

Rare Tim Leader Interpersonal Communication Strategy In Point Blank Online Game

[Strategi Komunikasi Interpersonal Pemimpin Tim Rare Dalam Permainan Online Point Blank]

M Yoga Setiawan¹⁾, Didik Hariyanto^{*,2)}

¹⁾ Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: didikhariyanto@umsida.ac.id

Abstract. *The purpose of this study is to identify and understand the interpersonal communication strategies used by the leader of Team Rare in building team cohesion, coordination, and collaboration within the context of the online game Point Blank. This research employs a qualitative approach using content analysis. The research subjects consist of five active members of Team Rare. Data were collected through online interviews with open-ended questions. The interview results were recorded, transcribed, and analyzed to identify key themes related to the team's communication strategies. The findings of this study reveal five indicators of interpersonal communication strategies employed by the leader of Team Rare: openness, empathy, supportiveness, positiveness, and equality. These strategies reflect the captain's role in fostering inclusive and dialogic communication, creating a supportive and democratic team atmosphere. The captain facilitates open discussions, understands members' emotional conditions, provides mental support, spreads positive energy, and encourages equal participation thereby strengthening team solidarity and cohesion in competitive situations.*

Keywords - Interpersonal Communication; Leader; Online Game; Point Blank.

Abstrak. *Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan memahami strategi komunikasi interpersonal yang digunakan oleh pemimpin tim Rare dalam membangun kekompakan, koordinasi, dan kerja sama tim dalam konteks permainan online Point Blank. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis konten. Subjek penelitian terdiri dari lima anggota aktif tim Rare. Data dikumpulkan melalui wawancara online dengan pertanyaan terbuka. Hasil wawancara direkam, ditranskrip, dan dianalisis untuk mengidentifikasi tema-tema utama terkait strategi komunikasi tim. Hasil dari penelitian ini adalah lima indikator strategi komunikasi interpersonal yang dijalankan oleh pemimpin Tim Rare, yaitu keterbukaan (openness), empati (empathy), dukungan (supportiveness), sikap positif (positiveness), dan kesetaraan (equality). Kelima strategi ini mencerminkan peran kapten dalam membangun komunikasi yang inklusif dan dialogis, menciptakan suasana tim yang suportif dan demokratis. Kapten membuka ruang diskusi, memahami kondisi emosional anggota, memberikan dukungan mental, menyebarkan semangat positif, serta mendorong partisipasi setara, sehingga memperkuat solidaritas dan kekompakan tim dalam situasi kompetitif.*

Kata Kunci - Komunikasi Interpersonal; Pemimpin; Permainan Online; Point Blank.

I. PENDAHULUAN

Game online telah mengalami lonjakan popularitas yang signifikan dalam satu dekade terakhir, menjadikannya salah satu bentuk hiburan digital paling digemari di berbagai kalangan, terutama generasi muda [1]. Perkembangan teknologi internet, kemudahan akses perangkat, serta kemunculan platform kompetitif seperti e-sports turut mendorong pertumbuhan komunitas game online secara global [2]. Dalam banyak game online berbasis tim, seperti *Point Blank*, keberhasilan permainan tidak hanya bergantung pada keterampilan individu, tetapi juga pada sejauh mana anggota tim mampu bekerja sama secara efektif [3]. Dinamika tim dalam game online mencakup pembagian peran, komunikasi, koordinasi strategi, serta kemampuan untuk beradaptasi terhadap situasi permainan yang terus berubah. Interaksi yang intensif antaranggota tim membentuk pola hubungan sosial yang kompleks, di mana kekompakan, kepercayaan, dan kepemimpinan menjadi faktor penentu keberhasilan [4].

Berangkat dari maraknya perkembangan dunia e-sport, khususnya permainan daring (*online game*) yang bersifat kompetitif. Dalam dunia e-sport, keberhasilan suatu tim tidak hanya bergantung pada kemampuan teknis individu, tetapi juga sangat ditentukan oleh efektivitas komunikasi dan kekompakan tim [5]. Salah satu game yang menuntut kerja sama dan komunikasi tinggi adalah *Point Blank*, sebuah permainan *first-person shooter* yang menekankan koordinasi antaranggota dalam waktu nyata (*real-time*) [6]. Dalam konteks tersebut, peran pemimpin tim menjadi sangat sentral dalam mengarahkan strategi, menjaga stabilitas tim, dan membangun komunikasi interpersonal yang efektif agar dapat meraih kemenangan [7]. Masalah utama yang mendasari penelitian ini adalah kurangnya pemahaman akademik mengenai pentingnya komunikasi interpersonal dalam konteks kepemimpinan di dunia game online. Selama ini, kebanyakan studi e-sport lebih menyoroti aspek teknis permainan dan performa individu, sementara aspek sosial seperti kepemimpinan dan komunikasi tim masih jarang dieksplorasi secara mendalam [8]. Padahal, komunikasi yang buruk dapat menyebabkan miskomunikasi, konflik internal, hingga penurunan performa tim secara keseluruhan [9]. Oleh karena itu, melalui penelitian ini, penulis ingin mengungkap bagaimana pemimpin tim Rare menggunakan strategi komunikasi interpersonal yang mencakup lima indikator menurut Joseph DeVito keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif dan kesetaraan sebagai pendekatan utama dalam memimpin tim dan menjaga keharmonisan serta efektivitas tim dalam permainan kompetitif [10].

Strategi merupakan suatu rencana tindakan yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu dalam situasi tertentu. Menurut Chandler (1962), strategi adalah penetapan tujuan jangka panjang suatu organisasi serta pengambilan tindakan dan alokasi sumber daya untuk mencapai tujuan tersebut [11]. Dalam konteks komunikasi, strategi komunikasi interpersonal adalah pendekatan yang digunakan seseorang untuk membangun dan mempertahankan hubungan efektif dengan orang lain melalui pertukaran pesan yang bermakna [12]. Menurut DeVito (2016), komunikasi interpersonal mencakup proses dua arah yang didasari oleh keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, kesetaraan, dan kemampuan mengelola konflik [13]. Sementara itu, kepemimpinan didefinisikan oleh Northouse (2016) sebagai proses mempengaruhi orang lain untuk memahami dan mencapai tujuan bersama [14]. Dalam konteks kelompok, kepemimpinan berperan penting dalam mengarahkan dinamika, menjaga kohesi, dan mengoptimalkan kinerja anggota. Yukl (2010) menambahkan bahwa pemimpin kelompok tidak hanya bertindak sebagai pengambil keputusan, tetapi juga sebagai komunikator, motivator, dan fasilitator yang mampu menjaga stabilitas emosional serta menciptakan lingkungan kerja yang produktif dan inklusif [15]. Dengan demikian, strategi komunikasi interpersonal dalam kepemimpinan kelompok merujuk pada cara seorang pemimpin membangun hubungan yang sehat, terbuka, dan efektif dengan anggota timnya guna mencapai tujuan bersama secara harmonis.

