

## **Pola komunikasi organisasi pada komunitas E-Sport UNY (UNY E-Sport)**

Fakhry Adhimas Harenda  
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia  
[fakhryadhimas.2018@student.uny.ac.id](mailto:fakhryadhimas.2018@student.uny.ac.id)

Gilang Jiwana Adikara  
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia  
[gilangja@uny.ac.id](mailto:gilangja@uny.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pola komunikasi organisasi yang terbentuk dan hambatan yang terjadi pada komunitas UNY E-SPORT dimana Pola komunikasi organisasi sangat diperlukan dalam proses terbentuknya organisasi agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan, hal tersebut berguna untuk menentukan bagaimana jalannya proses komunikasi yang berlangsung. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, dengan pemilihan informan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria yang sudah ditentukan. Informan dalam penelitian ini terdiri dari tiga orang yaitu ketua, sekretaris bendahara, dan humas atau *public relation* komunitas UNY E-SPORT. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur. Kemudian teknik analisis data melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi. Kemudian untuk pemeriksaan keabsahan data, menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi yang digunakan komunitas UNY E-SPORT adalah pola komunikasi model roda dan lingkaran, yang mana hal ini terbukti bahwa ketua merupakan pusat dari segala aktivitas dan pengambilan keputusan. Namun ketika peran ketua tidak berjalan, pengurus dan bawahan bertransformasi mengambil alih peran tersebut sehingga semua anggota memiliki peran yang sama dan tidak adanya batasan dengan bawahan yang membedakan hanya pada posisi jabatan masing-masing. Hambatan mengenai kurangnya peran ketua sebagai pilar utama mejadi hambatan dalam proses pola komunikasi organisasi yang berlangsung. Kemudian kurangnya agenda pertemuan dikarnakan tidak adanya tempat atau *basecamp* secara langsung menjadi hambatan pengurus dan anggota dalam proses komunikasi.

**Kata kunci : Pola komunikasi, Komunikasi Organisasi, Komunitas, E-Sport**

### **Abstract**

*This study aims to describe how organizational communication patterns are formed and the obstacles that occur in the UNY E-SPORT community where organizational communication patterns are needed in the process of forming an organization so that it can achieve the goals that have been set, this is useful for determining how the communication process takes place. This study used descriptive qualitative research, with the selection of informants using a purposive sampling technique with predetermined criteria. The informants in this study consisted of three people, namely the chairperson, treasurer secretary, and public relations or public relations for the UNY E-SPORT community. Data collection techniques in this study used semi-structured interviews. Then the data analysis technique went through three stages, namely data reduction, data presentation and verification. Then to check the validity of the data, using triangulation techniques. The results of this study indicate that the communication pattern used by the UNY E-SPORT community is the wheel and circle model of communication, which proves that the chairman is the center of all activities and decision making. However, when the chairman's role does not work, the management and subordinates are transformed to take over the role so that all members have the same role and there are no restrictions with subordinates that differ only in their respective positions. Obstacles regarding the lack of the role of the chairman as the main pillar are obstacles in the process of ongoing organizational communication patterns. Then the lack of a meeting agenda due to the absence of a place or basecamp directly became an obstacle for administrators and members in the communication process.*

**Keywords : Communication Pattern, Organizational Communication, Community, E-Sport**

## PENDAHULUAN

Era digital pada saat ini, game online telah mengalami perkembangan hingga dikenal di setiap kalangan. Dengan berkembangnya games yang semakin maju dan bervariasi, diiringi dengan koneksi internet yang semakin cepat sehingga, tidak khayal jika peminat dan pengguna game online ini semakin banyak. Dikutip melalui laman *We Are Social*, bahwa Indonesia menjadi negara nomor tiga dengan jumlah pemain video game terbanyak di dunia. Melalui laman tersebut, tercatat mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022 (Dihni, 2022).

