ini menjadi populer di seluruh lapisan masyarakat (Usman Basir and Naryoso, 2022). Beberapa *game online* yang populer di Indonesia antara lain Mobile Legends, Free Fire, PUBG, Point Blank, dan Dota 2. Perusahaan *game online* seperti Garena, Moonton, dan Valve memiliki basis penggemar yang besar di Indonesia dan terus mengembangkan game mereka dengan berbagai fitur dan update terbaru (Almutazam, 2022).

Beberapa *game online* yang populer di Indonesia antara lain Mobile Legends, Free Fire, PUBG, Point Blank, dan Dota 2. Salah satu *game online* yang ramai dimainkan yaitu Point Blank. Point Blank adalah sebuah game yang berjenis FPS (*First Person Shoot*) yang menampilkan peperangan mulai dari 5-8 orang per tim (Arisandi, 2017). Awalnya, Point Blank dirilis oleh Gemscool pada tahun 2009 melalui kontrak dengan Zepetto hingga Juni 2015. Kemudian, pada tahun 2015 akhir, *game* Point Blank diadopsi oleh para ahli dari perusahaan Singapura bernama Garena. Bahkan perusahaan asal Singapura tersebut telah mengubah nama *game* tersebut menjadi Point Blank Evolution (Zepetto, 2015).

Tabel 1. Jumlah Pengguna Point Blank Tahun 2009-2022

Tanggal	Total Pengguna
25 Juni 2009	2.000.000
22 Juni 2022	100.000.000

Sumber : <https://www.pointblank.id/>

Berdasarkan Tabel 1 di atas, pengguna Point Blank di Indonesia pada tahun 2009 mencapai 2 juta pengguna yang terdaftar dalam data registrasi. Pada tanggal 22 Juni 2022, pengguna game online Point Blank mencapai 100 juta pengguna yang terdaftar dalam data registrasi di seluruh dunia. Setelah sekitar 10 tahun ketenaran untuk Point Blank, Garena secara resmi mengumumkan pada 30 November 2018 bahwa kepemilikan baru dari game Point Blank telah dikembalikan ke Zepetto sebagai pengembang game. Setelah pengumuman tersebut, Zepetto mengambil alih pengelolaan anak perusahaannya PT. Zepetto Interaktif Indonesia (Zepetto, 2015).

Teknologi telah merubah cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain, mulai dari interaksi dan komunikasi yang bersifat personal hingga interaksi dan komunikasi yang terjadi dalam organisasi, baik organisasi bisnis, organisasi sosial, maupun organisasi lainnya. Dalam permainan game online, terdapat berbagai tim yang saling bersaing untuk mencapai tujuan tertentu. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut, diperlukan kerjasama dan koordinasi yang baik antar anggota tim. Perlu diketahui bahwa dalam berkomunikasi terdapat beberapa hambatan terutama jika komunikasi dilakukan di dalam organisasi. Kendala dalam berkomunikasi akan menghambat jalannya informasi dan mempengaruhi kinerja organisasi secara keseluruhan. Beberapa hambatan yang dapat terjadi dalam komunikasi khususnya di dalam organisasi antara lain (Robbins, 2022):

1. Hambatan semantik yang terjadi ketika makna dari pesan yang dikirim tidak dipahami dengan benar oleh penerima. Hal ini dapat disebabkan oleh istilah yang kurang jelas atau bahasa yang kurang terstruktur.
2. Hambatan teknik yang merupakan kesalahan teknis seperti gangguan suara, gangguan sinyal, atau masalah perangkat keras dan perangkat lunak dapat menghambat komunikasi yang efektif.
3. Hambatan psikologis yang terkait dengan kondisi emosi dan kepribadian dari orang yang berkomunikasi. Hal ini dapat terjadi ketika ada perbedaan pendapat, ketidakpercayaan, atau ketidakpuasan dalam suatu hubungan kerja.
4. Hambatan budaya yang terjadi ketika terdapat perbedaan dalam budaya organisasi yang dapat menghambat komunikasi antar individu atau kelompok. Hal ini dapat terjadi ketika orang-orang dari budaya yang berbeda memiliki cara berkomunikasi yang berbeda-beda.
5. Hambatan organisasi yang di dalamnya terkait dengan struktur organisasi, hierarki, dan kebijakan yang dapat mempengaruhi komunikasi antar individu atau kelompok di dalam organisasi.

Untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, suatu kelompok harus memiliki pola komunikasi yang baik. Pola komunikasi yaitu sebuah pola atau bentuk hubungan antara dua orang atau lebih yang melakukan proses pengiriman dan penerimaan informasi dengan cara yang tepat (Lukito, 2022). Dalam organisasi, pola komunikasi yang baik dan efektif sangat penting untuk memastikan bahwa anggota tim dapat berkomunikasi dengan baik sehingga dapat memperkuat hubungan antara anggota tim, memperbaiki kinerja tim dan mencapai

tujuan bersama. Pembentukan tim pada sebuah permainan didasari oleh komunikasi antar pemain yang menghasilkan pola komunikasi yang baik.

