

**STRATEGI KOMUNIKASI PELATIH CABANG
OLAHRAGA ESPORT LOKAPALA DALAM
PENERAPAN MATERI LATIHAN
KEPADA ATLET PON SUMUT 2024**

SKRIPSI

Oleh :

M. ADAM SAUOI
1903110044

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
KONSENTRASI HUBUNGAN MASYARAKAT (HUMAS)**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2024

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

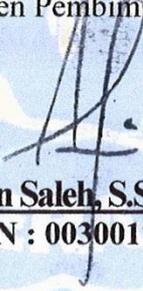
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama Lengkap : M ADAM SAUQI
N.P.M : 1903110044
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : STRATEGI KOMUNIKASI PELATIH CABANG
OLAHRGA ESPORT LOKAPALA DALAM
PENERAPAN MATERI LATIHAN KEPADA ATLET
PON SUMUT 2024

Medan, 14 September 2024

Dosen Pembimbing


Dr. Arifin Saleh, S.Sos, MSP
NIDN : 0030017402

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi


AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom
NIDN : 0127048401



Dekan,


Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, MSP
NIDN: 0030017402

BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : **M ADAM SAUQI**

N P M : 1903110044

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Pada hari, tanggal : Jumat, 11 OKTOBER 2024

W a k t u : Pukul 08.15 s/d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : **Dr. ABRAR ADHANI, M,I,Kom.**

(.....)

PENGUJI II : **Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom**

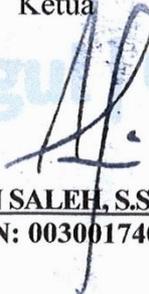
(.....)

PENGUJI III : **Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.**

(.....)

PANITIA PENGUJI

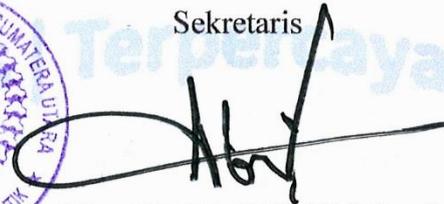
Ketua



Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP
NIDN: 0030017402



Sekretaris



Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom
NIDN: 0111117804

PERNYATAAN

Bismilahirrohmaniirrohim

Dengan ini saya, **M ADAM SAUQI**, NPM **1903110044**, menyatakan dengan sungguh-sungguh :

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia mengajukan banding menerima sanksi :

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang saya terima.

Medan, 11 Oktober 2024

Yang menyatakan,



M ADAM SAUQI

**STRATEGI KOMUNIKASI PELATIH CABANG OLAHRAGA ESPORT
LOKAPALA DALAM PENERAPAN MATERI LATIHAN KEPADA
ATLET PON SUMUT 2024**

M. ADAM SAUQI

1903110044

ABSTRAK

Strategi komunikasi adalah perencanaan dalam penyampaian pesan melalui kombinasi berbagai unsur komunikasi seperti frekuensi, formalitas, isi dan saluran komunikasi sehingga pesan yang disampaikan mudah diterima dan dipahami serta dapat mengubah sikap atau perilaku sesuai dengan tujuan komunikasi. Komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi merupakan komunikasi antara dua orang atau lebih. Komunikasi interpersonal juga sering ditemukan keberadaannya pada kegiatan olahraga. Komunikasi dalam bidang olahraga menjadi suatu proses yang dinamis di mana komunikasi terjadi secara aktif dan interaktif. Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana strategi komunikasi pelatih cabang olahraga E-Sport Lokapala dalam penerapan materi latihan kepada atlet PON Sumut 2024. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui strategi komunikasi yang digunakan pelatih cabang olahraga E-Sport Lokapala dalam penerapan materi latihan kepada atlet PON Sumut 2024. Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif kualitatif yang berarti peneliti sudah mempunyai konsep dan kerangka konseptual dengan teori vertikal horizontal milik Harold D Lasswell. Analisis data ini memakai pendekatan kualitatif menggunakan metode riset naratif, dimana analisis data ini menggunakan metode wawancara dan observasi. Hasil yang di peroleh peneliti dalam strategi komunikasi pelatih cabang olahraga E-sport lokapala dalam penerapan materi latihan kepada atlet PON Sumut 2024 ada dua poin diantaranya adalah 1. Komunikasi, 2. Keterbukaan.

Kata Kunci : Strategi komunikasi, Olahraga, E-sport lokapala, Teori Harold D Lasswell,

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Allhamdulillahirrabbi'l'alamiin puji syukur sasya panjatkan kehadiran Allah Subhanahu wata'ala yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya secara terus menerus sehingga Penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Tak lupa shalawat beriringin salam Penulis hadiahkan kepada baginda Muhammad Shallallahu alaihi wasallam yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan yang tinggi sekarang ini.

Tidak lupa pula Penulis ucapkan terimakasih kepada yang tercinta dan terkasih orang tua Penulis yang telah mendidik dan mengurus Penulis tiada henti dan tidak mengenal rasa lelah dan kata menyerah untuk mengusahakan apapun untuk anaknya sukses.

Adapaun judul skripsi ini adalah **“STRATEGI KOMUNIKASI PELATIH CABANG OLAHRAGA ESPORT LOKAPALA DALAM PENERAPAN MATERI LATIHAN KEPADA ATLET PON SUMUT 2024”** apakah sudah memperoleh hasil yang efektif, sekaligus untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Administrasi Publik (S. AP) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penulisan skripsi ini, tak terlepas pula bantua serta dukungan dari beberapa pihak. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu dan memberi dukungan yaitu:

1. Bapak Prof Dr. Agussani M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos, M.AP, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus pembimbing.
3. Bapak Dr. Abrar Adhani, S.Sos.,M.I.Kom selaku Selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Dra. Hj. Yurisna Tanjung, M.AP selaku Selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Bapak Anand Mahardika, S.Sos.,M.SP selaku Ketua Program Studi Ilmu Administrasi Publik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Dr. Jehan Ridho Izharsyah, S.Sos.,M.Si selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Administrasi Publik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh Dosen dan Staf Pegawai Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah mempermudah dan memberikan informasi-informasi terkait perkuliahan.

Akhir kepada seluruh pihak yang tidak dapat Penulis sebutkan namanya satu persatu secara langsung yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya semoga mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT, serta tidak lupa juga Penulis memohon maaf atas semua kekurangan dan kesalahan yang ada dalam penyusunan skripsi ini, semoga akan lebih baik lagi untuk kedepannya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, 27 Mei 2024

Penulis

M. ADAM SAUQI
1903110044

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II URAIAN TEORITIS	8
2.1 Strategi	8
2.2 Komunikasi	9
2.3 Strategi Komunikasi.....	11
2.4 Peran Komunikasi Pemimpinan.....	14
2.5 Olahraga E-Sport.....	16
2.6 Loka-pala.....	18
2.7 Teori Strategi Komunikasi Harold D Laswell.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Jenis Penelitian.....	23
3.2 Kerangka Konsep	24
3.3 Ddefenisi Konsep	25
3.4 Kategorisasi Penelitian.....	28
3.5 Narasumber	29
3.6 Teknik Pengumpulan Data	30
3.7 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	32
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Hasil Penelitian	34

4.1.1 Hasil Wawancara	35
4.1.2 Strategi Komunikasi Kepemimpinan Pelatih Cabang Olahraga E-Sport Lokapala.....	35
4.1.3 Penerapan Materi Latihan Terhadap Atlet PON Sumut 2024 Cabang Olahraga E-Sport Lokapala.....	44
4.2 Pembahasan.....	47
BAB V PENUTUP	49
5.1 Simpulan	49
5.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kategorisasi Penelitian.....	28
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Strategi komunikasi adalah perencanaan dalam penyampaian pesan melalui kombinasi berbagai unsur komunikasi seperti frekuensi, formalitas, isi dan saluran komunikasi sehingga pesan yang disampaikan mudah diterima dan dipahami serta dapat mengubah sikap atau perilaku sesuai dengan tujuan komunikasi. Rogers dalam Cangara (2013: 61) memberi batasan pengertian strategi komunikasi sebagai suatu rancangan yang dibuat untuk mengubah tingkah laku manusia dalam skala lebih besar melalui transfer ide-ide baru, juga membuat definisi dengan menyatakan bahwa strategi komunikasi adalah kombinasi terbaik dari semua elemen komunikasi mulai dari komunikator, pesan, saluran (media), penerima sampai pada pengaruh (efek) yang dirancang untuk mencapai tujuan komunikasi yang optimal (Cangara, 2013: 61).

Komunikasi merupakan suatu hal yang tak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu jenis komunikasi yang paling dekat dan sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari adalah komunikasi Interpersonal. Komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi merupakan komunikasi antara dua orang atau lebih yang dilakukan secara langsung baik secara verbal maupun nonverbal. Komunikasi interpersonal juga sering ditemukan keberadaannya pada kegiatan olahraga. Komunikasi dalam bidang olahraga menjadi suatu proses yang dinamis di mana komunikasi terjadi secara aktif dan interaktif. Komunikasi pada olahraga biasanya dibutuhkan antara pelatih dan

atletnya ketika berlatih maupun saat bertanding. Diantara keduanya, pelatih harus mampu menjadi komunikator yang baik dan mengerti akan apa yang dialami oleh atletnya.

Olahraga sejatinya merupakan kegiatan yang positif dalam usaha menjaga kesehatan tubuh baik secara jasmani dan rohani. Sisi positif dari olahraga diyakini dapat mengembangkan potensi-potensi pada individu melalui kegiatan permainan yang terorganisir dan kompetitif. Disamping sebagai permainan, olahraga sebagai kompetisi dimanfaatkan sebagai ladang prestasi yang pada puncaknya juga dapat dijadikan profesi untuk mereka yang berminat dan menekuninya.

Dalam olahraga juga perlu dipahami, ada olahraga yang melibatkan fisik seperti sepak bola atau bola basket. Ada juga olahraga yang tidak melibatkan fisik melainkan mental untuk pemikiran strategis, keterampilan taktis, reaksi cepat, dan konsentrasi tinggi contohnya sebagai olahraga e- Sports lokapala. Electronic Sports atau esports khususnya di Indonesia sudah diakui sebagai salah satu cabang olahraga nasional dan masuk dalam Undang- Undang No.3/2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dan Peraturan Pemerintah No.16 tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan. Organisasi olahraga di Indonesia diorganisir oleh lima orang, Eddy Lim, Prana Adisapoetra, Erwin, Richard, Permana dan Terry. Pada 2013, kelima orang ini mendirikan organisasi esports bernama Persatuan Olahraga Elektronik Indonesia atau Indonesian Electronic Sports Association (IeSPA). Organisasi tersebut kemudian berkembang menjadi 12 provinsi di Indonesia, termasuk Papua Barat. Pada tahun 2018, saat Asian Games, e- Sports pertama kali diselenggarakan di Indonesia.

Sebagai cabang olahraga baru, e- Sports akan dipertandingkan secara online dalam pekan olahraga nasional sumatera utara 2024 mendatang, salah satunya adalah olahraga e- Sports Lokapala. Lokapala adalah permainan yang terinspirasi dari mitologi dan budaya Indonesia. Dalam permainan ini, pemain bergabung dalam tim untuk bertarung melawan tim lawan dalam sebuah arena. Setiap pemain memilih karakter yang memiliki keterampilan dan kemampuan unik yang dapat digunakan dalam pertempuran. Tujuannya adalah untuk menghancurkan markas lawan sambil melindungi markas sendiri. Seperti e-sports lainnya, Lokapala juga memiliki komunitas yang besar dan turnamen yang diadakan secara teratur. Para pemain yang berkompetisi dalam turnamen e-sports Lokapala berusaha untuk memenangkan hadiah-hadiah yang ditawarkan serta membangun reputasi mereka sebagai pemain terbaik. Dengan demikian, Lokapala adalah contoh olahraga e-sports yang berasal dari Indonesia dan memiliki basis penggemar yang kuat di dalam negeri.

Lokapala adalah salah satu game bergenre MOBA yang dapat ditemukan dalam google play dan dapat dimainkan melalui smart phone dengan basis operasi android. MOBA sendiri merupakan kependekan dari Multiplayer Online Battle Arena. Game dengan genre MOBA saat ini sedang menjadi kegemaran banyak pencinta game karena sesuai artinya game ini memberikan pengalaman permainan pertempuran dalam suatu arena. Game MOBA biasanya dimainkan oleh beberapa pemain yang terhubung secara online sehingga keseruan saat memainkan game lebih terasa.

Untuk itu dalam hal pembinaan atletnya akan berbeda dengan pembinaan atlet pada cabang olahraga lainnya. Misalnya pada cabang olahraga renang dimana dalam membentuk dan membina atlet, dalam sesi latihan atlet bisa datang langsung ke lokasi dan pembinaan dilakukan secara tatap muka (face to face) oleh pelatih. Sementara untuk atlet e-Sports, pembinaan dan pemberian materi atlet bisa dilakukan secara online dan memiliki strategi komunikasi tertentu.

