

Pola komunikasi organisasi pada UKM UMY e-sport arena (UMY e-sport)

Idham Azhar Alfarizi
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
idhamazhar.2019@student.uny.ac.id

Pratiwi Wahyu Widiarti
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
pratiwi_ww@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi organisasi pada UKM UMY E-SPORT ARENA (UMY E-SPORT). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Dalam penentuan sampel teknik yang digunakan yaitu *puposive sampling* dengan kriteria yang sudah ditentukan dan terdapat tiga orang sebagai informasi utama. Teknik keabsahan data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, serta teknik analisis data menggunakan Model Miles dan Hubberman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi yang diterapkan oleh UKM UMY E-SPORT ARENA adalah model Y. Ketua memegang peran sentral dalam semua aktivitas dan pengambilan keputusan. Namun, ketika peran ketua tidak dapat dilaksanakan, pengurus dan anggota beradaptasi dengan mengambil alih peran ketua tersebut, sehingga semua anggota memiliki peran yang setara dan tidak ada batasan di dalam UKM UMY E-SPORT ARENA. Hambatan dalam penelitian ini mencakup hambatan semantik, kurangnya peran ketua dalam UKM, dan kurangnya pertemuan langsung sebagai hambatan bagi pengurus dan anggota dalam proses komunikasi.

Kata Kunci : Pola Komunikasi, Komunikasi Organisasi, UKM UMY E-Sport Arena

Abstract

This research aims to determine organisational communication patterns in UKM UMY E-SPORT ARENA (UMY E-SPORT). This research is a qualitative descriptive study. The data collection methods used were observation, semi structured interview, and documentaion. In determining sample, the technique used was purposive sampling with predetermined criteria and there were three people as main informants. The data validity technique in this research uses source triangulation techniques, as well as data analysis techniques using Miles and Hubberman Model. The research results show that the communication pattern implemented UKM UMY E-SPORT ARENA is Y model. The chairman plays a central role in all activities and decision making. However, when the role of chairman could not be carried out, the management and members adapted by taking over the role, so that all members had equal roles and there were no restrictions in the UKM UMY E-SPORT ARENA. Barriers in this research include semantic barriers, lack of a chairman's role in UKM, and lack of direct meetings as obstacles for administrators and members in the communication process.

Keywords : Communication Patterns, Organizational Communication, UKM UMY E-Sport Arena

PENDAHULUAN

Pertumbuhan game online di Indonesia terus menunjukkan trend positif. Menurut data yang diungkapkan oleh Indonesia Esport Premier League (IESPL) pada tahun 2019, Indonesia berhasil meraih peringkat ke-12 di pasar gaming global dengan jumlah pemain aktif mencapai 62,1 juta orang, menandakan besarnya minat dan partisipasi masyarakat Indonesia dalam industri game online. Seiring pertumbuhan game online di Indonesia, saat ini game online telah membuka peluang bagi pemain game dengan serius, dimana era E-Sports hadir menggandeng pemain game untuk menjadi pemain game profesional atau yang biasa disebut pro player (Triyantama dan Santoso, 2019).

Olahraga elektronik atau Esport, bentuk olahraga yang kini tengah populer secara global. Sudah mendapatkan pengakuan secara resmi sebagai cabang olahraga yang kompetitif. Kompetisi video game terorganisir menjadi ciri khas Esport, yang dikenal sebagai olahraga virtual. Online Game Association (OGA) memperkenalkan istilah “E-Sport” pada tahun 1990. Meskipun awalnya dianggap adiktif dan konsumtif, terutama melibatkan penggunaan komputer pribadi, konsol game, dan perangkat cerdas seperti ponsel, persepsi negatif terhadap Esport mulai berubah seiring dengan diakui sebagai industri yang berkembang pesat yang berkembang pesat. Meskipun demikian, stigma negatif tetap melekat pada pandangan bahwa para pemain Esport mungkin tidak memiliki prospek masa depan yang cerah di luar dunia permainan.