Komunikasi interpersonal tidak hanya menyangkut penyampaian instruksi teknis, tetapi juga membangun kepercayaan, empati, dan kedekatan emosional antaranggota tim. Aspek ini sangat penting dalam menciptakan kekompakan tim, yaitu kondisi di mana anggota tim mampu bekerja sama secara harmonis, saling mendukung, dan memiliki tujuan yang sama [16]. Kekompakan tim merupakan hasil dari kombinasi antara pengelolaan peran yang baik dan komunikasi interpersonal yang intensif. Ketika pemain merasa dihargai, didengarkan, dan terhubung secara emosional dengan rekan satu timnya, maka semangat kebersamaan dan solidaritas akan tumbuh dengan sendirinya [17]. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam permainan online seperti *Point Blank*, peran yang dijalankan dengan baik tidak akan cukup tanpa ditopang oleh komunikasi interpersonal yang efektif. Kedua hal ini saling berkaitan dan menjadi pondasi utama terbentuknya kekompakan tim [18]. Tim yang kompak tidak hanya lebih tangguh dalam menghadapi tekanan permainan, tetapi juga lebih adaptif, kooperatif, dan memiliki peluang lebih besar untuk mencapai kemenangan secara konsisten [19].

Komunikasi interpersonal menurut Joseph A. DeVito dalam bukunya *Human Communication: The Basic Course* adalah proses pertukaran pesan antara dua orang atau lebih yang saling berinteraksi secara langsung, dengan tujuan membangun, mempertahankan, dan mengembangkan hubungan pribadi. Komunikasi ini tidak hanya melibatkan aspek verbal, tetapi juga mencakup ekspresi nonverbal seperti gerak tubuh, nada suara, dan ekspresi wajah yang berperan

penting dalam menyampaikan makna [20]. Tujuan utama komunikasi interpersonal adalah untuk menciptakan pemahaman bersama, menjalin kedekatan emosional, serta menyampaikan kebutuhan, perasaan, dan pikiran secara efektif [21]. DeVito mengidentifikasi beberapa indikator utama dari komunikasi interpersonal yang efektif, yaitu, keterbukaan (*Openness*) yang mencerminkan sikap saling jujur dan menerima, empati (*Empathy*) yakni kemampuan memahami perspektif dan perasaan orang lain, dukungan (*Supportiveness*) yang menciptakan suasana aman dan tidak menghakimi, sikap positif (*Positiveness*) terhadap diri sendiri dan lawan bicara, serta kesetaraan (*Equality*), di mana tidak ada pihak yang mendominasi percakapan [22]. Dengan memenuhi indikator-indikator tersebut, komunikasi interpersonal dapat berfungsi secara optimal dalam membangun hubungan yang sehat dan bermakna.

Penelitian ini dilakukan karena terdapat kebutuhan untuk memahami lebih dalam bagaimana seorang pemimpin tim mengelola komunikasi interpersonal dalam lingkungan permainan yang dinamis, penuh tekanan, dan kompetitif. Dalam tim Rare, sebuah tim aktif dalam permainan *Point Blank*, terlihat adanya kekompakan dan performa yang konsisten. Hal ini memunculkan pertanyaan: strategi komunikasi seperti apa yang digunakan oleh pemimpin tim Rare sehingga tim mampu tampil solid di tengah tekanan kompetisi? Apakah terdapat pola komunikasi tertentu yang diterapkan, dan bagaimana strategi tersebut memengaruhi suasana tim dan efektivitas permainan?

Penelitian ini merujuk pada tiga studi terdahulu yang membahas komunikasi interpersonal dalam tim Esports. Penelitian pertama oleh Wilman Zuhri dan Amsal Amri (2019) menyoroti peran komunikasi interpersonal dalam keberhasilan tim Republic of Gamers (ROG) Aceh di kompetisi *Point Blank*, dengan menekankan peran ketua tim dalam membangun kerja sama. Penelitian kedua adalah oleh Aldy Imam Ar Rahim dan Widyapuri Prasastiningtyas (2024) meneliti penggunaan simbol dalam komunikasi tim Luminous Antapani di Mobile Legends: Bang Bang, menunjukkan bahwa interaksi simbolik memperkuat kerja sama tim. Penelitian ketiga adalah oleh Aqza Arieza Aprio dan Fadli Muhammad Athalarik (2024) membahas pola komunikasi tim Kaizen dalam *Point Blank*, menemukan bahwa penggunaan Discord meningkatkan efektivitas komunikasi dan koordinasi tim. Berbeda dari penelitian sebelumnya, studi ini secara khusus menganalisis komunikasi interpersonal terhadap kekompakan tim dalam game *Point Blank*. Dengan meningkatnya popularitas Esports, komunikasi yang efektif menjadi kunci keberhasilan tim dalam permainan kompetitif. Komunikasi interpersonal berperan dalam membangun kepercayaan, koordinasi, dan strategi yang solid, yang berdampak langsung pada hasil pertandingan. Selain itu, penelitian ini juga memberikan wawasan tentang dinamika sosial dalam komunitas game daring serta bagaimana keterampilan komunikasi dalam game dapat diterapkan dalam kehidupan nyata, termasuk dalam pendidikan dan dunia kerja.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan kualitatif dengan analisis konten, yang bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana komunikasi interpersonal berkontribusi terhadap kekompakan tim Rare dalam permainan online *Point Blank*. Menurut Rachmat (2020), penelitian kualitatif dalam komunikasi adalah metode penelitian yang digunakan untuk memahami makna, pengalaman, dan interaksi sosial dalam komunikasi manusia secara mendalam. Pendekatan ini tidak berfokus pada angka atau statistik, melainkan pada eksplorasi mendalam terhadap pesan, simbol, dan konteks komunikasi dalam kehidupan sosial [23]. Subjek penelitian ini adalah 5 orang anggota pemain aktif tim Rare, dengan karakteristik utama meliputi kemampuan komunikasi yang baik, pengalaman yang luas dalam dunia kompetitif *Point Blank*, serta rekam jejak keberhasilan di berbagai tingkatan turnamen, baik di level regional maupun internasional. Pemilihan subjek ini didasarkan pada relevansi perannya dalam tim, mengingat anggota tim memiliki pengaruh signifikan dalam membangun dan mempertahankan kekompakan serta koordinasi antaranggota. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara *online*, yang memberikan fleksibilitas bagi peneliti untuk memperoleh informasi secara mendalam tanpa terbatas oleh jarak geografis. Wawancara bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih kaya terhadap pengalaman, persepsi, dan makna yang diberikan oleh subjek penelitian terhadap suatu peristiwa atau isu tertentu. Wawancara ini dirancang dengan format pertanyaan terbuka agar subjek dapat memberikan jawaban yang kaya dan reflektif, sehingga memungkinkan eksplorasi lebih dalam terkait pengalaman, motivasi, serta persepsi mereka terhadap hubungan antara komunikasi interpersonal dan kekompakan tim dalam permainan [24]. Selain itu, proses wawancara direkam untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dapat dianalisis secara akurat. Hasil rekaman kemudian ditranskrip dan dikaji menggunakan teknik analisis konten, di mana tema-tema utama yang muncul dari jawaban subjek diidentifikasi dan dianalisis guna memahami strategi komunikasi yang berkontribusi terhadap keberhasilan tim Rare dalam permainan. Melalui metode ini, penelitian tidak hanya berusaha mengungkap faktor-faktor spesifik yang mendukung kekompakan tim, tetapi juga memberikan wawasan lebih luas mengenai bagaimana komunikasi interpersonal dalam lingkungan permainan online dapat membentuk dinamika kerja sama yang efektif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Point Blank adalah game *First-Person Shooter* (FPS) yang dikembangkan oleh Zepetto pada 2008, fokus pada *gameplay* cepat, kompetitif, dan strategi tim. Berbeda dari FPS lain, *Point Blank* menekankan pertempuran *multiplayer online* dengan mode seperti *Deathmatch* dan *Bomb Mission*. Game ini pertama kali diluncurkan di Korea Selatan dan segera populer di berbagai negara, termasuk Indonesia, setelah diperkenalkan oleh PT. Kreon pada 2009. Dikenal dengan spesifikasi ringan dan sistem kompetitif, *Point Blank* menarik pemain untuk bergabung dalam *clan war* dan turnamen. Setelah beberapa kali berganti publisher, kini Zepetto Interactive Indonesia menjadi *publisher* resmi sejak 2019. Selama lebih dari satu dekade, *Point Blank* terus berkembang dengan update grafis, mekanisme permainan, serta mode dan fitur baru, seperti *Battle Royale* dan kustomisasi senjata, yang menjaga loyalitas pemain, terutama di Indonesia, Thailand, dan Brasil [25]. Tim Rare adalah salah satu tim permainan online *Point Blank* yang berasal dari wilayah Jabodetabek dan memiliki rekam jejak prestasi yang mengesankan di ajang *Point Blank Online Championship* (PBOC). Beberapa pencapaian utama mereka meliputi juara pertama di PBOC CLC Season 1, PBOC KukiraKukalahxFF45, dan PBOC Inventory Esport S2. Selain itu, mereka juga berhasil meraih posisi kedua di PBOC A4 Season 13 dan PBOC VortexFury, serta masih banyak prestasi lainnya yang mengukuhkan reputasi mereka sebagai tim unggulan di dunia kompetisi *Point Blank*.

