

**DINAMIKA KOMUNIKASI KELOMPOK STARTUP  
SEBANGKU GAMES DALAM MEMBANGUN KOHESIVITAS**



**Disusun Oleh:**

**Fitria Eranda Aisyah Permata S**

**NIM 17107030123**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2021**

## SURAT PERNYATAAN

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fitria Eranda Aisyah Permata S  
No Induk : 17107030123  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi : *Public Relations*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah hasil penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui anggota dewan penguji.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 23 December 2021



Fitria Eranda Aisyah Permata S

17107030123

## NOTA DINAS PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA**



Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281

### NOTA DINAS PEMBIMBING FM-UINSK-PBM-05-02/RO

Hal : Skripsi

**Kepada**  
**Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora**  
**UIN Sunan Kalijaga**  
**Di Yogyakarta**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Fitria Eranda Aisyah Permata S  
NIM : 17107030123  
Prodi : Ilmu Komunikasi  
Judul :

#### **DINAMIKA KOMUNIKASI KELOMPOK STARTUP SEBANGKU GAMES DALAM MEMBANGUN KOHESIVITAS**

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi.

Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatian Bapak, saya sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Yogyakarta, 7 September 2021

**Pembimbing**

**Fajar Iqbal, S.Sos., M.Si**

**NIP :19730701 201101 1 002**

## HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-849/Un.02/DSH/PP.00.9/11/2021

Tugas Akhir dengan judul : Dinamika Komunikasi kelompok Startup Sebangku Games dalam Membangun Kohesivitas

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FITRIA ERANDA AISYAH PERMATA S  
Nomor Induk Mahasiswa : 17107030123  
Telah diujikan pada : Senin, 27 September 2021  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

#### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Fajar Iqbal, S.Sos., M.Si  
SIGNED

Valid ID: 61949c0dce696



Penguji I  
Dr. Rama Kertamukti, S.Sos., MSn  
SIGNED

Valid ID: 6194b18874d2a



Penguji II  
Dr. Diah Ajeng Purwani, S.Sos, M.Si  
SIGNED

Valid ID: 6194a3db37bb2



Yogyakarta, 27 September 2021  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora  
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 618901b455a6b

## HALAMAN MOTTO

Bahagia Itu Bisa Bermanfaat Bagi Banyak Orang



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

**Almamater Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta**



## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga atas ijin-Nya penelitian ini dapat terselesaikan sebagaimana mestinya. Sholawat serta salam, semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya.

Skripsi ini merupakan kajian singkat tentang **DINAMIKA KOMUNIKASI KELOMPOK STARTUP SEBANGKU GAMES DALAM MEMBANGUN KOHESIVITAS**. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kesalahan yang harus diperbaiki. Maka dari itu, penulis terbuka untuk kritik dan saran yang bersifat membangun agar menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Selama proses penyusunan skripsi ini pun tidak lepas dari bantuan orang – orang yang telah membantu penulis. Berkat bantuan, bimbingan, serta dukungannya lah akhirnya skripsi ini dapat di terselesaikan. Maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Mochammad Sodik, S.Sos., Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora.
2. Bapak Dr. Rama Kerta Mukti, S.Sos., M.Sn., Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora.

3. Bapak Fajar Iqbal S.Sos., M.Si selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar membimbing, mendengarkan, memberi banyak ide, dan bahkan membersamai proses pendewasaan saya sedari umur 19 tahun hingga sekarang. Semoga bapak sehat selalu dan segala amal jariyahnya menjadi berkah didunia dan akhirat. Aamiin.
4. Dosen Penguji 1 Dr. Rama Kertamukti , S.Sos., MSn.
5. Dosen Penguji 2 Dr. Diah Ajeng Purwani, S.Sos, M.Si
6. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora.
7. Kedua Orang Tua dan adik Saya, Mama Eka Rosa Chandra dan Papa Audi Rahmat, dan Putri Azzahra Salsabila yang selalu mendukung saya dari segi materi, moral dan bantuannya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini.
8. Makasih Banyak untuk UGHTEA ku di kelas D. Mak Zalfa, Ocha, Upik, Aice, Aul Bunder, Amanda, Wulan, dan Moms Intun. Kalian sangat berjasa dalam mewarnai dunia perkuliahanku.
9. Terimakasih Banyak untuk teman-teman komunitas pertamaku, KOMPENSASI yang sudah sudi mendukung aku berproses menciptakan karya dari bangku SMA sampai sekarang. I love you all!
10. Terimakasih banyak untuk Kakak-kakak dan Adik-adik Rumah Belajar Indonesia Bangkit yang selama ini menjadi bagian dari proses perubahan kepribadian Fifit yang lebih baik. Terutama Kak Tommy, Kak Ratih, Kak Jole, Kak Agus, Kak Ama. Dan adik-adikku Mustika, Rema, Mukti,

Rahmat, Vivi. Semoga kalian dapat mencapai cita-cita dengan kenangan bareng Kak Fifit yang membahagiakan ya. Bersama Kita Bangkit!

11. Terimakasih banyak pula untuk Tim Sebangku Games; Bu Senie, Mas Adam, Mas Irvan, Mas Nova, Mbak Devi, Mbak Desti, Mbak Rana, dan terutama Kak Sam Rizky yang telah membimbing Fifit sedari SMA bahkan bertemu dalam pengembangan karya dan proses penelitian Fifit pula. Semoga segala amal jariyah Kak Sam menjadi berkah baik didunia maupun akhirat. Aamiin.
12. Teman – Teman seperjuangan skripsi Angkatan 2017 Ilmu Komunikasi UIN Sunan Kalijaga dan Terkhusus Teman – Teman Ilmu Komunikasi D yang memberikan dukungan dan memberikan kenangan terindah selama masa perkuliahan ini. Terimakasih
13. Semua Pihak yang tidak bisa dikatakan satu persatu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan peneliti terima dengan senang hati.