Dilansir dari situs Dunia Games, sejarah E-Sport dimulai dari para mahasiswa Universitas Stanford pada tahun 1972 silam. Di mana pada masa itu para mahasiswa Stanford berkompetisi melalui game Spacewar untuk memperebutkan hadiah berupa 1 tahunan langganan gratis majalah *Rolling Stone*. Setelah itu pada tahun 1980, diselenggarakan salah satu kompetisi video game terbesar dan sudah terorganisir dengan baik, yang bertajuk Space Invader Atari. Di mana kompetisi ini tercatat sebagai kompetisi yang paling populer pada saat itu, dengan peserta yang mencapai kurang lebih 10.000 orang (Andita, 2021). Tren game online saat ini sudah banyak dikenal setiap kalangan. Dengan berkembangnya games yang semakin maju dan variatif, diiringi koneksi internet yang semakin cepat, tidak heran bahwa pengguna game online

sudah semakin banyak. Indonesia saat ini menjadi negara jumlah pemain video game terbanyak ketiga di dunia. Dilansir dari laporan *We Are Social*, mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022 (Pratiwi, 2016:23).

Sehubungan dengan tingginya permainan game online, melahirkan cabang baru yaitu *Esport*, *Electronic Sport (E-Sport)* merupakan elaborasi dari berkembangnya dunia olahraga yang didukung oleh teknologi (Kurniawan, 2020:3). *Video game* yang awalnya hanya sebagai sarana hiburan dan mengisi waktu luang, saat ini bertransformasi menjadi peluang bisnis baru di dunia digital yaitu *Esport*. *Esport* pada awalnya hadir pada tahun 1970, masa yang bisa disebut awal perjalanan industri *video game*. Komputer pada zaman itu masih jadul yang mempunyai kemampuan komputasi yang sangat lemah, kemudian seiring jalannya waktu semakin berkembang hingga dapat dimainkan menggunakan gadget terutama *smartphone*. Dikarenakan harga komputer yang kian mahal banyak dari masyarakat memilih menjadi pemain *Esport* menggunakan *smartphone*. Alasan utama selain harga *smartphone* lebih murah dari komputer, adalah lebih fleksibel mudah dibawa yang menjadikan *smartphone* kebutuhan utama yang paling penting.

Tren Esport akhir-akhir ini mendapatkan atensi dari masyarakat. Dilansir dari (*Kompas.com*, 2022), Indonesia mengirimkan perwakilan sekitar 66 atlet cabor *Esport* yang bertanding di Vietnam dalam ajang Sea Games 2022. Setiap atlet yang lolos telah melwati 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 menggarungi 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. Namun sayangnya, Timnas Indonesia belum bisa membawakan medali emas untuk Indonesia. Hal ini dapat membuka mata masyarakat bahwa Esport di Indonesia sangat berkembang dan akan melahirkan cabang Esport

lainnya kedepannya.

Era Esport di Indonesia terus berkembang pesat dengan dibentuknya suatu induk organisasi yang berhimpun di FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) dan dibawah oleh Kementrian Pemuda dan Olahara (Kemenpora), yang bernama Asosiasi Olahraga Elektronik Indonesia atau Indonesia E-Sport Association (IESPA). Hadirnya Esport saat ini, membuka peluang bagi atlet untuk berpartisipasi dalam komunitas daerah seperti di wilayah Yogyakarta. Selain itu, komunitas Esport juga muncuk di setiap universitas. Salah satunya adalah komunitas Esport UMY. Komunitas Esport UMY memiliki banyak kegiatan antara lain, turnamen yang diadakan pada stiap eventya dengan total hadiah uang senilai jutaan rupiah.

Hadirnya Esport saat ini, membuka peluang bagi mahasiswa untuk berpartisipasi dalam komunitas daerah atau UKM kampus seperti di wilayah Yogyakarta. Kampus-kampus yang berada di Yogyakarta sudah mempunya wadahnya sendiri salah satunya adalah UKM UMY E-SPORT Arena. UKM UMY E-SPORT Arena memiliki kegiatan keorganisasian dan turnamen yang diadakan setiap bulannya dengan hadiah yang cukup banyak. UKM E-Sport UMY atau biasanya disebut UMY E-SPORT Arena merupakan UKM yang dibentuk oleh tiga mahasiswa UMY pada Oktober 2021. Salah satu dari tiga mahasiswa tersebut adalah Ami, mahasiswa prodi Teknologi Informasi yang saat ini menjabat sebagai ketua UKM UMY E-SPORT Arena. Saat ini UY E-Sport memiliki tiga divisi. Salah satu divisi yang terbilang cukup aktif ialah *Mobile Legends*, karena UKM ini diberi dukungan oleh *Moonton* selaku developer game *Moble Legends*. Meski UKM ini belu lama dibentuk, UMY E-Sport sudah banyak mengikuti perlombaan dan memenangkannya.