Suatu game online biasanya memiliki fitur *voice* untuk berkomunikasi antar pemain, begitu juga dengan Point Blank. Namun, fitur *voice* pada *game online* memiliki kualitas yang kurang bagus dan terkadang *delay* sehingga menyedatkan koordinasi antar pemain. Kehadiran aplikasi *voice chat* saat ini akan mendukung aktivitas *gaming online* khususnya saat berkomunikasi dengan rekan tim. Aplikasi *voice chat* terbaik yang bisa menjadi pilihan dalam mendukung aktivitas bermain *game* menjadi lebih seru diantaranya yaitu Discord, TeamSpeak, Garena Talk, Google Hangout, Razer Comms (Eraspase, 2022). Daripada aplikasi *voice chat* lainnya, Discord memiliki beberapa keunggulan yaitu *user interace* yang mudah digunakan, kemudahan dalam mengelola server, kualitas suara yang lebih baik, integrasi dengan aplikasi populer, gratis digunakan, dan keamanan serta privasi yang lebih baik dibandingkan (Yulannugroho, 2023). Oleh karena itu, para *gamer* saat ini memanfaatkan aplikasi Discord sebagai alternatif untuk berkomunikasi dengan tim atau teman-teman mereka. Aplikasi Discord merupakan aplikasi gratis yang sangat populer di kalangan para gamer karena dapat digunakan untuk berkomunikasi secara real-time dan efektif, bahkan ketika sedang bermain game online (Raihan and Putri, 2018). Adapun subjek penelitian ini adalah tim Kaizen pada *game online* Point Blank. Tim Kaizen merupakan organisasi *E-Sport* yang memainkan *game online* khususnya Point Blank. Organisasi Tim Kaizen sudah memiliki pencapaian prestasi di beberapa turnamen.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis aplikasi Discord dalam mempertahankan Pola Komunikasi Organisasi Tim Kaizen pada *Game Online* Point Blank. Fokus penelitian ini yaitu untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana pola komunikasi yang dilakukan oleh Tim Kaizen agar dapat meningkatkan kekompakan dan solidaritas di dalam organisasi sehingga dapat bersaing dan memenangkan sebuah kompetisi atau turnamen.

LANDASAN TEORI

1. Pengertian Pola Komunikasi Organisasi

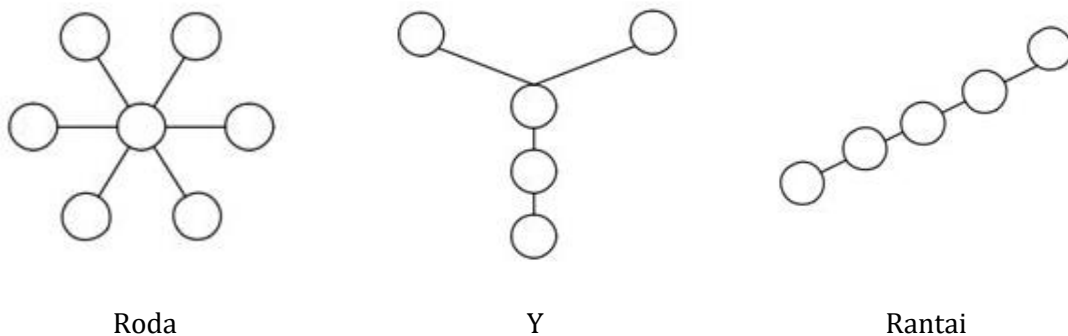
Pola komunikasi adalah bagaimana kebiasaan dari suatu kelompok untuk berinteraksi, bertukar informasi. Pola komunikasi juga dapat dikatakan sebagai cara seseorang atau kelompok berinteraksi dengan menggunakan simbol-simbol yang telah disepakati sebelumnya (Pratama, 2021). Pola komunikasi merupakan model dari proses komunikasi, sehingga dengan adanya berbagai macam model komunikasi dan bagian dari proses komunikasi akan dapat ditemukan pola yang cocok dan mudah digunakan dalam berkomunikasi. Pola komunikasi identik dengan proses komunikasi, karena pola komunikasi merupakan bagian dari proses komunikasi. Proses komunikasi merupakan rangkaian dari aktivitas menyampaikan pesan sehingga diperoleh umpan balik dari penerima pesan (Raharja, 2022).

Menurut Carl I. Hovland yang di kutip dari (Muhammad, 2014) pola komunikasi organisasi adalah suatu upaya yang sistematis di mana seseorang untuk merumuskan secara tegas, atas dasar prinsip-prinsip tersebut disampaikan informasi serta dibentuk pendapat dan sikap. Sedangkan definisi pola komunikasi organisasi menurut Webster's News World Dictionary yang dikutip dari (Muhammad, 2014) adalah tindakan atau kegiatan pengiriman atau pertukaran informasi yang berupa pesan seperti bicara, bahasa tubuh dan tulisan untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan organisasi.

