*Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation* *ISSN: 2775-6165 (online)*
*Vol. 3 No. 4 (2023)*
https://doi.org/10.35877/454RI.daengku1902

# Interpersonal Communication Between PUBG Mobile Online Game Players on Team Bee

Gokma Riski Sitorus Pane* & Angga Intueri Mahendra

*Ilmu Komunikasi, Universitas AMIKOM Yogyakarta, Indonesia*

**Abstract**

The development of technology and information has presented various types of online games, one of which is PUBG Mobile, which is popular among young people and students. In this game, virtual communication plays a crucial role in conveying information, strategy, and emotions when playing together, which has a direct impact on success and victory in the game. In the context of a team game like PUBG Mobile, effective interpersonal communication is a key factor in achieving success. This study aims to investigate the ways of interpersonal communication between players in the PUBG Mobile game. The research method used is descriptive qualitative research, which is systematic and objective. The research sample was selected using a non-probability purposive sampling method. Aspects of communication, such as openness, empathy, support, positive attitude, and equality, will be measured based on the theory proposed by Joseph A. DeVito as research variables. The research results highlight the importance of effective interpersonal communication in achieving success in the game. Key factors such as openness, empathy, support, positive attitude, and equality were identified as elements that shape communication within the team. This research provides insight that effective interpersonal communication directly affects team performance, and players can improve collaboration and coordination in games by paying attention to these factors.

*Keywords:* interpersonal communication, PUBG Mobile, Team Bee, Theory of Joseph A. DeVito.

## 1. Introduction

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, terutama internet, telah menghadirkan transformasi besar dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu perubahan yang menonjol adalah popularitas yang meroket dari game online. Game online adalah jenis permainan yang dimainkan melalui jaringan internet dengan menggunakan perangkat seperti komputer, konsol game, atau smartphone. Kemudahan dalam mengaksesnya dan beragamnya genre permainan, termasuk game balap, olahraga, dan perang seperti PUBG Mobile, menjadi faktor utama yang membawa game online menjadi fenomena yang sangat populer (Surbakti, 2017).

PUBG Mobile, sebagai salah satu contoh game online yang sangat diminati oleh kalangan anak muda dan pelajar, telah menghadirkan akses yang lebih mudah bagi para pemain yang sebelumnya tidak memiliki akses ke permainan komputer atau konsol game, berkat kemampuannya untuk dimainkan melalui perangkat smartphone. Selain memberikan hiburan dan tantangan bagi pemainnya, game online seperti PUBG Mobile juga memiliki aspek sosial yang sangat penting. Dalam PUBG Mobile, pemain dapat memilih untuk bermain secara individu (solo), berpasangan (duo) dengan satu orang, atau membentuk tim (squad) dengan empat orang, baik melalui undangan acak maupun dengan mengundang teman dari daftar teman mereka. Dalam permainan, para pemain dapat berinteraksi dengan pemain lainnya melalui fitur komunikasi seperti obrolan suara, pesan teks, dan emotikon. Fitur-fitur ini memungkinkan pemain untuk membentuk komunitas, bergabung dalam tim, atau bermain bersama teman-teman mereka, menambah dimensi sosial dalam pengalaman bermain game online (Fuzi, 2019).

Komunikasi adalah kegiatan dasar yang memungkinkan manusia untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan individu lainnya dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, sekolah, organisasi, atau tempat lainnya (Roudhonah, 2007). Terdapat dua jenis komunikasi yang umum dilakukan oleh individu, yaitu komunikasi intrapribadi, yang melibatkan refleksi diri, evaluasi, dan pemecahan masalah secara pribadi, dan komunikasi antarpribadi

* Corresponding author.
*E-mail address*: gokma.0766@students.amikom.ac.id

Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation is licensed under an Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

(interpersonal), yang melibatkan pertukaran informasi, ide, pendapat, dan perasaan antara dua orang atau lebih (Rahmadiyah, 2021). Komunikasi virtual dalam game, seperti PUBG Mobile, memfasilitasi interaksi dan komunikasi antara para pemain melalui media internet secara online. Dalam permainan ini, pemain dapat menggunakan fitur-fitur komunikasi seperti obrolan suara, pesan teks, dan emotikon untuk berdiskusi dan berkoordinasi dengan tim. Jenis komunikasi virtual ini menjadi krusial dalam menyampaikan informasi, strategi, dan perasaan saat bermain bersama, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap keberhasilan dan kemenangan dalam permainan. Seiring perkembangan zaman, komunikasi mengalami peningkatan menjadi lebih modern dengan pemanfaatan alat elektronik terhubung ke internet, memungkinkan komunikasi baik dalam mode online maupun offline (Widyanti, 2022).