Dengan semakin berkembangnya dunia game online ini, melahirkan cabang olahraga baru yakni *eSport* atau *Electronic Sport*. Cabang tersebut merupakan elaborasi dari dunia olahraga konvensional yang dengan dukungan teknologi dan informasi. (Azzery, Krisnadi, & Sarjana). Pada awalnya, video game hanya sebagai sarana hiburan untuk mengisi waktu luang, namun seiring berkembangnya zaman bertransformasi menjadi peluang baru di dunia digital yakni *eSport*. *eSport*, hadir pada tahun 1970 seiring perjalanan industri *video game* pada tahun tersebut. Komputer pada zaman itu masih zadul yang punya kemampuan komputasi yang sangat lemah, kemudian seiring jalannya waktu semakin berkembang hingga dapat dimainkan menggunakan gadget terutama *smartphone*.

Dikarenakan harga komputer yang kian mahal sehingga banyak dari masyarakat memilih menjadi pemain *eSport* menggunakan *smartphone*. Disamping harga lebih murah dari komputer, *smartphone* lebih fleksibel mudah dibawa yang menjadikan *smartphone* kebutuhan utama yang paling penting. *Esport* memiliki jenis genre game yakni FPS (*First person shooter*), *Sports Game*, *Racing Game*, RPG (*Role play game*), dan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) (Indro & Kurnia, 2020:914).

Tren *ESport* akhir-akhir ini mendapatkan atensi dari masyarakat, Dilansir dari *Kompas.com* Indonesia mengirimkan perwakilan sekitar 66 atlet cabor *eSport* yang bertanding di Vietnam dalam ajang *Sea Games 2022*. Setiap atlet yang lolos telah melewati tahapan seleksi dari kemampuan teknis, fisik, psikologi, mental, strategi serta analisis yang baik sebagai bakal untuk ajang *Sea Games* nantinya (Puspa Farahdilla, 2022). Pada tahun 2019 Indonesia juga mengirimkan perwakilan untuk bertanding di ajang *Sea Games* yang digelar di Filipina.

Dilansir dari *Bola.com* pada tanggal 11 Desember 2019, Tim Perwakilan Indonesia di cabor *eSport* berhasil mengarungi medali perak pada game *Mobile Legends* dan *Arena of Valor*. Langkah Timnas Indonesia dalam kejuaraan di panggung *eSport* sudah terbilang cukup baik dan mengejutkan masyarakat.

Hadirnya *eSport* saat ini, membuka peluang bagi atlet untuk berpartisipasi dalam komunitas daerah seperti di wilayah Yogyakarta. Selain itu, komunitas *eSport* juga muncul di setiap universitas. Salah satunya adalah komunitas *eSport* UNY. Komunitas *eSport* UNY memiliki banyak kegiatan antara lain, turnamen yang diadakan pada setiap eventnya dengan total hadiah uang senilai jutaan rupiah. Komunitas *e-sport* UNY atau biasa disebut UNY E-SPORT.

UNY E-SPORT, merupakan komunitas yang dibentuk oleh lima mahasiswa UNY pada Februari 2020. Salah satunya dari kelima mahasiswa tersebut bernama Farhan, mahasiswa prodi Pendidikan Teknik Elektro angkatan 2018 yang saat ini menjabat sebagai ketua komunitas UNY E-SPORT. Saat ini UNY E-SPORT memiliki lima divisi. Salah satu divisi yang terbilang cukup aktif saat ini adalah *Mobile Legend*. Divisi ini mendapat dukungan langsung dari pihak developer *Mobile Legend* yakni Moonton. Meski komunitas ini belum lama dibentuk, UNY E-SPORT sudah banyak mengikuti kompetisi nasional. Kompetisi tersebut antara lain, Liga Mahasiswa cabang *Mobile Legend* dan Program NEXT. Kemudian, ESCO UNY saat ini sedang mengikuti IEL University Super Series season 4 cabang DOTA 2 dan *PUBG Mobile*. Selain berpartisipasi mengikuti kompetisi UNY E-SPORT juga membuat kompetisi internal maupun regional serta melakukan kolaborasi dengan Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) dan Himpunan Mahasiswa (HIMA) di lingkup internal universitas serta kampus dan komunitas lain di lingkup DIY.