2. Bentuk Pola Komunikasi Organisasi

Pola komunikasi dapat dibagi menjadi 5 (lima) bagian, diantaranya pola komunikasi roda, lingkaran, rantai, Y, dan bintang (Haryani, 2001). Berikut adalah gambar dari pola komunikasi organisasi

Gambar 1. Pola Komunikasi Organisasi



a) Pola Komunikasi Roda

Pola komunikasi jenis ini berfokus kepada seorang pemimpin yang berhubungan langsung dengan anggota dalam kelompok organisasi. Seorang pemimpin sebagai komunikator (penyampai pesan), dan anggota kelompok sebagai komunikan yang melakukan umpan balik (feedback) kepada pemimpinnya tanpa adanya interaksi antar anggota, karena hanya berfokus kepada pemimpin (komunikator).

b) Pola Komunikasi Lingkaran

Pola komunikasi antar anggota di dalam kelompok organisasi, dimana setiap anggota dapat berkomunikasi satu sama lain baik dari kiri maupun kanan, siapa saja dapat mengambil inisiatif memulai berkomunikasi (sebagai komunikator).

c) Pola Komunikasi Rantai

Pola komunikasi rantai adalah komunikasi yang dilakukan oleh anggota kelompok organisasi, komunikasi yang dimaksud adalah satu anggota hanya dapat menyampaikan pesan kepada

anggota di sebelahnya, kemudian anggota yang menerima pesan akan melanjutkan dengan anggota lainnya lagi dan seterusnya.

d) Pola Komunikasi Y

Pola komunikasi ini adalah tiga orang anggota dalam kelompok organisasi dapat berkomunikasi satu sama lain, tetapi ada dua orang yang hanya dapat melakukan hubungan komunikasi dengan seorang di sampingnya.

e) Pola Komunikasi Bintang atau Semua Arah

Pola komunikasi ini adalah merupakan jaringan semua saluran sehingga dapat saling berinteraksi satu sama lain dengan sesama anggota baik dalam menyampaikan informasi dan dapat melakukan timbal balik ke sesama anggota.

3. Jenis Pola Komunikasi Organisasi

1) Komunikasi Formal

Menurut (Dr. Irene Silviani, 2020) Komunikasi Formal dalam organisasi dapat dibedakan menjadi empat, yaitu komunikasi dari atas ke bawah dari bawah ke atas, Horizontal dan Diagonal.

2) Komunikasi dari atas ke bawah

Komunikasi Dari atas ke bawah merupakan alur komunikasi dari tingkat atas ke tingkat bawah melalui Organisasi. Bentuk komunikasi dari atas ke bawah berupa prosedur Organisasi, Tentang bagaimana melakukan Strategi, Umpan balik terhadap anggota, Penjelasan tentang strategi dalam permainan.

3) Komunikasi dari bawah ke atas

Komunikasi dari bawah ke atas di buat untuk menyediakan umpan balik tentang seberapa baik Organisasi ini berjalan. Anggota diharapkan memberikan informasi tentang strategi yang telah dilakukan, serta keberhasilan dalam permainan. Komunikasi dari bawah ke atas ini dapat berupa lisan, pertemuan anggota maupun rapat organisasi.

4) Komunikasi Horizontal

Komunikasi Horizontal merupakan alur komunikasi kepada orang-orang yang memiliki jabatan yang sama dalam suatu Organisasi, Misalnya komunikasi yang terjadi antara Ketua dengan Staff Organisasi.

5) Komunikasi Diagonal

Komunikasi Diagonal Merupakan alur komunikasi dari orang-orang yang memiliki jabatan yang berbeda dan tidak memiliki kewenangan dalam kepengurusan organisasi. Misalnya Komunikasi antara Ketua dengan anggota, Staff Organisasi dengan anggota.

6) Komunikasi Informal

Organisasi informal adalah kumpulan dua orang atau lebih yang terlibat pada suatu kegiatan serta tujuan bersama yang tidak disadari (Murniarti, 2019). Kegiatan organisasi informal bisa terjadi dengan adanya kegiatan perkumpulan beberapa orang yang tidak resmi dan mungkin tanpa disadari orang-orang pada umumnya telah melakukan kegiatan organisasi informal tersebut. Menurut (Dr. Irene Silviani, 2020) terdapat perbedaan ciri-ciri organisasi yang terlihat, secara lebih khusus komunikasi ini mengemukakan empat bidang utama dimana bidang organisasi formal dan informal berbeda:

- a. Hubungan Antarpribadi: Hubungan antarpribadi didalam komunikasi organisasi formal digambarkan jelas, sedangkan dalam komunikasi organisasi informal masih ketergantungan pada masalah pribadi;
- b. Kepemimpinan: Ketua organisasi serta para staf organisasi dirancang dan ditentukan dalam formal serta muncul dan dipilih didalam informal.