Komunikasi interpersonal yang efektif memainkan peran yang sangat penting dalam meraih keberhasilan dalam permainan tim seperti PUBG Mobile. Kerjasama yang solid dan koordinasi yang baik antara anggota tim Bee menjadi faktor penentu dalam mencapai kemenangan. Melalui komunikasi interpersonal yang efektif, anggota tim dapat saling memberikan informasi secara real-time mengenai keberadaan musuh, membangun strategi yang terkoordinasi, dan mengatur tindakan kolektif dalam permainan. Dengan saling berkomunikasi secara jelas dan terarah, anggota tim dapat menciptakan sinergi yang kuat dan meningkatkan peluang mereka untuk meraih kemenangan dalam setiap pertandingan (Sazwani, Jamaluddin, & Niswaty, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki cara komunikasi interpersonal antar pemain dalam game online PUBG Mobile, terutama dalam konteks tim Team Bee. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan menjadi referensi yang berharga bagi masyarakat luas terkait komunikasi interpersonal antar pemain game online, khususnya pada tim Team Bee, baik saat berada dalam maupun di luar lingkungan permainan. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya oleh (Miko, Rahmawati, & Wati, 2022) yang berjudul "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online PUBG Mobile (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP USK)." Kemiripan tersebut terletak pada fokusnya yang juga mengenai komunikasi interpersonal antar pemain, metode penelitian, dan teknik analisis yang digunakan. Seperti yang telah dijelaskan dalam penelitian Miko, pemain game online PUBG Mobile menghadapi kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang baru di luar lingkungan permainan. Dengan fokus pada konteks Team Bee, penelitian ini berusaha untuk lebih mendalam dan memahami aspek komunikasi interpersonal antar pemain saat bermain PUBG Mobile. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperkaya pemahaman tentang pentingnya komunikasi interpersonal dalam lingkungan game online, terutama pada tim seperti Team Bee. Relevansi penelitian ini juga terlihat dari penelitian sebelumnya oleh (Miko et al., 2022) yang telah menyoroti kesulitan yang dihadapi oleh pemain PUBG Mobile dalam berkomunikasi dengan orang baru di luar lingkungan permainan. Masalah komunikasi ini menarik untuk diteliti lebih lanjut karena dapat menjadi isu krusial yang mempengaruhi pengalaman bermain dan interaksi sosial para pemain game online secara keseluruhan.

## 2. Research Method

Penelitian ini memakai metode penelitian kualitatif deskriptif untuk menyajikan informasi mengenai fenomena komunikasi interpersonal dalam permainan game online PUBG MOBILE, khususnya dalam konteks Tim Bee, secara sistematis dan objektif. Subyek penelitian ini adalah anggota Tim Bee, yang akan diwawancarai untuk mendapatkan data primer. Selain itu, data sekunder yang relevan juga diperoleh dari artikel jurnal, buku, dan majalah terkait. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan non-probability sampling dengan metode purposive sampling. Prosedur pengumpulan data melibatkan observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, yang semuanya dilakukan dengan narasumber yang memenuhi kriteria penelitian. Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung dari narasumber, sedangkan data sekunder diperoleh dari sumber lain seperti dokumen, berita, dan jurnal. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis data yang telah dikembangkan oleh Miles dan Huberman, yang mencakup pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data diperiksa melalui teknik triangulasi untuk memastikan keabsahan data yang diperoleh, dengan mengonfirmasi, mendeskripsikan, dan mengkategorikan data dari perspektif yang sama dari berbagai sumber data. Selanjutnya, aspek komunikasi akan diukur menggunakan teori dari Joseph A. DeVito yang mencakup keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesetaraan sebagai variabel penelitian. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dan pendekatan fenomenologi, diharapkan penelitian ini memberikan pemahaman mendalam tentang komunikasi interpersonal dalam Tim Bee.