Yogyakarta, 25 September 2021

Peneliti,

Fitria Eranda

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN .....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	1
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	2
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian.....	4
D. Landasan Teori.....	11
E. Kerangka Pemikiran.....	18
F. Metode Penelitian.....	19
BAB II GAMBARAN UMUM.....	22
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	22
B. Komunikasi Kelompok Startup Sebangku Games .....	22
C. Sejarah Singkat Berdirinya Startup Sebangku Games.....	24
D. Gambaran Umum Startup Sebangku Games .....	25
E. Prestasi dan Karya Startup Sebangku Games .....	27

F. Struktur Tim Startup Sebangku Games.....	29
G. Visi dan Misi PT. Sebangku Jaya Abadi .....	30
H. Media Sosial PT. Sebangku Jaya Abadi.....	31
<b>BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
A. Kesatuan visi dan kekuatan sosial anggota Sebangku Games.....	38
B. Berawal dari sebuah kelompok kecil yang memiliki kohesivitas sama .....	41
C. Sistem Kekeluargaan dalam Membentuk Komunikasi.....	45
D. Musyawarah Mufakat dalam Penyelesaian Konflik Internal .....	48
E. Pengembangan karya sesuai gairah dan tekad anggota per Individu.....	51
F. Menyatukan tim layaknya menyusun puzzle .....	54
G. Penghargaan dan Hukuman Sebagai Norma Kinerja Tugas .....	57
H. Rasa Tanggung Jawab dan Percaya dalam Tim .....	60
I. Proses Efektivitas Kelompok Melalui Karya Boardgame .....	61
J. Kegiatan dan Kontribusi Sebagai Kesatuan Kelompok dibidang Sosial dan Pendidikan.....	65
<b>BAB IV PENUTUP.....</b>	<b>67</b>
A. Kesimpulan.....	67
A. Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1. Telaah Pustaka .....</b>	<b>8</b>
<b>Tabel 2. Data Informan .....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 3. Model Efek Performa Kohesivitas.....</b>	<b>58</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Prestasi karya sebangku games .....	3
Gambar 2. Jenis dinamika kelompok.....	14
Gambar 3. Proses Pengembangan Kelompok.....	15
Gambar 4. Logo Sebangku Games .....	24
Gambar 5. Founder Sebangku Games .....	26
Gambar 6. Karya dan Prestasi Sebangku Games.....	28
Gambar 7. Struktur Anggota Startup Sebangku Games .....	30
Gambar 8. Webiste Sebangku Games.....	32
Gambar 9. Official Account Instagram PT. Sebangku .....	33
Gambar 10. Official Account Twitter PT. Sebangku.....	34
Gambar 11. Official Account Facebook PT. Sebangku Jaya Abadi .....	35
Gambar 12. Diskusi Anggota Sebangku saat Membedah Boardgame sebagai Referensi Karya Baru.....	39
Gambar 13. Kilas Balik Sebangku Games .....	42
Gambar 14. Anggota Sebangku Games Memenangkan Lomba Bisnis Model Kanvas....	52

## ***Abstract***

*The creative industry in Indonesia will be experiencing quite rapid growth. Various digital events were held and government support was given so that the nation's children were ready to go to the international stage of appreciation through creative works that were present in the community. The presence of the creative industry must be supported by team solidarity that is built in good cohesiveness so as to produce creative works that can get awards at national and international levels. A strong team has high cohesiveness. One of the Creative Industries in Yogyakarta, namely Sebangku Games, has won various achievements and has succeeded in becoming a startup with a team of six people. However every team has their own capacity while maintaining a value of cohesivity. In communications dynamic, some may left and some stay still. The purpose of this research is to explore the communication dynamics of Sebangku Games startup in building cohesiveness. This study uses a qualitative method with the theory of group cohesiveness and group communication dynamics. The result of this study shows that there are many factors which led to a good group communications dynamic while building cohesivity. Including teamwork, conflict, trust, and cohesivness between members.*

*Kata Kunci: Startup, Cohesivity, Group Communication Dynamic, Sebangku Games*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Industri kreatif di Indonesia saat ini mengalami pertumbuhan yang cukup pesat. Menurut Ricky, wakil kepala Bekraf, tingkat pertumbuhan ekonomi kreatif dari tahun 2016-2018 telah melampaui pertumbuhan nasional yaitu lima persen (Kompas, 2019). Berbagai *event* digital diadakan dan dukungan pemerintah diberikan agar anak bangsa siap menuju panggung apresiasi di kancah internasional melalui karya-karya kreativitas yang hadir di masyarakat.

Kehadiran industri kreatif harus ditopang dengan solidaritas tim yang terbangun dalam kohesivitas baik sehingga menghasilkan karya kreativitas yang bisa mendapatkan penghargaan di tingkat nasional hingga internasional.

Tim yang kuat memiliki kohesivitas tinggi. Menurut Sears. dkk. (1995, p. 104) mendefinisikan kohesivitas kelompok sebagai kekuatan positif maupun negatif yang menyebabkan para anggota tetap berada di dalam sebuah kelompok. Kekompakan anggota menjadi karakteristik kelompok pada suatu kesatuan, dan merupakan hasrat dari tingkat ikatan masing-masing anggota terhadap kelompoknya. (Yos Budiharto, 2004) Hal ini bisa diperoleh dan dibangun dari komunikasi yang intens dan baik dari anggota tersebut. Maka dari itu betapa penting bagi sebuah tim untuk

menelaah kembali dinamika komunikasi yang dibangun agar menciptakan kualitas produktivitas dalam jangka panjang supaya bertahan.

Dengan adanya proses komunikasi positif dalam sebuah tim menjadi pertimbangan untuk lingkungan yang membangun, dinamis dan kohesif. Kohesivitas menjadi titik fokus untuk menyeimbangkan komunikasi yang sehat dalam kelompok. Solidaritas yang kuat akan mempengaruhi kualitas komunikasi kelompok. Berdasarkan kesamaan visi dan kualitas solidaritas yang baik, terciptalah kreativitas untuk dikembangkan. Hal ini dapat ditemukan pada salah satu startup di Yogyakarta, Sebangku Games. Melalui solidaritas dan kualitas kohesivitas yang baik dalam timnya, membuat mereka bertahan hingga dapat membangun Perseroan Terbatas (PT) sejak tahun 2019 bernama PT. Sebangku Jaya Abadi. Pendiri *startup* Sebangku Games, Rizky, M.Kom sekaligus dosen di Universitas Amikom Yogyakarta ini menciptakan ruang kreativitas bersama mahasiswanya untuk berkarya dalam bidang *game development*. Bersama enam mahasiswa dari latar belakang dan *passion* yang berbeda-beda inilah mereka meraih banyak prestasi dan penghargaan ditingkat internasional.

Sebangku Games merupakan perusahaan startup yang bergerak dalam mengembangkan game literasi anak yang menginisiasi media pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan. Sebangku Games dibentuk oleh Sembilan orang yang terdiri dari enam mahasiswa Amikom, satu *founder* dan dua *co-founder*. Perjalanan yang mereka tempuh untuk

berkembang dan menghasilkan karya telah diaruhi sejak empat tahun silam. Karya-karya yang telah dihasilkan sudah mendapatkan berbagai kerjasama, pendanaan dari pemerintah dan prestasi di kancah internasional. Karya *boardgame* yang diangkat berjudul Sutasoma dalam Ajang IdenTIK yang diadakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Agustini, 2020). *Boardgame* Sutasoma akan berkompetisi ditingkat Asean di ajang ASEAN yaitu AICTA, dengan negara Myanmar sebagai tuan rumah. Namun karena pandemi, lomba diundur hingga situasi kondusif.