4. Discord

Discord adalah sebuah aplikasi komunikasi suara dan teks berbasis cloud yang digunakan untuk komunikasi online dalam kelompok atau tim. Aplikasi ini dikembangkan oleh Discord Inc. dan awalnya dirilis pada tahun 2015 untuk gamer, tetapi sejak itu telah berkembang menjadi platform komunikasi yang lebih luas. Discord menyediakan fitur obrolan suara dan teks dalam satu aplikasi, dan memungkinkan pengguna untuk membuat server untuk berkomunikasi dengan teman, keluarga, atau tim secara pribadi melalui saluran, obrolan suara, dan panggilan video tanpa mengganggu kesenangan (Cap, 2022). Aplikasi ini juga menyediakan fitur-fitur tambahan seperti berbagi layar, penggunaan bot, dan integrasi dengan aplikasi pihak ketiga. Discord dijamin aman dan lancar untuk digunakan, karena Discord sendiri mempunyai server yang ada di Singapura dimana itu berarti dekat dengan Indonesia, dan juga ping yang dikeluarkan juga rendah. Discord memiliki dua saluran, yaitu Saluran Teks (Text Channel) dan Saluran Audio (Audio Channel). Saluran teks digunakan untuk obrolan teks dan dapat beralih antar teks saluran dengan cepat (Alfian and Sari, 2022).

5. Tim Kaizen

Kaizen adalah Organisasi E-Sport yang dibentuk pada tahun 2009 dan berasal dari Bekasi. Pada divisi Point Blank, Kaizen mempunyai tempat latihan yang terletak di Optimus Spot Arena Jl. Patriot No.22, RT.003/RW.003, Jakasampurna, Kec.Bekasi Barat., Kota Bekasi. Tim Kaizen dalam mengatur manajemen di dalam organisasinya bertumpu pada visi dan misi yang mendukung tujuan dan keberhasilan bersama. Adapun visi dan misi dari organisasi Tim Kizen yaitu:

- Visi:

- 1) Menjadikan komunitas clan Pointblank terbesar,terbaik dan dikagumi di Indonesia.
- 2) Membangun komunitas yang bersifat kekeluargaan.

- Misi:

Dengan semangat sekuat baja menjadikan clan yang berbahaya

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan menjelaskan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap keyakinan, persepsi dan pemikiran individu dan kelompok (Moleong, 2018). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara dan pengalaman langsung. Teknik pengambilan informan pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2020). Adapun pemilihan informan dalam penelitian ini diperoleh dengan melakukan kegiatan wawancara yang dilakukan terhadap 3 informan, diantaranya yaitu ketua Kaizen, Staf/Pengurus Kaizen, dan member Kaizen. Kriteria-kriteria yang ditentukan oleh peneliti dalam penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 3 dengan keterangan sebagai berikut:

1. Ketua organisasi Tim Kaizen yang merupakan orang yang terlibat dalam pengordinasian tim game online khususnya pada *game* Point Blank maka menjadi sumber data dari penelitian ini.
2. Staff/Pengurus organisasi Tim Kizen, sama halnya dengan Ketua organisasi Tim Kaizen yang terlibat dalam membantu ketua Kaizen untuk mengkoordinasikan membeinya.
3. Member organisasi Tim Kaizen Informan sebagai informan pendukung yang juga sama dengan informan lainnya sesuai dengan kriteria-kriteria yang diharapkan peneliti.

Tabel 2. Kriteria Informan Penelitian

No	Nama Lengkap	Jenis Kelamin	Usia	Jabatan
1	YTK	Laki-Laki	24	Ketua
2	MAR	Laki-Laki	22	Staff
3	TA	Laki-Laki	21	Staff
4	DG	Laki-Laki	19	Member

Pekerjaan analisis data dalam penelitian ini ialah mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberikan kode, dan mengkategorikannya (Zellatifanny and Mudjiyanto,

2018). Dalam (Winarni, 2018) menjelaskan tiga alur analisis data, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi, yang merupakan teknik untuk menguji keterpercayaan data (memeriksa keabsahan data atau verifikasi data), atau dengan istilah lain dikenal dengan "*trustworthiness*" (Mukhtar, 2013). Untuk memperoleh data yang akurat dan cermat, peneliti harus melakukan pengecekan dengan mengulangi menggunakan metode yang sama atau mengumpulkan dengan metode lain atau dari sumber data lain (Arikunto, 2013) ,atau pada berbagai waktu (Winarni, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola komunikasi organisasi Kaizen sebagian besar sudah sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Carl I. Hovland dan Webster's News World Dictionary yaitu dari tahap bentuk-bentuk pola komunikasi sampai dengan penerapan pola komunikasi organisasi. Pada tahap bentuk-bentuk pola komunikasi organisasi sebagian besar sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Carl I. Hovland dan webster's New World Dictionary. Pada tahap media yang digunakan berbeda dengan teori yang dikemukakan oleh webster's New World Dictionary. Pada tahap media yang digunakan anggota dalam berkomunikasi, webster's New World Dictionary lebih menitikberatkan pada penyampaian informasi melalui simbol-simbol, sedangkan pada Organisasi Kaizen lebih menitik beratkan pada media elektronik berupa telepon, komputer, internet, dan email. Pada tahap yang terakhir. Pada pola komunikasi organisasi yaitu langkah-langkah penerapan pola komunikasi. Tahap ini seluruhnya sesuai dengan yang dikemukakan oleh Carl I. Hovland dan Webster's New World Dictionary.