## 3. Results and Discussions

### *3.1. PUBG Mobile*

PUBG (Player Unknown's Battlegrounds) merupakan sebuah permainan dengan genre battle royale yang mengizinkan hingga 100 pemain bermain melalui koneksi internet. Pemain memiliki pilihan untuk bermain secara individu, membentuk tim dua orang, atau tim empat orang. Selain itu, mereka juga dapat mengundang teman-teman untuk bergabung dan bermain bersama sebagai tim. PUBG pertama kali diperkenalkan melalui platform Steam pada bulan Maret 2017 (Inkiriwang, 2021). PUBG juga menyediakan fitur clan. Clan merupakan sebuah kelompok atau komunitas dalam permainan daring yang terdiri dari sejumlah pemain yang memiliki tujuan, minat, atau identitas yang sama. Biasanya, anggota dalam clan saling berinteraksi, bermain bersama, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Clan dapat memberikan kesempatan bagi pemain untuk membangun hubungan sosial, meningkatkan keterampilan permainan, dan merasakan kebersamaan dalam lingkungan yang kooperatif. Dalam permainan daring seperti PUBG, clan sering digunakan untuk membentuk tim yang solid dan memiliki komunikasi yang baik dalam rangka mencapai kemenangan dalam permainan. Salah satu contoh komunitas tersebut adalah Team Bee, yang menjadi fokus penelitian ini.

### *3.2. Team Bee*

Team Bee merupakan sebuah clan pada permainan game online PUBG, yang didirikan pada pertengahan tahun 2021. Clan tersebut terbentuk karena memiliki ketertarikan yang sama pada permainan game online PUBG. Awalnya team bee beranggotakan empat orang, namun sekarang team bee terus berkembang menjadi sebuah komunitas yang lebih luas dan aktif hingga memiliki anggota sekitar 50 orang. Team Bee telah meraih tingkat kepopuleran yang cukup signifikan di kalangan berbagai komunitas, hal ini disebabkan oleh kehadiran pemainnya yang berasal dari berbagai kota seperti Bengkulu, Padang, Solo, Yogjakarta, Jakarta, dan Manado. Dalam berkomunikasi tim ini melakukannya secara online atau virtual melalui via Whatapps. Meskipun komunikasi dilakukan secara online Team Bee tetap berkomitmen untuk menjaga komunikasi interpersonal yang erat antara setiap anggota pemain, dengan tujuan agar tim dapat terus berkembang dan mencapai tujuan bersama. Dalam penelitian penulis mewawancarai empat narasumber dari team bee yaitu dyos dado, macha lendra, dicky Setiawan dan pamella viena. Berikut merupakan hasil wawancara dari narasumber terkait komunikasi antar anggota diclan team bee terhadap game online pubg: Dalam penelitian tersebut, Dyos menyampaikan pentingnya pemberian masukan dalam tim untuk meningkatkan kinerja dan kemampuan anggota. Menurutnya, menerima masukan adalah kesempatan untuk berkembang dan menjadi pemain PUBG yang lebih baik. Dyos juga menekankan bahwa Team Bee selalu mencari solusi daripada terjebak pada masalah. Anggota tim saling memberikan apresiasi dan mengucapkan terima kasih atas kerja keras dan dedikasi yang diberikan. Mereka juga memberikan semangat dan dukungan saat mengalami kekalahan dalam permainan.

Macha Lendra berpendapat bahwa melalui pemberian masukan dan umpan balik, anggota tim dapat meningkatkan koordinasi dan kerja sama secara efektif dalam permainan. Ia juga menjelaskan bahwa dalam Team Bee, setiap anggota tim saling mendukung secara aktif. Ketika ada anggota tim yang menghadapi kesulitan atau merasa down, mereka memberikan kata-kata semangat dan motivasi untuk memulihkan semangat bermain. Ketika ada anggota yang melakukan kesalahan atau mengalami kegagalan dalam strategi permainan, anggota lainnya tidak saling menyalahkan atau mengkritik, tetapi lebih fokus pada membantu dan menawarkan solusi. Mereka berusaha memahami bahwa setiap anggota tim dapat mengalami kegagalan dan kesalahan, dan mereka saling mendukung dalam proses pembelajaran dan pertumbuhan bersama. Pamella Viena menjelaskan bahwa ketika ada anggota tim yang melakukan kesalahan atau membuat keputusan yang kurang tepat, anggota lain tidak langsung menyalahkan atau mengkritiknya. Sebaliknya, mereka berusaha untuk membantu dan memberikan saran konstruktif agar anggota tim tersebut dapat belajar dari kesalahan dan mengembangkan diri. Selain itu, ketika ada anggota tim yang menghadapi kesulitan atau merasa kecewa, anggota lainnya secara aktif menyediakan waktu untuk mendengarkan dan memberikan dukungan. Mereka bertujuan untuk membangun ikatan emosional yang kuat antara anggota tim, sehingga setiap individu merasa didukung dan dihargai.