Tujuan dibentuknya komunitas ini selain untuk mewedahi minat dan bakat mahasiswa UNY, melainkan juga untuk menciptakan peluang kerja baru, yakni sebagai *Profesional Gamer*. Hal ini disebabkan peningkatan yang pesat pada industri *eSport* dari tahun ke tahun. Dilansir dari *unycommunity.com* pada 22 Januari 2021, salah satu dari lima orang pendiri ESCO UNY yaitu Farhan, menjelaskan bahwa kedepannya komunitas *eSport* yang telah dibangun di kampus UNY ini dapat melahirkan pemain-pemain baru yang mampu bersaing di industri *eSport* dan harapannya ke depannya E-

Sport UNY semakin berkembang, dan dapat beralih dari yang semula komunitas menjadi UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa).

Keberadaan UNY E-SPORT bertumpu pada jalinan interaksi dan komunikasi sebagai suatu organisasi, indikatornya terlihat pada padatnya kegiatan kompetisi dan atmosfer *eSport* yang ramai di UNY. Indikator iklim *eSport* tersebut sebagai bentuk tumbuhnya komunikasi organisasi pada UNY E-SPORT baik secara internal maupun external. Komunitas UNY E-SPORT memiliki visi, misi, dan tujuan yang sama. UNY E-SPORT dikelola dengan suatu struktur organisasi, pada struktur organisasi terdapat bagian-bagian dengan tugas dan fungsi untuk tercapainya tujuan bersama dari ESCO UNY.

Individu-individu dalam UNY E-SPORT saling interaksi dan bekerjasama, dengan banyaknya mahasiswa dari latar belakang yang berbeda, tentu diperlukan pola komunikasi yang dibentuk untuk menyatukan tujuan bersama. Tujuan pertama bergabung dalam sebuah komunitas *eSport* tidaklah lain karena ingin mengembangkan potensi dirinya terhadap bermain games.

Motivasi yang kuat untuk menjadi yang terbaik seolah mengabaikan individu lain dan bersikap individualisme. Hal ini menyebabkan komunikasi secara langsung berkurang dan terjalin komunikasi yang kurang sehat. Ini terjadi karena motivasi yang cukup tinggi untuk menjadi yang terbaik di komunitas *eSport*. Dalam sebuah komunitas pasti ada supporter yang mendukung disaat tim dari perwakilan komunitas nya berlaga, hal ini bisa berdampak buruk jika timbul rasa fanatisme yang berlebihan karena kurangnya respect terhadap tim lawan. Peran ketua disini diperlukan untuk bisa mengayomi seluruh mahasiswa dalam komunitas *eSport*.

Dalam komunitas UNY E-SPORT memiliki kendala seperti kurangnya interaksi yang terjalin antar sesama anggota, kesibukan masing-masing pengurus dan anggota, peran ketua yang belum bisa menjadi pilar utama dalam pengambilan keputusan, kemudian jarang untuk ada agenda kumpul bersama dikarenakan efek dari kebanyakan kegiatan yang dilakukan via daring. Namun meskipun ada kendala tersebut, UNY E-SPORT memiliki sejumlah prestasi yang bisa dibanggakan dan membawa nama baik Universitas Negeri Yogyakarta. Maka dari itu diperlukan sebuah pola komunikasi untuk mencapai tujuan yang sudah dibentuk UNY E-SPORT untuk dapat menjalankan segala bentuk

aktivitasnya. Berdasarkan hal-hal dan isu-isu yang muncul maka penelitian berfokus pada bagaimana pola komunikasi organisasi yang dibentuk oleh komunitas E-SPORT UNY.

## **METODE PENELITIAN**

### **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif. Dimana penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis fakta ataupun karakteristik populasi atau bidang tertentu secara faktual dan cermat. Penelitian ini akan di fokuskan bagaimana pola komunikasi organisasi yang dibentuk dan digunakan oleh komunitas UNY E-SPORT. Sehingga, dengan pendekatan deskriptif kualitatif peneliti dapat mengetahui bagaimana pola komunikasi organisasi yang digunakan oleh komunitas UNY E-SPORT.