Gambar 1: Prestasi karya sebangku games

### 'Game' Sutasoma ke Lomba ASEAN

TIM Sebangku meraih juara 3 Lomba IdenTIK Kementerian Komunikasi dan Informatika, mengunggulkan *boardgame* Sutasoma. Tiga peringkat teratas memiliki kesempatan mewakili Indonesia di ajang ASEAN ICT Awards (AICTA) 2020, bersaing 10 negara lain. Tim sebangku terdiri Rizky MKom (Dosen Amikom), dan mahasiswa Amikom: Adam, Ivan, Fikri.

Ikut lomba didasari semangat membuka jaringan kerjasama dan memperkenalkan karya di kancah internasional. Lomba dilakukan online dari 10 Februari hingga 6 Oktober 2020. Pemenang diumumkan pada Hari Sumpah Pemuda kemarin.

Pihak penyelenggara memilih 30 karya terbaik. Rizky menjelaskan, *game* Sutasoma bertujuan sebagai media promosi candi di Indonesia.

"Target pasarnya dinas atau instansi terkait pariwisata

dan kebudayaan, serta maskapai penerbangan. *Game* Sutasoma media promosi candi berupa *boardgame* dilengkapi teknologi AR dan VR. Di dalamnya terdapat materi tentang Candi Prambanan, Borobudur dan Ratu Boko," ujarnya.

Kisah Roro Jonggrang dan Ramayana juga disematkan dalam *game* ini. Harapannya, dengan adanya *game* ini, Indonesia dapat meningkatkan jumlah wisatawan nasional dan internasional.

*Boardgame* ini memiliki tiga keunggulan utama, yaitu *game* mekanik yang mudah dan menyenangkan, teknologi AR dan VR yang memperkaya interaksi pemain, proses development yang scalable.

Rizky berpesan pada anak muda agar terus berkarya, karena tidak ada sesuatu yang tiba-tiba besar. Semua berawal dari ide. "Man berkarya bareng, kita besarkan Indonesia bersama-sama," kata Rizky dalam rilis yang dikirim ke MP. ■

(Sumber: Koran Minggu Pagi (01/11/2020))

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana dinamika komunikasi kelompok Startup Sebangku Games dalam membangun kohesivitas?”

## C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

Melalui Penelitian ini, Peneliti memiliki tujuan untuk menganalisis tentang bagaimana dinamika komunikasi kelompok startup Sebangku

Games dalam membangun kohesivitas. Sedangkan manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Bagi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan studi ilmu komunikasi dan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para pelaku bisnis terutama bisnis sosial agar mengembangkan usahanya dengan menggunakan komunikasi kelompok yang efektif dalam menjaga kohesivitas dan kreativitas karya.

**D. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan Pustaka merupakan proses untuk mengetahui persamaan fenomena penelitian serupa yang pernah dilakukan di waktu yang lalu. Tinjauan pustaka menjadi acuan untuk mencari persamaan, membedakan dan mencari relevansi terkait dengan penelitian terdahulu.

Sejauh pengamatan peneliti, terdapat banyak artikel, jurnal, skripsi, maupun buku yang telah membahas tentang Dinamika Komunikasi Organisasi. Namun dalam hal ini, peneliti menspesifikasikan telaah pustaka dalam ranah pengembangan dinamika komunikasi organisasi dilingkup perusahaan rintisan. Dan yang satu hal yang akan menjadi

penyegaran penelitian adalah terkait dengan kesinambungan kohesivitas kreativitas.

Jurnal pertama yang menjadi referensi peneliti berjudul *The Impact of Communication and Group Dynamic of Teamwork Effectiveness: The Case of Service Sector Organisations* yang ditulis oleh Ashis Mohanty, Sasmita Mohanty, dan Siskha 'O' bersumber dari *Academy of Strategy Management*. Vol. 17, Issue 4, 2018. Jurnal ini membahas tentang dinamika efektivitas kerja tim, komunikasi dan dinamika grup di bank swasta, hotel dan sektor ritel dan untuk memastikan kepentingan relatif dari komunikasi dan dinamika grup dalam menentukan efektivitas kerja tim di bank, hotel dan sektor ritel.

Dari jurnal pertama terdapat kesamaan dalam penelitian yang akan dikaji. Isinya sama-sama membahas tentang dinamika komunikasi tim. Dari referensi inilah peneliti mencoba untuk menemukan kesinambungan antara fenomena yang akan diteliti dengan tulisan jurnal internasional yang telah dibuat.

Referensi jurnal selanjutnya berjudul *Functional and Social Team Dynamic in Industrial Setting*. Dipublikasikan melalui Jurnal Hindawi dan ditulis oleh Dominic E. Saidi, Mark Sutcliffe, Yaneer Bar-Yam, dan Alfredo J. Morales. Volume 2020. Isi jurnal ini mengekspos dinamika sosial di tempat kerja penting diberikan sebagai peningkatan digitalisasi dan otomatisasi tugas perusahaan dan proses manajerial. Dalam jurnal

tersebut berisi analisis jaringan komunikasi fungsional dan sosial dari industri pabrik produksi dan menghubungkan propertinya dengan kinerja.

Kesamaannya adalah pada objek penelitian. Dimana perusahaan rintisan ini bergerak dalam ekosistem digital. Selain itu proses manajerial terkait erat dengan pengembangan dinamika komunikasi fungsional, dimana jurnal ini juga membahasnya.

Jurnal ketiga adalah *Leadership, Thought Diversity, and Influence of Groupthink*. VOL. 40, NO. 8, 731–733, 2019. Yang ditulis oleh Michelle Cleary, Davis Lees, Jan Sayers. Artikel ini membahas tentang bagaimana konsep *Groupthink* bekerja dalam membuat keputusan tim, kepemimpinan dan kohesivitas. Artikel ini memberikan indikator dari konsep *Groupthink* sebagai kajian. Artikel ini memiliki kesamaan teori untuk dibahas dalam penelitian. Sehingga metode yang dipakai dapat menjadi acuan penelitian.

Dan jurnal terakhir berjudul *Group Cohesiveness and Quality of Decision Making: An Integration of Tests of the Groupthink Hypothesis*. Yang ditulis oleh Eduardo Salas dan James E. Driskell Vol. 25 No. 2, May 1994 189-204. Artikel ini membahas bagaimana dampak dari kohesivitas tim dalam membuat keputusan berdasarkan integrasi dari hipotesis teori *groupthink* dan membandingkannya dengan teori *groupthink* yang dikemukakan dalam tulisan jurnal yang ditulis oleh Jani. Menariknya artikel ini menyimpulkan bahwa kelompok yang lebih kohesif memberikan keputusan kualitas yang lebih buruk dalam kepemimpinan

direktif. Kesamaannya adalah pada sebuah konsep kohesivitas dengan menggunakan teori *groupthink* sehingga memiliki korelasi antara jurnal dan penelitian.