UMY E-Sport tidak hanya didirikan untuk mewadahi minat dan bakat mahasiswa UMY dalam bermain game, tetapi juga dengan tujuan membuka peluang karir baru sabagai Professional Gamer. Langkah ini menyuusl pertumbuhan yang pesat dalam industri Esport dari tahun ke tahun. Dengan harapan bahwa UKM Esport ini mampu bersaing di tingkat industri, dan UMY Esport dapat terus maraih prestasi baik di tingkat nasional maupun internasional. Keberadaan UMY E-SPORT Arena bertumpu pada jalinan interkasi dan

komunikasi sebagai suatu organisasi, indikatornya terlihat pada padatnya kegiatan kompetisi dan atmosfer Esport yang ramai di UMY Indikator iklim Esport baik secara internal maupun eksternal. UKM UMY Esport memiliki visi, misi, dan tujuan yang sama. UMY E-SPORT dikelola dengan suatu struktur organisasi, pada struktur organisasi terdapat bagian-bagian dengan tugas dan fungsi untuk tercapainya tujuan bersama dari UKM.

Seperti banyaknya organisasi-organisasi yang lain, UMY E-Sport juga mempunyai struktur organisasi yang fungsinya untuk pengendalian, motivasi, pernyataan emosional dan informasn (Robbins & Judge, 2017). Fungsi ini memudahkan dalam pelaksanaan dan melancarkan jalanya suatu organisasi. UMY E-Sport menggunakan struktur organisasi kerja tim. Struktur kerja adalah kebutuhan untuk meningkatkan kinerja, sikap, dan loyalitas kelompok kerja. Itu terjadi ketika sekelompok orang yang mencoba untuk bekerja sama, menggunakan keterampilan mereka dan memberikan umpan balik yang konstruktif di luar konflik apapun yang dapat muncul pada tingkat pribadi atau individu.

Dari beberapa permasalahan yang terjadi, diperlukan strategi yang dapat digunakan membantu mengatasi permasalahan dan dapat membantu menemukan Pola Komunikasi pada UKM UMY E-Sport Arena, peneliti tertarik untuk mengangkat fenomena dalam penelitian ini dengan judul "Pola Komunikasi Organisasi Pada UKM E-Sport UMY (UMY E-SPORT ARENA)"

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana penelitian ini memberikan gambaran mengenai permasalahan yang diteliti secara lebih rinci, jelas dan detail. Moleong (2017:6) mendefinisikan pendekatan kualitatif merupakan bentuk penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena atau permasalahan yang terjadi dan dideskripsikan dalam bentuk kata-kata, bahasa maupun tulisan. Penelitian kualitatif ini menekankan pada kualitas dan bukan pada kuantitas data, sehingga perolehan hasil data didapatkan melalui wawancara dan observasi langsung. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif, dimana peneliti berperan sebagai pengamat yang mengamati fenomena serta gejala yang ada

kemudian mencatatnya dalam buku observasi

Settings Penelitian

Objek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pola Komunikasi Organisasi Pada UKM UMY E-SPORT ARENA (UMY E-SPORT) di Kampus Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang beralamatkan di Jalan Brawijaya, Geblegan, Tamantirto, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu Penelitian yaitu pada bulan Juli-September Tahun 2023

Sumber Data

Dalam penelitian ini sumber data utama dikumpulkan dari informan melalui teknik wawancara secara langsung di lokasi yang sudah disetujui. Pemelihan informan dalam penelitian ini yaitu: (1). Ketua Umum Organisasi yaitu Sultan Abdul Maulana Maldeary Ibrahim, (2). Sekretaris 2 UMY E-Sport yaitu Lutvi Anasta Tasya, (3). Ketua Humas yaitu Jihan Nabila. Pemelihan informan tersebut berdasarkan pada topik penelitian yaitu Pola Komunikasi Organisasi UMY E-Sport Arena.

Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, metode pengumpulan data utama yang digunakan yaitu wawancara semi terstruktur. Peneliti menggunakan teknik purposive sampling untuk mengidentifikasi informan dalam penelitian ini. Purposive sampling merupakan teknik pengumpulan sampel yang dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangan ini dipilih berdasarkan jabatan ataupun orang tersebut dianggap memiliki pengetahuan yang luas mengenai masalah yang akan diteliti (Sugiyono, 2019:133). Sedangkan metode pengumpulan data penunjan melalu observasi dan dokumentasi. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini berupa data-data dari UKM UMY E-Sport Arena.

Keabsahan Data

Untuk menghindari kekeliruan dari data yang terkumpul maka perlu dilakukan pengecekan keabsahan data yang didasarkan pada kriteria derajat kepercayaan (credibility) dengan teknik triangulasi data sumber. Wijaya (2018:120-121) menjelaskan bahwa triangulasi data merupakan teknik pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Teknik triangulasi sumber ini merupakan proses pengecekan terhadap data yang ada dan dapat digunakan sebagai pembanding. Triangulasi sumber digunakan untuk memperoleh data dari sumber yang berbeda

dengan teknik yang sama.

Analisis Data

Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman dalam buku Sugiyono (2018:246) mengungkapkan bahwa analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan pada saat pencarian data sampai dengan selesainya pengumpulan data dalam suatu periode tertentu. Dalam penelitian kualitatif terdapat 3 tahapan analisis data yaitu reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan wawancara lebih lanjut, rumusan masalah di dalam penelitian terjawab yaitu tentang Pola Komunikasi Organisasi UKM UMY E-Sport Arena sebagai berikut :

Pola Komunikasi Organisasi pada UKM UMY E-SPORT Arena

Pertukaran pesan dalam organisasi ditentukan oleh hubungan struktural antar individu, dipengaruhi oleh interaksi individu dengan aliran informasi dalam jaringan komunikasi. Sebagai perkembangan dari struktur jaringan komunikasi, pola komunikasi menjadi penentu peran individu dalam sistem komunikasi. Anggota organisasi saling berkomunikasi melalui pola komunikasi tertentu atau jaringan komunikasi. Jika jaringan komunikasi mencakup tiga saluran, yaitu komunikasi ke atas, kebawah, dan horizontal, pada pola komunikasi terdapat lima saluran, seperti roda, lingkaran, rantai, Y, dan semua arah. Penerapan pola komunikasi yang efektif di organisasi, seperti yang baik antara semua anggota, menciptakan sinergi dalam menjalankan berbagai aktivitas UKM. Dalam UKM UMY E-Sport Arena, hubungan yang erat antara pengurus dan anggota menjadi kunci kesuksesan. Seringkali, mereka terlibat dalam diskusi untuk merencanakan agenda-agenda yang diperlukan oleh mahasiswa UMY.

Meskipun rapat rutin diadakan setiap bulan, namun apabila ada pembahasan penting terkait dengan event, turnamen, atau gathering, rapat dapat diadakan kapan saja. Proses rapat atau diskusi dilakukan baik secara offline ataupun online, dengan platform seperti Google Meet, dan Zoom Meetings menjadi sarana untuk memfasilitasi komunikasi dan koordinasi antara pengurus dan anggota. Menjadwalkan

pelaksanaanya bergantung pada ketersediaan anggota dan pengurus. Saat berlangsungnya diskusi atau rapat, semua anggota diberikan kebebasan untuk menyuarakan pendapat mereka, diharapkan agar dapat memberikan ide-ide segar yang mendukung perkembangan UKM itu sendiri. Dalam pelaksanaanya, anggota diberikan keleluasaan tanpa pembatasan untuk berdiskusi bersama anggota atau pengurus. Karena itu, ketua mengadakan pertemuan atau diskusi resmi terkait kegiatan yang akan dilaksanakan, sehingga baik pengurus maupun anggota dapat memberikan kontribusi dan ide-ide inovatif terkait kegiatan tersebut.