### **Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Yogyakarta, tepatnya di Komunitas E-SPORT Universitas Negeri Yogyakarta. Adapun tempat pelaksanaan penelitian menyesuaikan dengan ketersediaan para Informan penelitian. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama rentan waktu 2 Bulan, yakni Oktober-November 2022.

### **Sumber Data**

Dalam penelitian ini, sumber data di bagi menjadi 2 sumber yakni, sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer meliputi hasil wawancara yang diperoleh langsung melalui wawancara dengan para informan. Sedangkan, sumber data sekunder di dapatkan melalui kajian literatur, berupa buku artikel maupun arsip-arsip lainnya, buku maupun jurnal-jurnal yang berhubungan dengan penelitian ini. Dalam penentuan informan, peneliti menggunakan Teknik *Purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan Teknik penarikan sample penelitian sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Adapun kriterianya sebagai berikut :

1. Mengetahui kebijakan jalannya kegiatan *eSport*
2. Terlibat langsung sebagai koordinator/ penanggung jawab kegiatan *ESport*
3. Mengetahui kegiatan partisipasi mahasiswa dan jalannya kegiatan *ESport*
4. Ikut terlibat berkoordinasi dalam kaitannya dengan kegiatan partisipasi dengan mahasiswa pada kegiatan *ESport*.

Sehingga di dapatkan 3 pasangan suami istri sebagai narasumber yang akan diwawancarai dalam penelitian yaitu :

1. Farhan Aziz, Ketua Komunitas ESCO UNY.
2. Esti Nurjanah, Sekretaris dan Bendahara ESCO UNY.
3. Rosalita K.D, Humas ESCO UNY.

### **Metode dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Penumpulan Data**

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara secara langsung. Wawancara merupakan suatu kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh dua pihak antara pewawancara yang memberikan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh pewawancara. (Moleong, 2014:186). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik wawancara semi-terstruktur, dimana jenis wawancara ini akan lebih bebas dalam pelaksanaannya, selain itu tujuan dari penggunaan Teknik ini adalah untuk memuculkan permasalahan dengan lebih terbuka. Wawancara dilakukan dengan suasana yang informal dan akrab, sehingga tidak kaku. Adapun hasil wawancara yang diperoleh kemudian di kemas dalam bentuk transkrip dan disusun dalam bentuk catatan lapangan.

Selain wawancara, observasi dilakukan guna memperoleh data utama dalam penelitian ini. Melalui observasi, peneliti belajar mengenai perilaku, dan makna dari perilaku tersebut (Sugiyono, 2015:226). Pada penelitian ini, observasi dilakukan dengan cara mengamati aktivitas eSport yang berlangsung di komunitas UNY E-SPORT. Selain wawancara dan observasi, peneliti juga menggunakan metode dokumentasi yakni dengan cara mengumpulkan foto=foto ataupun dokumen-dokumen pendukung dari objek penelitian baik secara *online* ataupun *offline*.

#### **2. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengukur data yang akan dikumpulkan. pada penelitian ini instrument penelitian ini adalah peneliti itu sendiri. Selaras dengan Sugiyono (2016:306) bahwa peneliti kualitatif yaitu manusia yang bertugas menetapkan informan sebagai sumber data, mengumpulkan data di lapangan, menilai kualitas data,

menganalisis, dan menafsirkan data serta melakukan pelaporan hasil penelitian.

### **Teknik Keabsahan Data**

Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan Teknik Tirangulasi. Menurut Sugiyono (2015:241) triangulasi merupakan suatu metode pemeriksaan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai Teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada. dalam penelitian ini Teknik triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan suatu proses mencari dan menyusun data secara sistematis data yang diperoleh melalui wawancara, catatan lapangan serta dokumentasi ataupun bahan bahan lain yang mendukung penelitian sehingga, mudah dipahami dan hasil dari temuan tersebut dapat di informasikan kepada orang lain. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Model pengumpulan data dan analisis Miles, Matthew B (1992)

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi organisasi yang digunakan oleh komunitas E-SPORT UNY.