Peneliti melakukan wawancara dengan lima narasumber yang merupakan pemain dari tim Rare diantaranya adalah, Rayhan dengan nickname *mys*, Putra dengan nickname *ptr*, Reynaldi dengan nickname *Jmbtzgg*, Iqbal dengan nickname *Amoxic* dan Steven dengan nickname *ingame vLance*. Melalui wawancara ini, peneliti dapat menggali lebih dalam mengenai pengalaman narasumber sebagai pemain di tim Rare terkait strategi komunikasi interpersonal. Peneliti menyediakan 10 pertanyaan wawancara terbuka kepada narasumber. Wawancara dilakukan secara tertulis karena adanya keterbatasan jarak yang membuat pertemuan langsung tidak memungkinkan. Oleh karena itu, peneliti mengajukan pertanyaan secara tertulis, dan narasumber memberikan jawaban mereka dalam bentuk tulisan. Setelah seluruh jawaban terkumpul, peneliti melakukan analisis konten dengan mentranskrip jawaban agar lebih mudah dipahami. Selanjutnya, peneliti memilah jawaban yang relevan dan sesuai dengan pertanyaan penelitian. Hasil yang telah diseleksi kemudian dianalisis menggunakan konsep komunikasi interpersonal Joseph A. DeVito untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terkait temuan penelitian.

A. Strategi keterbukaan (*openness*) pemimpin tim rare

Keterbukaan komunikasi antaranggota tim sangat penting untuk menjamin kelancaran strategi, mempercepat pengambilan keputusan, serta mencegah kesalahan koordinasi yang fatal. Di sinilah peran pemimpin tim menjadi sangat krusial, khususnya dalam membentuk suasana komunikasi yang transparan, setara, dan partisipatif. Keterbukaan ini tidak sebatas pada aspek teknis permainan, melainkan juga dalam aspek psikologis dan emosional yang berdampak besar pada kekompakan tim. Kapten memberi ruang kepada anggota untuk menyampaikan pendapat, mengkritisi strategi, bahkan membahas kesalahan secara terbuka tanpa rasa takut disalahkan. Hal ini ditegaskan oleh Rayhan (*mys*) yang mengatakan “*Kapten kita tuh nggak suka nyalahin. Kalau ada kesalahan, dia lebih suka bahas bareng, ‘Tadi kamu miss-nya kenapa?’ , terus kita diskusi cari solusi bareng.*” Pernyataan ini menunjukkan bahwa kapten tidak menjalankan gaya komunikasi yang otoriter, melainkan mengadopsi gaya kepemimpinan yang inklusif dan dialogis. Kapten membuka jalur komunikasi dua arah sehingga semua anggota merasa suara mereka penting dan didengar. Pendekatan ini menciptakan rasa saling percaya dan meningkatkan rasa memiliki terhadap strategi tim.

Keterbukaan juga terlihat dalam pengambilan keputusan selama pertandingan. Steven (*vLance*) menyebutkan bahwa dalam situasi tertentu, kapten justru mempersilakan anggota yang lebih paham situasi di posisi mereka untuk mengambil inisiatif “*Misalnya yang jaga titik A lebih tahu musuhnya kayak gimana, ya kadang kita dikasih wewenang buat ngatur sendiri di situ. Kapten nggak ngatur terus, tapi fleksibel.*” Hal ini menunjukkan bahwa kapten membuka ruang bagi anggota tim untuk bertindak mandiri saat dibutuhkan, tanpa harus menunggu instruksi langsung. Sikap terbuka terhadap inisiatif anggota mempercepat proses adaptasi dan membuat tim lebih responsif terhadap dinamika permainan.