Hambatan Komunikasi Organisasi UMY E-Sport

Salah satu faktor yang dapat menghambat proses komunikasi adalah gangguan atau *noise*. Gangguan atau hambatan adalah merupakan sebutan yang sering digunakan untuk menggambarkan berbagai macam gangguan dan hambatan dalam komunikasi antara komunikator dengan komunikan. Hambatan komunikasi organisasi pengurus dirasakan oleh kedua belah pihak yaitu pengurus dan anggota, terutama dalam jalanya kegiatan atau aktivitas UKM UMY E-Sport. Kurangnya komunikasi yang terjalin diantara sesama pengurus menyebabkan banyaknya miskomunikasi, dan kesibukan masing-masing diantara pengurus. Terutama dari ketua yang sibuk sehingga pengurus merasa kehilangan arah dikarenakan ketua adalah pilar atau peran utama dalam jalanya sebuah organisasi, dan dalam beberapa bulan kebelakang ketua memiliki jadwal yang padat karena ketua tidak hanya menjabat di UKM UMY E-Sport saja. Menurut (Siregar, Robert Tua, dkk, 2021:20) terdapat beberapa macam hambatan komunikasi, salah satu ialah: Penggunaan ekspresi yang tidak sesuai dalam proses komunikasi dapat menghadirkan hambatan linguistik yang dapat menciptakan sebuah kosa kata yang bersifat kurang jelas dan salah pengertian. Miss komunikasi adalah adanya salah faham antara kedua belah pihak dalam mencerna proses komunikasi, sehingga antara pesan yang disampaikan dan pesan yang diterima berbeda arti dan penafsirannya. Ketika seorang komunikator menggunakan teknologi untuk mengirim pesan, maka dapat menciptakan hambatan teknis. Misalnya suara yang diterima tidak jelas, sinyal video ataupun sinyal jaringan telekomunikasi melemah.

Hambatan UKM Dalam Menjaga Hubungan Antar Pengurus dan Anggota

Ketidakharmonisasian hubungan antara pengurus dan anggota merupakan permasalahan utama yang dapat menghambat organisasi dalam memanfaatkan sumber daya manusia secara efektif. Hubungan ini membutuhkan unsur kepercayaan dan pelaksanaan tanggung jawab agar terjaga di dalam Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). Pera ketua yang efektif dapat membentuk individu-individu yang berkualitas, dan individu berkualitas akan membentuk organisasi yang tangguh. Oleh karena itu, peran ketua sangat berpengaruh dalam membentuk dinamika hubungan antara pengurus dan anggota dalam suatu organisasi. Tantangan utama dari UKM UMY E-Sport adalah kelangkaan fasilitas. Keterbatasan tempat atau basecamp untuk pengurus dan anggota menghambat penyelenggaraan pertemuan, seperti rapat dan kegiatan-kegiatan lain yang seharusnya diadakan secara tatap muka. Meskipun pertemuan rutin seperti rapat dapat dijalankan secara daring, namun untuk memperkuat ikatan keakraban antara pengurus dan anggota, pertemuan langsung menjadi pertemuan.

Pola Komunikasi Organisasi UKM UMY E-Sport Arena

Pola komunikasi adalah suatu cara kerja dalam berkomunikasi yang mana mencari cara terbaik dalam proses dari penyampaian pesan oleh pemilik pesan kepada penerima pesan. Maka munculah *feedback* atau timbal balik dari proses yang dilakukan (*kajanjupustaka.com*, 2023). Berbicara mengenai pola komunikasi di dalam UKM UMY E-Sport, seluruh anggota UKM memiliki rasa kebersamaan, dengan adanya pola komunikasi yang memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sebuah kebersamaan dan keakraban diantara anggota dimana hal ini merupakan karakteristik dari UKM UMY E-Sport Arena.

Peneliti melihat bahwa bentuk pola komunikasi organisasi di UKM UMY E-Sport Arena ini adalah Pola Komunikasi Y, dimana semua anggota pola Y dapat mengirim dan menerima pesan dari dua orang lain, dan memiliki pemimpin yang jelas. Hanya satu dari tiga anggota lainnya yang dapat berkomunikasi dengan tiga anggota lainnya. Dalam kondisi seperti ini, pengurus beradaptasi dalam pengambilan keputusan untuk mengatasi peran ketua, sehingga kegiatan dan agenda sudah

ditetapkan dapat berjalan sesuai rencana. Interaksi antar sesama anggota di sini sangatlah penting dalam pembentukan pola komunikasi Y, sehingga kerjasama menjadi suatu kebutuhan dalam melaksanakan seluruh aktivitas UKM UMY E-Sport Arena.