### **a. Pola Komunikasi Organisasi Komunitas UNY E-SPORT**

Pola komunikasi adalah jenis atau pola interaksi antara dua atau lebih individu yang melibatkan pengiriman dan penerimaan informasi dalam urutan yang tepat untuk memastikan bahwa pesan yang dimaksud dipahami (Djamarah, 2004:1). dalam sebuah sisten tentu terdiri dari beragai komponen-komponen di dalamnya yang saling berhubungan guna menjelaskan situasi masyarakat. Dalam hal ini adalah pola komunikasi organisasi.

Pola Komunikasi organisasi merupakan pola berlangsungnya suatu system dalam organisasi ataupun komunitas. Dalam hal ini, pola komunikasi sangat diperlukan pada jalannya suatu komunikasi di sebuah ogranisasi ataupun komunitas. Hal tersebut berguna untuk menentukan bagaimana jalannya proses komunikasi yang berlangsung. David Krech dalam Miftah Thoha (2008:142 setidaknya memetakan dalam kelompok menjadi tiga yakni, *Small Group, Medium Group dan Large Group*.

Temuan penelitian ini adalah, Komunitas UNY E-SPORT telah memiliki sebuah pola komunikasi organisasi yang

terbentuk, dimana ketua menjadi pusat kendali seluruh aktivitas komunitas dan seluruh staff atau anggota memiliki peran yang sama didalam jalannya komunitas UNY E-SPORT. Dalam pelaksanaannya anggota dibebaskan dan tidak dibatasi untuk berdiskusi bersama sesama anggota atau pengurus, sehingga ketika ketua mengadakan diskusi resmi terkait kegiatan yang akan dilaksanakan pengurus ataupun anggota dapat memberikan masukan dan ide baru terkait kegiatan tersebut.

Dalam komunitas UNY E-SPORT, pengurus dan anggota memiliki kedekatan satu sama lain, sehingga pengurus dan anggota mudah untuk melakukan diskusi mengenai agenda-agenda yang perlu diadakan dan dibutuhkan oleh mahasiswa UNY. Dalam pelaksanaannya anggota dibebaskan dan tidak dibatasi untuk berdiskusi bersama sesama anggota atau pengurus, sehingga ketika ketua mengadakan diskusi resmi terkait kegiatan yang akan dilaksanakan pengurus ataupun anggota. Dengan adanya diskusi ini maka diharapkan untuk memunculkan ide-ide yang dapat berguna untuk perkembangan komunitas UNY E-Sport itu sendiri.

Dalam pelaksanaannya, diskusi yang dilakukan dengan keterbukaan. Keterbukaan disini memiliki dampak positif dan negatif, untuk informasi yang tidak untuk diperluaskan itu seperti program kerja, permasalahan internal pengurus dan anggota, seperti contoh terjadi permasalahan antar divisi atau masalah personal antar perorangan, hal ini dapat membawa dampak negatif untuk komunitas apabila informasi ini disebarluaskan. Sedangkan untuk informasi yang untuk disebarluaskan luas itu seperti informasi event yang akan diadakan dan kegiatan yang akan dilaksanakan. Pihak pengurus memiliki tanggung jawab untuk menjaga kondisi di dalam komunitas UNY E-SPORT dan informasi yang diberikan sudah disesuaikan dengan kapasitas pengurus maupun anggota.

Dengan metode yang dilakukan oleh ketua komunitas UNY E-SPORT dengan para pengurus serta anggotanya, maka pola komunikasi organisasi yang terbentuk adalah Pola Komunikasi Roda. Dengan menerapkan pola komunikasi roda segala bentuk komunikasi berpusat kepada ketua, ketika anggota ingin berkomunikasi dengan anggota

lain maka pesannya harus disampaikan melalui pemimpinnya. Efeknya adalah organisasi berjalan lebih rapi dan terstruktur, sehingga seluruh aktivitas berjalan dengan lancar dan harmonis dikarenakan ketua mengerti bentuk komunikasi apa saja yang disampaikan melalui anggota.