### Telaah Pustaka

No	Jurnal	Hasil Kesimpulan	Metode	Kaitan/Relevansi dengan Penelitian	Perbedaan
1	<p>The Impact of Communication and Group Dynamic of Teamwork Effectiveness: The Case of Service Sector Organisations dalam jurnal Academy of Strategy Management. Vol. 17, Issue 4, 2018. Ashis Mohanty, Sasmita Mohanty, dan Siskha 'O'</p>	<p>Jurnal ini membahas tentang dinamika efektivitas kerja tim, komunikasi dan dinamika grup di bank swasta, hotel dan sektor ritel dan untuk memastikan kepentingan relatif dari komunikasi dan dinamika grup dalam menentukan efektivitas kerja tim di bank, hotel dan sektor ritel.</p>	<p>Metode yang digunakan adalah deskriptif analisis. Data dikumpulkan dari sumber primer dan sekunder. Untuk mengumpulkan data dari sumber primer, digunakan kuesioner yang diujikan. Tiga alat, yaitu, Kuesioner Kepuasan Komunikasi oleh Downs &amp; Hazen, Kuesioner Fungsi Kelompok Robbins Bleeker dan Kuesioner Pengukuran Efektivitas Tim oleh Udai Pareek telah digunakan untuk mengukur variabel-variabel yang berbeda. Sedangkan, data</p>	<p>Dari jurnal pertama terdapat kesamaan dalam penelitian yang akan dikaji. Isinya sama-sama membahas tentang dinamika komunikasi tim. Dari referensi inilah peneliti mencoba untuk menemukan kesinambungan antara fenomena yang akan diteliti dengan tulisan jurnal internasional yang telah dibuat.</p>	<p>Hal yang berbeda dan dikembangkan dalam penelitian melalui jurnal ini adalah tidak hanya membahas tentang efektivitas namun juga bagaimana sebuah organisasi menjaga kohesivitasnya dan tetap berkreaitivitas dengan komunikasi efektif yang dijaga.</p>

			sekunder dikumpulkan dari situs web berbagai bank, hotel dan jaringan ritel, laporan tahunan, jurnal, dll.		
2	Functional and Social Team Dynamic in Industrial Setting. Jurnal Hindawi. Volume 2020 Dominic E. Saidi, Mark Sutcliffe, Yaneer Bar-Yam, dan Alfredo J. Morales.	Isi jurnal ini mengekspos dinamika sosial di tempat kerja penting diberikan sebagai peningkatan digitalisasi dan otomatisasi tugas perusahaan dan proses manajerial. Didalamnya berisi analisis jaringan komunikasi fungsional dan sosial dari industri pabrik produksi dan menghubungkan propertinya dengan kinerja.	Jurnal ini menggunakan cara menganalisis data komunikasi anonim dari platform perangkat lunak manajemen yang mengatur pekerjaan dalam pengaturan industri.	Kesamaannya adalah pada objek penelitian. Dimana perusahaan rintisan ini bergerak dalam ekosistem digital. Selain itu proses manajerial terkait erat dengan pengembangan dinamika komunikasi fungsional, dimana jurnal ini membahasnya pula.	Pada jurnal ini lingkup komunikasi yang dibahas cukup luas dalam dua konsep utama yaitu <i>Functional Communication</i> dan <i>Social Communication</i> dalam hubungan interpersonal tim startup. Cakupan ilmu dalam jurnal akan menjadi peluasan penelitian terutama pada bagian pembahasan dan saran.

3	Leadership, Thought Diversity, and Influence of Groupthink. Taylor and France Group VOL. 40, NO. 8, 731–733, 2019. Yang ditulis oleh Michelle Cleary, Davis Lees, Jan Sayers	Artikel ini membahas tentang bagaimana konsep Groupthink bekerja dalam membuat keputusan tim, kepemimpinan dan kohesivitas.	Artikel ini memberikan indikator dari konsep Groupthink sebagai kajian.	Artikel ini memiliki kesamaan teori untuk dibahas dalam penelitian. Sehingga metode yang dipakai dapat menjadi acuan penelitian.	Jurnal yang di <i>publish</i> oleh fakultas psikologi ini lebih focus pada fundamental kepemimpinan, peluasan pemikiran, dan pengaruh dari teori Groupthink.
4	Group Cohesiveness and Quality of Decision Making: An Integration of Tests of the Groupthink Hypothesis. Yang ditulis oleh Eduardo Salas dan James E. Driskell Vol. 25 No. 2, May 1994 189-204.	Artikel ini membahas bagaimana dampak dari kohesivitas tim dalam membuat keputusan berdasarkan integrasi dari hipotesis teori groupthink dan membandingkannya dengan teori groupthink yang dikemukakan dalam tulisan jurnal yang ditulis oleh Jani.	Penulis menggunakan metode meta-analisis dengan kohesivitas dan teori grupthink sebagai konsep dasar dinamika komunikasi sebuah tim	Kesamaannya adalah pada sebuah konsep kohesivitas dengan menggunakan teori groupthink sehingga memiliki korelasi antara jurnal dan penelitian.	Jurnal ini berbanding terbalik dengan kebanyakan jurnal lainnya yang membahas tentang kohesivitas kelompok. Penelitian yang dihasilkan adalah semakin kohesif sebuah tim maka semakin buruk keputusan yang diambil. Namun dari jurnal ini, peneliti mendapat gambaran agar bias lebih objektif pada substansi yang tidak terlihat dalam konsep komunikasi manajerial yang terjadi di startup Sebangku Games

## E. Landasan Teori

### 1. Komunikasi

Komunikasi merupakan instrumen penting bagi manusia untuk berinteraksi antara satu sama lain di kehidupan sehari-hari. Komunikasi yang efektif akan menciptakan pemahaman baik sehingga menurunkan intensitas kesalahpahaman persepsi.

Komunikasi tidak hanya sekedar memberikan informasi saja (Zhu et al., 2004). Faktanya, instrumen ini memainkan peran utama yang menyangkut keberhasilan dan kegagalan organisasi mana pun (Orpen, 1997). Termasuk kelompok yang ada didalam organisasi itu sendiri. Menurut Walgito Komunikasi kelompok terdiri dari dua kata komunikasi dan kelompok, komunikasi dalam bahasa Inggris *Communication* berasal dari kata Latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama, yakni maksudnya menyamakan suatu makna.

Sedangkan kelompok (Hariadi, 2011) kelompok dapat dipandang dari segi persepsi, motivasi, dan tujuan, interdependensi dan juga dari segi interaksi. Berarti komunikasi kelompok adalah menyamakan suatu makna didalam suatu kelompok. (Tutiasri, 2016)

### 2. Kohesivitas Kelompok

Robbins (2002) mendefinisikan kohesivitas grup mengacu pada sejauh mana anggota grup saling tertarik satu sama lain dan merasa sebagai bagian berdasarkan anggota grup tersebut. Kelompok yang

mempunyai kohesivitas tinggi akan mempunyai anggota grup yg saling tertarik satu sama lain.

