

**POLA KOMUNIKASI ORGANISASI TIM KAIZEN PADA
GAME ONLINE POINT BLANK**

SKRIPSI

Oleh:

Aqza Araieza Aprio

201910415099



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2023**

**POLA KOMUNIKASI ORGANISASI TIM KAIZEN PADA
GAME ONLINE POINT BLANK**

SKRIPSI

Oleh:

Aqza Araieza Aprio

201910415099



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Organisasi Tim Kaizen pada *Game Online Point blank*
Nama Mahasiswa : Aqza Araieza Aprio
Nomor Pokok Mahasiswa : 201910415099
Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian : 21 Juli 2023



Jakarta, 1 Agustus 2023

MENYETUJUI,

Pembimbing

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Fadli M.A.', is written over the bottom part of the logo.

Fadli M. Athalarik, S.I.Kom, M.I.Kom.

NIDN. 0327119701

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Organisasi Tim Kaizen pada *Game Online Point blank*
Nama Mahasiswa : Aqza Araieza Aprio
Nomor Pokok Mahasiswa : 201910415099
Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian : 21 Juli 2023

Jakarta, 1 Agustus 2023

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji : Dr. Dwinarko, Drs., M.M., M.H.
NIDN. 312026604

Sekretaris Penguji : Pagi Muhammad, S.I.Kom., M.I.Kom.
NIDN. 0310038403

Penguji : Fadli M. Athalarik, S.I.Kom, M.I.Kom.
NIDN. 0327119701

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

Dekan
Fakultas Ilmu Komunikasi

Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si

NIP. 2109527

Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom

NIP. 1504222

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul Pola Komunikasi Organisasi Tim Kaizen Pada *Game Online* Point Blank ini adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas kaidah penulisan karya ilmiah. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku. Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Saya memberikan izin kepada perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikan melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 1 Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan



Aqza Araieza Aprio

201910415099

ABSTRAK

Aqza Araieza Aprio 201910415099. *Pola Komunikasi Organisasi Kaizen Pada Game Online Point Blank*

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan sangat besar pada bidang hiburan salah satunya yaitu *Game Online*. Walaupun *Game Online* memiliki fitur *voice in-game* yang bisa membuat pemainnya berinteraksi melalui suara di dalamnya, namun 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 formal.

Kata Kunci : Pola Komunikasi, Organisasi, Point Blank, *Game Online*

ABSTRACT

Aqza Araieza Aprio 201910415099. Kaizen Organizational Communication Patterns in Point Blank Online Game

The development of information technology and communication has brought significant changes in the entertainment industry, one of which is Online Gaming. Although Online Games have in-game voice features that allow players to interact through voice communication, not all Online Games have good in-game voice features, and some may even lack this feature, like Point Blank Online Game. Players of Point Blank face the challenge of finding suitable and practical means of communication when they want to interact. This research aims to analyze the application of Discord in maintaining communication patterns for the Kaizen Team in the FPS (First Person Shooter) Online Game. The research method used in this study is qualitative descriptive with observation, interviews, and documentation techniques. Based on the conducted research, it was found that Discord communication media utilized by the Kaizen Team is considered effective during Point Blank gameplay. The communication process facilitated the delivery of messages effectively. The research findings indicate that the suitable and effective communication pattern for the Kaizen Team is the All-Way, Wheel, and Y Communication Patterns. Two different types of organizational communication were identified in the implementation of communication for the Kaizen team: informal and formal communication.

Keyword : Communication Patterns, Organization, Point Blank, Online Game

KATA PENGANTAR

الرد يم الرحمن الله ب سم

Assalamu'Alaikum. Warohmatullah. Wabarakatuh

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah swt yang masih memberikan akal yang sehat kepada kita terkhusus kepada saya, serta kedua orang tua saya tercinta selaku Bapak Suprayitno dan Ibu Siti Sa'Adah yang selalu memberikan dukungan, memberikan semangat serta mencurahkan kasih sayang, nasihat, material, dan doa setiap harinya dengan akal yang sehat tersebut saya masih dalam menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Semoga Allah swt memberikan ilmu yang bermanfaat untuk kepentingan dunia akhirat.

Shalawat dan salam haruslah kiranya tercurah kepada Nabi Muhammad Saw, suri tauladan bagi umatnya. Satu manusia yang harus dijadikan sebagai contoh itu lah Nabi Muhammad SAW. Semua aspek kehidupan harus bersumber dari sang kekasih Allah Swt itulah Nabi Muhammad Swt.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna maka dengan kerendahan hati dan rasa ikhlas penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi sempurnanya penulis skripsi ini.

Selama proses pengerjaan hingga penyusunan skripsi ini, peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada Allah SWT serta kedua orang tua Bapak Suprayitno dan Ibu Siti Sa'Adah dan kepada orang-orang yang telah banyak membantu, membimbing, dan memberikan dukungan kepada peneliti. Oleh karna itu dengan segala kerendahan hati peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Irjen Pol (Purn). Dr. Drs. H. Bambang Karsono S.H., MM, selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara
3. Bapak Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bapak Fadli M.Athalarik, S.I.Kom, M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing, memberikan banyak masukan serta saran dari awal proses penyusunan skripsi hingga dapat terselesaikan dengan baik.
5. Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan seluruh staff akademik yang telah berperan penting dalam membantu peneliti membuat skripsi ini.
6. Seluruh teman-teman mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi, khususnya Angkatan 2019 yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dari skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif dan bermakna bagi yang membaca.

Bekasi, 26 Juni 2023
Penulis



Aqza Araieza Aprio
201910415099

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Batasan Masalah.....	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II	
STUDI PUSTAKA	9
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Komunikasi Organisasi.....	10
2.2.1 Pengertian Komunikasi Organisasi.....	10
2.2.2 Tujuan Komunikasi Organisasi	11
2.2.3 Fungsi Komunikasi Organisasi.....	11

2.2.4	Bentuk Pola Komunikasi Organisasi	12
2.2.5	Jenis Pola Komunikasi Organisasi	13
2.2.6	Jenis Komunikasi Organisasi Formal	14
2.2.7	Jenis Komunikasi Organisasi Informal.....	15
2.3	<i>E-Sport</i>	15
2.3.1	Tim E-Sport.....	16
2.4	Game Online	17
2.5	Discord.....	17
2.6	Kerangka Berfikir	19
 BAB III		
METODOLOGI PENELITIAN.....		20
3.1	Jenis Penelitian	20
3.2	Metode Penelitian	20
3.3	Teknik Pengambilan Informan.....	20
3.3.1	Kriteria Informan Penelitian.....	21
3.4	Subjek Penelitian	22
3.5	Objek Penelitian	22
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.7	Teknik Analisis Data	24
3.8	Teknik Keabsahan Data	25
3.9	Waktu dan Tempat.....	26
 BAB IV		
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		27
4.1	Gambaran Umum	27
4.1.1	Profil Tim Kaizen	27
4.1.2	Keanggotaan Tim Kaizen.....	28
4.2	Hasil Penelitian.....	30

4.2.1 Implementasi Pola Komunikasi Organisasi Dalam Tim Kaizen ...	30
4.2.2 Implementasi Jenis Komunikasi Organisasi dalam Tim Kaizen ...	35
4.3 Pembahasan.....	36
BAB V	
PENUTUP	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran	46
5.2.1 Saran Bidang Teoritis	46
5.2.2 Saran Bidang Praktis.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	52



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jumlah Pengguna Point Blank Tahun 2009 2022	2
Tabel 1. 2 Prestasi Tim Kaizen pada <i>Game Online</i> Point Blank.....	5
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	9
Tabel 3. 1 Kriteria Informan Penelitian	22
Tabel 4. 1 Profil Keanggotaan Tim Kaizen	29



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo Point Blank.....	2
Gambar 2. 1 Pola Komunikasi	13
Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir	19
Gambar 4. 1 Logo Kaizen	27
Gambar 4. 2 Akun Sosial Media <i>Official</i> Tim Kaizen	28
Gambar 4. 3 Foto Bersama Ketua Kaizen.....	29
Gambar 4. 4 Foto Bersama Anggota Kaizen.....	30
Gambar 4. 5 Pola Komunikasi Y pada Organisasi Kaizen	40
Gambar 4. 6 Pola Komunikasi Rantai pada Organisasi Kaizen	40
Gambar 4. 7 Pola Komunikasi Lingkaran pada Organisasi Kaizen	41
Gambar 4. 8 Pola Komunikasi Semua Arah pada Organisasi Kaizen	41
Gambar 4. 9 Pola Komunikasi Roda pada Organisasi Kaizen	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Curriculum Vitae	52
Lampiran 2. Hasil Wawancara dengan Ketua Kaizen.	53
Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Staff/Pengurus Kaizen.....	55
Lampiran 4. Hasil Wawancara dengan Member Kaizen.	56
Lampiran 5. Tabel Reduksi Data Informan 1 (Ketua Kaizen)	57
Lampiran 6. Tabel Reduksi Data Informan 2 (Staff/Pengurus Kaizen).....	61
Lampiran 7. Tabel Reduksi Data Informan 3 (Member Kaizen)	63
Lampiran 8. Dokumentasi	64