Dalam hal ini peneliti membutuhkan adanya strategi komunikasi untuk mengetahui bagaimana pelatih menerapkan materi latihan kepada atlet PON Sumut 2024 dalam cabang olahraga e- Sports Lokapala itu sendiri. Dalam penerapan materi latihan kepada atlet PON Sumut 2024 cabang e- Sports Lokapala, peneliti mengharapkan menemukan strategi komunikasi pelatih dalam penerapan materi latihan tersebut.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori atasan dan bawahan milik Harold D Laswell yang menjelaskan bahwa komunikasi organisasi adalah hubungan antar dalam organisasi baik secara vertikal (atasan kebawahan) maupun horizontal (staf dengan staf), organisasi yang dimaksud disini merupakan Olahraga e- Sports Lokapala antara pelatih sebagai atasan dan pemain sebagai bawahan.

Dalam penelitian strategi komunikasi ini, peneliti menyadari adanya pesan-pesan komunikasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan strategi komunikasi menurut Harold D Lasswell. Dalam penelitian ini menurut model komunikasi milik Harold D Lasswell vertikal dan horizontal, yang akan peneliti teliti adalah bagaimana strategi komunikasi pelatih dalam penerapan materi latihan antara

pelatih ke atlet PON Sumut 2024 dalam cabang e- Sports Lokapala sehingga terciptanya kualitas dan skill yang baik. Maka itu peneliti memutuskan melakukan penelitian yang berjudul “ STRATEGI KOMUNIKASI PELATIH CABANG OLAHRAGA E-SPORT LOKAPALA DALAM PENERAPAN MATERI LATIHAN KEPADA ATLET PON SUMUT 2024.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana strategi komunikasi pelatih cabang olahraga E-Sport Lokapala dalam penerapan materi latihan kepada atlet PON Sumut 2024 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui strategi komunikasi yang digunakan pelatih cabang olahraga E-Sport Lokapala dalam penerapan materi latihan kepada atlet PON Sumut 2024.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian dapat dijadikan sebagai petunjuk dan bahan perbandingan serta masukan bagi organisasi olahraga E-Sport Lokapala lainnya yang ingin mengembangkan strategi komunikasi yang baik. Penelitian ini juga bermanfaat agar menambah pengetahuan dalam bidang penelitian

strategi komunikasi pelatih cabang olahraga E-Sport Lokapala, penelitian ini diharapkan dapat jadi rujukan untuk para peneliti-peneliti berikutnya.

2. Manfaat Teoritis

- Bagi UMSU, diharapkan dapat memberikan manfaat dan pengetahuan dalam menambah reverensi bacaan dilingkungan pendidikan UMSU berupa ilmu pengetahuan dalam bidang olahraga E-Sport.
- Bagi mahasiswa, diharapkan penelitian ini bisa memberikan pengetahuan juga bisa menjadi pedoman dalam melakukan penelitian - penelitian kedepannya terkhusus dalam penelitian Riset Naratif.
- Bagi Masyarakat, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan informasi dalam bidang olahraga E-sport Lokapala.

1.5 Sistematika Penelitian

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah, teratur, dan sistematis maka perlu dibuat sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan Dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I Merupakan bab pendahuluan yang mencakup; latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II Dalam bab ini peneliti menguraikan mengenai uraian teoritis yang di dalamnya menjelaskan tinjauan pustaka mengenai strategi komunikasi, olahraga E-Sport Lokapala serta peran komunikasi kepemimpinan.

BAB III Dalam bab ini peneliti menguraikan perihal persiapan dari pelaksanaan penelitian mengenai jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep kategorisasi penelitian, informan dan narasumber, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, lokasi dan waktu penelitian.

BAB IV Pada bab ini peneliti menjelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasan

BAB V Pada bab ini yaitu penutup, menjelaskan tentang Kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan pembahasan.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Strategi

Kata strategi berasal dari bahasa Yunani klasik yaitu “stratus” yang artinya tentara dan kata “agein” yang berarti memimpin. Dengan demikian strategi dimaksudkan adalah memimpin tentara. Lalu muncul kata strategos yang artinya pemimpin tentara pada tingkat atas. Jadi, strategi adalah konsep militer yang bisa diartikan sebagai seni perang para jenderal (*The Art of General*), atau suatu rancangan terbaik untuk memenangkan peperangan (Onong, 2013:300). Untuk mencapai tujuan tersebut strategi komunikasi harus dapat menunjukkan bagaimana operasionalnya secara taktis harus dilakukan dalam arti kata bahwa pendekatan bisa berbeda sewaktu-waktu bergantung dari situasi dan kondisi. (Pada et al., 2009).

Secara bahasa istilah strategi diartikan sebagai siasat, kiat atau cara. Sedangkan secara lebih luas strategi diartikan sebagai suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional yang disebut Strategi adalah langkah-langkah berisikan program-program indikatif untuk mewujudkan visi dan misi. Terdapat banyak pakar yang mengemukakan pendapatnya tentang pengertian strategi, diantaranya Daft (2002 : 307), mengemukakan hal berikut ini : “Strategi merupakan rencana tindakan yang menjabarkan alokasi sumberdaya dan aktivitas-aktivitas untuk menanggapi lingkungan membantu mencapai sasaran atau tujuan organisasi” (Wulandari, 2017).

Strategi komunikasi merupakan penentu berhasil tidaknya kegiatan komunikasi. R. Wayne Pace, Brent D. Peterson, dan M. Dallas Burnett dalam Effendy (1990: 32-33) mengemukakan tujuan sentral sebuah strategi komunikasi, yaitu: (1) To secure understanding, yaitu memastikan bahwa komunikan mengerti pesan yang disampaikan komunikator; (2) To establish acceptance, yaitu membina pesan yang diterima komunikan; dan (3) To motivate action, yaitu memotivasi kegiatan agar dilakukan. Suatu strategi adalah pendekatan secara keseluruhan yang berkaitan dengan pelaksanaan gagasan, perencanaan dan eksekusi sebuah aktivitas dalam kurun waktu tertentu. Menurut Rangkuti, strategi adalah alat untuk mencapai tujuan (Pada et al., 2009).

2.2 Komunikasi

Komunikasi merupakan bagian terpenting dalam hidup manusia. Dengan berkomunikasi manusia dapat saling berhubungan satu sama lain baik secara langsung maupun melalui media, baik dalam kehidupan sehari-hari di rumah, di tempat kerja, di sekolah, di masyarakat maupun dimana saja kita berada. Setiap manusia terlibat komunikasi, sehingga terjalin hubungan antara satu sama lain.

Komunikasi memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi merupakan alat untuk memodifikasi perilaku, mempengaruhi perubahan, menyebarkan informasi dan sarana untuk mencapai tujuan. Komunikasi yang melibatkan dua orang atau lebih akan berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dibahas. Kesamaan bahasa belum tentu akan menimbulkan makna yang sama antara komunikator dengan komunikan.

Komunikasi yang efektif akan terjadi apabila pesan yang disampaikan memiliki kesamaan makna, sehingga menghasilkan umpan balik yang baik.

Thariq dan Akhyar menjelaskan bahwa komunikasi adalah proses berbagi makna melalui perilaku verbal dan nonverbal. Segala perilaku dapat disebut komunikasi jika melibatkan dua orang atau lebih (Thariq et al., n.d.).

Corry Novrica menjelaskan bahwa komunikasi menjadi semacam jembatan penghubung antara manusia dengan lingkungannya dan manusia dengan dirinya sendiri. Dengan kata lain tanpa adanya komunikasi, interaksi antar manusia tidak akan terjadi. Komunikasi mempunyai dua sifat umum, yaitu langsung dan tidak langsung. Komunikasi langsung berupa proses tatap muka (face to face) antara manusia satu dengan manusia lain. (Novrica & Sinaga, 2017)

Berbagai macam komunikasi yang dikemukakan orang untuk memberikan batasan terhadap apa yang dimaksud dengan komunikasi, sesuai dari sudut mana mereka memandangnya. Tentu saja masing-masing definisi tersebut ada benarnya dan tidak salah karena disesuaikan dengan bidang dan tujuan mereka masing-masing. Berikut ini disajikan beberapa dari definisi tersebut untuk melihat keanekaragamannya yang berguna untuk menarik pengertian yang umum dari komunikasi.

Menurut Widjaya (2000:13), komunikasi ialah meliputi suatu proses penyampaian pesan agar diterima dengan baik oleh penerimanya. Oleh karena itu dibutuhkan media penyampaian pesan sebagai perantara dan dibutuhkan pula pada waktu yang tepat untuk menjamin keakuratan informasinya. Pada perusahaan

komunikasi digunakan sebagai sarana memotivasi, memberikan perintah dan menciptakan suasana yang kondusif.

Menurut Everett M. Rogers dan Lawrence Kincaid dalam buku Wiryanto (2005:6) menyatakan bahwa komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi antara satu sama lain, yang pada gilirannya terjadi saling pengertian yang mendalam. Definisi komunikasi secara umum adalah suatu proses, penyampaian pesan atau informasi dari komunikator kepada komunikan yang terdapat pesan didalamnya sehingga menghasilkan feedback

2.3 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi merupakan perencanaan dan manajemen dalam mencapai satu tujuan. Sedangkan proses menilai komunikasi dapat dipelajari menggunakan model-model komunikasi, dalam kegiatan komunikasi ini terdapat efek dari proses komunikasi yang digunakan dalam mempelajari model komunikasi. Strategi komunikasi “strategi pada hakikatnya adalah perencanaan (planning) dan manajemen (management) untuk mencapai tujuan. Tetapi untuk mencapai tujuan tersebut, strategi tidak berfungsi sebagai peta jalan yang menunjukkan arah saja, melainkan harus menunjukkan bagaimana taktik operasionalnya. Strategi komunikasi merupakan awal dari perencanaan suatu kegiatan dengan menggunakan berbagai analisis terlebih dahulu” (Efendi dalam Siregar, 2017, p. 19).

Faustyna menjelaskan bahwa strategi komunikasi mendefinisikan khalayak sasaran, berbagai Tindakan yang akan dilakukan, mengatakan bagaimana khalayak sasaran akan memperoleh manfaat berdasarkan sudut pandangnya, dan bagaimana khalayak sasaran yang lebih besar dapat di jangkau secara lebih efektif. Strategi komunikasi menggambarkan sebuah arah yang mendukung oleh berbagai sumber daya yang ada.(Faustyna, 2022)

Arifin Saleh menjelaskan bahwa strategi komunikasi menjadi bagian penting bagi perusahaan dalam pengelolaan berbagai program kegiatan. Kegiatan yang telah diterapkan harus dikomunikasikan dengan baik sebagai bentuk tanggung jawab kepada pemangku kepentingan dan masyarakat, serta untuk target pemberdayaan masyarakat.(Saleh & Sihite, 2020).

Menurut (Liliweri, 2011 dalam Lubis et al., 2021) ada lima tujuan strategi komunikasi, yaitu: (1) mengumumkan, yaitu pemberitahuan tentang kekuatan dan kualitas informasi yang ingin disampaikan, (2) memotivasi, yang dapat dijadikan tujuan agar seseorang dapat melakukan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pesan, (3) mendidik, yaitu mendidikmelalui pesan yang disampaikan, (4) menginformasikan, yaitu menyebarkan informasi, dan yang terakhir (5) mendukung pengambilan keputusan, yaitu sebagai pendukung seseorang dalam mengambil keputusan.

Selain tujuan strategi komunikasi, ada juga empat faktor penting yang harus diperhatikan dalam menyusun strategi komunikasi :

- 1) Mengenali khalayak, khalayak itu aktif sehingga antara komunikator dengan komunikan bukan saja terjadi saling hubungan, tetapi juga saling mempengaruhi.
- 2) Menyusun pesan, yaitu menentukan tema dan materi. Syarat utama dalam mempengaruhi khalayak dari pesan tersebut ialah mampu membangkitkan perhatian. Awal efektifitas dalam komunikasi ialah bangkitnya perhatian dari khalayak terhadap pesan-pesan yang di sampaikan.
- 3) Menetapkan metode, dalam hal ini metode penyampaian yang dapat di lihat dari dua aspek : menurut cara pelaksanaannya dapat diwujudkan dalam dua bentuk yaitu, metode redundancy dan canalizing. Metode redundancy adalah cara mempengaruhi khalayak dengan jalan mengulang-ulang pesan pada khalayak. Metode canalizing yang mempengaruhi khalayak untuk menerima pesan yang disampaikan, kemudian secara perlahan-lahan merubah sikap dan pola peikirannya ke arah yang kita kehendaki.
- 4) Pemilihan media komunikasi, kita dapat memilih salah satu gabungan dari beberapa media, bergantung pada tujuan yang dicapai, pesan yang disampaikan dan teknik yang diperlukan, karena masing-masing medium mempunyai kelemahan-kelemahannya tersendiri sebagai alat (Siregar, 2017, p. 21)

2.4 Peran Komunikasi Pemimpin

Salah satu ciri yang harus dimiliki dari seorang pemimpin ialah kemampuan dalam berkomunikasi secara efektif, tahu mengenai hal yang harus dikatakan sebagai seorang pemimpin, seperti yang diungkapkan oleh (Danim dalam Tonapa, 2013), “pemimpin yang modern adalah mereka yang mampu menciptakan suasana berkomunikasi yang kondusif. Seorang pemimpin harus mengadakan komunikasi dengan bawahannya untuk tujuan-tujuan tertentu, menyampaikan informasi, mengubah perilaku bawahan atau mengarahkan perilaku-prilaku yang sesuai dengan harapan”.