Selain itu, UKM UMY E-Sport Arena senantiasa menyambut keterbukaan terhadap sesama anggotanya dalam berbagai hal, seperti menerima masukan dari anggota baik yang sudah lama bergabung maupun yang baru bergabung dalam UKM UMY E-Sport Arena. Komunikasi adalah elemen terpenting dalam mendukung pencapaian tujuan suatu organisasi. Dengan adanya pola komunikasi yang sudah terbentuk, akan mendorong motivasi untuk mengembangkan komunikasi yang sudah terbentuk, akan mendorong motivasi untuk mengembangkan UKM ini ke tingkat yang lebih tinggi, menyatukan niat untuk bersama-sama berjuang, dan memupuk kepercayaan satu sama lain dalam mencapai tujuan bersama melalui pencapaian prestasi yang diperoleh. Oleh karena itu, sangatlah penting bahwa komunikasi dilakukan dengan tata tertib dan bijaksana, yang dipandu oleh ketua dalam organisasi tersebut ada berbagai hal metode yang bisa diterapkan untuk mempererat hubungan antar individu, sehingga setiap orang memiliki dedikasi yang kuat, dengan dedikasi yang tinggi, peluang untuk memberikan kontribusi pada organisasi tersebut akan semakin besar.

Hambatan UKM UMY E-Sport Arena

Keterbatasan peralatan pendukung, terutama untuk memfasilitasi anggota di divisi Valorat dengan menyediakan Personal Computer (PC), menjadi kendala utama dalam upaya pengembangan UKM untuk mencapai kemajuan yang lebih tinggi. Meskipun UKM UMY E-Sport Arena telah beberapa kali mengadakan funmatch antar anggota, pelaksanaannya tidak dapat dilakukan secara reguler karena terkendala oleh keterbatasan waktu. Selain itu, kesulitan dalam menemukan tempat atau basecamp untuk melaksanakan kegiatan juga berdampak pada kelancaran acara seperti rapat rutin atau berbagi informasi antar pengurus dan anggota, yang terpaksa harus mencari tempat yang nyaman atau memindahkan kegiatan ke platform daring. Hambatan-hambatan ini dapat mengakibatkan penurunan tingkat keakraban di antara anggota dan berukarangnya interaksi antara sesama pengurus.

Berikutnya, tantangan yang dihadapi oleh pengurus dan anggota adalah kurangnya kesadaran pengurus terhadap tugas yang harus diemban sesuai dengan job yang sudah ditetapkan. Dampak dari situasi ini dirasakan oleh anggota, karena itu terakdang mereka merasa kurangnya kegiatan atau aktivitas yang diinisiasi oleh UKM UMY E-Sport Arena. Keadaan ini muncul karena pengurus dan anggota kehilangan kehadiran ketua, yang pada akhirnya memengaruhi kinerja akibat kurangnya pengawasan dari ketua. Tingkat interaksi yang minim juga dirasakan oleh pengurus karena setiap orang memiliki kesibukan masing-masing dan sulit untuk mengutamakan UKM UMY E-Sport Arena, yang pada akhirnya berdampak pada kelancaran aktivitas UKM. Meskipun terdapat batasan, karena interaksi yang paling sering terjadi dilakukan melalui platform daring. Oleh karena itu, dalam situasi tertentu, seperti saat pengurus dan anggota sibuk, muncul perasaan kurangnya interaksi di antara mereka.