Mcshane & Glinow mengungkapkan bahwa kohesivitas pada grup adalah perasaan daya tarik individu terhadap grup dan motivasi mereka buat permanen beserta grup dimana hal tersebut sebagai faktor krusial didalam keberhasilan grup. (Qomaria Nurul, 2015)

Festinger (1950, p. 274) menggambarkan kohesivitas kelompok sebagai “Kekuatan resultan yang bekerja pada anggota untuk tinggal di sebuah kelompok”. (Brian Mullen, 1994).

Kohesivitas mengacu pada ikatan anggota kelompok atau kesatuan, perasaan ketertarikan satu sama lain dan keinginan untuk tetap menjadi bagian dari kelompok. Banyak faktor yang mempengaruhi jumlah kohesivitas kelompok - kesepakatan tentang tujuan kelompok, frekuensi interaksi, daya tarik pribadi, persaingan antar kelompok, evaluasi yang menguntungkan, dll. (Chand, 2013)

Semakin sulit memperoleh keanggotaan kelompok, semakin kompak kelompok itu. Kelompok juga cenderung menjadi kohesif ketika mereka berada dalam persaingan yang ketat dengan kelompok lain atau menghadapi ancaman eksternal yang serius terhadap kelangsungan hidup. Kelompok yang lebih kecil dan mereka yang menghabiskan banyak waktu bersama juga cenderung lebih kompak. (Cleary et al., 2019)

Banyak organisasi telah menemukan bahwa kelompok memiliki banyak aspek motivasi juga. Anggota kelompok lebih mungkin untuk berpartisipasi dalam pengambilan keputusan dan kegiatan pemecahan masalah yang mengarah pada pemberdayaan dan peningkatan produktivitas. Grup menyelesaikan sebagian besar pekerjaan dalam organisasi. Dengan demikian, efektivitas organisasi dibatasi oleh efektivitas kelompoknya. (Chand, 2013)

Menurut Forsyth (2006) kohesivitas kelompok dibagi menjadi empat aspek meliputi:

a. Kekuatan Sosial

Dorongan atau desakan dalam diri seseorang untuk tetap berada dalam kelompoknya. Atau keinginan setiap individu agar bertahan dalam sebuah organisasi atau kelompok

b. Kesatuan dalam Kelompok

Hasrat untuk saling memiliki dalam kelompok, berkaitan dengan perasaan moral yang terhubung di antara anggota kelompok.

Kesatuan dalam Kelompok dapat diartikan pula sebagai sekumpulan individu yang memiliki kesadaran bersama akan keanggotaan yang saling berinteraksi.

c. Daya Tarik

Individu memiliki ketertarikan dengan melihat dari segi kelompok kerjanya sendiri daripada melihat dari anggotanya secara

spesifik. Daya tarik yang dimaksud dapat berupa etos kerja yang dimiliki kelompok tersebut dalam mencapai tujuan.

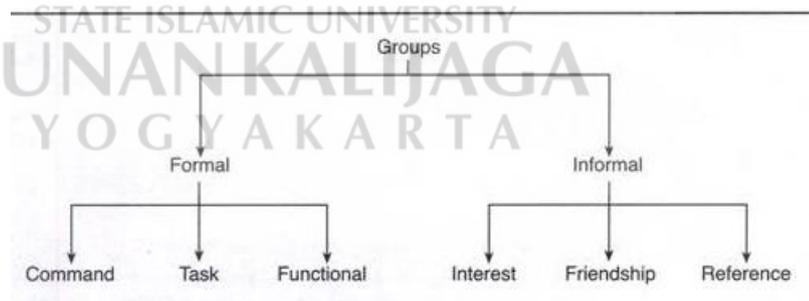
d. Kerjasama Kelompok

Kerjasama menjadi tolak ukur penilaian seseorang dalam beberapa kelompok. Untuk melihat seberapa kuat dan seberapa besar animo dari setiap anggota kelompok

3. Dinamika Komunikasi Kelompok

Dinamika Komunikasi kelompok berkaitan dengan sikap dan pola perilaku suatu kelompok. Dinamika kelompok berkaitan dengan bagaimana kelompok dibentuk, apa strukturnya dan proses mana yang diikuti dalam fungsinya. Jadi, ini berkaitan dengan interaksi dan kekuatan yang beroperasi antar kelompok. Dinamika kelompok relevan dengan semua jenis kelompok - baik formal maupun informal.

Gambar 2: Jenis dinamika Kelompok



(Sumber: Gibson, J. L. Dkk, 1997)

Dalam pengaturan organisasi, istilah kelompok adalah istilah yang sangat umum dan studi tentang kelompok dan dinamika (Gibson, 1997) kelompok merupakan bidang studi yang penting.

#### 4. Proses / Tahapan Pengembangan Kelompok / Evolusi

Pengembangan Kelompok adalah proses yang dinamis. Menurut Tuckman dan Jensen ada proses lima tahap yang dilalui kelompok. Proses tersebut meliputi lima tahap: pembentukan (*Forming*), penyerangan (*Storming*), pembentukan (*Norming*), pertunjukan (*Performing*), dan penundaan (*Adjourning*). (Dr.H.Syamsul Arifin, 2015)

Gambar 3: Proses Pengembangan Kelompok

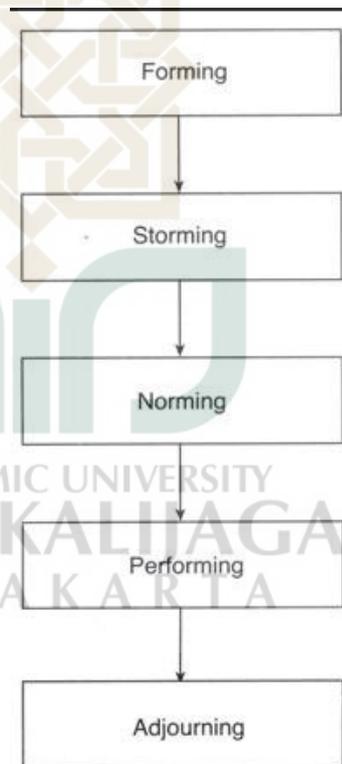


Figure 12.1 : Process of Group Deveopment

(Sumber: *Tuckman dan Jensen, 1965* )

##### a. Forming

Tahap pertama dalam kehidupan kelompok berkaitan dengan pembentukan kelompok. Tahap ini ditandai dengan anggota yang

mencari tugas kerja (dalam kelompok formal) atau manfaat lain, seperti status, afiliasi, kekuasaan, dll (dalam kelompok informal). Anggota pada tahap ini terlibat dalam jenis aktivitas yang sibuk atau menunjukkan sikap apatis.

b. Storming

Tahapan selanjutnya pada grup ini ditandai dengan pembentukan diad dan triad. Anggota mencari individu yang akrab atau serupa dan mulai berbagi diri lebih dalam. Perhatian yang berkelanjutan pada subkelompok menciptakan diferensiasi dalam kelompok dan ketegangan di sepanjang diad / tiga serangkai mungkin muncul. Penyandingan adalah fenomena umum. Akan ada konflik dalam mengontrol grup.

c. Norming

Tahap ketiga dari pengembangan kelompok ditandai dengan perhatian yang lebih serius tentang pelaksanaan tugas. Diad / triad mulai terbuka dan mencari anggota lain dalam grup. Upaya dilakukan untuk menetapkan berbagai norma untuk kinerja tugas.