Dalam organisasi baik berorientasi komersial atau sosial komunikasi Lembaga maupun organisasi akan meliputi empat fungsi, yaitu :

1) Fungsi Regulatif

Fungsi ini sangat berkaitan mengenai peraturan-peraturan yang ada di organisasi maupun Lembaga, ada dua hal yang berpengaruh dalam fungsi regulatif, yaitu: atasan maupun orang-orang yang berada dalam tataran manajemen yaitu mereka yang memiliki hak untuk mengatur semua informasi yang akan disampaikan. Selain itu mereka juga mempunyai hak dalam memberikan perintah, biasanya dalam struktur organisasi mereka merupakan barisan paling atas sehingga perintah yang diberikan dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya. Dimana yang berarti bawahan memerlukan kepastian dalam peraturan-peraturan mengenai pekerjaan yang boleh dan tidak boleh untuk dilaksanakan.

2) Fungsi Informatif

Suatu organisasi dapat dilihat sebagai pemrosesan informasi dimana seluruh anggota yang ada di organisasi berharap dapat memperoleh informasi yang lebih banyak, informasi yang di terima memungkinkan anggota dalam menyelesaikan pekerjaan secara lebih teliti dan tepat waktu, informasi merupakan kebutuhan bagi semua orang, perbedaan dalam suatu organisasi yaitu orang-orang dalam tatanan manajemen membutuhkan informasi dalam membuat kebijakan organisasi, dan berguna dalam mengatasi konflik yang terjadi dalam organisasi.

3) Fungsi Intergrative

Suatu organisasi maupun perusahaan pastilah menyediakan saluran yang memungkinkan untuk karyawan agar dapat menyelesaikan tugas dengan baik, ada dua saluran komunikasi, yaitu : komunikasi formal dimana merupakan penerbitan khusus dalam organisasi seperti newsletter, bulletin) maupun laporan kemajuan yang terjadi dalam organisasi. Komunikasi informal yaitu percakapan antarpribadi selama jam istirahat kerja, maupun kegiatan darmawisata, aktivitas ini akan menimbulkan kegiatan berpartisipasi yang lebih besar kepada karyawan, bagaimana perilaku orang-orang dalam berbagi informasi ataupun gagasan di organisasi, oleh karena itu kita perlu memahami style atau gaya seseorang dalam berkomunikasi.

4) Fungsi Persuasive

Mengatur suatu organisasi kekuasaan dan kewenangan tidak akan membawakan hasil yang diharapkan, maka banyak pemimpin yang mempersuasi bawahannya daripada memberi perintah, agar menghasilkan pekerjaan yang sukarela oleh karyawan, hal ini dilakukan agar menghasilkan kepedulian yang lebih besar dibandingkan pemimpin yang selalu memperlihatkan kekuasaan dan kewenangannya saja.

5) Gaya Komunikasi Kepemimpinan

Gaya komunikasi pemimpin yaitu mampu mengendalikan yang ditandai dengan adanya suatu kehendak dalam membatasi, mengatur perilaku, pikiran dan tanggapan. Orang yang menggunakan gaya komunikasi dikenal dengan nama komunikator satu arah (Ningrum, 2013).

2.5 Olahraga E-Sport

Olahraga elektronik atau yang lebih dikenal dengan nama E-Sports (Electronic Sports) adalah salah satu jenis olahraga yang menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, telepon pintar, atau konsol gim sebagai medianya. Dalam perkembangannya, E-Sport tidak hanya sebuah olahraga melainkan telah berkembang menjadi hobi, style, bahkan sebagai tempat menghasilkan uang. Hal ini terbukti dengan diperkirakan terdapat 62,1 juta pemain gim E-Sports di seluruh Indonesia.

Perkembangan E-Sport di Indonesia menunjukkan hasil yang positif. Berbagai turnamen baik dari swasta maupun pemerintah seperti Piala Presiden E-Sports diselenggarakan. Banyak juga tim-tim dari Indonesia yang berkandah tak

hanya di tingkat nasional bahkan sampai ke tingkat dunia. Selain itu, berkembangnya berbagai macam genre gim juga mendukung perkembangan E-Sport di Indonesia seperti MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), FPS/ TPS (*First Person Shooter – Third Person Shooter*), Battle Royale, Racing & Sports, Auto Battler, CCG (*Collectible Card Games*), RTS (*Real Time Strategy*), Fighting Games, dan genre-genre lainnya.

Perkembangan E-Sports di Indonesia juga tidak lepas dari peran pemerintah. Terbentuknya PBESI (Pengurus Besar Esports Indonesia) merupakan salah satu bentuk dari dukungan pemerintah. Dengan adanya PBESI di bawah naungan KONI, diharapkan dapat terus memajukan dunia E-Sports Indonesia.

E-Sports atau elektronik sport adalah olahraga elektronik yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif (individual maupun per-grup/tim). Perkembangan eSports di Indonesia dibuktikan dengan dibentuknya IeSPA (Indonesia e-Sports Association). IeSPA merupakan asosiasi yang dibentuk oleh pemerintah yang bertugas untuk meregulasi eSports di Indonesia. IeSPA secara resmi dibentuk pada 1 April 2013 untuk menjadi perwakilan bagi para pemain dan penggiat eSports di Indonesia untuk menyalurkan aspirasi, prestasi, dan prestasi mereka. IeSPA secara resmi dikukuhkan pada 24 Juni 2014 oleh FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) bertempat di Gedung Serba Guna Senayan, Jakarta.

IeSPA adalah asosiasi e-Sports Indonesia yang ingin membina dan memajukan olahraga digital di Indonesia. Asosiasi ini akan menjadi wadah komunitas gamer Indonesia, yang tertarik untuk mengembangkan dan ingin

mencapai prestasi tertinggi di e-Sports. Awal berdirinya IeSPA diprakasai oleh komunitas gaming dari beberapa kalangan, baik dari provider game, forum game, dan beberapa klan gaming di Indonesia. IeSPA (Indonesia e-Sports Association) atau Asosiasi e-Sports Indonesia dimulai dari sebuah ide dan gagasan terinspirasi dari perkembangan industri e-Sports di dunia yang berkembang dengan pesat sejak tahun 2000-an. Kegiatan gaming yang awalnya hanya sekedar hobi berkembang menjadi sebuah industri yang menjanjikan bagi seluruh stakeholders didalamnya.

Sebagai cabang olahraga baru, e- Sports akan dipertandingkan secara online. Untuk itu dalam hal pembinaan atletnya akan berbeda dengan pembinaan atlet pada cabang olahraga lainnya. Misalnya pada cabang olahraga renang dimana dalam membentuk dan membina atlet, dalam sesi latihan atlet bisa datang langsung ke lokasi dan pembinaan dilakukan secara tatap muka (face to face) oleh pelatih. Sementara untuk atlet e-Sports, pembinaan atlet bisa dilakukan secara online dan memiliki pola komunikasi tertentu.

2.6 Lokapala

Lokapala adalah game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dikembangkan oleh Anantarupa Studios. Game ini memadukan elemen-elemen mitologi dan budaya Indonesia dengan mekanika permainan yang umum ditemukan dalam genre MOBA. Lokapala mulai dikembangkan oleh Anantarupa Studios pada tahun-tahun awal 2010-an. Mereka memiliki visi untuk membuat game yang memadukan budaya dan mitologi Indonesia dengan genre yang populer, seperti MOBA.

Anantarupa Studios secara resmi mengumumkan Lokapala pada tahun 2017. Pengumuman ini menarik perhatian penggemar game di Indonesia dan juga di luar negeri, karena sedikitnya representasi budaya Indonesia dalam industri game. Setelah pengumuman, Lokapala melalui tahap alpha dan beta testing untuk mengumpulkan umpan balik dari pemain dan menguji stabilitas serta keseimbangan permainan. Lokapala merilis versi beta tertutup pada tahun 2019. Ini adalah langkah penting dalam pengembangan game, di mana pemain bisa mendapatkan akses terbatas untuk mencoba permainan dan memberikan masukan.

Pada tahun 2020, Anantarupa Studios merilis beta terbuka untuk Lokapala. Ini memungkinkan lebih banyak pemain untuk mencoba permainan dan memberikan umpan balik lebih lanjut. Tim pengembang terus bekerja keras untuk meningkatkan Lokapala dengan memperbaiki keseimbangan permainan, menambahkan konten baru, dan memperbarui fitur-fitur yang ada. Lokapala diharapkan menjadi salah satu game yang membanggakan Indonesia dalam industri game global, sambil juga memperkenalkan mitologi dan budaya Indonesia kepada pemain di seluruh dunia.

Bagi yang belum tahu Lokapala : *saga of the six realms* adalah game E-Sport pertama Indonesia bergenre “*multiplayer online Battle arena*” atau sering dikenal dengan MOBA, Yang baru dirilis pada 2020 lalu. Uniknya nama Lokapala berasal dari bahasa Sansekerta yakni “Loka” Yang berarti dunia, dan pala yang artinya “penjaga”.

Lokapala menjadi satu-satunya game lokal yang ikut serta pada eksibisi PON XX Papua kemarin. Keunikan Lokapala tidak hanya dari namanya saja, namun juga tampilannya. Pasalnya, game buatan lokal ini dilengkapi dengan berbagai unsur kebudayaan khas Indonesia, baik dari item, nama tempat, hingga para ksatria asli Indonesia. Beberapa kesatria atau hero di game Lokapala : *saga of The six realms* terinspirasi dari Gatot kaca, Gajah Mada, dan Raden Wijaya. Bahkan, Lokapala juga menghadirkan beberapa makhluk mitologi lainnya, seperti garuda hingga Barong.

Menariknya lagi, Lokapala : *saga of The six realms* juga menjadi satu-satunya game E-Sport Yang mengenalkan kembali budaya dan sejarah Indonesia, yang mungkin sudah dilupakan oleh generasi millennial. Sehingga, diharapkan permainan game lokal buatan Indonesia ini dapat membentuk karakter anak bangsa.

2.7 Teori Strategi Komunikasi Harold D Laswell

Dalam strategi komunikasi perlu mempertimbangkan berbagai komponen dalam komunikasi karena komponen-komponen itulah yang mendukung jalannya proses komunikasi yang sangat rumit. Selain komponen-komponen komunikasi, hal lain yang juga harus menjadi bahan pertimbangan adalah faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi serta hambatan-hambatan komunikasi. Harold Lasswell yang menyatakan bahwa cara yang terbaik untuk menerangkan kegiatan strategi komunikasi, maka segala sesuatunya Harus dipertautkan dengan komponen-komponen yaitu “*Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect*”. Komponen-komponen komunikasi tersebut adalah komunikator, pesan, medium,

khalayak dan efek. Komponen pernyataan, efek apa yang diharapkan mengandung pula pertanyaan “*When*”, “*How*” dan “*Why*”. Efek yang diharapkan dalam proses komunikasi bisa berjenis-jenis, antara lain: menyebarkan informasi, melakukan persuasi (*behavior change*), melaksanakan instruksi. Cara berkomunikasi (*how to communicate*) dapat berupa: komunikasi tatap muka atau komunikasi bermedia.

Paradigma Laswell tersebut menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan, yakni (Effendy, 2015 : 6) :

1. Komunikator (*communicator, source, sender*)
2. Pesan (*message*)
3. Media (*channel, media*)
4. Komunikan (*communicant, communicate, receiver, recipient*)
5. Efek (*effect, impact, influence*)

Jadi, berdasarkan paradigma Laswell tersebut, dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu (Cangara, 2011 : 22).

Harold Laswell dalam Mulyana (2007) juga mengemukakan bahwa fungsi komunikasi antara lain :

- a. Manusia dapat mengontrol kemampuannya
- b. Beradaptasi lingkungan tempat mereka berada.
- c. Melakukan transformasi warisan sosial kepada generasi berikutnya.