Dalam praktiknya, keterbukaan komunikasi juga diwujudkan melalui evaluasi terbuka setelah pertandingan. Kapten menginisiasi sesi diskusi ringan untuk mengulas jalannya permainan dan mendengarkan pendapat semua anggota. Iqbal (*Amoxic*) menjelaskan “*Biasanya habis match kita ngobrol, ‘Tadi yang miss di bagian mana?’ , dan itu dibuka buat semua. Kalau aku ada salah, temen bisa ngomong langsung tanpa takut. Kapten juga nerima kalau dikritik.*” Hal ini menunjukkan bahwa kapten tidak hanya menerima masukan, tetapi juga memberi contoh dengan menerima kritik terhadap dirinya sendiri. Sikap ini memperkuat budaya keterbukaan dalam tim, karena setiap anggota merasa setara dan memiliki hak bicara yang sama.

Penggunaan *voice chat real-time* melalui Discord juga mendukung praktik keterbukaan ini. Kapten dan anggota bisa langsung menyampaikan ide, saran, atau reaksi terhadap situasi tertentu secara cepat dan jelas. Bahkan ketika terjadi kesalahan atau kebingungan di tengah permainan, komunikasi tetap berjalan terbuka dan tidak saling menyalahkan. Putra (*ptr*) menjelaskan “*Kalau lagi panik atau ada salah info, kita langsung bilang, ‘Tadi sorry, itu miss gw.’ Kapten juga nggak marah, yang penting clear komunikasinya biar nggak diulang lagi.*” Pentingnya

keterbukaan juga terlihat dalam pembuatan kode komunikasi internal tim yang disepakati bersama. Misalnya, istilah seperti *"point ya point"* atau *"jangan blunder"* tidak hanya disampaikan sebagai instruksi, tetapi hasil dari diskusi dan pengalaman bersama. Kapten terbuka terhadap modifikasi kode agar lebih sesuai dengan gaya komunikasi tim. Keterbukaan dalam komunikasi yang dibangun oleh kapten tim Rare tidak hanya mendukung efektivitas strategi dalam permainan, tetapi juga membentuk budaya tim yang sehat. Melalui transparansi, diskusi dua arah, penerimaan terhadap kritik, dan kepercayaan terhadap inisiatif anggota, komunikasi interpersonal dalam tim Rare menjadi fondasi utama yang memperkuat koordinasi dan kekompakan dalam setiap pertandingan.

B. Strategi empati (empathy) pemimpin tim rare

Tekanan emosional, kecepatan berpikir, dan tuntutan strategi sering kali membuat anggota tim berada dalam kondisi mental yang tidak stabil. Di sinilah empati pemimpin menjadi elemen kunci dalam menjaga keharmonisan, fokus, dan semangat tim. Empati tidak hanya sekadar memahami perasaan orang lain, tetapi juga mencakup kemampuan merespons secara tepat dan bijak terhadap kondisi emosional anggota tim. Kapten tim Rare menunjukkan bentuk empati yang nyata, baik saat permainan berlangsung maupun di luar permainan. Salah satu bentuk empati paling menonjol adalah kemampuan kapten dalam memahami situasi emosional anggota tim, khususnya saat mereka merasa tertekan atau melakukan kesalahan. Iqbal (Amoxic) menjelaskan *"Kalau kita salah ambil keputusan atau fail, kapten nggak langsung marah atau nyalahin. Dia biasanya bilang, 'Tenang, fokus lagi aja,' terus ngajak kita cepat move on biar nggak dibawa panik."* Kutipan ini menunjukkan bahwa kapten memahami bahwa dalam situasi pertandingan, kesalahan adalah hal yang wajar dan yang paling dibutuhkan anggota tim adalah dukungan emosional, bukan tekanan tambahan. Dengan kata lain, kapten mampu membaca suasana hati anggota dan merespons dengan cara yang menenangkan.

Bentuk empati lainnya tercermin saat kapten menyadari jika ada anggota tim yang sedang tidak dalam kondisi terbaiknya. Misalnya, ketika seorang pemain tidak fokus karena masalah pribadi atau kelelahan, kapten tidak memaksakan peran yang berat. Reynaldi (Jmbtzgg) menceritakan *"Pernah temen kita kelihatan drop, fokusnya kacau. Kapten langsung bilang, 'Mau diganti dulu posisimu?' Jadi dia peka, nggak asal suruh main maksimal terus."* Tindakan ini menunjukkan kapten tidak hanya fokus pada kemenangan, tetapi juga pada kesejahteraan emosional anggota tim. Dalam situasi seperti ini, empati berperan sebagai penyeimbang antara tuntutan performa dan kondisi individu, yang pada akhirnya berdampak positif pada kekompakan tim secara keseluruhan.

Empati juga diterapkan dalam proses diskusi dan evaluasi usai pertandingan. Dalam tim Rare, evaluasi tidak dilakukan dengan nada menghakimi atau menyalahkan, melainkan melalui pendekatan empatik yang bertujuan mencari solusi bersama. Steven (vLance) menambahkan *"Kapten tuh kalau ngasih kritik, nggak bikin kita down. Biasanya dia ngomong kayak, 'Menurut kamu tadi kenapa bisa kejadian itu?' Jadi ngajak mikir, bukan nyerang."* Strategi komunikasi ini menunjukkan bahwa kapten memberi ruang bagi anggota untuk menjelaskan pandangan dan perasaannya. Ini bukan hanya mendorong refleksi diri, tetapi juga membangun kepercayaan bahwa kapten berada di sisi yang sama bukan sebagai atasan, tetapi sebagai mitra dalam tim.

Bahkan di luar game, empati tetap menjadi nilai penting yang dijaga oleh pemimpin tim Rare. Menurut Rayhan (mys) *"Kita kadang ngobrolin hal di luar game, kayak masalah kuliah, kerja, atau keluarga. Kapten sering dengerin dan support, jadi kita ngerasa bukan cuma temen main, tapi kayak keluarga."* Ini menunjukkan bahwa relasi yang dibangun tidak hanya transaksional seputar permainan, tapi juga menyentuh aspek emosional dan personal. Kapten yang mampu menunjukkan empati di luar permainan akan lebih mudah membangun loyalitas dan rasa saling percaya di dalam permainan. Salah satu bentuk konkret lainnya adalah saat pertandingan berjalan tidak sesuai rencana dan ada anggota yang mulai panik atau down secara mental. Dalam situasi seperti ini, kapten berperan sebagai penstabil emosi. Putra (ptr) mengatakan *"Kadang ada yang tiba-tiba ngerasa useless gara-gara salah terus. Tapi kapten tetap kasih semangat, bilang, 'Lo penting kok, kita masih butuh lo di titik itu.' Itu bikin kita bangkit lagi."* Pernyataan ini memperkuat bahwa empati bukan hanya soal mendengarkan, tapi juga soal membangun kembali keyakinan anggota ketika semangat mereka mulai menurun. Dengan kata lain, empati di sini berfungsi sebagai kekuatan pemulih psikologis yang sangat penting dalam tim kompetitif.