Namun dalam penelitian ini, pola komunikasi organisasi yang terbentuk tidak hanya satu saja melainkan beberapa. Hal tersebut dikarenakan keadaan tertentu yang dapat merubah pola komunikasi yang dijalankan. Dalam komunitas UNY E-SPORT, selain pola komunikasi roda, pola komunikasi Lingkaran juga dijalankan. Hal tersebut dikarenakan ketua sebagai pemimpin atau pusat informasi segala kegiatan sedang dalam keadaan sibuk dan tidak dapat menghandle komunitas. Sehingga seluruh anggota memiliki peran yang sama guna menjalankan aktivitas organisasi atau komunitas ini agar tetap berjalan dengan memberikan ide-ide dan aspirasi dapat tersalurkan sesuai dengan etika organisasi. Komunikasi antar sesama anggota disini sangat diperlukan dalam proses terbentuknya pola komunikasi lingkaran, sehingga perlu kerjasama dalam menjalankan seluruh aktivitas komunitas UNY E-SPORT. Selain itu, komunitas UNY E-SPORT selalu terbuka terhadap sesama anggotanya dalam hal apapun, contohnya dalam menerima pendapat dari anggota baik anggota lama maupun yang baru bergabung dalam komunitas UNY E-SPORT.

#### **b. Hambatan Komunitas E.Sport**

Hambatan yang dihadapi oleh komunitas UNY E-Sport dalam menjalankan pola komunikasi organisasi ini dibagi menjadi dua yakni :

##### **1. Hambatan dalam berkembangnya komunitas untuk maju**

Hambatan ini meliputi, kurangnya alat penunjang untuk memfasilitasi anggota untuk divisi Valorant dan DOTA 2 karena perlu menyediakan Personal Computer (PC). Walaupun pihak UNY E-SPORT beberapa kali menyewa gaming warnet untuk melakukan funmatch antar anggota namun untuk dilakukan secara rutin tidak dapat terlaksana karena kurangnya dana. Kemudian tidak adanya tempat atau basecamp untuk jalannya kegiatan, dampaknya kegiatan seperti rapat rutin atau sekedar sharing sesama

pengurus dan anggota cukup terhambat dikarenakan harus mencari tempat yang nyaman atau dialihkan melalui via daring. Dengan adanya hambatan tersebut dapat mengurangi rasa keakraban satu sama lain dan kurangnya interaksi terhadap sesama pengurus.

2. Hambatan pengurus ataupun anggota terhadap jalannya Komunitas.

Hambatan ini meliputi kurangnya kesadaran pengurus terhadap tugas yang diemban dengan sesuai jobdesc yang diberikan. Hambatan tersebut berdampak pada anggota dikarenakan tidak adanya kegiatan ataupun aktivitas yang dijalani di beberapa waktu lalu. Hal tersebut dikarenakan pengurus dan anggota merasa kehilangan sosok ketua sebagai pilar utama, sehingga berdampak pada pengurus dan anggota karena, tidak adanya peran ketua sebagai *controlling* komunitas atau organisasi. Selain itu, kurangnya peran ketua menyebabkan kebingungan antar pengurus dan anggota dalam menentukan keputusan mengenai kegiatan ataupun agenda yang akan dijalankan oleh komunitas. Hambatan lain juga muncul yakni, kurangnya interaksi yang terjalin karena kesibukan yang dimiliki oleh masing-masing pengurus ataupun anggota. Sehingga kurang dapat memprioritaskan kegiatan komunitas UNY E-Sport.