Berpijak pada fungsi komunikasi dalam kehidupan masyarakat, dapat dikatakan bahwa komunikasi tidak bisa lepas dari kehidupan manusia, karena komunikasi adalah salah satu komponen penting yang akan selalu ada dalam kehidupan manusia sehari-hari. Dengan kata lain, melalui komunikasi manusia dapat mengembangkan dirinya dengan berabagi informasi yang diperolehnya. Selain itu ada beberapa pihak menilai bahwa dengan komunikasi yang baik, hubungan antarmanusia dapat dipelihara kelangsungannya. Sebab, melalui komunikasi dengan sesama manusia kita bisa memperbanyak sahabat, memperbanyak rezeki, memperbanyak dan memelihara pelanggan (customers), dan juga memelihara hubungan yang baik antara bawahan dan atasan dalam suatu organisasi. Pendek kata komunikasi berfungsi menjembatani hubungan antar manusia dalam bermasyarakat. (Cangara, 2011 : 59).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang berarti peneliti sudah mempunyai konsep dan kerangka konseptual. Penelitian dengan pendekatan kualitatif menekankan analisis proses dari proses berpikir secara induktif yang berkaitan dengan dinamika hubungan antar fenomena yang di amati, dan senantiasa menggunakan logika ilmiah.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat populasi atau objek tertentu. Penelitian ini menggambarkan objek penelitian melalui wawancara mendalam terhadap informan atau narasumber, sehingga dapat ditemukan gambaran bagaimana strategi komunikasi pelatih cabang olahraga E-Sport Lokapala dalam penerapan materi latihan kepada atlet PON Sumut 2024.

Penelitian kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan dalam mengungkapkan permasalahan dalam kehidupan kerja organisasi pemerintah, swasta, kemasyarakatan, kepemudaan, perempuan, olahraga, seni, dan budaya, sehingga dapat dijadikan suatu kebijakan untuk di laksanakan demi kesejahteraan bersama.

Penelitian kualitatif bertujuan mengembangkan konsep sensitivitas pada masalah yang di hadapi, menerangkan realitas yang berkaitan dengan penelusuran

teori dari bawah (grounded theory) dan mengembangkan pemahaman akan satu atau lebih dari fenomena yang dihadapi (Gunawan, 2013: 80).

3.2 Kerangka Konsep

Zakariah M.A. et al. (2020:14), menyatakan bahwa kerangka konsep adalah hubungan antara konsep yang dibangun berdasarkan hasil-hasil studi empiris terhadap sebagai pedoman dalam melakukan penelitian. Konsep merupakan abstraksi yang terbentuk oleh generalisasi dari hal hal yang khusus. Oleh karena itu konsep merupakan abstraksi, maka konsep tidak dapat langsung di amati dan diukur melalui konstruk yang dikenal dengan istilah variabel. Konsep dimaksudkan untuk menjelaskan hal-hal penting dan teoretis dalam penelitian, yang tujuannya adalah untuk menjelaskan hal-hal yang masih bersifat abstrak. Dari uraian diatas maka kerangka konsep dapat digambarkan sebagai berikut :

Bagan 1. Kerangka Konsep



3.3 Defenisi Konsep

Defenisi konsep yaitu serangkaian pernyataan, gagasan, atau ide yang saling berkaitan mengenai suatu peristiwa atau kejadian dan dapat menjadi sebuah petunjuk atau dasar dalam melakukan sebuah penelitian, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa konsep adalah suatu rancangan, suatu ide atau pengertian yang diabstrakkan dari adanya suatu peristiwa yang konkret, merupakan gambaran mental dari sebuah proses, objek, atau apapun itu yang ada di luar bahasa yang akal gunakan agar dapat memahami hal-hal lainnya.

Berdasarkan kerangka konsep di atas maka didefenisikan konsep dalam penelitian ini, yaitu :

a. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi pada hakikatnya ialah sebuah perencanaan dan manajemen komunikasi dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Bidang ini harus disusun secara mengalir, sehingga dalam oprasionalnya dapat disesuaikan dengan kondisi atau faktor yang berpengaruh, untuk mencapai tujuan komunikasi yang efektif seseorang yang melaksanakan strategi komunikasi wajib memiliki pemahaman tentang sifat komunikasi dan pesan, guna dapat menentukan sebuah media yang akan diambil dan teknik komunikasi yang akan ditetapkan.

b. Pelatih

Pelatih adalah seseorang yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam suatu bidang tertentu, yang bertanggung jawab untuk mengajar,

membimbing, dan melatih individu atau tim dalam mencapai tujuan tertentu. Pelatih bisa berada di berbagai bidang, seperti olahraga, bisnis, kehidupan pribadi, dan banyak lagi. Di dunia olahraga, pelatih adalah individu yang bertanggung jawab atas pengembangan dan kinerja atlet atau tim. Mereka merencanakan latihan, mengajarkan keterampilan teknis dan taktis, memotivasi atlet, serta memberikan dukungan emosional dan psikologis. Pelatih juga memainkan peran penting dalam merencanakan strategi pertandingan, menganalisis lawan, dan mengambil keputusan selama kompetisi. Secara umum, peran pelatih adalah untuk membimbing dan membantu individu atau tim dalam mencapai potensi tertinggi mereka.

c. E-Sport Lokapala

Esports Lokapala adalah kompetisi yang melibatkan pemain profesional atau tim yang bersaing dalam permainan Lokapala. Turnamen esports Lokapala sering diadakan di berbagai tingkat, mulai dari kompetisi lokal hingga turnamen internasional yang besar. Para pemain esports Lokapala seringkali memiliki keterampilan yang sangat tinggi dalam permainan, dan mereka memanfaatkan pemahaman mendalam tentang mekanika permainan dan strategi untuk bersaing di tingkat tertinggi. Dalam permainan Lokapala, pemain membentuk tim dengan pemain lainnya untuk bertarung melawan tim lawan dalam arena pertempuran. Setiap pemain mengendalikan karakter unik yang dikenal sebagai "Lokapala", yang memiliki keterampilan dan kekuatan khusus yang dapat digunakan dalam pertempuran. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk

menghancurkan struktur musuh, seperti menara dan basis, sambil melindungi struktur tim sendiri.

d. Materi latihan

Materi latihan merujuk pada konten atau topik yang diajarkan atau dipraktikkan dalam sesi latihan atau pembelajaran. Materi latihan ini dirancang untuk membantu individu atau tim mencapai tujuan mereka dengan memperkuat keterampilan, pengetahuan, atau pemahaman dalam suatu bidang tertentu. Berikut adalah beberapa contoh materi latihan yang mungkin ditemui di berbagai konteks: 1. Keterampilan teknis, 2. Pengetahuan Teoritis, 3. Strategi dan Taktik, 4. Pengembangan Keterampilan Interpersonal, 5. Pengembangan Keterampilan Soft Skills. Materi latihan harus dirancang dengan cermat untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang spesifik, serta mempertimbangkan tingkat pengetahuan dan keterampilan peserta latihan. Selain itu, metode pengajaran yang sesuai juga harus dipilih untuk memastikan efektivitas dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada peserta latihan.

e. Atlet PON

Atlet PON adalah atlet yang berkompetisi dalam Pekan Olahraga Nasional (PON). PON adalah ajang olahraga multi-event yang diadakan di Indonesia setiap empat tahun sekali. Acara ini menjadi panggung bagi atlet dari berbagai provinsi di Indonesia untuk bersaing dalam berbagai cabang olahraga. Atlet PON biasanya merupakan atlet terbaik dari masing-masing provinsi yang telah

lolos seleksi untuk mewakili provinsinya dalam kompetisi PON. Mereka menghabiskan waktu bertahun-tahun untuk berlatih dan berkompetisi di tingkat regional dan nasional sebelum akhirnya dapat mengikuti ajang PON. Partisipasi dalam PON bukan hanya menjadi kehormatan bagi atlet, tetapi juga merupakan kesempatan untuk menunjukkan keterampilan dan prestasi olahraga mereka di tingkat nasional.

3.4 Kategorisasi Penelitian

Berdasarkan kerangka konsep tersebut, maka penelitian membuat konsep operasional sebagai berikut :

Tabel 4.1 Kategorisasi Penelitian

No.	Konsep Teoritis	Kategorisasi
1.	Strategi Komunikasi kepemimpinan pelatih cabang olahraga E-Sport Lokapala.	<ul style="list-style-type: none"> - Komunikasi - Keterbukaan
2.	Penerapan Materi latihan Terhadap Atlet PON Sumut 2024 cabang olahraga E-Sport Lokapala.	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami konsep - Penerapan dalam konteks - Praktik dan pengalaman - Evaluasi dan penyesuaian - Konsistensi

Sumber : Hasil Olahan, 2024

3.5 Narasumber

Narasumber merupakan seseorang yang memiliki peran atau mereka yang menjadi informan maupun pemberi informasi di dalam pengambilan suatu data yang digali. Menurut (suyanto & Sutinah, 2010 dalam Sinaga et al., 2023), “secara umum pengertian narasumber adalah orang yang memberikan segudang informasi yang menjadi informan tentang suatu topik yang dibahas. Narasumber juga harus memiliki pengetahuan dan pengalaman yang relevan dan memadai serta harus bisa merepresentasikan sudut pandang yang objektif dan benar.

Pada penelitian ini, peneliti memilih 1 (satu) narasumber yaitu Tamado Simon Sagala sebagai pelatih atlet olahraga cabang E-Sport Lokapala PON Sumut 2024. Alasan peneliti, karena peneliti merasa cukup dengan 1 orang sehingga dapat menyesuaikan dengan tujuan penelitian dalam penerapan materi latihan terhadap atlet PON Sumut 2024 dalam cabang olahraga E-Sport Lokapala.

Berikut ini data informan, yaitu :

1. Nama : Tamado Simon Sagala
Usia : 32 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Keterangan : Pelatih
2. Nama : Muhammad Erzan Albar
Usia : 35 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Keterangan : Pelatih

3. Nama : Wimpi Ramadhanu Wijaya
Usia : 25 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Keterangan : Atlet
4. Nama : Kevin Kurniawan
Usia : 27 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Keterangan : Atlet
5. Nama : Billy Aldrian
Usia : 25 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Keterangan : Atlet

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menjadi salah satu tahap sangat penting dalam penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian agar memperoleh informasi yang akurat dan relevan. Maka teknik yang di gunakan oleh penulis dalam mengumpulkan informasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan aktivitas pengamatan secara langsung ke pusat penelitian agar memandang dari dekat aktivitas yang dilakukan. Dalam

pengamatan ini penulis melaksanakan observasi dengan datang langsung di tempat berlangsungnya kegiatan atau objek yang akan di teliti

b. Wawancara

Wawancara merupakan aktivitas percakapan antara dua orang yang berlangsung antara narasumber dan pewawancara dengan tujuan memperoleh informasi yang tepat dari narasumber terpercaya, dalam wawancara ini memiliki unsur yaitu : pewawancara, narasumber, memiliki pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan tema, juga janji yang di sepakati mengenai waktu dan tempat. Wawancara juga dapat dikatakan komunikasi dua orang yang sifatnya khusus, Beberapa tujuan wawancara antara lain untuk mendapatkan informasi, memberikan informasi, membujuk, memecahkan masalah, melakukan konsultasi, mencari kerja, menerima keluhan, meninjau kinerja, memperingatkan, dan mengukur stress

c. Dokumentasi

Dokumentasi diperuntukan dalam mendapatkan informasi langsung dari objek penelitian tempat, berupa mencari data mengenai hal-hal meliputi buku yang relevan, peraturan peraturan, laporan aktivitas, potret- potret, informasi yang relevan. Dalam aktivitas ini metode dokumentasi yang diartikan sebagai pengumpulan bukti dan keterangan dalam penelitian (Mukrimaa et al., 2016)

3.7 Teknik Analisis Data

Untuk analisis data ini penulis memakai pendekatan kualitatif menggunakan metode riset naratif, dimana analisis data ini menggunakan metode wawancara dan observasi berupa menjawab pertanyaan seperti apa, bagaimana atau mengapa. Data-data yang diterima dari metode ini berupa teks atau narasi. Dalam analisis data ini membutuhkan pendekatan dari data yang sifatnya lebih subjektif. Metode analisis data kualitatif merupakan metode pengolahan data yang dilakukan secara mendalam dengan data hasil pengamatan, wawancara, dan literatur. Kelebihan dalam metode ini yaitu kedalaman dalam hasil analisisnya, dari sisi lain hal ini merupakan nilai lebih dari metode analisis kualitatif.