Upaya mempertahankan kelangsungan UKM UMY E-Sport Arena dilakukan dengan terus melaksanakan agenda yang sudah dijelaskan tanpa menunggu keputusan dari ketua. Peran sekretaris bendahara menjadi kunci pengganti peran ketua, karena sekben yang paling aktif dalam mengurus seluruh jadwal kegiatan UKM, termasuk menyelenggarakan gathering dan turnamen yang akan dilalui secara mengkoordinasi anggota di bawahnya. Inisiatif yang diambil oleh sekben menghasilkan dampak positif dengan meraih banyak prestasi, meskipun tanpa kehadiran ketua yang optimal. Namun, pelaksanaannya terdapat kelemahan seperti kurangnya koordinasi antar divisi karena tidak adanya arahan langsung dari ketua.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil peneliti yang telah dilakukan tentang pola komunikasi organisasi pada UKM UMY E-Sport Arena maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem komunikasi organisasi di UKM UMY E-Sport Arena menerapkan pola komunikasi Y. Pola komunikasi Y menjadi jelas ketika ketua sedang sibuk dengan agenda yang padat, sehingga tidak dapat mengelola semuanya. Dalam situasi ini pengurus dan anggota dapat mengambil peran ketua dan dapat memberikan ide-ide dalam proses pengambilan keputusan.
2. Adapun hal-hal yang mendukung hambatan-

hambatan kesimpulan pada penelitian ini:

- a) UKM UMY E-Sport Arena berfungsi sebagai tempat bagi mahasiswa UMY yang tertarik dalam dunia E-Sport dan memiliki keinginan untuk berpartisipasi dalam kejuaraan sebagai perwakilan UMY melalui proses seleksi. Selain itu, UKM ini juga menjadi tempat untuk mempererat hubungan sosial antar mahasiswa yang berasal dari berbagai daerah dan fakultas
- b) Hubungan yang baik antar pengurus dan anggota terjalin karena di dalam UKM UMY E-Sport Arena seringkali dilakukan kegiatan seperti gathering, diskusi, dan rapat terkait event yang akan diadakan, baik secara offline ataupun online. Saat berlangsungnya diskusi atau rapat, seluruh anggota diberikan kebebasan untuk menyampaikan pendapat mereka, dengan harapan dapat menciptakan ide-ide yang inovatif untuk mendukung perkembangan UKM. Melalui metode komunikasi ini, terbentuk keterbukaan antara pengurus dan anggota.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, Ronald B., and George Rodman, *Komunikasi Manusia*. LTC, 2003
- Andita, I. (2021), *Perkembangan Sejarah Esport Yang Wajib Diketahui Gamer*. Duniagames.Co.Id.<https://Duniagames.Co.Id/Discover/Article/Perkembangan-Sejarah-Esport>
- Aguss, R. M., & Yuliandra, R. (2020). Persepsi Atlet Futsal Putra Universitas Teknorat Indonesia Terhadap Hipnoterapi Dalam Meningkatkan Konsentrasi Saat Bertanding. *Jurnal Penjaskesrek*, 7(2), 274-288.
- Bangun Wilson, 2012. *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Penerbit Airlangga, Jakarta
- Cangara, Hafied. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Masmuh, A. (2010). *Komunikasi Organisasi Dalam Perspektif Teori dan Praktek*. Malang: UPT Penerbitan Univesitas Muhammadiyah Malang.
- Firdaus, Ade Juliani, et al. (2021) "Tabulrasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi." 134-140.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. 1-14.
- Hardjana, Andre. 2016. *Komunikasi Organisasi Strategi dan Kompetisi*. Jakarta : PT. Kompas Media Nusantara
- Ichsanuddin, I., & Gumantan, A. (2020). Tingkat Motivasi Latihan Ukm Panahan Teknorat Selama Pandemi Covid. *Journal Of Physical Education*, I(2), 10-13.
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Joupres (Jurnal Olahrag Prestasi)*, 15(2), 61-66. <https://doi.org/10.21831/jopres.v15i2.29509>
- Mulyana, D. (2010), *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J., 2007. *Metodelogi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pratiwi, E, Y, R. (2016). *Positif Negatif Game Online* Cetakan Pe). Lppm Unhasy Tebuireng Jombang.
- Siregar, Robert Tua, dkk. 2021. *Komunikasi Organisasi*. Bandung: Widiana Bhakti Persada Bandung
- Triyantama, A. R., & Santoso, E. (2019), Model komunikasi visual pada kelompok games PUBG mobile RPX e-sport. *Medium*, 7(1), 53-70.