Solusi yang dilakukan agar komunitas UNY E-SPORT tetap jalan ialah tetap melaksanakan agenda-agenda yang sudah ditetapkan tanpa menunggu dari keputusan ketua. Peran sekben disini yang menggantikan posisi ketua dikarenakan sekben yang paling aktif dalam mengurus seluruh jadwal kegiatan komunitas seperti gathering dan tournament yang akan diikuti dan menggerakkan bawahannya. Inisiatif yang dilakukan oleh pengurus lain yakni sekretaris dan bendahara, tentu membuahkan hasil seperti banyak prestasi yang diraih meskipun tanpa adanya peran ketua. Namun dalam pelaksanaannya terdapat kekurangan seperti kurangnya koordinasi antar divisi karena tidak adanya arahan dari ketua.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pembahasan mengenai penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Komunitas UNY E-SPORT merupakan wadah untuk menampung mahasiswa UNY yang ingin berkecimpung dalam dunia E-Sport dan ingin membuahkan prestasi.
2. Pola komunikasi organisasi dalam komunitas UNY E-SPORT menerapkan pola komunikasi Roda dan Lingkaran, yang mana pola komunikasi Roda terbukti bahwa ketua merupakan pusat atau pilar dari segala aktivitas dan pengambilan keputusan dalam komunitas UNY E-SPORT, sedangkan pola komunikasi Lingkaran diketahui saat ketua sedang sibuk dikarenakan agenda yang padat sehingga tidak bisa *handle*, pengurus atau bawahannya dapat mengambil peran ketua dan anggota ikut andil dalam memberikan ide-ide dan aspirasinya dalam pengambilan keputusan.
3. Pengurus dan anggota memiliki kedekatan hubungan yang baik. Hal tersebut dikarenakan sering adanya kegiatan untuk mengakrabkan seperti gathering, diskusi, rapat ataupun hal lain, baik dilakukan secara online maupun offline.
4. Dalam pelaksanaan diskusi, seluruh anggota bebas untuk berpendapat, sehingga memunculkan ide-ide baru yang dapat mendukung perkembangan dari komunitas UNY E-SPORT itu sendiri. dengan begitu terciptanya keterbukaan antar pengurus dengan anggota.
5. Hambatan dalam berlangsungnya komunikasi antar sesama pengurus dan anggota adalah tidak adanya tempat atau basecamp untuk jalannya kegiatan, dampaknya kegiatan seperti rapat rutin atau sekedar sharing sesama pengurus dan anggota cukup terhambat dikarenakan harus mencari tempat yang nyaman atau dialihkan melalui via daring yang mengurangi agenda untuk bertemu secara langsung. Kemudian kurangnya interaksi yang terjalin juga dirasakan oleh pengurus dikarenakan memiliki kesibukan masing-masing dan kurang bisa memprioritaskan UNY E-SPORT, hal ini dapat terjadi dikarenakan ketua sempat tidak aktif dalam komunitas sehingga pengurus dan anggota kehilangan peran ketua untuk bisa mengawasi bawahannya dan memberikan keputusan terhadap kegiatan dan agenda yang akan dijalankan, sehingga menimbulkan

kebingungan diantara sesama pengurus untuk menjalankan jobdesc yang sudah diberikan.

#### **Saran**

Berdasarkan simpulan diatas maka, saran dalam penelitian ini adalah :

1. Dalam berlangsungnya proses pola komunikasi organisasi dalam komunitas UNY E-SPORT, ketua untuk dapat menjaga keharmonisan pengurus dan anggota agar dapat mencapai tujuan bersama.
2. Ketua dan pengurus perlu untuk melakukan komunikasi yang intens agar memiliki komitmen satu sama lain.
3. Untuk peneliti selanjutnya dapat mempelajari bagaimana organisasi berkomunikasi dalam komunitas agar mereka dapat melakukan penelitian tentang topik yang tidak terkait dengan penelitian ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

##### **a. Buku**

- Aw, S. (2018). *Komunikasi Organisasi. Remaja Rosdakarya. Bandung.*
- Aw, S. (2011). *Komunikasi interpersonal. Remaja Rosdakarya. Bandung.*
- Bangun, Wilson , Prof. Dr. 2012. *Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta : Erlangga*
- Cangara, Hafied. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.*
- Djamarah, Bahri Syaiful, 2004. *Pola Komunikasi Orang Tua & Anak Dalam Keluarga. Jakarta: PT. Rineka Cipta*
- Hardjana, Andre. 2016. *Komunikasi Organisasi Strategi dan Kompetensi. Jakarta : PT. Kompas Media Nusantara*
- Kriyantono, Rachmat, *Teknik Praktis Riset Komunikasi (disertai Contoh Praktis Riset Media Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran)*, Edisi ke-4, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2009-2010.
- Miles, Matthew B. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru.* Jakarta: UI-Press.
- Moleong, Lexy J., 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Dedy. 2010. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Dedy, 2013. *Komunikasi Organisasi: Strategi Meningkatkan Kinerja*