Pengumpulan data di lapangan yang dilakukan tentu berkaitan dengan teknik penggalian data, berkaitan pula dengan sumber dan jenis data, setidaknya sumber data dalam penelitian kualitatif berupa: (1) kata-kata dan (2) Tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen atau sumber data tertulis, foto, dan statistik. Kata maupun Tindakan orang yang diamati atau diwawancara merupakan sumber data utama. Sumber data utama ini dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman video/audio tapes, pengambilan foto, atau film. Sedangkan sumber data tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi (Moleong, 2000:112-113 dalam Rijali, 2019).

Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis dapat berupa jawaban dari pedoman wawancara yang dibuat oleh penulis, informasi yang didapat dari sanggar

lingkaran dan penelitian terdahulu maupun buku yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Reduksi data juga dapat diartikan sebagai proses pemilihan, dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik reduksi data agar penelitian dapat terpusat sesuai dengan keinginan peneliti. Selain itu reduksi data juga digunakan agar dapat mempermudah dalam penyajian data dan kesimpulan. Dalam penyajian data harus dapat menggambarkan penelitian yang dilakukan secara terperinci agar dapat dengan mudah di mengerti hingga ke variable- variabel terkecil dari penelitian. Dalam kesimpulan mampu menjelaskan dan menjawab hasil penelitian secara singkat dibuat oleh peneliti yang berisi fakta- fakta dari lapangan yang mampu menjawab rumusan masalah dan pertanyaan dalam penelitian.

3.8 Waktu dan Lokasi Penelitian

Waktu penelitian diperkirakan dimulai dari bulan April 2024 sampai dengan Juli 2024. Dari segi lokasi, berada di Berlima Coffe di Jl. Gajah Mada no 71 (Gaming House) Sei Sikambing D, Kec. Medan Petisah, Kota Medan, Sumatera Utara.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada bab ini, penulis akan menyajikan data hasil penelitian yang di peroleh dari lapangan sesuai dengan metode yang digunakan oleh penulis yaitu metode kualitatif menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi, serta menganalisis data dengan upaya mengelompokkan data menjadi bagian tertentu berdasarkan kategorisasi yang sudah ditentukan, sehingga dapat memudahkan penulis dalam proses verifikasi data, analisis data, serta pembuatan kesimpulan. Dalam penelitian ini penulis mewawancari 5 (lima) narasumber secara langsung, 5 (lima) narasumber ini terdiri dari 2 (dua) orang pelatih cabang olahraga E-sport lokapala PON Sumut, dan 3 (tiga) orang atlet cabang olahraga E-sport PON Sumut 2024. Untuk mengetahui bagaimana strategi komunikasi pelatih cabang olaharaga E-sport lokapala dalam penerapan materi latihan kepada atlet PON Sumut 2024.

Peneliti menjelaskan bahwa Pelatih cabang olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024 sangatlah memperhatikan atletnya terutama dari segi kenyamanan dan potensi pemain. Sikap saling terbuka dalam komunikasi sangat dibutuhkan untuk memperkirakan keinginan, kriteria, hingga kedisiplinan dalam berlatih maupun dalam pertandingan. Dalam berkomunikasi pelatih dapat mengetahui apa yang diinginkan oleh pemainnya dan keluhan yang di rasakan oleh pemainnya, sehingga pelatih bisa menyaring itu semua dan membuat pemain nyaman untuk bekerja dan

tetap disiplin. Dapat kita ketahui bersama bahwa komunikasi juga merupakan makhluk sosial yang didalam hidupnya tidak lepas dari sebuah interaksi.

4.1.1 Hasil Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab yang dilakukan seseorang kepada informan untuk diminta keterangan atau informasi yang dibutuhkan untuk tujuan tertentu. Kedudukan yang diwawancarai adalah sumber informasi, sedangkan pewawancara adalah penggali informasi. Dalam prakteknya ada beberapa jenis wawancara yang dapat dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis wawancara individual dimana wawancara yang dilakukan dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya dan terstruktur.

Berikut ini adalah penyajian data-data yang diperoleh melalui metode wawancara dengan informan penelitian. Adapun daftar pertanyaan dalam wawancara ini disesuaikan dengan permasalahan dalam penelitian dan guna menjawab fenomena yang tengah di teliti. Adapun hasil penelitiannya sebagai berikut :

4.1.2 Strategi komunikasi kepemimpinan pelatih cabang olahraga E-Sport

Lokapala

Untuk mencapai komunikasi yang efektif diperlukan suatu strategi komunikasi yang baik. Strategi merujuk pada pendekatan komunikasi menyeluruh yang akan diambil dalam rangka menghadapi tantangan yang akan dihadapi selama berlangsungnya proses komunikasi. Berbagai pendekatan dapat dilakukan tergantung pada situasi dan kondisi.

“Kita sebagai pelatih tentunya memiliki strategi komunikasi kepemimpinan yang sangat terbuka ya. Selain terbuka kepada atlet kita juga selalu berusaha untuk membangun hubungan secara personal sama seperti pelatih dan atlet dengan baik. Kita juga sebagai pelatih terus merangkul atlet agar bisa nyaman antara satu sama lain, baik antara atlet yang satu dengan atlet yang lain begitu juga antara atlet dan pelatih. Untuk menciptakan rasa kenyamanan itu, pentingnya kita sebagai pelatih juga dapat menerapkan strategi komunikasi itu guna untuk mencapai tujuan dan keberhasilan tim lah pokoknya, jadi intinya gini kita membuat strategi komunikasi kepemimpinan terbuka ini agar atlet juga nyaman dan tidak ada rasa takut untuk menanyakan apa yang seharusnya di pertanyakan, kita nyaman mereka juga nyaman” (Hasil wawancara dengan bapak pelatih Tamado Simon Sagala pada hari Jumat, 2 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Tamado Simon Sagala selaku pelatih cabang olahraga E-Sport pada tanggal 2 Agustus 2024 menyatakan Strategi komunikasi pemimpin pelatih dalam cabang olahraga e-sport terhadap atlet sangat penting untuk membangun hubungan yang kuat, meningkatkan performa, dan mencapai tujuan tim. Maka dari itu untuk meningkatkan kinerja dan pengembangan softskill yang dimiliki oleh atlet penting untuk menerapkan strategi komunikasi antara pelatih dan atlet baik dengan cara keterbukaan dan kejelasan, pembangunan hubungan personal, motivasi dan dukungan emosional, serta pelatihan dan pendidikan berkelanjutan.

“untuk membangun hubungan yang sehat dan produktif, tentunya kita juga sebagai pelatih harus ada keterbukaan antara pelatih dan atlet, kami merangkul mereka layaknya teman sebaya agar tetap terbangun nya hubungan yang lebih dekat. Karna mulai dari transparansi, kejujuran serta dapat saling mendengarkan menurut saya itu ada karna ada keterbukaan antara satu sama lain” (Hasil wawancara dengan bapak pelatih Muhammad Erzan Albar pada hari Jumat, 2 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Muhammad Erzan Albar selaku pelatih cabang olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024 pada tanggal 2 Agustus 2024 menyatakan bahwa strategi komunikasi yang mereka lakukan sangat terbuka dalam membangun hubungan yang sehat dan produktif antara pelatih dan atlet. Ini melibatkan transparansi, kejujuran, dan saling mendengarkan, yang semuanya berkontribusi pada pencapaian tujuan bersama dan pengembangan individu. Dan ini bertujuan agar komunikasi yang dilakukan nantinya akan lebih efektif guna menyelesaikan permasalahan yang ada.

Hasil temuan wawancara yang dilakukan peneliti kepada narasumber tentang strategi komunikasi kepemimpinan pelatih cabang olahraga E-Sport lokapala adalah sebagai berikut :

a. Komunikasi

Komunikasi merupakan makhluk sosial yang didalam hidupnya tidak lepas dari sebuah interaksi. Pelatih cabang olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024 sangatlah memperhatikan pemainnya terutama dari segi kenyamanan dan potensi pemain. Sikap saling terbuka dalam komunikasi sangat dibutuhkan untuk memperkirakan keinginan, kriteria, hingga kedisiplinan dalam berlatih maupun dalam pertandingan. Dalam berkomunikasi pelatih dapat mengetahui apa yang diinginkan oleh pemainnya dan keluhan yang di rasakan oleh pemainnya, sehingga pelatih bisa menyaring itu semua dan membuat pemain nyaman untuk bekerja dan tetap disiplin saat latihan.

“Salah satu cara untuk mengatasi komunikasi kita juga biasanya saling ngobrol aja sih, terkadang kita sering juga nongkrong melakukan briefing diluar

basecamp. apalagi setelah selesai latihan gitu biasanya kita selalu ada evaluasi agar setiap atlet dapat melakukan introspeksi diri terhadap kekurangan skill yang perlu di tingkatkan nya lagi. Selain itu kita juga selalu *sharing* mengenai skill yang seperti apa sebenarnya harus di asah kembali. Dan hal yang paling penting diantara itu biasanya kita juga mengumpulkan semua masukan dan setelah selesai terkumpul baru lah kita bahas secara satu persatu secara keseluruhan” (Hasil wawancara dengan Bapak pelatih Muhammad Erzan Albar pada hari Jumat, 2 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Muhammad Erzan Albar selaku pelatih E-sport PON Sumut 2024 menyatakan Komunikasi yang terbentuk dapat mempermudah pelatih untuk mengetahui apa yang diinginkan atau dibutuhkan oleh pemainnya. Misalnya, Untuk komunikasi pelatih dan atlet selalu melakukan *sharing*, dan setelah latihan sudah pasti ada evaluasi agar sesama atlet dapat introspeksi diri. Selalu melakukan evaluasi skill apa yang perlu di tingkatkan dan skill apa saja yang perlu di kurangi. Selain itu juga biasanya mereka juga sering mengumpulkan masukan terus dibahas secara bersama-sama. Dan hal tersebut bertujuan untuk menjaga kekompakan tim dan tidak ada *miss komunikasi*. pelatih sering sekali berkomunikasi dengan pemainnya dan juga terkadang nongkrong atau mengadakan *briefing* diluar *basecamp* guna tetap menjalin hubungan yang baik, dari situlah terjadi komunikasi sehingga menjadi hubungan yang baik.

Strategi komunikasi yang dilakukan oleh para pelatih juga tentunya akan memiliki dampak positif bagi para atlet, Strategi komunikasi yang tepat membantu dalam memahami kebutuhan dan keinginan para atletnya

“Kalau strategi komunikasi yang dilakukan oleh pelatih itu sudah sangat efektif dalam menyampaikan. Saya juga sering perhatikan kalau beberapa pelatih dalam menjelaskan materi latihan itu sudah terstruktur secara jelas. Hal ini tentunya membuat kami para atlet olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024 ini merasa lebih mudah untuk menangkap dan menyaring materi latihan yang

telah di berikan. Apalagi setelah selesai memberikan materi latihan, pelatih kami itu sudah pasti memberikan dorongan semangat motivasi bagi para atlet olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024 ini” (Hasil wawancara dengan atlet Kevin Kurniawan pada hari Jumat, 2 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Kevin Kurniawan selaku atlet olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024, dalam strategi komunikasi yang dilakukan pelatih olahraga E-sport lokapala dalam menerapkan materi latihan kepada atlet PON Sumut 2024, beliau menyatakan Saat pelatih memberikan materi latihan kepada atlet itu memang sudah penuh persiapan dan perencanaan, memiliki komunikasi yang jelas dan efektif, selalu berinteraksi dengan atlet, serta selalu memberikan penyampaian yang memotivasi.

Adapun didalam komunikasi itu sendiri pasti ada saja hambatannya dan hambatan tersebut biasanya membuat kesalah pahaman antara pelatih dan atlet. Kesalah pahaman tersebut biasanya membuat kurangnya semangat bagi atlet dalam melakukan latihan.

”Yang sering terjadi kesalah pahaman dalam tim ini tentunya sudah pasti miss komunikasi dan pengambilan keputusan antara atlet dan kami sebagai pelatih. Agar keputusan di ambil secara bersama-sama dan tidak adanya kembali miss komunikasi, kita sebagai pelatih selalu melakukan pendekatan terhadap atlet untuk mencari jalan tengah untuk menyelesaikan permasalahan. Sudah pasti kita akan melalukan musyawarah atau briefing baik di basecamp maupun diluar basecamp agar antara atlet dan pelatih tetap solid dan agar tercapainya tujuan bersama” (Hasil wawancara dengan bapak Pelatih Tamado Simon Sagala pada hari Jumat, 2 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan juga dengan Tamado Simon Sagala selaku pelatih E-sport PON Sumut 2024, menyatakan bahwa dalam suatu organisasi atau tim E-sport lokapala yang telah menjuarai berbagai ajang bergengsi

tidak luput dengan adanya kesalah pahaman yang mengakibatkan *miss komunikasi* antar pemain bahkan antar team, maka dari itu beliau juga mengakui bahwa komunikasi sangat berkaitan erat dengan organisasinya, maka dari itu penting adanya melakukan pertemuan atau *brifing* sebelum atau sesudah latihan maupun *tournament*.