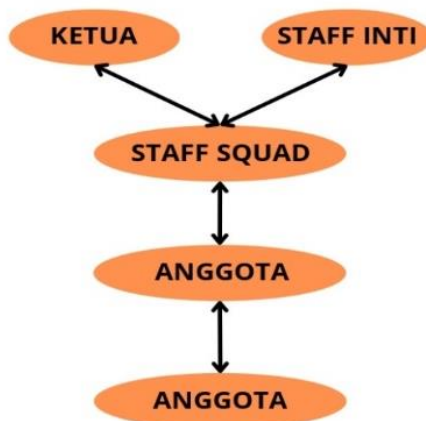
4. Implementasi Pola Komunikasi Organisasi

a. Pola Komunikasi Y

Pada pola ini memiliki pemimpin yang jelas, tetapi anggota lainnya berperan sebagai pemimpin kedua. Anggota ini dapat mengirim dan menyampaikan pesan dari dua orang anggota lainnya. Sedangkan anggota ketiga hanya bisa menyampaikan pesan kepada satu orang saja. Salah satu proses komunikasi dari pimpinan kepada anggota dengan cara mengadakan rapat dengan menghadirkan seluruh pengurus organisasi.

Berdasarkan dari hasil wawancara terkait dengan pola Y dalam komunikasi, pucuk pimpinan di roganisasi Kaizen dalam melaksanakan suatu pertemuan hingga kegiatan tertentu menggunakan pola komunikasi ini untuk berkomunikasi pada setiap pengurus untuk megumpulkan masing-masing anggotanya.

Gambar 1. Pola Komunikasi Y pada Organisasi Kaizen



Pada Gambar 1 menunjukkan pola komunikasi Y dalam Organisasi Kaizen yang terjadi ketika ketua Kaizen menghubungi staff dan seluruh pengurus kaizen untuk melakukan rapat secara berkala dengan waktu singkat. Kemudian koordinator yang bersangkutan menyampaikan informasi tersebut ke anggotanya.

b. Pola Komunikasi Rantai

Berdasarkan hasil wawancara terkait dengan pola komunikasi rantai, pola komunikasi tersebut perwujudannya lebih kepada bagaimana penyebaran informasi dari orang perorang sehingga informasi yang disampaikan ke beberapa orang tertentu dapat menyebar secara keseluruhan.

Gambar 2. Pola Komunikasi Rantai pada Organisasi Kaizen



Pada Gambar 2 menunjukkan pola komunikasi rantai dalam Organisasi Kaizen yang terjadi saat proses ketua atau jajaran pengurus inti organisasi kaizen dalam menghubungi salah satu staf/pengurus inti, lalu pengurus tersebut diminta untuk mencari pengurus squad kemudian pengurus squad menghubungi anggota squadnya agar lengkap. setelah seluruh anggota kaizen lengkap ketua siap untuk melakukan rapat.

c. Pola Komunikasi Lingkaran

Pola lingkaran memungkinkan semua anggota bisa berkomunikasi satu dengan yang lainnya hanya melalui sejenis sistem pengulangan pesan. Tidak seorang anggotapun yang dapat berhubungan langsung dengan semua anggota lainnya, demikian pula tidak ada anggota yang memiliki akses langsung terhadap seluruh informasi yang diperlukan untuk memecahkan suatu persoalan.

Organisasi Kaizen menggunakan pola komunikasi lingkaran disaat melakukan rapat guna untuk mencapai tujuan organisasi bersama. agar tidak ada kesalahpahaman antara member dan atasan. Kegiatan rapat dilakukan setiap sebulan sekali sesuai kesepakatan bersama.

Gambar 3. Pola Komunikasi Lingkaran pada Organisasi Kaizen



Pada Gambar 3 menunjukkan pola komunikasi rantai dalam Organisasi Kaizen yang terjadi saat Terjadinya pola komunikasi lingkaran yaitu saat briefing sebelum event tournament berlangsung. Pola Komunikasi Lingkaran memungkinkan masing-masing individu mengirim pesan dan menjadi komunikator kepada individu yang berada di sebelah kiri atau kanannya. Namun dalam pola ini individu tidak dapat mengirimkan dan menerima pesan dengan seluruh anggotanya. Pola komunikasi ini hanya berupa komunikasi horizontal.

d. Pola Komunikasi Semua Arah

Pola komunikasi semua arah, dalam model ini bisa dikatakan sebagai model jaringan komunikasi semua jaringan. Yang artinya semua orang yang ada dalam kelompok atau organisasi itu bisa berkomunikasi dengan semua anggota kelompok atau organisasi lain. Pola komunikasi ini lebih kepada bagaimana mengkondisikan situasi dalam berkomunikasi dengan menyesuaikan suasana. Berkomunikasi formal jika dibutuhkan dan tidak menutup kemungkinan untuk berkomunikasi dengan lebih santai jika tidak menyangkut dengan urusan organisasi.