Menurut Dicky Setiawan, penerimaan masukan strategi menunjukkan sikap terbuka dan penghargaan terhadap kontribusi dari anggota tim lainnya. Hal ini dapat memperkuat hubungan dalam tim dan membangun kepercayaan satu sama lain. Namun, ia juga menekankan bahwa tidak semua masukan strategi harus diterima begitu saja. Evaluasi kritis dan pemilihan strategi yang tepat juga menjadi hal yang penting. Dalam tim, diskusi terbuka harus dilakukan, dan setiap anggota tim harus saling mendengarkan pandangan satu sama lain. Pertimbangan antara keuntungan dan

kerugian dari masing-masing strategi harus diadakan sebelum membuat keputusan. Dalam tim Bee, setiap anggota diperlakukan secara adil dan setara. Tidak ada diskriminasi di mana anggota yang bermain dengan baik akan diperlakukan istimewa, begitupun anggota yang kurang mahir dalam bermain juga tidak akan dihina. Sebaliknya, mereka akan diberikan dukungan dan bimbingan agar dapat menjadi lebih mahir.Sikap saling membantu antar anggota di Tim Bee juga sangat penting, sehingga setiap anggota merasa didukung dan tidak merasa sendirian dalam menghadapi permainan. Semua upaya ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang positif dan inklusif dalam tim, di mana setiap anggota merasa dihargai dan memiliki peran yang penting dalam mencapai tujuan bersama.

### *3.3. Komunikasi Interpersonal*

Komunikasi interpersonal adalah suatu proses pertukaran informasi, gagasan, pandangan, dan emosi yang terjadi antara dua orang atau lebih. Komunikasi ini tidak hanya terbatas pada apa yang dikatakan atau diterima, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap bahasa tubuh dan ekspresi wajah yang digunakan sebagai bagian dari komunikasi tersebut (Devito, 1995) mengemukakan bahwa efektivitas komunikasi interpersonal memiliki karakteristik khusus berdasarkan pendekatan humanis. Dalam pendekatannya tersebut, kualitas komunikasi interpersonal yang efektif ditentukan oleh lima faktor, meliputi: Keterbukaan (openness) merupakan Kemampuan untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi dengan jujur dan terbuka, serta menerima respons dengan penerimaan yang positif. Dalam hasil wawancara tersebut, terdapat beberapa aspek keterbukaan (openness) dalam komunikasi antar anggota Team Bee, sesuai dengan teori komunikasi interpersonal oleh Joseph A. Devito. Aspek-aspek tersebut meliputi penerimaan masukan dan umpan balik, diskusi terbuka, evaluasi kritis, dan perlakuan yang adil dan setara. Anggota tim menunjukkan kemampuan untuk menerima dan menghargai kontribusi, ide, dan pendapat dari anggota lainnya. Mereka berkomunikasi secara efektif, berdiskusi terbuka, melakukan evaluasi kritis, dan memperlakukan semua anggota tim dengan adil dan setara. Hal ini mencerminkan keterbukaan dalam menerima berbagai sudut pandang, ide, dan kontribusi dari anggota tim lainnya, serta kemampuan untuk berpikir kritis untuk mencari solusi bersama dan mencapai tujuan tim. Empati (Emphaty): Empati: Empati adalah kemampuan untuk memahami dan merasakan perspektif, perasaan, dan kebutuhan orang lain secara emosional, sehingga mampu memberikan dukungan dan pengertian yang tepat.