Cara beliau mengatasi hal ini adalah mengumpulkan semua pemain dan melakukan pendekatan kepada orang tersebut yang kemudian beliau jelaskan bagaimana jalan tengah yang bisa menjadi kepuasan bersama dan menghasilkan suatu kemenangan, hal ini merupakan salah satu keterbukaan antar pelatih dan pemain yang sering digunakan dalam tim olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024.

Strategi komunikasi Vertical Horizontal yang disampaikan oleh Harold adalah pesan yang bersifat umum dan mudah dipahami oleh khalayak sasaran. Strategi komunikasi yang digunakan oleh E-sport lokalapa PON Sumut 2024 yang dinyatakan oleh pelatih diatas menjelaskan bahwa cara mereka mengkomunikasikan kepada pemain test dengan cara lisan, lisan disini adalah menyampaikan pesan secara *face to face* kepada pemain sehingga mengurangi adanya kesalahpahaman atau yang sering disebut *miss komunikasi*.

b. Keterbukaan

Untuk membahas dan mengetahui strategi komunikasi pelatih cabang olahraga E-sport lokapala dalam penerapan materi latihan kepada atlet PON Sumut 2024, penulis melakukan pendekatan secara langsung dengan Pak Muhammad

Erzan Albar dan Pak Tamado Simon Sagala untuk mengetahui bagaimana strategi komunikasi yang digunakan dalam penerapan materi latihan kepada atlet yang mereka terapkan. Pak Muhammad Erzan Albar dan Pak Tamado Simon merupakan orang yang berpengaruh dalam pengembangan skill para tim maupun atlet.

“Kalau dalam penyampaian materi latihan tentunya kalau dari kita pelatih ya menggunakan lisan secara langsung aja sih ya. Paling cuman kalau atlet nya kurang paham dengan materi latihan yang diberikan, kita aja langsung praktekin di depan atlet dan mereka cuman disuruh memahami bagaimana strateginya. Setelah udah memahami strategi nya baru kita kasih kesempatan untuk melakukan materi latihan itu secara langsung. Sebenarnya para atlet olahraga E-sport lokapala atlet PON Sumut 2024 ini menurut kami sebagai pelatih, para atlet ini udah memiliki potensinya masing masing ya. Kita juga percaya kalau skill dari masing-masing mereka itu akan membawa hasil yang maksimal tinggal hanya mengasah strategi permainan aja. Intinya kalau dalam komunikasi dalam penerapan materi latihan ini tentunya kita kasih materi dulu, terus kita akan suruh para atlet untuk memahami materi latihan dalam penyusunan startegi itu secara cepat dan tangkas. Nah kalau sudah barulah kita suruh praktekin secara langsung. Kalau masih ada yang belum paham tentunya kita sebagai pelatih harus mempraktekkan kembali kepada atlet yang belum paham tersebut. Kalau sudah paham kembali, barulah kita kembali arahkan untuk tetap mengasah skill materi latihan tersebut. Terus disini kita juga sudah pasti selalu pantau terus perkembangan skill atlet di setiap waktu latihan” (Hasil wawancara dengan bapak Muhammad Erzan Albar pada hari Jumat, 2 Agustus 2024).

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan bersama Muhammad Erzan Albar, disini Muhammad Erzan Albar menyampaikan sesuatu yaitu strategi komunikasi antara pelatih dan atlet. Muhammad Erzan Albar menggunakan saluran untuk menyampaikan pesan komunikasinya secara lisan dan langsung. Komunikasi yang disampaikan oleh Pak Muhammad Erzan Albar terlaksana, menghasilkan efek komunikasi antara atasan dan bawahan. Pada komponen ini terdapat faktor-faktor yang dikemukakan oleh Harold D. Lasswell.

Selain menghasilkan efek komunikasi antara atasan dan bawahan. Dalam strategi komunikasi antara pelatih dan atlet olahraga E-sport lokapala atlet PON Sumut 2024 ini tentu adanya keterbukaan komunikasi dalam tim antara pelatih dan atlet. Komunikasi keterbukaan antara atlet dan pelatih ini melibatkan kejujuran dan transparansi dalam berbagi umpan balik, kekhawatiran, serta tujuan dalam tim. Pelatih olahraga E-sport lokapala atlet PON Sumut 2024 ini selalu terbuka dengan atletnya.

“Selama kita dalam proses latihan atau tidaknya, biasanya kita sebagai pelatih mengajak atlet yang satu dan atlet lainnya untuk saling berkomunikasi dan membahas apapun itu, selayaknya teman sebaya aja. Dan hal ini menurut saya adalah salah satu cara kita juga sih sebenarnya sebagai pelatih untuk bisa dekat dan akrab dengan para atlet. Tidak hanya kita juga sebagai pelatih, dan mereka juga sebagai atlet biar saling akrab dan dekat juga. Hal yang kayak gini tuh sebenarnya perlu banget ya, karna selain kita bisa dekat dengan satu sama lain, itu juga bisa membuat dalam tim ini makin kompak dan tetap solid dalam segala kegiatan-kegiatan yang ada tentunya, terus biar meminimalisir terjadinya miss komunikasi juga lah tentunya dalam tim ini” (Hasil wawancara dengan bapak pelatih Tamado Simon Sagala pada hari Jumat, 2 Agustus 2024).

Dengan adanya keterbukaan antara atlet dan pelatih olahraga E-sport lokapala atlet PON Sumut 2024 tentunya akan memperkuat tim itu sendiri karena tetap terjaganya ke akrab dan kesolidan satu sama lain untuk mencapai keberhasilan dan tujuan bersama. Selain waktu luang untuk melakukan komunikasi dengan tujuan pendekatan, pelatih olahraga E-sport lokapala atlet PON Sumut 2024 ini juga terbuka dalam penyampaian penerapan materi latihan.

“Kalau dalam penyampaian penerapan materi latihan ini kita sudah pasti menggunakan bahasa yang sederhana saja agar mudah di pahami oleh atlet. Karna inikan bukan belajar mengenai teori juga kan ya, karna ini memang kita udah betul betul belajar mengenai materi latihan yang saat itu juga kita bisa praktekin secara langsung. Terus dalam penyampaian materi latihan ini

juga kita sebagai pelatih secara terbuka aja kepada atlet layaknya teman sebaya aja. Karna kalau atlet udah merasa nyaman dan merasa terbuka, mereka akan berani jujur kira kira paham atau tidaknya mengenai penerapan materi latihan yang sudah diberikan. Dan biasanya kita juga selalu himbau kepada atlet untuk tetap memastikan materi latihan yang telah diberikan harus diulang secara berkala guna untuk terasahnya skill dan penyusunan strategi yang baik serta pemahaman juga” (Hasil wawancara dengan bapak pelatih Muhammad Erzan Albar pada hari Jumat, 2 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Bapak Muhammad Erzan Albar selaku pelatih, menyatakan bahwa strategi komunikasi yang mereka lakukan dalam penerapan materi latihan kepada atlet itu hanya menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas. Beliau juga menyatakan selalu memastikan materi latihan diulang secara berkala untuk memperkuat pemahaman. Latihan berulang membantu membangun keterampilan dan memperkuat memori. Dalam proses penerapan materi latihan, pelatih selalu terbuka dengan para atlet agar terciptanya suatu sikap dan perasaan untuk selalu bertoleransi serta mengungkapkan kata – kata dengan sejujurnya sebagai landasan untuk berkomunikasi.

“Selama saya mengikuti latihan olahraga E-sport lokapala atlet PON Sumut 2024 ini ya, strategi komunikasi pelatih saya itu menurut saya memang begitu efektif ya. Kita juga sebagai atlet mudah paham terhadap materi latihan yang diberikan oleh pelatih ntah mungkin karna memang pelatih kita menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas kali ya. Dengan menggunakan bahasa yang sederhana ini kita juga merasa lebih dekat aja dan berani untuk saling terbuka sesama atlet dan pelatih. Apalagi dalam proses penerapan materi latihan diantara kita masih ada yang belum terlalu paham, sudah pasti pelatih bakalan sigap juga buat ngebantu memberikan masukan agar kita lebih paham terhadap materi latihan yang diberikan. Dengan keterbukaan pelatih dan komunikasi yang sederhana ini sebenarnya yang membuat kita selalu berani untuk menciptakan ruang diskusi setiap latihan sih” (Hasil wawancara dengan atlet Billy Adlrian pada hari Jumat, 2 Agustus 2024).

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Billy Aldrian selaku atlet olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024, beliau menyatakan bahwasanya strategi komunikasi yang dilakukan pelatih mereka dalam penerapan materi latihan sangat begitu efektif. Hal ini dikatakan karena bahasa yang digunakan oleh pelatih sangat sederhana dan jelas sehingga membuat para atlet berani untuk terbuka. Didalam keterbukaan ini Billy Aldrian juga menyatakan dapat menciptakan ruang untuk selalu berdiskusi ketika penerapan materi latihan sedang berlangsung.

4.1.3 Penerapan Materi Latihan Terhadap Atlet PON Sumut 2024 cabang olahraga E-Sport Lokapala.

Penerapan materi latihan untuk atlet E-Sport, khususnya untuk cabang olahraga Lokapala dalam PON Sumut 2024, memerlukan pendekatan yang spesifik dan strategis. E-Sport, seperti Lokapala, memiliki dinamika yang berbeda dibandingkan dengan olahraga tradisional, dengan fokus pada keterampilan teknis, strategi permainan, dan kesehatan mental para atlet. Penerapan Materi latihan untuk atlet E-Sport dalam permainan Lokapala dirancang dengan cermat untuk mengembangkan keterampilan teknis, strategi, dan aspek psikologis yang diperlukan untuk mencapai performa optimal.

“Kita selaku pelatih E-sport lokapala PON Sumut 2024 tentunya memperhatikan kemajuan keterampilan atlet kita sendiri. Semua itu udah kita susun dengan strategi yang baik untuk mencapai tujuan keberhasilan bersama. Tapi yang paling penting sih dalam penerapan materi latihan ini kita juga sering mengingatkan untuk memperhatikan teknik dalam permainan E-sport lokapala dimulai dari pemilihan hero terus penggunaan item juga sering kita ingatkan untuk terus harus di perhatikan biar tidak kalah dalam pertandingan”

(Hasil wawancara dengan bapak pelatih Tamado Simon Sagala pada hari Jumat, 2 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama Bapak Tamado Simon Sagala selaku pelatih E-sport lokapala PON Sumut 2024, menyatakan bahwa dalam penerapan materi latihan beliau selalu memperhatikan keterampilan teknik diantaranya dalam pemilihan hero, kontrol karakter dan teknik dasar, serta penggunaan item. Hal ini agar latihan terstruktur untuk meningkatkan kecepatan dan ketepatan, serta strategi penggunaan item yang optimal.

“Selain strategi yang udah kita susun, kita juga sebagai pelatih selalu memperhatikan kemajuan tim, kita sebagai pelatih juga selalu mengingatkan kepada mereka sebagai atlet jika sedang latihan atau bertanding jangan lupa melakukan analisis permainan lawan. Tujuan nya agar mereka paham akan pergerakan lawan mereka sendiri. Selain analisis pergerakan lawan, strategi dan taktik juga sering kita ingatkan. (Hasil wawancara dengan bapak pelatih Muhammad Erzan Albar pada hari Jumat, 2 Agustus 2024).

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama bapak Muhammad Erzan Albar, beliau menyatakan dalam penerapan materi latihan mereka juga selalu memperhatikan dan selalu melakukan pengembangan strategi dan taktik dengan cara pengaturan lane, rotasi, dan kontrol peta. Selain itu strategi untuk mengontrol objektif penting seperti tower, buff, dan monster hutan. Dalam penerapan materi latihan beliau juga selalu mengingatkan atlet untuk tetap melakukan kordinasi dan komunikasi serta analisis lawan dalam pemantauan pergerakan lawan di peta dan respon terhadap strategi mereka.