Anggota mulai mengambil tanggung jawab yang lebih besar untuk kelompok dan hubungan mereka sendiri sementara figur otoritas menjadi santai. Setelah tahap ini selesai, akan muncul gambaran yang jelas tentang hierarki kepemimpinan. Tahap norming selesai dengan pemantapan struktur kelompok dan rasa identitas dan persahabatan kelompok.

d. Performing

Ini adalah tahap grup yang berfungsi penuh di mana anggota melihat diri mereka sebagai kelompok dan terlibat dalam tugas. Setiap orang memberikan kontribusi dan figur otoritas juga dipandang sebagai bagian dari grup. Norma kelompok diikuti dan tekanan kolektif diberikan untuk memastikan Proses efektivitas kelompok.

Kelompok dapat mendefinisikan kembali tujuannya Pembangunan dalam terang informasi dari lingkungan luar dan menunjukkan kemauan otonom untuk mengejar tujuan tersebut. Kelangsungan jangka panjang grup ditetapkan dan dipelihara

e. Adjourning

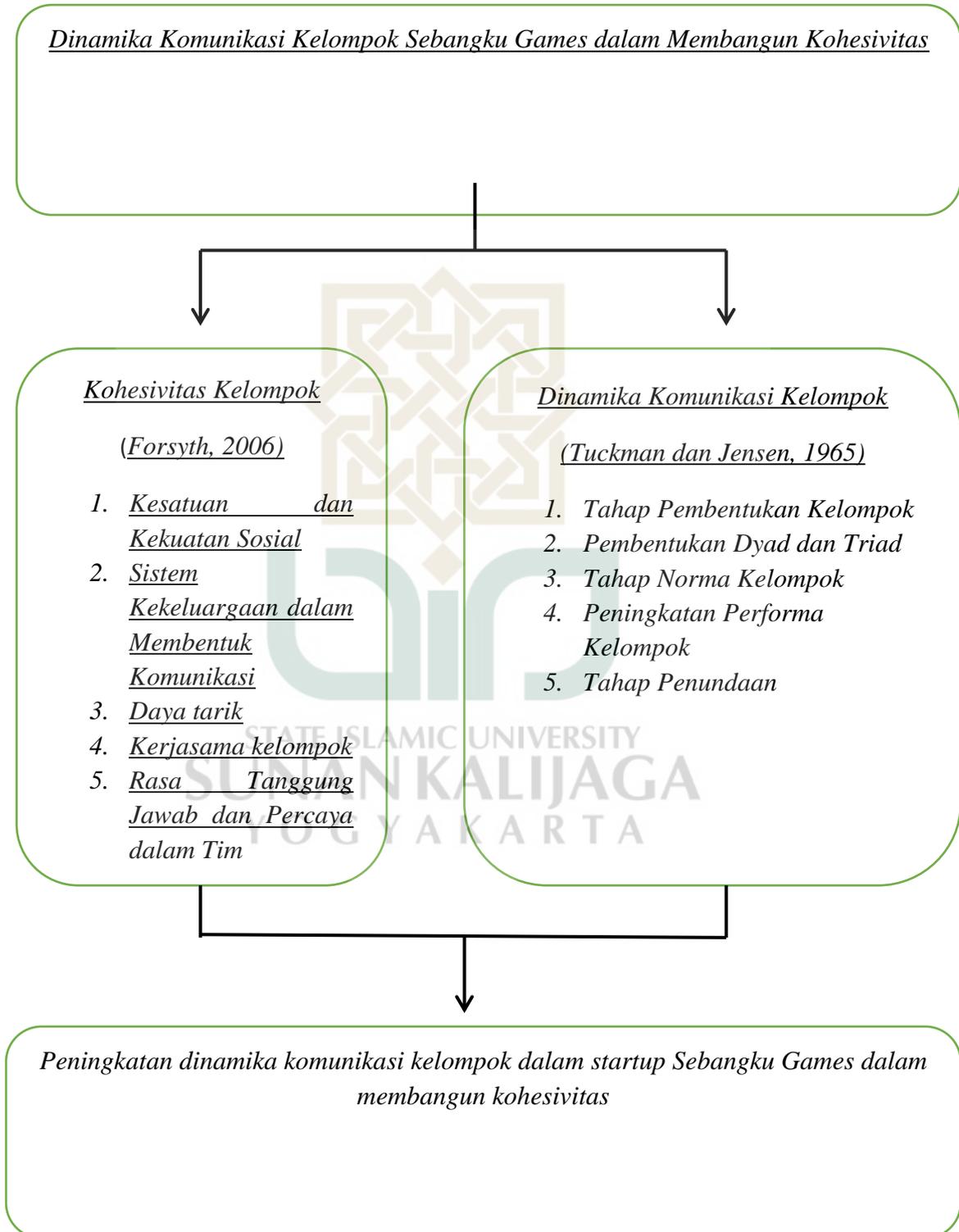
Dalam kasus kelompok sementara, seperti tim proyek, gugus tugas, atau kelompok serupa lainnya, yang memiliki tugas terbatas, juga memiliki tahap kelima, Ini dikenal sebagai penundaan.

Grup tersebut memutuskan untuk bubar. Beberapa anggota mungkin merasa senang atas penampilan tersebut, dan beberapa mungkin tidak senang dengan penghentian pertemuan dengan anggota kelompok. Penundaan juga dapat disebut sebagai berkabung, yaitu berduka atas penundaan grup.

Lima tahap pengembangan kelompok yang disebutkan di atas untuk kelompok permanen hanyalah bersifat sugestif. Pada kenyataannya, beberapa tahap dapat berjalan secara bersamaan.

## F. Kerangka Pemikiran

### Bagan Kerangka Berpikir



(Sumber: Data Olahan Peneliti)

## G. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. (Sugiyono, 2013). Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah studi deskriptif eksplanatif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan mendalam melalui pengumpulan data (Kryantono, 2009:62).

Metode ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya. Riset ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau sampling bahkan populasi atau samplingnya sangat terbatas (Kriyantono, 2010: 56). Data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, *videotape*, dokumen pribadi, catatan atau memo dan dokumen resmi lainnya (Moleong, 2014, p. 11).