*Perusahaan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Simamora, Prietsaweny Riris T. 2021. *Komunikasi Organisasi.* Medan: Yayasan Kita Menulis
- Siregar, Robert Tua, dkk. 2021. *Komunikasi Organisasi.* Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, Uhar. (2012). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan.* Bandung: PT. Refika Aditama.
- Thoha. Miftah. (2010:52). *Perilaku Organisasi.* Penerbit : Rineka Jakarta.
- Masmuh, A. (2010). *Komunikasi Organisasi Dalam Perspektif Teori danPraktek.* Malang: UPT Penerbitan Unversitas Muhammadiyah Malang.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan).* *Metode Penelitian Pendidikan.*

##### **b. Jurnal, Thesis, Website**

- Ahdiyat, M. A., & Irwansyah. (2018). Analisis Keterlibatan Komunitas dalam Industri Permainan Daring di Indonesia. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 105–115. <https://doi.org/10.14710/interaksi.7.2.105-115>
- Arti kata komunitas—*Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online.* (n.d.). Retrieved June 29, 2022, from <https://kbbi.web.id/komunitas>
- Dihni, Vika. Azkiya (2022). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Encyclopedia of Community: From the Village to the Virtual World | David Levinson (Editor) Karen Christensen (Editor) | download.* (n.d.). Retrieved June 29, 2022, from <https://en.ids1lib.vip/book/683625/c81da>
- Encyclopedia of Networked and Virtual Organizations | Maria Manuela Cruz-cunha, Goran D. Putnik, Maria Manuela Cunha | download.* (n.d.). Retrieved June 30, 2022, from



<https://en.ids1lib.vip/book/698307/d397a>

7

- Fahmi, A. M. (2022). E-SPORT MENJADI SALAH SATU CABANG OLAHRAGA. *Jurnal Edukasimu*, 2(3), Article 3. <http://edukasimu.org/index.php/edukasimu/article/view/95>
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual (ly) athletes: Where ESportss fit within the definition of “Sport.” *Quest*, 69(1), 1–18.
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Kristanto, Kevin. Topan (2014). Pengertian E-Sports dan Jenisnya. Diakses dari <https://www.kompas.com/sports/read/2021/12/06/08200038/pengertian-e-sports-dan-jenisnya?page=all>.
- Maula, M. S. (2021). *Trend E-SPORT pada komunitas UINSA E-SPORT UIN Sunan Ampel Surabaya* [Undergraduate, UIN Sunan Ampel Surabaya]. <http://digilib.uinsby.ac.id/46814/>
- Media, K. C. (2021, December 6). *Pengertian E-Sports dan Jenisnya Halaman all*. KOMPAS.com. <https://www.kompas.com/sports/read/2021/12/06/08200038/pengertian-e-sports-dan-jenisnya>
- Puspa, Farahdilla (2022). PBESI Umumkan 66 Atlet Esports Indonesia untuk SEA GAMES di Vietnam. Diakses dari <https://www.kompas.com/sports/read/2022/03/10/14500018/pbesi-umumkan-66-atlet-esports-indonesia-untuk-sea-games-di-vietnam?page=all>.
- Rasdi, N. N., & Rusli, A. N. (2021). Playing e-sport among university students: Benefits and disadvantages. *Journal Voice of Academia*, 17(1), 73–80.
- Rothwell, G., & Shaffer, M. (2019). ESportss in K-12 and Post-Secondary Schools. *Education Sciences*, 9(2), 105. <https://doi.org/10.3390/educsci9020105>
- Scholz, T. M. (2019). A short history of ESportss and management. In *ESportss is Business* (pp. 17–41). Springer.
- Sung, M.-H., & Umar, W. (2020). A New Industry and Tax Base on Taxing ESportss in Indonesia. *Jurnal Media Hukum*, 27(2), 147–165. <https://doi.org/10.18196/jmh.20200148>