Gambar 4. Pola Komunikasi Semua Arah pada Organisasi Kaizen



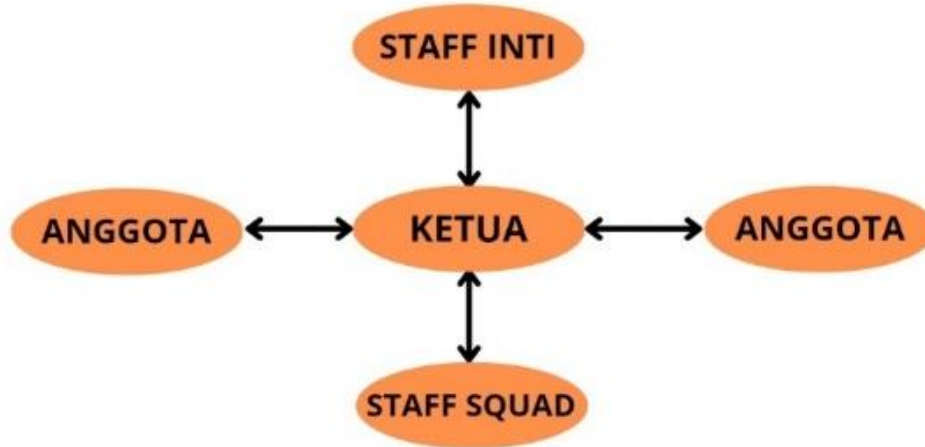
Dalam pola komunikasi semua arah yang ditunjukkan pada Gambar 4, komunikasi dilakukan secara menyeluruh dengan seluruh komponen organisasi baik jajaran pimpinan maupun anggotanya dapat melakukan komunikasi satu dengan lainnya secara menyeluruh. sekali dalam sebulan organisasi kaizen mengadakan rapat rutin bulanan yang dihadiri seluruh anggota tim. selama proses berlangsung, seluruh anggota kaizen melakukan pola komunikasi semua arah karena kedudukan sama rata, baik ketua, staff maupun pengurus squad dan anggotanya yaitu sebagai partisipan rapat.

e. Pola Komunikasi Semua Arah

Pola roda adalah pola yang mengarahkan seluruh informasi kepada individu yang menduduki posisi sentral. Orang yang dalam posisi sentral menerima kontak dan informasi yang disediakan oleh anggota organisasi lainnya dan memecahkan masalah dengan saran dan persetujuan anggota lainnya. Di Organisasi Kaizen juga menggunakan pola komunikasi roda yakni pemimpin memiliki kekuasaan penuh dalam mengontrol setiap anggotanya. Dalam hal ini, dia satu-satunya orang yang dapat mengirim dan menerima pesan dari semua anggota.

Pola komunikasi roda, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar komunikasi organisasi berlangsung dari orang ke orang dan hanya melibatkan sumber pesan dan si penerima pesan. Cukup sering seorang pemimpin mengirimkan informasi ke group Whatsapp maka secara langsung sudah tersampaikan kepada semua anggota.

Gambar 5. Pola Komunikasi Roda pada Organisasi Kaizen



Pada Gambar 5 menunjukkan pola komunikasi rantai dalam Organisasi Kaizen yang terjadi saat proses koordinasi ketua organisasi kaizen kepada seluruh pengurus maupun anggota kaizen. Selain itu, pola komunikasi roda juga diterapkan dalam kegiatan koordinasi ketua organisasi dengan jajaran pengurus inti yang terdiri dari ketua, staff dan pengurus squad.

5. Implementasi Jenis Komunikasi

a) Jenis Komunikasi Informal

Pola Komunikasi Informal yang ditemukan pada Tim Kaizen adalah adanya kegiatan perkumpulan beberapa orang yang tidak resmi dan mungkin tanpa disadari orang-orang pada umumnya telah melakukan kegiatan organisasi informal tersebut. Proses Komunikasi ini lebih berorientasi pada individu.

Berdasarkan data yang didapatkan oleh peneliti, hambatan yang sering terjadi didalam organisasi pada saat rapat anggota kaizen banyak yang tidak hadir pada saat rapat secara informal atau menyeluruh, ketua organisasi harus melampirkan pembicaraan pada saat rapat melalui pesan tertulis. Pada saat rapat secara informal biasanya membahas evaluasi setelah *tournament* serta memberikan kesempatan kepada para anggota untuk mengikuti event-event tournament berikutnya. Kemudian setelah rapat biasanya para anggota bertukar informasi terkait *gameplay* mereka serta menanyakan perihal *gameplay* yang baik pada saat didalam permainan. Anggota mungkin merasa bahwa rapat adalah opsional atau kurang penting daripada rapat formal.

b) Jenis Komunikasi Formal

Pola Komunikasi Formal yang ditemukan pada Tim Kaizen adalah komunikasi yang dilakukan secara tatap muka antara dua orang atau lebih dan komunikasi ini juga bisa berlangsung lewat pesan tertulis dan dilakukan pada saat rapat secara terbuka maupun tertutup. Rapat tersebut dilakukan secara tatap muka dan melalui aplikasi Discord.

Pada saat rapat secara formal biasanya ketua membahas masalah yang terjadi didalam organisasi maupun di dalam masing-masing tim, masalah yang sering terjadi seperti contohnya yaitu sebagian anggota tim yang sudah tidak aktif lagi dan ada beberapa anggota yang melakukan tindakan yang seharusnya tidak dilakukan seperti penipuan dalam transaksi pembelian akun Point Blank yang dapat merugikan seseorang dan nama baik organisasi.