Empati pemimpin tim Rare menjadi fondasi penting dalam membentuk tim yang tidak hanya kompak secara teknis, tetapi juga kuat secara emosional. Kapten hadir sebagai sosok yang mampu memahami, merespons, dan mendampingi anggota tim dalam berbagai kondisi, baik saat mereka dalam performa terbaik maupun ketika mengalami kesulitan. Empati ini menjadikan komunikasi interpersonal dalam tim Rare sebagai ruang yang aman, inklusif, dan saling mendukung, sehingga memperkuat stabilitas dan keberhasilan tim dalam setiap pertandingan.

C. Strategi dukungan (supportiveness) pemimpin tim rare

Solidaritas antaranggota menjadi fondasi penting bagi kekompakan dan kesuksesan tim. Solidaritas ini tidak terjadi secara instan, melainkan dibentuk melalui berbagai interaksi interpersonal yang sarat akan dukungan emosional, motivasional, dan teknis. Salah satu aktor utama dalam membangun solidaritas ini adalah pemimpin tim atau kapten. Melalui peran komunikatif yang suportif, kapten Rare berhasil menciptakan suasana kerja sama yang saling menghargai, percaya, dan menyemangati, baik dalam kondisi menang maupun kalah. Bentuk nyata dukungan pemimpin tim Rare dapat terlihat sejak proses persiapan sebelum pertandingan. Kapten tidak hanya fokus memberikan

instruksi teknis atau taktis, tetapi juga memberikan dukungan mental yang membuat anggota merasa dihargai dan diperhatikan. Rayhan (mys) menjelaskan *"Sebelum match, kapten sering ngecek kesiapan kita satu-satu, nanya kayak 'Lo udah siap main nggak?' atau 'Kalo ada yang lagi bad mood, bilang aja duluan.' Jadi bukan cuma strategi yang disiapin, tapi juga kondisi orangnya."* Pernyataan ini menunjukkan bahwa dukungan kapten tidak bersifat satu arah, melainkan memperhatikan kondisi psikologis anggota tim secara personal. Sikap ini membangun rasa aman dan keterhubungan emosional di antara anggota, yang menjadi kunci dari solidaritas.

Dukungan juga tercermin saat pertandingan sedang berlangsung. Ketika tim berada dalam situasi genting misalnya saat tertinggal skor atau salah satu anggota melakukan kesalahan kapten tim Rare cenderung memberi semangat alih-alih menyalahkan. Iqbal (Amoxic) menceritakan *"Kadang kita panik atau frustrasi sendiri, apalagi kalau ngerasa salah terus. Tapi kapten biasanya nyemangatin, bilang, 'Santai aja, main kayak biasa, kita bisa comeback kok.' Dan itu ngaruh banget buat ngangkat semangat."* Dukungan dalam bentuk verbal ini menjadi alat komunikasi interpersonal yang efektif. Ucapan sederhana namun penuh keyakinan mampu mengembalikan kepercayaan diri anggota tim dan mengurangi tekanan psikologis. Dukungan emosional seperti ini adalah elemen penting dalam menciptakan solidaritas, karena menciptakan rasa bahwa setiap anggota tidak sendirian saat menghadapi tekanan.

Tak hanya saat pertandingan berjalan, dukungan juga diberikan kapten dalam bentuk evaluasi pascapertandingan. Evaluasi dilakukan tidak dengan pendekatan otoriter, melainkan dengan semangat membangun. Steven (vLance) menyatakan *"Kalau habis main dan hasilnya jelek, kapten nggak pernah nyalahin satu orang. Dia lebih ngajak diskusi, 'Gimana kalau tadi kita ubah rotasi di sini?'"* Jadi yang ditekankan tuh solusi, bukan cari-cari salah." Dengan pendekatan ini, kapten menghindari konflik atau saling tuding di dalam tim, yang justru bisa merusak solidaritas. Sebaliknya, komunikasi yang penuh dukungan ini menciptakan suasana saling belajar dan bertumbuh bersama, yang memperkuat ikatan emosional tim.

Dalam rutinitas latihan harian, kapten Rare juga menunjukkan dukungan secara konsisten. Tidak jarang, jika ada anggota yang sedang mengalami masalah pribadi, kapten memberikan pengertian dan bahkan menyarankan istirahat sementara. Putra (ptr) mengungkapkan *"Kalau lagi ada masalah di luar game, kapten ngerti kok. Dia kadang bilang, 'Lo off dulu aja, nggak apa-apa. Nanti kita backup dulu.' Itu bikin kita ngerasa tim ini saling jaga."* Dukungan seperti ini penting karena menunjukkan bahwa kapten tidak hanya peduli pada performa, tapi juga pada kesejahteraan individu di dalam tim. Hal ini membuat anggota tim merasa dihargai sebagai manusia, bukan sekadar pemain, dan dari sinilah solidaritas sejati tumbuh.

Selain verbal, dukungan juga ditunjukkan dalam bentuk tindakan. Misalnya, saat ada pemain baru atau pemain cadangan yang mulai masuk ke dalam rotasi tim inti, kapten memberikan bimbingan secara personal. Menurut Reynaldi (Jmbtzgg) *"Pas ada anggota baru, kapten ngajarin dia pelan-pelan. Nggak langsung dikasih pressure. Diajak mabar dulu, ngobrol, dikenalin satu-satu, sampai si pemain ngerasa nyaman."* Proses integrasi anggota baru ini menjadi salah satu bentuk dukungan interpersonal yang signifikan. Kapten berperan sebagai penghubung antara pemain baru dan budaya tim, memastikan bahwa setiap individu diterima dengan baik dan mendapat ruang untuk berkembang.

Bentuk dukungan lainnya juga terlihat dalam pemilihan saluran komunikasi. Tim Rare menggunakan Discord sebagai platform utama karena mendukung komunikasi *real-time* yang stabil dan jernih. Namun, ketika terjadi gangguan teknis atau delay, kapten cepat mencari alternatif seperti WhatsApp Call atau radio in-game. Tindakan ini menunjukkan bahwa kapten tidak membiarkan hambatan komunikasi merusak kerja sama tim. Kepekaan terhadap kendala dan inisiatif untuk mengatasinya merupakan bentuk dukungan strategis yang juga mendukung solidaritas tim. Dukungan yang diberikan oleh pemimpin tim Rare bukanlah sekadar motivasi saat pertandingan, tetapi merupakan bagian integral dari strategi komunikasi interpersonal yang membangun solidaritas tim secara menyeluruh. Dukungan ini hadir dalam berbagai bentuk verbal, emosional, teknis, hingga personal dan diberikan secara konsisten sebelum, selama, dan setelah pertandingan. Melalui pendekatan yang suportif dan penuh kepedulian, kapten tim Rare berhasil menumbuhkan rasa saling percaya, keterbukaan, dan semangat kolektif yang menjadi kekuatan utama dalam menghadapi kompetisi sengit di ranah e-sports.