### 2. Subjek dan Objek Penelitian

#### a. Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah sumber utama peneliti. Dalam penelitian ini, sumber utama yang akan di analisis dan dikaji adalah lima anggota Startup Sebangku Games. Yaitu Rizky M.Kom, Senie, Adam Hanafi, Desti Aristi, Devi Nurjanah, dan Irvan Evendi.

#### b. Objek penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah Dinamika Komunikasi Kelompok.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Sumber data

##### 1) Data primer

Data primer adalah data yang didapat dari sumber pertama (sumber utama). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui pengamatan berupa pelaksanaan manajemen komunikasi tim sebangku dalam melaksanakan aktivitas pekerjaan.

##### 2) Data sekunder

Sumber data sekunder adalah data pendukung untuk memperkuat data primer. Adapun data sekunder penelitian ini berupa literatur dan wawancara. Metode pengumpulan data adalah teknik yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk mengumpulkan data diantaranya:

- a) Wawancara. Teknik pengumpulan data dengan metode wawancara, peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi (Sugiyono, 2013, p. 232). Adapun kriteria narasumber yaitu *Founder* Startup Sebangku Games.

b) Dokumentasi. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya monumental (Sugiyono, 2013, p. 240). Bentuk dokumentasi yang akan dijadikan sumber data adalah Foto, video, artikel berita dan literatur yang berkaitan dengan penelitian ini.

#### 4. Metode Analisis Data

Peneliti akan menggunakan metode analisis data teknik analisis interaktif Miles dan Huberman Punch. Aktivitas dalam analisis data yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan serta pengujian kesimpulan (*drawing and verifying conclusions*) (Sugiyono, 2013, p. 246).

- a. Reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.
- b. Penyajian data. Penyajian data yaitu pengorganisasian data dengan menjalin atau mengaitkan kelompok data yang satu dengan kelompok data yang lain, sehingga seluruh data dapat dianalisis dalam sebuah kesatuan.
- c. Penarikan dan pengujian kesimpulan yaitu pengimplementasikan prinsip induktif dengan mempertimbangkan pola-pola data yang ada dan kecenderungan dari *data display* yang telah disusun.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang dinamika komunikasi kelompok startup Sebangku Games dalam membangun kohesivitas kelompok memberikan kesimpulan bahwa kohesivitas tim di Startup Sebangku games ini dibangun oleh banyak faktor yang dilakukan dengan konsisten melalui proses dinamika komunikasi kelompok yang efektif. Permulaan dari sekumpulan mahasiswa yang diajak untuk berkarya bersama melalui tugas akhir yang diberikan dosennya menghantarkan mereka pada sebuah afiliasi dan membentuk kelompok kecil bersama (*Forming*). Kemudian masing-masing anggota individu dalam tim Sebangku Games memiliki teman akrab untuk berbagi kisah bersama, tak jarang menemukan konflik didalamnya. (*Storming*). Proses pengerjaan karya boardgame dilakukan dengan adanya norma, penghargaan, dan hukuman yang berlaku. Tanggung jawab diemban secara sadar oleh masing-masing individu atas rasa identitas dan kekerabatan Tim Sebangku Games (*Norming*). Melalui pencapaian dan prestasi yang telah mereka raih, kontribusi untuk memastikan proses efektivitas dan kelangsungan jangka panjang tim ditetapkan dan dipelihara. Salah satunya adalah mentransformasikan kelompok mereka sebagai sebuah PT berbadan hukum (*Performing*). Tidak dapat dipungkiri jika terdapat anggota yang

terpaksa melepaskan diri dari tim. Sehingga beberapa memutuskan untuk tetap bertahan sebagian melepaskan (*Adjouring*).

Kohesivitas juga menjadi kunci yang mempengaruhi adanya interaksi komunikasi antara anggota satu dengan yang lain, posisi tempat yang tepat yang menjadikan anggota didalam kelompok merasa mempunyai hak yang sama untuk mengeluarkan pendapat. Selain itu, kekuatan kohesivitas ditunjukkan dari seberapa banyak dan besar karya, prestasi, rasa empati yang telah diukirkan oleh kelompok.

## **B. Saran**

Setelah menyelesaikan penelitian tentang Dinamika Komunikasi Kelompok Startup Sebangku Games dalam Membangun Kohesivitas, maka berikut ini peneliti mencoba memberikan saran yang mungkin dapat di dalam oleh pihak terkait :

1. Pengenalan visi Sebangku Games perlu direkonsiliasi kembali kepada seluruh anggota Sebangku Games. Hal ini berguna untuk memperbaiki kualitas persepsi dan tujuan utama tim sehingga menghasilkan karya yang luar biasa.
2. Sebangku Games dapat memberikan seminar kepada para pegiat bisnis sosial dan UMKM agar dapat memajukan bisnisnya melalui komunikasi kelompok yang efektif berdasarkan cerita dan pengalaman dari tim Sebangku Games sendiri.

## Daftar Pustaka

- Agustini, P. (2020, juni kamis). *Lewat Roadshow Daring, Tercatat 69 Peserta IdentTIK 2020*. Retrieved maret sabtu, 2021, from kominfo.go.id:  
<https://aptika.kominfo.go.id/2020/06/lewat-roadshow-daring-tercatat-69-peserta-identik-2020/>
- Brian Mullen, T. A. (1994). *GROUP GROUPS AND DECISION-MAKING QUALITY: Integration of Groupthink Hypothesis Testing*. Sage Publications, 189-204.
- Chand, S. (2013). Group Dynamics: it's characteristics, stages, types and other Details | Management. In *Your Article Library*.  
<https://www.yourarticlelibrary.com/management/group-dynamics-its-characteristics-stages-types-and-other-details-management/5363>
- Cleary, M., Lees, D., & Sayers, J. (2019). Leadership, Thought Diversity, and the Influence of Groupthink. *Issues in Mental Health Nursing*, 40(8), 731–733.
- Chitrao, P. (2014). Internal communication satisfaction as an employee motivation tool in the retail sector in Pune. *The European Journal of Social & Behavioural Sciences*, 12-30.
- Clifford Geertz, Michael Pacanowsky. (2021). Cultural Approach to Organizations. In E. Griffin, *A First Look at Communication Theory* (p. 262). New York: McGraw-Hill.
- Craig, T. Y., & Kelly, J. R. (1999). Group cohesiveness and creative performance. *Group Dynamics*, 3(4), 243–256. <https://doi.org/10.1037/1089-2699.3.4.243>
- Cresswell-Yeager, T. (2021). Forming, storming, norming, and performing: Using a semester-long problem-based learning project to apply small-group communication principles. *Communication Teacher*, 35(2), 155–165.  
<https://doi.org/10.1080/17404622.2020.1842476>
- Davis, J. P. (2016). The Group Dynamics of Interorganizational Relationships: Collaborating with Multiple Partners in Innovation Ecosystems. *Sage*, 1-41.
- Davis, J. P. (2016). The Group Dynamics of Interorganizational Relationships: Collaborating with Multiple Partners in Innovation Ecosystem. *Sage*, 1-41.
- Dr.H.Syamsul Arifin, d. M. (2015). *DASAR KOMUNIKASI DAN DINAMIKA KELOMPOK*. Bandung: Pustaka Setia.
- Griffin, E. (2012). *A First Look at Communication Theory*.
- Maples, M. F. (1988). Group development: Extending Tuckman's theory. *Journal for Specialists in Group Work*, 13(1), 17–23. <https://doi.org/10.1080/01933928808411771>