Dalam komunikasi antarpribadi, suasana yang kondusif dapat terwujud ketika komunikator, sebagai pengirim pesan, menunjukkan rasa empati terhadap penerima pesan. Ketika empati ini terbentuk dalam proses komunikasi antarpribadi, hubungan komunikasi dapat berkembang dengan adanya sikap saling pengertian dan penerimaan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, anggota tim Team Bee menunjukkan sikap empati dengan memberikan dukungan dan motivasi kepada anggota tim yang menghadapi kesulitan atau merasa down. Mereka memberikan kata-kata semangat dan motivasi untuk memulihkan semangat bermain. Saat ada anggota tim yang melakukan kesalahan atau mengalami kegagalan dalam strategi permainan, anggota lainnya tidak saling menyalahkan atau mengkritik, tetapi fokus pada membantu dan menawarkan solusi. Mereka memahami bahwa setiap anggota tim dapat mengalami kegagalan dan kesalahan, dan saling mendukung dalam proses pembelajaran dan pertumbuhan bersama. Hasil wawancara dengan anggota Team Bee menemukan beberapa aspek empati dalam komunikasi interpersonal berdasarkan teori Joseph A. Devito. Aspek-aspek tersebut meliputi memberikan dukungan emosional, membangun ikatan emosional yang kuat, tidak menyalahkan atau mengkritik, serta melakukan evaluasi kritis dan pertimbangan bersama. Tim ini mampu memahami, menghargai, dan peduli terhadap perasaan, kebutuhan, dan pengalaman anggota tim lainnya. Hal ini menciptakan lingkungan komunikasi yang positif dan inklusif dalam tim, di mana anggota tim dapat memberikan dukungan dan pengertian yang tepat satu sama lain. Keberadaan empati dalam komunikasi interpersonal dapat membantu mengembangkan hubungan yang saling pengertian dan penerimaan.

Dukungan (*Supportiveness*) merujuk pada situasi yang menciptakan lingkungan yang terbuka untuk memberikan dukungan guna memastikan efektivitas komunikasi. Dalam komunikasi antarpribadi, sikap memberikan dukungan dari pihak komunikator menjadi penting untuk mendorong partisipasi komunikan dalam proses komunikasi. Dalam konteks ini, terciptanya suasana yang mendukung dan memotivasi, terutama dari komunikator, sangatlah diperlukan. Sikap saling mendukung di antara semua pihak juga menjadi faktor kunci dalam memperkuat komunikasi interpersonal. Anggota Team Bee saling memberikan masukan dan umpan balik yang konstruktif, dukungan emosional, dan tidak saling menyalahkan atau mengkritik secara langsung. Mereka juga melakukan evaluasi kritis dan diskusi terbuka, menciptakan lingkungan komunikasi interpersonal yang mendukung dan inklusif. Aspek-aspek ini sesuai dengan teori komunikasi interpersonal oleh Joseph A. Devito, yang menekankan pentingnya saling mendukung, menghormati, dan mendengarkan dalam membangun hubungan yang positif.