D. Strategi sikap positif (positiveness) pemimpin tim rare

Tekanan pertandingan, ekspektasi menang, dan dinamika emosional yang berubah-ubah menjadi tantangan tersendiri bagi setiap pemain. Dalam kondisi seperti itu, sikap positif seorang pemimpin tim menjadi sangat penting sebagai sumber energi kolektif yang mampu membangkitkan semangat tim, bahkan ketika mereka berada dalam posisi tertekan. Tim Rare, sebagai salah satu tim Point Blank kompetitif, menunjukkan bagaimana sikap positif pemimpin mereka menjadi strategi interpersonal penting dalam menjaga stabilitas emosi dan motivasi seluruh anggota tim. Sikap positif yang dimaksud tidak hanya mencakup ekspresi semangat atau kata-kata penyemangat secara verbal, tetapi juga mencakup pola pikir optimis, kemampuan melihat peluang di tengah kekalahan, serta konsistensi dalam menjaga atmosfer permainan yang menyenangkan dan saling menghargai. Rayhan (mys), salah satu anggota tim Rare, menekankan *"Kapten kita tuh selalu nyebar energi positif. Misalnya, pas kita kalah round, dia langsung bilang*

'Nggak apa, next round kita bales.' Jadi nggak ada tuh yang boleh ngerasa down lama-lama." Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kapten Rare secara aktif menanamkan mindset *resilience* atau daya lenting.

Dalam pertandingan yang berlangsung cepat seperti Point Blank, kehilangan fokus karena kekalahan di satu ronde bisa menyebabkan kekalahan beruntun. Maka dari itu, sikap positif kapten menjadi *buffer* emosional agar anggota tim tetap berfokus pada pertandingan, bukan pada kesalahan masa lalu. Selain itu, sikap positif juga tampak dalam cara kapten menanggapi kesalahan yang dilakukan oleh anggota tim. Daripada menyalahkan, kapten lebih memilih pendekatan suportif dan membangun. Iqbal (Amoxic) menjelaskan *"Kalau kita blunder, kapten tuh nggak langsung ngomel. Dia lebih ke arah, 'Tadi lo salahnya di mana? Besok kita coba ulang, ya.' Itu bikin kita nggak takut buat ambil keputusan di game selanjutnya."* Pendekatan ini membangun iklim yang aman secara psikologis (*psychological safety*) di dalam tim. Sikap positif seperti ini sangat penting agar anggota tim tidak ragu untuk aktif berkontribusi, mencoba hal baru dalam strategi, dan mengambil keputusan dalam kondisi darurat tanpa takut disalahkan jika gagal.

Sikap positif pemimpin juga diperlihatkan melalui apresiasi terhadap usaha dan kontribusi anggota tim, tidak hanya hasil akhir. Hal ini terlihat dalam kebiasaan kapten memberikan pujian setelah sesi latihan atau pertandingan. Misalnya, Steven (vLance) menyebutkan *"Pernah kita latihan, walaupun kalah terus, kapten tetep bilang, 'Progress lo hari ini keren sih, aim-nya lebih stabil dari kemarin.' Jadi ada apresiasi walau hasil belum bagus."* Apresiasi seperti ini membangkitkan semangat intrinsik anggota tim untuk terus berkembang, karena mereka merasa dihargai atas proses dan bukan hanya hasil. Ini memperkuat motivasi internal yang sangat penting dalam kompetisi jangka panjang.

Kapten Rare juga berupaya menjaga suasana tim tetap positif bahkan di luar arena pertandingan. Menurut Reynaldi (Jmbtzgg) *"Kadang habis latihan, kita ngumpul Discord cuma buat ngobrol santai atau main game lain bareng. Kapten sengaja ngadain itu biar kita nggak terlalu tegang terus."* Aktivitas non-kompetitif seperti ini menjadi cara kapten menjaga keseimbangan emosional tim dan menumbuhkan semangat kebersamaan. Sikap positif yang dibawa ke luar pertandingan menunjukkan bahwa peran kapten tidak hanya terbatas pada teknis permainan, tetapi juga pada kesejahteraan emosional tim secara menyeluruh.

Dari sisi teknis komunikasi, sikap positif juga tercermin dalam nada suara, intonasi, dan cara berbicara sang kapten saat pertandingan berlangsung. Ia berusaha untuk tetap tenang dan ramah, bahkan dalam kondisi penuh tekanan. Beberapa anggota tim menyebut bahwa *"suara kapten di mic selalu tenang tapi tegas,"* yang menciptakan rasa aman sekaligus memberi arahan yang jelas. Kapten juga sering menggunakan humor ringan atau candaan singkat di sela pertandingan untuk mencairkan suasana. Misalnya, saat tim sempat kalah beberapa ronde berturut-turut, Putra (ptr) menceritakan *"Waktu itu sempat kejemuk terus, eh kapten malah bilang 'Ini musuh ngopi dulu kayaknya, kita belum dikasih jalan menang.' Jadi suasana yang tadinya stres jadi ketawa sebentar, terus main lagi lebih lepas."* Candaan ringan seperti ini mungkin tampak sederhana, tetapi dalam konteks komunikasi interpersonal, hal tersebut menunjukkan kepekaan emosional dan kemampuan memoderasi tekanan dengan cara yang manusiawi. Ini juga mempererat hubungan emosional di antara anggota, karena mereka merasa berada dalam lingkungan yang sehat secara psikologis.

Sikap positif pemimpin tim Rare adalah pilar penting dalam menumbuhkan semangat dan menjaga kohesi tim. Positivitas ini bukan sekadar ekspresi motivasional, tetapi juga bentuk komunikasi interpersonal strategis yang mencakup penguatan emosi, pengelolaan tekanan, pemberian apresiasi, dan penciptaan suasana kolektif yang sehat. Dalam dunia game kompetitif, di mana kekalahan dan kemenangan bisa terjadi dalam hitungan detik, memiliki pemimpin yang mampu menjaga semangat tim dengan pendekatan positif menjadi keunggulan kompetitif tersendiri. Sikap ini menumbuhkan ketahanan mental (*mental toughness*), kepercayaan diri kolektif, dan loyalitas anggota terhadap tim faktor-faktor yang menjadi penentu utama dalam setiap turnamen Point Blank yang mereka hadapi.