“Kita sebagai atlet percaya dengan strategi-strategi yang diberikan oleh para pelatih-pelatih. Setiap materi latihan selesai diberikan kita juga sebagai atlet selalu berusaha untuk menerapkannya dengan baik sesuai arahan oleh para pelatih selama pemberian materi itu berlangsung. Selain strategi dan teknik

yang diberikan kepada kita, Intinya sih dalam permainan lokapala ini kita juga sebagai atlet harus bisa mengoptimalkan diri sebagai atlet E-sport lolapala untuk tetap menjaga kesehatan mental dalam permainan serta kesehatan fisik dan postur kita sendiri” (Hasil wawancara dengan atlet Wimpi Ramadhanu Wijaya pada hari Jumat, 2 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama Wimpi Ramadhanu Wijaya selaku atlet E-sport lokapala PON Sumut 2024, menyatakan penerapan materi latihan yang selalu beliau terapkan sama seperti strategi yang selalu pelatih Muhammad Erzan Albar terapkan saat penerapan materi latihan berlangsung. Wimpi Ramadhanu Wijaya percaya bahwa materi latihan yang diberikan pelatihnya mampu membawa tim untuk lebih maju dan lebih berkembang atas kemampuannya. Wimpi Ramadhanu Wijaya juga menyatakan aspek paling penting dari strategi latihan bagi pemain lokapala adalah mampu mengoptimalkan manajemen stress, kesehatan mental, serta kesehatan fisik dan postur.

“intinya disini kita sebagai atlet, tentunya yang menjadi fokus utama kita itu adalah tetap mengasah skill yang ada serta pemahaman terhadap konsep permainan juga jangan sampai lupa apalagi konsep dasarnya. Karna awal dari semua pemahaman itu menurut saya kita ngerti dulu konsep dasarnya baru kita paham akan penerapan konteksnya” (Hasil wawancara dengan atlet Kevin Kurniawan pada hari Jumat, 2 Agustus 2024).

Terlepas dari strategi latihan, dalam penerapan materi latihan juga terdapat beberapa hal yang sangat difokuskan dalam sebuah tim, mulai dari memahami konsep, penerapan dalam konteks, praktik dan pengalaman, evaluasi, penyesuaian dan konsistensi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama Kevin Kurniawan selaku atlet E-sport lokapala PON Sumut 2024, menyatakan bahwa fokus utama dalam mengasah keterampilan dan pemahaman terhadap permainan

adalah memahami konsep serta penerapan dalam konteks. Konsep dasar itu sendiri dapat mengetahui gambaran umum permainan, tujuan permainan, struktur peta, hero dan peran, gameplay dan mekanisme, serta dapat memainkan fitur khusus.

4.2 Pembahasan

Strategi komunikasi adalah metode atau langkah – langkah yang diambil untuk keberhasilan proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau mengubah sikap, pendapat dan perilaku, baik secara langsung (lisan) maupun tidak langsung melalui media. Sehingga dapat dikatakan strategi komunikasi adalah metode atau langkah – langkah yang diambil untuk keberhasilan proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau mengubah sikap, pendapat dan perilaku, baik secara langsung secara lisan maupun tidak langsung melalui media untuk mencapai suatu tujuan. (Onong Uchjana Effendy 2006:135).

Dari pengertian komunikasi dan strategi komunikasi di atas peneliti memutuskan menggunakan teori komunikasi vertikal milik Harold D. Lasswell. Komunikasi Vertikal adalah komunikasi dari atas ke bawah dan dari bawah ke atas, komunikasi dari pimpinan kepada bawahan dan dari bawahan kepada pimpinan secara timbal balik, yang artinya komunikasi 2 arah. Dari atas ke bawah seperti pimpinan memberikan instruksi – instruksi atau arahan, petunjuk - petunjuk, informasi - informasi, penjelasan - penjelasan dan lain - lain kepada bawahannya. Dan dari bawah ke atas seperti bawahan memberikan laporan - laporan, saran - saran, pengaduan - pengaduan dan sebagainya kepada pimpinan.

Hasil penelitian mengenai “Strategi Komunikasi Pelatih Cabang Olahraga E-sport Lokapala Dalam Penerapan Materi Latihan Kepada Atlet PON Sumut 2024” dalam menggambarkan suatu hubungan antar personal antara pemain dengan pemain melalui observasi dan wawancara kepada narasumber, oleh peneliti akan dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut.

Strategi pertama yang digunakan adalah waktu yang tepat untuk menyampaikan pesan pada para atletnya. Menurut para pelatih, waktu yang tepat untuk berkomunikasi dalam menerapkan materi latihan dengan santai pada para atlet adalah se usai latihan. Pada waktu itu pelatih bisa memberikan coaching kepada atletnya, misalnya menjelaskan hal-hal apa saja yang boleh dilakukan dan hal-hal yang tidak boleh dilakukan sebagai atlet E-sport lokapala, apa saja yang harus dikuasai jika ingin memenangkan sebuah pertandingan, bagaimana teknik paling mudah untuk tetap bisa mengendalikan emosi dalam kondisi terberat sekalipun, pengetahuan- pengetahuan dasar tentang E-sport lokapala dan kebiasaan-kebiasaannya sebab sebagai seorang atlet E-sport lokapala, seorang atlet juga harus mampu mendalami karakter dan kekuatan hero dalam permainan E-sport lokapala tersebut.

Selanjutnya pelatih memiliki peran penting bagi atletnya, dan mengkomunikasikan materi latihan apa saja yang harus dilakukan atlet secara langsung, serta apa saja yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan dalam sebuah permainan. Dalam strategi komunikasi tersebut, atlet olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024 menerapkan bagi pemainnya untuk memiliki sikap yang sopan dan terbuka kepada pelatih dan begitu juga Atasan bersikap terbuka kepada

bawahan dan bawahan juga bersikap terbuka juga yang nantinya akan membentuk suatu pendekatan dan kesolidan dalam kegiatan tim dalam suasana penerapan materi latihan berlangsung. yang nantinya akan membentuk suatu pendekatan dan kesolidan dalam kegiatan tim. Strategi komunikasi tersebut adalah kunci utama yang mempengaruhi didalamnya, komunikasi yang di sampaikan oleh komunikator kepada khalayak dalam strategi komunikasi pasti memiliki tujuan tertentu. Tujuan inilah yang akan menentukan strategi komunikasi yang akan dipilih dan digunakan, peneliti menggunakan teori strategi komunikasi milik Harold D. Lasswell, di teori ini Harold D. Lasswell menyampaikan dalam strategi komunikasi hal yang harus menjadi bahan pertimbangan adalah faktor - faktor yang mempengaruhi komunikasi serta hambatan - hambatan komunikasi. Disini peneliti menggunakan Teori Strategi Komunikasi antara Atasan dan Bawahan : Teori komunikasi vertikal. Komunikasi vertikal adalah komunikasi dari atas ke bawah dan dari bawah ke atas.

Penelitian yang berjudul “STRATEGI KOMUNIKASI PELATIH CABANG OLAHRAGA ESPORT LOKAPALA DALAM PENERAPAN MATERI LATIHAN KEPADA ATLET PON SUMUT” akan diteliti dengan menggunakan teori milik Harold D. Laswell yang berharap nantinya akan mempunyai kesimpulan untuk dijadikan kelengkapan dalam laporan skripsi yang saya teliti.

Penelitian ini pelatih melakukan pendekatan dengan pemain dengan cara saling terbuka dan seringnya menyampaikan ide atau gagasan kepada pemainnya dan begitu juga sebaliknya pemain yang selalu terbuka terhadap pelatihnya dalam situasi penerapan materi latihan sedang berlangsung, dengan cara itu lah atasan dan bawahan saling memiliki rasa keterbukaan yang menciptakan kesolidan dalam

bermain, dan simpati yang tinggi. Seperti yang dikatakan oleh pelatih cabang olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024, dalam menerapkan materi latihan cara penyampaian komunikasinya dengan berkomunikasi yang baik dan sopan. Dari penemuan diatas peneliti akan menjabarkan dua poin diatas yaitu : 1. Komunikasi
2. Keterbukaan

Poin pertama yaitu Komunikasi. Dapat dilihat dari yang telah disampaikan oleh pelatih yang telah peneliti wawancarai, pelatih olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024 lebih menggunakan pesan. Hal ini dikarenakan pelatih menggunakan strategi komunikasi yang menimbulkan rasa nyaman terhadap atlet. Dari pernyataan temuan penelitian diatas terdapat adanya strategi komunikasi atasan dan bawahan. Dan dipernyataan dari pelatih diatas termasuk dalam teori atasan dan bawahan milik Harold D. Lasswell.

Strategi komunikasi yang digunakan oleh pelatih olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024, yang dinyatakan oleh pelatih diatas menjelaskan bahwa cara mereka berkomunikasi dalam penerapan materi latihan kepada atlet test dengan cara lisan, lisan disini adalah menyampaikan pesan secara *face to face* kepada pemain sehingga mengurangi adanya kesalahpahaman atau yang sering disebut miss komunikasi. Hal ini dapat disimpulkan sebagai komunikasi vertikal yang dimana pelatih mempunyai strategi komunikasi yang mempunyai alur dari atas ke bawah atau yang dimaksud dengan pelatih ke para pemainnya, yang Harold sebut dengan komunikasi Vertikal.

Strategi komunikasi vertikal ini sangat berguna bagi Bapak Muhammad Erzan Albar dan Tamado Simon Sagala, selain tahu apa maksud dari atletnya dalam situasi penerapan materi latihan tetapi juga salah satu strategi komunikasi yang baik untuk mempertahankan suatu kesolidan dalam tim cabang olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024.

Selanjutnya keterbukaan, Dari penjelasan Muhammad Erzan Albar bahwa pelatih cabang olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024 ini menggunakan adanya keterbukaan yang ada dalam tim tersebut. Hal ini adalah merupakan horizontal yang menjelaskan bahwa adanya hubungan kerjasama antara pelatih dan pemain itu sendiri, yang dimana hal itu adalah menjadi keberhasilan dalam suatu tim itu sendiri. Dari penjabaran temuan penelitian di atas peneliti mempersempit kembali mengapa pelatih melakukan strategi tersebut. Pelatih melakukan hal tersebut karena ingin menciptakan sebuah suasana yang nyaman dalam setiap kegiatan. Efek dari strategi komunikasi atara atasan dan bawahan adalah pemain merasa lebih di perhatikan oleh pelatihnya hal ini dapat memunculkan rasa kekompakan dalam kerjasama antar tim, dan efek negatifnya pelatih lebih sering menyuruh pemainnya pada waktu latihan atau bertanding.

Simpulan dari pembahasan ini adalah strategi komunikasi yang oleh bapak Muhammad Erzan Albar dan Tamado Simon Sagala selaku pelatih di cabang olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024 ialah strategi komunikaasi vertikal yang hal itu dilakukan dengan memilih bahasa yang tepat agar bisa diterima oleh pemainnya, karena itu juga merupakan kendala yang sering dialami oleh tim lainnya yang banyak tidak memperdulikan adanya komunikasi pelatih dan pemain.

Dari strategi komunikasi vertikal milik Harold D Laswell yang digunakan pelatih di cabang olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024 Bapak Muhammad Erzan Albar merasa diuntungkan karena dengan pendekatan strategi komunikasi yang beliau gunakan pemain menjadi lebih betah dengan komunikasi yang telah Bapak Muhammad Erzan Albar ciptakan, dan atlet juga menjadi patuh akan perintah dari Bapak Muhammad Erzan Albar dan Tamdo Simon Sagala selaku pelatih dari cabang olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024.

Dari sisi pemain yang menggunakan strategi komunikasi horizontal milik Harold D Laswell jika mereka mempunyai keluhan, mereka merasa diperhatikan oleh pelatih dengan cara pendekatan yang telah Bapak Muhammad Erzan Albar dan Tamdo Simon Sagala ciptakan. Sehingga pemain tidak sungkan jika memberikan saran ataupun mengeluh dalam situasi penerapan materi latihan, dan tersampaikan dengan baik langsung kepada pelatihnya. Disitulah tercipta komunikasi 2 arah dan sebuah strategi komunikasi yang baik antara pelatih dan pemain melalui komunikasi vertikal horizontal milik Harold D. Laswell. Sehingga terbentuklah “Strategi Komunikasi Pelatih Cabang Olahraga Esport Lokapala Dalam Penerapan Materi Latihan Kepada Atlet PON Sumut 2024 ”

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Setelah melaksanakan penelitian Dan pembahasan maka simpulan Dari peneliti ini adalah sebagai berikut.