Sikap Positif (posititiveness) mengacu pada sikap dan perilaku yang dipenuhi dengan pemikiran positif, tanpa prasangka dan kecurigaan. Dalam konteks perilaku, berarti memilih tindakan yang relevan dengan tujuan komunikasi interpesonal yaitu secara aktif berpartisipasi dalam aktivitas yang mendorong kerja sama. Baik dalam dunia virtual maupun dunia nyata, kondisi dan situasi mempengaruhi interaksi dan komunikasi antar pemain dalam tim. Dalam bermain anggota team mungkin bisa dipengaruhi oleh emosi dalam situasu tertentu namun menjaga sikap positif diperluakan dalam komunikasi interpersonal agar dapat mencapai tujuan yang sama. Berdasarkan hasil wawancara komunikasi antar anggota Team Bee, terdapat beberapa aspek positiveness (kepositifan) yang terlihat. Mereka memberikan masukan dan umpan balik konstruktif, memberikan dukungan emosional, membantu dan menawarkan solusi, serta melakukan evaluasi kritis dan diskusi terbuka. Sikap positif ini menciptakan lingkungan komunikasi interpersonal yang baik, di mana anggota tim saling menghormati, mendengarkan, dan memperhatikan satu sama lain. Hal ini sejalan dengan teori komunikasi interpersonal oleh Joseph A. Devito, yang menekankan pentingnya sikap positif, kerja sama, dan penghargaan dalam membangun hubungan yang sehat dan produktif. Kesetaraan (equality) dalam komunikasi interpersonal mengemukakan bahwa penting bagi kedua belah pihak dalam suatu interaksi untuk merasa bahwa mereka diperlakukan secara adil, dihargai, dan memiliki kedudukan yang setara. Dalam konteks hubungan interpersonal, kesetaraan tercermin dalam pengakuan terhadap hak dan kewajiban setiap individu dalam komunikasi. Ini melibatkan sikap saling menghormati, mendengarkan dengan penuh perhatian, dan memperhatikan satu sama lain antara komunikator dan komunikan. Ketika setiap individu merasa bahwa pandangan, perasaan, dan kebutuhan mereka dihargai dan diakui, komunikasi dapat menjadi lebih efektif dan hubungan dapat mencapai keseimbangan. Devito menekankan bahwa sikap yang memposisikan satu pihak sebagai lebih tinggi atau lebih rendah dari pihak lain dapat mengganggu kualitas komunikasi interpersonal. Dalam konteks komunikasi antar anggota Team Bee, terdapat aspek kesetaraan (equality) yang tercermin dalam pengakuan terhadap hak dan kewajiban setiap individu dalam komunikasi. Dyos, Macha Lendra, Pamella Viena, dan Dicky Setiawan menggarisbawahi pentingnya memberikan masukan, dukungan emosional, evaluasi dan diskusi terbuka, serta perlakuan dan bimbingan yang adil tanpa diskriminasi. Mereka menciptakan lingkungan komunikasi interpersonal yang menghargai dan memperhatikan pandangan, perasaan, dan kebutuhan setiap anggota, sehingga memungkinkan komunikasi yang lebih efektif dan hubungan yang seimbang.

## 4. Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis terkait komunikasi interpersonal antar pemain game online pubg mobile pada team bee menggunakan teori komunikasi interpersonal oleh Joseph A. Devito dapat diperoleh kesimpulan bahwa komunikasi interpersonal antara pemain dalam Team Bee pada game online PUBG Mobile didukung oleh beberapa faktor penting, yaitu keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan kesetaraan. Faktor-faktor ini memungkinkan terciptanya hubungan yang kuat, saling menghargai, dan kerja sama yang efektif dalam mencapai tujuan bersama dalam permainan. Dalam Team Bee, anggota tim saling mendukung dan menghargai kontribusi serta pendapat dari anggota lainnya. Mereka juga tidak saling menyalahkan atau mengkritik, melainkan fokus pada memberikan solusi dan dukungan emosional dalam menghadapi kesulitan. Hal ini menciptakan lingkungan komunikasi yang positif dan inklusif di antara anggota tim. Selain itu, setiap anggota tim diperlakukan secara adil dan setara tanpa adanya diskriminasi berdasarkan kemampuan bermain. Sikap positif dan evaluasi kritis juga membantu dalam menciptakan lingkungan yang baik untuk berdiskusi dan mengambil keputusan. Dalam kesimpulannya, komunikasi interpersonal yang baik dalam Team Bee memiliki peran yang penting dalam kesuksesan tim dalam permainan. Keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan kesetaraan adalah faktor-faktor utama yang membentuk komunikasi dalam tim tersebut.

## References

Devito, J. A. (1995). *The Interpersonal Communication Book ed.7*. Medan: HarperCollinscollegePulishers.

Fuzi, A. (2019). *Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown"s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*. Universitas Jember.

Inkiriwang, N. A. (2021). Analisa Iklan Youtube Terhadap Minat Beli Pelanggan. *Jurnal EMBA*, *10*.

Miko, T., Rahmawati, & Wati, N. S. (2022). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online PUBG Mobile. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, *11*.

Rahmadiyah, M. (2021). *Pengaruh penerapan diagram dalam pembelajaran stem terhadap penguasaan konsep dan*

*kemampuan pemecahan masalah materi suhu dan kalor.* Universitas Negeri Malang.

Roudhonah. (2007). *Ilmu komunikasi*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Sazwani, N., Jamaluddin, & Niswaty, R. (2020). The Effectiveness of Interpersonal Communication on. *Employees At*, *8*.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, *11*.

Widyanti, M. R. (2022). Isolation and Characterization of Endophytic Molds on Leaves and Steam of Tea Mistletoe. *El-Hayah*, *9*.