E. Strategi kesetaraan (equality) pemimpin tim rare

Struktur kepemimpinan dalam tim sangat penting untuk menjaga koordinasi dan efektivitas strategi. Namun, struktur ini tidak berarti hierarki yang kaku. Tim Rare justru menunjukkan bahwa efektivitas komunikasi lebih terbangun ketika prinsip kesetaraan dijunjung tinggi oleh pemimpin tim. Kesetaraan di sini bukan berarti meniadakan peran kapten sebagai pengambil keputusan utama, tetapi menciptakan ruang komunikasi yang terbuka dan setara, di mana setiap anggota memiliki hak dan kesempatan untuk bersuara, didengarkan, dan memengaruhi strategi tim. Kapten tim Rare memahami bahwa dalam dinamika tim yang sehat, komunikasi tidak boleh bersifat satu arah. Sebaliknya, pemimpin harus mampu menciptakan iklim demokratis di mana kontribusi setiap anggota dihargai secara setara. Hal ini ditekankan oleh Rayhan (mys), yang menyatakan *"Kita tuh nggak takut buat kasih masukan, soalnya kapten selalu nanya dulu: 'Menurut lo enaknya gimana?'"* Jadi bukan cuma dia yang ngomong, tapi semua bisa diskusi." Pernyataan ini menunjukkan bahwa kapten membuka ruang diskusi, bahkan sebelum membuat keputusan strategis. Pendekatan ini menciptakan komunikasi timbal balik (*two-way communication*), yang menjadi ciri utama dari komunikasi demokratis. Setiap anggota merasa pendapatnya berarti dan dapat memengaruhi arah permainan. Ini bukan hanya membangun rasa memiliki terhadap keputusan tim, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri anggota dalam mengemukakan ide-ide baru.

Lebih lanjut, Reynaldi (Jmbtzgg) menambahkan *“Di sesi evaluasi, semua orang boleh ngomong. Nggak ada yang lebih tinggi. Kapten kita juga terbuka kalau dikritik. Dia malah bilang ‘Kritik gue juga kalau gue salah.’”* Dalam hal ini, kesetaraan terlihat jelas dalam konteks evaluasi. Evaluasi tidak bersifat *top-down*, melainkan horizontal dan partisipatif. Kapten tidak menempatkan dirinya sebagai pihak yang paling benar, tetapi sebagai bagian dari tim yang juga bisa melakukan kesalahan dan mau memperbaiki diri. Sikap ini menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghilangkan ketegangan antara pemimpin dan anggota. Kesetaraan juga tercermin dalam sistem pembagian peran di dalam permainan. Meskipun ada perbedaan tugas (seperti attacker, sniper, support), pembagian peran ini tidak menunjukkan adanya dominasi atau superioritas satu posisi atas posisi lainnya. Menurut Iqbal (Amoxic) *“Semua posisi dihargai. Nggak ada istilah posisi lo lebih penting dari gue. Bahkan kita suka tukar-tukaran posisi pas latihan, biar ngerti tugas masing-masing.”* Strategi ini menunjukkan bahwa pemimpin tim tidak hanya mendorong pemahaman lintas peran, tetapi juga menghargai setiap peran sebagai bagian integral dari kesuksesan tim. Kesetaraan dalam pembagian peran membuat anggota tim memahami pentingnya kerja kolektif dan tidak merasa diremehkan berdasarkan tugas yang diembannya.

Dalam praktik komunikasi sehari-hari, kapten tim juga menjaga penggunaan bahasa yang netral dan tidak merendahkan. Misalnya, ia tidak menggunakan kata-kata kasar atau nada tinggi yang bisa menimbulkan rasa inferior pada anggota. Putra (ptr) mengungkapkan *“Gue nggak pernah dengar kapten maki-maki. Dia marahnya kalau ada kesalahan pun masih pakai kata-kata yang enak didengar. Jadi kita nggak sakit hati.”* Penggunaan bahasa yang setara ini memperlihatkan kesadaran pemimpin untuk menjaga hubungan interpersonal yang sehat. Nada bicara dan pilihan kata sangat memengaruhi persepsi anggota terhadap status dan posisi mereka dalam tim. Ketika pemimpin menggunakan bahasa yang menghormati, itu menegaskan bahwa semua anggota berada dalam posisi yang sama pentingnya.

Kesetaraan dalam komunikasi juga berkaitan erat dengan partisipasi dalam pengambilan keputusan. Dalam tim Rare, keputusan tentang taktik permainan, rotasi posisi, bahkan pemilihan map untuk latihan sering kali melibatkan voting atau musyawarah. Steven (vLance) menyebut *“Kadang kita voting map apa yang mau dilatih. Kapten juga ikut, dan suaranya sama aja kayak kita. Nggak langsung maksa pilihannya dia.”* Hal ini menegaskan bahwa pemimpin tidak bersifat otoriter. Suara setiap anggota diakui dan memiliki bobot yang sama. Komunikasi yang demokratis seperti ini membuat anggota merasa memiliki tanggung jawab bersama terhadap keputusan tim, sehingga mereka cenderung lebih termotivasi dan kompak dalam pelaksanaannya. Penerapan kesetaraan juga terlihat dalam aktivitas di luar pertandingan. Kapten tidak menempatkan dirinya dalam posisi istimewa. Ia berbaur dalam diskusi santai, ikut bermain gim lain, dan ikut dalam forum informal tanpa batasan. Aktivitas ini memperkuat hubungan antarpribadi dan menghapus jarak antara pemimpin dan anggota.

Dapat disimpulkan bahwa kesetaraan dalam komunikasi interpersonal yang dibangun oleh pemimpin tim Rare bukan hanya menciptakan lingkungan komunikasi yang sehat dan partisipatif, tetapi juga menjadi landasan penting dalam pembentukan solidaritas tim, rasa percaya diri anggota, dan kohesi kolektif. Pendekatan demokratis dalam komunikasi membuat setiap individu merasa dihargai, berdaya, dan bertanggung jawab faktor-faktor yang menjadi pembeda utama antara tim yang hanya kuat secara teknik dan tim yang benar-benar solid secara mental dan emosional.

IV. SIMPULAN

Hasil penelitian ini menyatakan strategi komunikasi interpersonal kepemimpinan tim rare dalam permainan online point blank menunjukkan bahwa terdapat beberapa indikator diantaranya sebagai berikut. Strategi keterbukaan (*openness*) menciptakan komunikasi dua arah yang transparan, di mana anggota tim merasa aman untuk menyampaikan pendapat dan kritik tanpa rasa takut disalahkan. Hal ini ditunjang oleh empati (*empathy*) pemimpin yang mampu memahami kondisi emosional anggota, memberikan respons yang menenangkan saat terjadi kesalahan, serta tidak memaksakan performa saat ada pemain dalam kondisi kurang stabil. Sikap suportif (*supportiveness*) pemimpin juga terlihat dari upaya membangun solidaritas melalui perhatian terhadap kesiapan mental anggota serta pemberian motivasi saat tim berada dalam tekanan. Sikap positif (*positiveness*) pemimpin menjadi penyangga psikologis yang menjaga semangat dan fokus tim dengan mendorong pola pikir resilien dan aman dalam menghadapi kesalahan. Terakhir, prinsip kesetaraan (*equality*) dalam komunikasi menciptakan ruang diskusi yang demokratis dan meningkatkan rasa memiliki terhadap strategi tim. Kelima strategi ini secara keseluruhan memperlihatkan bahwa kepemimpinan yang efektif dalam konteks tim kompetitif digital tidak hanya bergantung pada instruksi teknis, melainkan juga pada kecakapan interpersonal yang mendukung kekompakan, kepercayaan, dan performa kolektif tim.

REFERENSI

- [1] Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi*, pp. 27(2), 160-171, 2019.
- [2] M. A. Fayyad and S. T. Sumanti, "Pola Komunikasi Virtual Dalam Penggunaan E-Sports Games (Studi Kasus: Mobile Legends Di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara)," *Jurnal Indonesia Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, pp. 4(3), 1146-1153, 2023.
- [3] Rahmi, "Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya," *Undergraduated Thesis*, 2021.
- [4] Yosua Falentino Zakaria Rompas, John D. & Kawung Evelin J. R, "Pengaruh Game Online terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi," *Jurnal Ilmiah Society*, pp. 3(1), 1–11, 2023.
- [5] Fraldy Robert Mais, Sefti S. J & Gannika Lenny, "Kecanduan Game Online dengan Insomnia pada Remaja," *Jurnal Keperawatan (JKp)*, pp. 8(2), 18–27, 2020.
- [6] Yusuf Tri Baskoro, "Perilaku Komunikasi Pemain Game Online Point Blank selama Pandemi COVID-19 di Desa Selopuro Blitar," *Undergraduated Thesis*, 2021.
- [7] Rachmawati, "Strategi Komunikasi Kelompok Antar Pemain Game Online Player Unknown's Battleground pada Kelompok TOP," *Prosiding Konferensi Nasional Sosial Politik (KONASPOL)*, pp. 1(2), 515–526, 2023.
- [8] Afwan Syahril Manurung, "Strategic Communication dalam Perspektif Ilmu Komunikasi," *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, pp. 11(2), 77–87, 2021.
- [9] I. Febrianti, M. Ayumi, A. Panjaitan and A. S. Manurung, "Peran Komunikasi Interpersonal Dalam Membangun Identitas Dan Budaya Organisasi," *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, pp. 3(1), 60-70, 2025.
- [10] Zamzami & Wili Sahana, "Strategi Komunikasi Organisasi," *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, pp. 2(1), 25–37, 2021.
- [11] Anggit Pamungkas & Khusnul Khotimah, "Komunikasi Interpersonal dalam Peningkatan Kinerja ASN BKPSDM Kabupaten Banyumas," *Jurnal Komunikasi dan Media*, pp. 1(2), 103–114, 2021.
- [12] A. S. Rambe, M. Idris and Maryadi, "Pengaruh Media Sosial Dan Komunitas Remaja Terhadap Pola Komunikasi Keluarga Di Kelurahan Tambangan Kota Tebing Tinggi," *Jurnal Penelitian Dan Ilmu Komunikasi*, pp. 1(2), 51-59, 2024.
- [13] Adinda Fitria Rahman & Mhd. Natsir, "Pentingnya Komunikasi Interpersonal Pembina dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler," *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, pp. 4(2), 273–283, 2022.
- [14] Ispawati Asri, "Strategi Komunikasi Organisasi dalam Membangun Semangat Kerja Pegawai Pusdiklat Tenaga Administrasi Kementerian Agama RI," *IKON: Jurnal Ilmu Komunikasi*, pp. 27(3), 267–285, 2022.
- [15] Citra Anggraini, Denny Hermawan Ritonga, Lina Kristina, Muhammad Syam & Winda Kustiawan, "Komunikasi Interpersonal," *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, pp. 1(3), 337–342., 2022.
- [16] Adzan Desar Deryansyah, "Penerapan Strategi Komunikasi LAZISNU untuk Mencapai Reputasi," *Buana Komunikasi: Jurnal Penelitian dan Studi Ilmu Komunikasi*, pp. 1(2), 1–12., 2021.
- [17] Fara Nabila Tania, Malika Aulia Husnah, Dimas Dwika Syahrahmanda & Afwan Syahril Manurung, "Strategi Komunikasi Interpersonal dalam Membangun Hubungan Guru dengan Siswa," *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, pp. 1(6), 156-168, 2024.
- [18] H. Zulfiani, M. Risqi and J. M. Ramadhan, "Kohesivitas Kelompok Ditinjau Dari Komunikasi Interpersonal Dan Komitmen Organisasi Pada Organisasi Mahasiswa," *Journal Psycho 165*, pp. 14(1), 53-58, 2021.
- [19] Hadisaputra, Andi Asywid Nur & Sulfiana, "Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan)," *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, pp. 2(2), 391–400, 2022.
- [20] Fadilah Nur Rizky Islami, "Komunikasi Interpersonal Berbasis Lima Konsep Joseph Devito pada Toko Buah All Fresh Bogor dalam Meningkatkan Loyalitas Pelanggan," *Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi*, pp. 7(1), 167-188, 2022.

- [21] Kalimau, Isabela Brenda Evelyne Fernando Putri & Rina Nofha, "Komunikasi Interpersonal Ayah Pekerja dan Anak Perempuan dalam Meningkatkan Keterbukaan Diri Anak," *Linimasa: Jurnal Ilmu Komunikasi*, pp. 6(2), 200–210, 2023.
- [22] Lisa Ramahdani, Halimah Helmi, Khairunnisak Nasution, Mustafaruddin & Suhairi, "Memahami Komunikasi Bisnis: Strategi dan Pengelolaannya," *Jurnal Akuntansi, Keuangan dan Auditing*, pp. 3(2), 87–100, 2022.
- [23] Rachmat, Kriyantono, Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif Dan Kualitatif, Jakarta: Prenada Media, 2020.
- [24] Suhairi, M. Rahmah, A. Uljannah, N. Fauziah and H. Musyafa, "Peranan Komunikasi Antarpribadi Dalam Manajemen Organisasi," *Journal Of Social Science Research*, pp. 3(3), 4810-4823, 2023.
- [25] Taufik Wibi Aonillah & Yusuf Suryana, "Hubungan Game Online Point Blank dengan Sikap Disiplin Siswa di Sekolah Dasar," *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, pp. 9(3), 441–450, 2022.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.