SIMPULAN

Komunikasi yang sesuai dan efektif untuk Tim Kaizen adalah Pola Komunikasi Semua Arah, Roda dan Y, karena Pola Komunikasi ini mengarahkan pada pemahaman bahwa petinggi Pimpinan/Ketua di Organisasi Kaizen dalam melaksanakan suatu pertemuan hingga kegiatan tertentu menggunakan pola komunikasi ini untuk berkomunikasi pada setiap pengurus untuk mengumpulkan masing-masing anggotanya. Sedangkan pola komunikasi rantai dan lingkaran memiliki beberapa kekurangan yang menghambat efektivitas komunikasi dalam organisasi tersebut. Pola komunikasi rantai dan lingkaran hanya efektif digunakan ketika bermain dan kurang efektif saat digunakan dalam rapat. Hal ini disebabkan karena pola komunikasi lingkaran hanya memungkinkan komunikasi terjadi antara anggota yang bersebelahan, sedangkan pola komunikasi rantai memerlukan waktu yang lebih lama karena pesan harus melewati beberapa individu sebelum sampai pada tujuan.

Oleh karena itu, disarankan bagi organisasi Kaizen untuk mengadopsi tiga pola komunikasi yang lebih efektif, yaitu:

1. Pola komunikasi semua arah yang memungkinkan aliran informasi yang lebih dinamis dan fleksibel. Setiap anggota organisasi dapat berkomunikasi secara langsung dengan siapa pun dalam organisasi, tanpa harus melalui jalur hierarki yang panjang. Ini mempercepat proses pengambilan keputusan dan meningkatkan responsivitas organisasi.
2. Pola komunikasi roda yang dimana pimpinan atau pengurus inti organisasi menjadi pusat komunikasi dan menghubungkan semua anggota atau divisi organisasi. Hal ini memudahkan distribusi informasi secara efisien dan menghindari kemungkinan kesalahan dalam penyampaian pesan.
3. Pola Komunikasi Y yang memungkinkan kombinasi antara pola komunikasi rantai dan lingkaran. Pesan dapat disampaikan dari pimpinan atau pengurus inti organisasi dan juga dapat diteruskan oleh pengurus divisi atau squad sehingga menciptakan aliran komunikasi yang lebih lancar.

Selain pola komunikasi tersebut, peneliti juga menyimpulkan jenis komunikasi yang sesuai dengan Tim Kaizen yaitu komunikasi formal dan informal. Komunikasi formal dalam organisasi ini efektif saat berada dalam situasi rapat karena proses penyampaian pesan ini bisa melalui secara lisan maupun tulisan, lewat lisan berarti komunikasi secara tatap muka yang bisa dilakukan secara pertemuan langsung atau melalui aplikasi Discord, lewat tulisan berarti komunikasi yang berlangsung lewat pesan tertulis. Sementara untuk jenis komunikasi informal sangat efektif dalam kondisi membahas suatu masalah yang melibatkan anggotanya karena komunikasi informal ini proses komunikasi yang terjadi tanpa memperhatikan organisasi proses komunikasinya berorientasi pada individu dibanding organisasi.

Media komunikasi yang dimanfaatkan dalam proses komunikasi organisasi melalui media Discord dianggap efektif karena game Point Blank yang dimainkan Tim Kaizen bersifat game online yang dimana anggotanya bertempat tinggal di berbagai kota yang mengharuskan berkomunikasi melalui aplikasi Discord. Proses komunikasi ini mampu membantu mengefektifkan proses penyampaian pesan.

Peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya penggunaan konsep pola komunikasi organisasi bisa menggunakan pola komunikasi terbaru dan diharapkan dapat membuat mahasiswa khususnya fakultas ilmu komunikasi untuk lebih mengetahui aspek-aspek dalam pola komunikasi yang bisa mempengaruhi pengalaman. Adapun saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan komunikasi kelompok pada Organisasi Tim Kaizen yaitu:

1. Meningkatkan keterlibatan anggota dengan mengkomunikasikan manfaat yang mereka peroleh dari partisipasi, peluang kontribusi, dan pemahaman tentang visi misi tim. Dengan mengaktifkan setiap anggota, tim dapat menciptakan lingkungan yang terbuka dan kolaboratif.
2. Membuat protokol komunikasi yang jelas selama pertandingan. Hal ini dapat mencakup penggunaan kode atau sinyal khusus, penentuan bahasa atau frasa tertentu untuk situasi tertentu, dan pemahaman yang sama tentang istilah dan strategi permainan. Protokol yang jelas akan membantu menghindari miskomunikasi dan meningkatkan respons tim secara efisien.
3. Melakukan pelatihan khusus mengenai komunikasi dalam konteks tim dapat membantu meningkatkan efektivitas komunikasi. Pelatihan ini dapat meliputi keterampilan komunikasi seperti pendengaran aktif, pemberian umpan balik konstruktif, dan pengelolaan konflik. Dengan meningkatkan keterampilan komunikasi anggota tim, akan tercipta lingkungan yang lebih terbuka dan kolaboratif, yang pada akhirnya akan meningkatkan kerja sama tim.

REFERENSI

- Alfian, F. and Sari, W. P. (2022) 'Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport)', *Jurnal Koneksi*, 6(1), pp. 29–35.
- Almutazam, F. (2022) 'Pola Komunikasi Gamers dalam Game Online Mobile Legends pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah', *Jurnal Kinoma : Jurnal Komunikasi dan Penyiaran*, 1(2), pp. 101–112.
- Arikunto, S. (2013) *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arisandi, R. A. (2017) 'Pola Komunikasi Kelompok Game Online FPS (First Person Shooter) Point Blank', *Universitas Muhammadiyah Malang*. Available at: <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/35427>.
- Atur, I. (2019) 'Pola Komunikasi E-Sport dalam Pembinaan Atlet', *Jurnal Ikon*, XXIII(1), pp. 53–61.
- Cap (2022) *How We're Building The Future Of Discord*, *Discord*. Available at: <https://discord.com/blog/building-the-future-of-discord> (Accessed: 17 February 2023).
- Darmawan, A. P. (2022) *apa Saja Pola Komunikasi Organisasi?*, *KOMPAS.com*.
- Dr. Irene Silviani (2020) *komunikasi Organisasi*. Edited by Dr. Irene Silviani. Surabaya: PT. Scorpindo Media Pustaka.
- Eraspace (2022) *5 Aplikasi Voice Chat untuk Bikin Aktivitas Gaming Seru*, *eraspace*. Available at: <https://eraspace.com/artikel/post/5-aplikasi-voice-chat-untuk-bikin-aktivitas-gaming-seru> (Accessed: 10 April 2023).
- Haryani, S. (2001) *komunikasi Bisnis*. Edited by H. Subanar. Yogyakarta: UPP AMP YKPN.
- Haryono, C. G. (2020) *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Lukito, A. R. *et al.* (2022) 'pola Komunikasi Komunitas Game Online FORZA HORIZON 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord)', *JURNAL HERITAGE*, 10(1), pp. 17–26.
- Moleong, L. (2018) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhammad, A. (2014) *Komunikasi Organisasi*. Pustaka Bani Quraisy & Fiskontak.
- Mukhtar (2013) *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Murniarti, E. (2019) *Organisasi Formal, Aliran Komunikasi Formal dalam Organisasi, Organisasi Informal, dan Peran Komunikasi Informal*. Jakarta: Universitas Kristen Indonesia.
- Pratama, J. (2021) 'Pola Komunikasi Antara Pelatih dan Atlet U-13 Always Futsal Klub Sebelum dan Saat Pertandingan', *Jurnal Komunikasi, Masyarakat dan Keamanan (KOMASKAM)*, Vol. 3(2656–6125), pp. 65–80.

- Raharja, D. M. (2022) 'KOMUNIKASI PENJUAL KEPADA PEMBELI (Studi Kasus Komunikasi Penjual Kepada Pembeli Di Pasar Ujungberung , Kota Bandung)', *Jurnal Komunikasi, Masyarakat dan Keamanan (KOMASKAM)*, Vol. 4(2656–6125), pp. 1–9.
- Raihan, J. P. and Putri, Y. R. (2018) 'Pola Komunikasi Group Discord PUBG.IINDO.FUN melalui Aplikasi Discord', *e-Proceeding of Management*, 5(3), pp. 4161–4169.
- Rizaty, M. A. (2023) *pengguna Internet di Indonesia Sentuh 212 Juta pada 2023*, *DataIndonesia.id*.
- Robbins, S. P. (2022) *Organizational Behavior*. 18th edn. Harlow: Pearson Education.
- Sugiyono (2020) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Rake Sarasin. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Available at: <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>.
- Trianto, Y. (2018) 'Pola Komunikasi Virtual dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike', *Jurnal Spektrum Komunikasi*, 6(1), pp. 12–18.
- Usman Basir, R. and Naryoso, A. (2022) 'Komunikasi untuk Pemeliharaan Hubungan Pertemanan antara "Gamers Online"', *Interaksi Online*, 10(2), pp. 14–26. Available at: <https://www.fisip.undip.ac.id>.
- Winarni, E. W. (2018) *Teori dan Praktik Penelitian Kualitatif: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D)*. 1st edn. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yulannugroho, C. H. (2023) 'Kepuasan Remaja Menggunakan Aplikasi Discord (Studi Deskriptif Kuantitatif Kepuasan Remaja Menggunakan Aplikasi Discord di Surabaya)', *Commercium*, 06(02), pp. 20–28.
- Zellatifanny, C. M. and Mudjiyanto, B. (2018) 'Tipe Penelitian Deskripsi dalam Ilmu Komunikasi', *Jurnal Diakom*, 1(2), pp. 83–90.
- Zepetto (2015) *Sejarah Point Blank*, *Zepetto Interactive Indonesia*. Available at: <https://www.pointblank.id/news/list> (Accessed: 15 April 2023).