- Mullen, B., & Copper, C. (1994). The Relation Between Group Cohesiveness and Performance: An Integration. *Psychological Bulletin*, 115(2), 210–227.  
<https://doi.org/10.1037//0033-2909.115.2.210>
- Newman, S. A., Ford, R. C., & Marshall, G. W. (2020). Virtual Team Leader Communication : Employee Perception and. *International Journal of Business Communication*, 57(4), 452–473.
- Sudi, P., Komunikasi, I., Ilmu, F., Dan, S., & Negeri, U. I. (2021). *Dinamika Komunikasi Kelompok dalam Membangun Kohesivitas ( Studi deskriptif Startup Sebangku Games dalam membangun Kreatifitas Boardgame Sutasoma )*.
- Tutiasri, R. P. (2016). Komunikasi Dalam Komunikasi Kelompok. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 4(1), 81–90. <https://doi.org/10.12928/channel.v4i1.4208>
- Forsyth, D. R. (2006). Group Dynamic. In D. R. Forsyth, *Group Dynamic* (p. 40). Belmont, California: Wadsworth Cengage Learning.
- Gibson, J. L. (1997). *Organisasi dan Manajemen*. Jakarta: Erlangga.
- Goldhaber, G. M. (1993). Organizational communication. In G. Haber, *Organizational communication* (p. 247). New York: McGraw Hill.
- Griffin, E. (2012). *A First Look at Communication Theory*.
- Sudi, P., Komunikasi, I., Ilmu, F., Dan, S., & Negeri, U. I. (2021). *Dinamika Komunikasi Kelompok dalam Membangun Kohesivitas ( Studi deskriptif Startup Sebangku Games dalam membangun Kreatifitas Boardgame Sutasoma )*.
- Tutiasri, R. P. (2016). Komunikasi Dalam Komunikasi Kelompok. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 4(1), 81–90. <https://doi.org/10.12928/channel.v4i1.4208>
- Hanafi, A. (2019, september Kamis). *Diklat Kader Bangsa 2017 SMA Se-Yogyakarta 2017*. Retrieved maret Sabtu, 2021, from Sebangku Games:  
<https://sebangkugames.com/news/2019/09/19/diklat-kader-bangsa-2017-sma-se-yogyakarta-2017/>
- Haryanti, D. (2019, January Tuesday). *Proyeksi Ekonomi Kreatif 2019: Makin Membesar dan Kebal Krisis*. Retrieved March Saturday, 2021, from Katadata.co.id:  
<https://katadata.co.id/dinihariyanti/berita/5e9a557828b5a/proyeksi-ekonomi-kreatif-2019-makin-membesar-dan-kebal-krisis>
- Ishani Aggarwal, A. W. (2013). *Organizational Behavior and Human Decision Processes*. Elsevier, 92-99.
- Kemenparekraf. (2020, September Jumat). *DAFTAR CALON PENERIMA BANTUAN INSENTIF PEMERINTAH (BIP)*. Retrieved maret Sabtu, 2021, from

bip.kemenparekraf:

[https://bip.kemenparekraf.go.id/2020/web/files/Daftar\\_Calon\\_Penerima\\_BIP\\_2020.pdf](https://bip.kemenparekraf.go.id/2020/web/files/Daftar_Calon_Penerima_BIP_2020.pdf)

- Kriesdinar, M. (2019, juli senin). *Cara Sebangku Tumbuhkan Minat Baca Anak Melalui Permainan Berbasis AR & VR*. Retrieved maret sabtu, 2021, from Tribunjogja: <https://jogja.tribunnews.com/2019/07/01/cara-sebangku-tumbuhkan-minat-baca-anak-melalui-permainan-berbasis-ar-vr>
- Lira, E. M. (2008). The role of information and communication technologies in the relationship between group effectiveness and group potency: A longitudinal study. *Small Group Research*. SAGE, 728-745.
- Maples, M. F. (1988). Group development: Extending Tuckman's theory. *Journal for Specialists in Group Work*, 13(1), 17–23. <https://doi.org/10.1080/01933928808411771>
- M.Kom, R. (2021, June Jummat). wawancara dengan Rizky M.Kom. (F. Eranda, Interviewer)
- Mohanty, A. (2018). THE IMPACT OF COMMUNICATION AND GROUP DYNAMICS ON TEAMWORK EFFECTIVENESS: THE CASE OF SERVICE SECTOR ORGANISATIONS. *Academy of Strategic Management Journal*, 1-14.
- Moleong. (2014). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (p. 11). Bandung: PT Remaja Sodakarya.
- Motowildo, S. J. (1997). A theory of individual differences in task and contextual performance. *Human performance*, 71-83.
- Newman, S. A., Ford, R. C., & Marshall, G. W. (2020). Virtual Team Leader Communication : Employee Perception and. *International Journal of Business Communication*, 57(4), 452–473.
- Pangestu, M. (2015). Jaringan Komunikasi di The Piano Institute. *JURNAL E-KOMUNIKASI UNIVERSITAS KRISTEN PETRA, SURABAYA*, 4.
- Qomariah Nurul, M. A. (2015). PERANAN KOHESIVITAS KELOMPOK UNTUK MENCIPTAKAN LINGKUNGAN KERJA YANG KONDUSIF (STUDI PADA PT. PANCA MITRA MULTI PERDANA SITUBONDO). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 77-85.
- Robbins. ( 2002). Prinsip-prinsip perilaku organisasi. In S. P. Halida, *Prinsip-prinsip perilaku organisasi* (p. 153). Jakarta: Erlangga.
- Saadi, Sutcliffe; Bar-Yam, Morales. (2019). Functional and Social Team Dynamics in Industrial Settings. *Hindawi*, 1.

Sean A newman, R. C. (2013). Virtual Team Leader Communication: Employee Perception and. *Sage Journal*, 14-22.

See Aronson, E. W. (2004). *Communication Theory*. Enschede: University of Twenty.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (p. 246). Bandung: Alfabeta.CV.

Tutiasri, R. P. (2016). Komunikasi Dalam Komunikasi Kelompok. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 4(1), 81–90. <https://doi.org/10.12928/channel.v4i1.4208>

Yos Budiharto, K. (2004). Gaya Kepemimpinan, Kohesivitas Kelompok, Dan Komitmen Pada Partai Politik. *Jurnal Psikologi UII*, 51-61.