1. Strategi komunikasi kepemimpinan pelatih cabang olahraga E-Sport Lokapala PON Sumut 2024 mengacu terhadap adanya komunikasi dan keterbukaan antara pelatih dan atlet. Strategi komunikasi khususnya menggunakan komunikasi vertikal yang digunakan pelatih olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024 berhasil menjadi sebuah tim yang kompak karena teknik strategi yang digunakan dapat membuat antara pemain menjadi nyaman dengan pelatihnya bahkan sebaliknya, pelatih merasa mengetahui keluh kesah pemainnya. pelatih olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024 menggunakan komunikasi vertikal dan horizontal untuk memudahkan menggambarkan pola kerjasama antar tim dalam merumuskan strateginya.
2. Penerapan materi latihan terhadap atlet PON Sumut 2024 cabang olahraga E-sport lokapala, proses penyampaian pesan melalui lisan maupun non lisan yang mampu membentuk pesan kepada para atlet olahraga E-sport lokapala PON Sumut 2024. penerapan materi latihan juga terdapat beberapa hal yang sangat difokuskan dalam sebuah tim, mulai dari pemahaman konsep, penerapan dalam konteks, praktik dan pengalaman, evaluasi, penyesuaian, teknik dasar dan konsistensi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, Peneliti ingin memberikan saran bagi siapapun yang tertarik akan melakukan riset dengan topik sejenis. Maka dari itu, berikut beberapa saran yang ingin disampaikan Peneliti kepada Peneliti selanjutnya.

3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar dapat melakukan penelitian lebih mendalam lagi terhadap bagaimana Strategi Komunikasi pelatih cabang olahraga E-sport lokapala dalam penerapan materi latihan kepada atlet PON Sumut 2024.
4. Saran bagi atlet olahraga Esport lokapala PON Sumut 2024 adalah untuk tetap mempertahankan atau meningkatkan kualitas diri untuk tetap berkomunikasi dengan pelatih sehingga apapun masalah dapat diselesaikan dengan komunikasi yang benar dan memperkokoh kekompakan tim yang ada didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Atur, I., & Irmansyah, H. (2019). Pola Komunikasi E-Sports Dalam Pembinaan Atlet. *Jurnal Ikon*, 23(1978–6972), 1–9.
- Cangara, H. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Revisi). PT. Raja Grafind Persada.
- Cangara, Hafied. (2013). *Perencanaan dan Strategi Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafindo
- Cangara, Hafied. (2011). *Pengantar ilmu komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo. Persada.
- Effendy, Onong Uchjana.(2015). *Ilmu, Komunikasi Teori dan Praktek Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditia Bakti
- Effendy, Onong Uchjana, . (2011). *Ilmu Komunikasi : Teori dan Prakteknya*. Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana. 1981. *Dimensi-dimensi Komunikasi*. Bandung: PT. Alumni
- Faustyna. (2022). *Strategi Komunkasi Krisis Pada Saat Pandemi Covid-19*. UMSU PRESS.
- Faustyna. (2023). *Filsafat Komunikasi*. UMSU PRESS
- Gunawan, Imam. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., YULIA CITRA, A., Schulz, N. D., غسان, د., Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2016) . Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Mulyana, Deddy. (2007). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Novrica, C., & Sinaga, A. P. (2017). Strategi Komunikasi Radio Komunitas USUKOM FM Dalam Mempertahankan Eksistensinya. *Jurnal Interaksi*, 1(1), 1–16.
- Putri, R. W. A. S., & Arviani, H. (2023). Strategi Komunikasi Interpersonal Pelatih dengan Atlet Putri Hockey Kota Surabaya dalam Porprov 2022. *JIIP - Jurnal*

- Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 8185–8194.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.3044>
- Reynaldi, A., Amin, M. J., & Saleh, M. H. (2021). Pembinaan Atlet E-Sport Oleh IeSPA (Indonesian E-Sport Assosiaction) Samarinda Development of ESport Athletes by IeSPA (Indonesia ESport Association) Samarinda. *Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 9(4), 140–146.
- Rijali, A. (2019). *Analisis Data Kualitatif*. Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Saleh, A., & Sihite, M. (2020). Strategi Komunikasi untuk Program Corporate Social Responsibility dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Interaksi : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 98–105.
<https://doi.org/10.30596/interaksi.v4i1.4134>
- Sinaga, D. S., Siregar, P. N. S., Sinaga, J., Siregar, M., & Pasaribu, M. (2023). Analisis Strategi Pemilihan Narasumber Webinar terhadap Peningkatan Jumlah Member pada PT. Dilo Medan. *Remik*, VII(1), 853–858.
<https://www.jurnal.polgan.ac.id/index.php/remik/article/view/12155/1423>
- Thariq, M., Anshori, A., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (n.d.). *Komunikasi adaptasi mahasiswa indekos*. 156–173
- Tonapa, Y. (2013). *PENGARUH KOMUNIKASI PEMIMPIN TERHADAP*. 1(1), 62–85
- Tuwendi, W. A., Sari, W. P., & Salman, D. (2023). Strategi Komunikasi Caster dalam Era Digital di Dunia Esports. *Koneksi*, 7(1), 197–205.
<https://doi.org/10.24912/kn.v7i1.21519>
- Wahyuni, D. (2020). Dinar Wahyuni Tantangan dan Peluang Esport dalam Keolahragaan Nasional TANTANGAN DAN PELUANG ESPORTS DALAM KEOLAHRAGAAN NASIONAL CHALLENGES AND OPPORTUNITIES OF ESPORTS IN NATIONAL SPORTS. *Kajian*, 25(4), 341–353. <https://doi.org/10.22212/kajian.v25i4.3906>
- Yogananti, A. F., Pratama, B. C., & Akrom, A. (2022). Kolaborasi Teori Nielsen dan System Usability Scale (SUS) Usability Game Lokapala. *Journal of Animation and Games Studies*, 8(1), 49–66.
<https://doi.org/10.24821/jags.v8i1.6074>
- Zakariah, M.A., Afriani V. dan M. K. H. Zakariah. 2020. Metodologi Penelitian. Sulawesi Tenggara. Research Development.



JMSU

Intelligent | Cerdas | Terpercaya

Surat ini agar disebutkan dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Baeri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisp.umsu.ac.id> fisp@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/umsumedan)

Sk-1

**PERMOHONAN PERSETUJUAN
JUDUL SKRIPSI**

Medan, 9 November 2023

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Program Studi
FISIP UMSU
di
Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : M. ADAM SAUQI
N P M : 1903110044
Program Studi : Ilmu Komunikasi
SKS diperoleh : SKS, IP Kumulatif

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Strategi Komunikasi Pelatih Cabang Olahraga Esport bkapala dalam penerapan materi latihan kepada atlet Pon Sumut 2024	 9 NOV 23
2	Peran Komunikasi Interpersonal pelatih dengan atlet esport bkapala Prov Sumut dalam peningkatan prestasi pada PON 2024 Akh-Sumut	
3	Peran Personal branding dalam peningkatan motivasi berprestasi atlet esport (Studi kasus atlet esport lapangan Sumatera utara)	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Rekomendasi Ketua Program Studi:
Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.

254.19.311

Pemohon,

(M. ADAM SAUQI)

Dosen Pembimbing yang ditunjuk
Program Studi

Medan, tanggal 7 Mei 2024

Ketua

Program Studi

NIDN:

(Dr. Arifin Saleh)

NIDN: 0030017902



Agensi Kelayakan Malaysia
Malaysian Qualifications Agency



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XII/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> ✉ fisip@umsu.ac.id 📘 [umsumedan](#) 📷 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#)

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI
DAN PEMBIMBING**
Nomor : 729/SK/IL.3.AU/UMSU-03/F/2024

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/II.3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M Tentang Panduan Penulisan Skripsi dan Rekomendasi Pimpinan Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **07 Mei 2024**, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **M. ADAM SAUQI**
N P M : 1903110044
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : X (Sepuluh) Tahun Akademik 2023/2024
Judul Skripsi : **STRATEGI KOMUNIKASI PELATIH CABANG OLAHRAGA ESPORT LOKAPALA DALAM PENERAPAN MATERI LATIHAN KEPADA ATLET PON SUMUT 2024**
Pembimbing : **Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU Tahun 2021.
2. Penetapan judul skripsi dan pembimbing skripsi sesuai dengan nomor yang terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 254.19.311 tahun 2024.
3. Penetapan judul skripsi, pembimbing skripsi dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 07 Mei 2025.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 29 Syawal 1445 H
08 Mei 2024 M

Dekan,

DR. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.
NIDN. 0030017402



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Peringgal.





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20230 Telp. (061) 6622400 • 66224567 Fax. (061) 6625474 • 6631003
 • <http://fslp.umsu.ac.id> • fslp@umsu.ac.id • [umsu.medan](#) • [umsu.medan](#) • [umsu.medan](#) • [umsu.medan](#)

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya
 Bisa menjawab surat ini agar disuburkan nomor dan tanggalnya

Sk-3

PERMOHONAN
 SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Kepada Yth.

Medan,20....

Bapak Dekan FISIP UMSU

di

Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : M. ADAM SAIBI
 N P M : 1903110044
 Program Studi : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomor...../SK/II.3.AU/UMSU-03/F/20..... tanggal dengan judul sebagai berikut :

Strategi Komunikasi Pelatih Cabang Olahraga ESPORT
Lokapala DALANA PENERAPAN MATERI LATIHAN
KEPADA ATLET PON SUM UT 2024

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM (Transkrip Nilai Sementara) yang telah disahkan;
4. Foto Copy Kartu Hasil Studi (KHS) Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proposal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP warna BIRU.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Menyetujui :
 Pembimbing

(.....)
 NIDN:

• Pemohon,

M. ADAM SAIBI





UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI!

Nomor : 1035/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2024

Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Hari, Tanggal : Jum'at, 21 Juni 2024
 Waktu : 14.00 WIB s.d. selesai
 Tempat : AULA FISIP UMSU Lt. 2
 Pemimpin Seminar : **AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.**



UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
16	DEVI GITA ARIANTI HARAHAP	2003110101	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom.	ANALISIS FRAMING TENTANG JABATAN JOKOWI PASCA MENJABAT PRESIDEN DI KOMPAS TV DAN TV ONE
17	ANDI TRI ANDINI	2003110239	CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	Dr. RIBUT PRIADI, S.Sos., M.I.Kom.	PEMANFAATAN AKUN INSTAGRAM @PEWKAB.DELISERDANG DALAM PENYEBARAN INFORMASI PUBLIK PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN DELI SERDANG
18	M. ADAM SAUQUI	1903110044	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.	STRATEGI KOMUNIKASI PELATIH CABANG OLAH RAGA ESPORT LOKAPALA DALAM PENERAPAN MATERI LATIHAN KEPADA ATLET PON SUMUT 2024
19	NABILAH SYAFIQOH	2003110026	Dr. SIGIT HARDYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	PENGARUH KOMUNIKASI PIMPINAN PT. BATAM MITRA SUPLINDO TERHADAP PENINGKATAN KINERJA KARYAWAN
20	BELLA SYAHFITRI	2003110150	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.Si.	PENGARUH TREND "HI KIDS" PADA APLIKASI TIKTOK TERHADAP POLA PERILAKU SISWA DI SEKOLAH AMALIAH SUNGGAL

Medan, 13 Dzulkhijah 1445 H
 20 Juni 2024 M

Dekan,

(Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.)



JMSU
Jurnal | Cordas | Terpercaya
Universitas yang selalu ada di Agor disebitukan
di dunia yang bergelombang

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XII/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://iislp.umsu.ac.id | fislip@umsu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan | umsumedan

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Sk-5

Nama Lengkap : M. ADAM SAUGI
N P M : 1903110044
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Strategi Komunikasi Pejabat Cabang olahraga Esport Lampung dalam
Penerapan Materi latihan kepada Atlet Pon Summit 2024

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	5/06/2024	Bimbingan Proposal Skripsi	
2	6/06/2024	Revisi Proposal Skripsi	
3	12/06/2024	ACC Proposal Skripsi	
4	21/06/2024	Seminar Proposal	
5	21/07/2024	Bimbingan cara pengutipan dan menyusun daftar pustaka	
6	5/07/2024	Bimbingan Metode Penelitian	
7	16/07/2024	Bimbingan Hasil penelitian dan table	
8	31/08/2024	Bimbingan penguasaan hasil penelitian	
9	10/09/2024	Bimbingan Simpulan dan perbandingan	
10	14/09/2024	ACC Skripsi	

Dekan,

Medan, 23 September 2024.

Ketua Program Studi,

Pembimbing,

Arifin Saleh, S.Sos.,MSP.)
NIDN: 0030017402

(AKHYAR ANSHORI, S.Sos.M.I.Kom.)
NIDN:

(Dr. Arifin Saleh, S.Sos.,MSP)
NIDN:



Agensi Kelayakan Malaysia
Malaysian Qualifications Agency

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : M Adam Sauqi
Tempat dan tanggal lahir : Medan, 20 Juli 1999
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Anak Ke : 2 dari 3 Saudara
Alamat : Jl. Sidorukun no 2-78
Email : sauqigaaams@gmail.com

Nama Orang Tua

Nama Ayah : Iwan Setiawan
Nama Ibu : Masnila
Alamat : Jl.Sidorukun no 2-78
No. Hp : 081375224544

Pendidikan Formal

TK Pertiwi
SD Pertiwi
SMP Pertiwi
SMA Panca Budi Medan
S1 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara