

Komunikasi Interpersonal: Memotivasi Kinerja Pemain pada Tim Alter Ego Esports

Angelia Agatha¹, Mochammad Gafar Yoedtadi^{2*}

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: angelia.915200133@stu.untar.ac.id

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta*
Email: gafary@fikom.untar.ac.id

Masuk tanggal : 10-10-2023, revisi tanggal : 15-11-2023, diterima untuk diterbitkan tanggal : 13-01-2024

Abstract

This study aims to explain the interpersonal communication patterns between coaches and athletes in the Alter Ego esports team in the context of athlete performance motivation. This research uses a qualitative approach with a case study method. The data collection techniques applied were in-depth interviews, non-participant observation, and documentation. The analysis technique used was proposed by Neuman (2014) and consists of three stages, namely Conceptualisation, Coding Qualitative Data, and Outcroppings. The results showed that there was communication between instructors and members, starting from the introduction stage of each character or person. As a result, communication between personal coaches and esports players can motivate players in the team to continue to be enthusiastic. Important elements include communication through specialised groups on messaging platforms and regular meetings. The findings also show that coaches act as leaders who can understand the psychological and emotional aspects of players. Openness in interpersonal communication creates space for players to share their feelings and needs, which in turn, can build trusting relationships.

Keywords: communication patterns, interpersonal communication, performance motivation

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pola komunikasi interpersonal antara pelatih dan atlet dalam tim *esports* Alter Ego dalam konteks motivasi kinerja atlet. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data yang diterapkan yaitu wawancara mendalam, observasi non-partisipan, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan dikemukakan oleh Neuman (2014), terdiri dari tiga tahap yaitu *Conceptualization*, *Coding Qualitative Data*, dan *Outcroppings*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjalin komunikasi antara instruktur dengan anggota, diawali dari tahap pengenalan dari karakter atau pribadi masing-masing. Hasilnya, komunikasi antar pribadi pelatih dan pemain *esports* bisa memotivasi pemain dalam tim untuk terus bersemangat. Elemen penting yaitu komunikasi melalui grup khusus di platform pesan dan pertemuan rutin. Hasil temuan juga menunjukkan bahwa pelatih berperan sebagai pemimpin yang dapat memahami aspek psikologis dan emosional pemain. Adanya keterbukaan dalam komunikasi interpersonal menciptakan ruang bagi pemain untuk berbagi perasaan dan kebutuhan, yang pada gilirannya, dapat membentuk hubungan saling percaya.

Kata Kunci: komunikasi interpersonal, motivasi kinerja, pola komunikasi

1. Pendahuluan

Esports atau *electronic sports*, adalah bentuk kompetisi menggunakan *video game*. Seringkali, *esports* mengambil bentuk kompetisi *multiplayer* terorganisir, di mana pemain profesional berkompetisi satu sama lain (Jenny dkk., 2017). Industri *esports* telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, dengan peningkatan jumlah pemain, penonton, dan pendapatan. Menurut Newzoo (2020), pendapatan global dari *esports* diperkirakan mencapai \$1,1 miliar pada tahun 2021, naik 14,5% dari tahun sebelumnya. Di Indonesia, *esports* juga mengalami pertumbuhan yang signifikan. Menurut survei yang dilakukan Eka (2019) terhadap 1455 responden, sekitar 43.6% mengatakan bahwa mereka bermain *esports* setiap hari.

Esports memberikan tantangan dan dinamika yang unik dibandingkan dengan olahraga tradisional. Pertama, *esports* sepenuhnya digital dan dimainkan pada platform elektronik seperti komputer atau konsol *game*. Ini berarti bahwa atlet *esports* harus menguasai keterampilan teknis dan kognitif yang spesifik, seperti koordinasi mata-tangan yang cepat, pemecahan masalah dalam waktu sekejap, dan kemampuan untuk bekerja sama dalam tim virtual (Hamari & Sjöblom, 2017). Kedua, meski *esports* dan olahraga tradisional sama-sama melibatkan kompetisi, pelatihan, dan tim profesional, struktur dan dinamika komunikasi dalam tim *esports* mungkin berbeda dengan tim olahraga tradisional, terutama karena interaksi mereka sering kali terjadi dalam lingkungan virtual.

Salah satu tim *esports* yang diakui di Indonesia adalah Alter Ego. Sejak didirikan tahun 2018, tim ini telah meraih banyak prestasi dan menjadi salah satu pemimpin dalam kompetisi *esports* lokal dan regional. Misalnya, pada 2023, tim Alter Ego berhasil menjuarai kompetisi PUBG Mobile Super League Southeast Asia Fall (2023 PMSL SEA FALL), yang merupakan salah satu kompetisi *esports* paling bergengsi di Asia Tenggara (mediaindonesia.com, 2023). Tim ini terdiri dari pemain profesional yang berdedikasi dan berbakat, serta pelatih yang berpengalaman.

Meski begitu, peran pelatih dalam tim *esports* sering kali kurang mendapatkan perhatian. Dalam konteks tim Alter Ego, komunikasi antara pelatih dan atlet adalah aspek penting yang mungkin mempengaruhi kinerja tim. Motivasi atlet juga memainkan peran penting dalam kinerja tim *esports*. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa motivasi dapat mempengaruhi kinerja atlet, baik dalam olahraga tradisional maupun *esports* (Himmelstein dkk., 2017). Oleh karena itu, memahami bagaimana komunikasi antara pelatih dan atlet dapat mempengaruhi motivasi atlet adalah penting untuk meningkatkan kinerja tim.

Dalam dunia *esports* yang terus berkembang, komunikasi yang efektif menjadi semakin penting. Seiring dengan meningkatnya tingkat kompetisi dan kompleksitas permainan, kemampuan tim untuk berkomunikasi dengan cepat dan jelas dapat menjadi faktor penentu menang dan kalah. Namun, dalam banyak kasus, komunikasi dalam tim *esports* sering kali kurang mendapatkan perhatian yang cukup.

Ketidakmampuan untuk berkomunikasi secara efektif bisa menimbulkan berbagai masalah. Misalnya, jika pelatih tidak dapat menyampaikan strategi permainan dengan jelas dan tepat waktu, atlet mungkin akan kesulitan untuk memahami dan menerapkan strategi tersebut dalam permainan. Demikian pula, jika atlet tidak dapat berkomunikasi dengan baik satu sama lain, mereka mungkin akan mengalami kesulitan dalam berkoordinasi selama pertandingan, yang pada akhirnya bisa mempengaruhi kinerja tim secara keseluruhan. Selain itu, kurangnya komunikasi yang baik juga bisa menimbulkan ketidakharmonisan dalam tim, yang bisa berdampak

negatif pada motivasi dan kinerja atlet. Oleh karena itu, penting untuk memahami dan mengoptimalkan pola komunikasi interpersonal dalam tim *esports*.

Komunikasi interpersonal disebut juga sebagai komunikasi antarpribadi (Hasmawati, 2020). Pola komunikasi interpersonal antara pelatih dan atlet bisa berpengaruh signifikan terhadap kinerja tim. Konsep komunikasi interpersonal itu sendiri adalah bagian penting dari ilmu komunikasi. Komunikasi interpersonal melibatkan pertukaran pesan antara dua atau lebih individu dan dapat mencakup berbagai mode dan konteks (DeVito, 2019). Dalam konteks tim *esports*, komunikasi interpersonal antara pelatih dan atlet bisa melibatkan pertukaran strategi, pemberian umpan balik, maupun dukungan emosional. Lebih lanjut lagi, dalam dunia *game*, komunikasi dapat berupa penggunaan bahasa atau jargon khusus yang hanya dipahami oleh sesama pemain (Sari, 2017).

Dampak dari komunikasi interpersonal yang baik dalam tim *esports* dapat sangat signifikan. Komunikasi yang efektif antara pelatih dan atlet dapat membantu atlet memahami dan menerapkan strategi permainan dengan lebih baik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kinerja mereka dalam pertandingan. Demikian pula, komunikasi yang baik antara anggota tim dapat meningkatkan kohesi dan kerja sama dalam tim, yang dapat berkontribusi pada peningkatan kinerja tim secara keseluruhan. Sebaliknya, kurangnya komunikasi yang efektif dapat menyebabkan kesalahpahaman, konflik, dan penurunan motivasi dan kinerja.

Meski pentingnya komunikasi interpersonal dalam olahraga telah diakui dan diteliti dalam berbagai konteks, seperti dalam penelitian oleh Jauwinata & Sari (2022) yang mengeksplorasi hubungan antara komunikasi interpersonal antara *personal trainer* dan anggota *gym*, penelitian serupa dalam konteks *esports* masih sangat terbatas. *Esports*, meski memiliki banyak kesamaan dengan olahraga tradisional dalam hal kompetisi dan kerja tim, memiliki karakteristik unik yang mungkin mempengaruhi pola dan dampak komunikasi interpersonal.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan sebagai alat untuk memahami dan mengeksplorasi pola komunikasi interpersonal antara pelatih dan pemain di Alter Ego Esports. Pendekatan ini dipilih berdasarkan prinsip-prinsip yang dijelaskan oleh Sugiyono (2017) dan Moleong (2014), di mana penelitian kualitatif memfokuskan pada penelitian kondisi alamiah objek, dengan peneliti dianggap sebagai instrumen inti dalam proses pengumpulan data.

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus sebagai pendekatan utamanya. Studi kasus, seperti yang dijelaskan oleh Sugiarto (2017), adalah jenis penelitian kualitatif yang melakukan penyelidikan mendalam terhadap individu, kelompok, atau institusi dalam periode waktu tertentu. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam dan menyeluruh tentang individu, kelompok, atau situasi tertentu, serta mengungkap makna dan memahami proses yang terlibat. Penelitian ini memanfaatkan berbagai metode pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan studi dokumen yang relevan dengan topik penelitian.

Dalam penelitian ini, informan diidentifikasi berdasarkan pengetahuan dan pengalaman mereka dalam tim *esports* Alter Ego. Ada tiga kategori informan:

- 1) Informan kunci adalah individu yang memiliki pengetahuan yang paling komprehensif dan mendalam tentang topik yang diteliti. Dalam konteks penelitian ini, COO Alter Ego Esports, Indra Hadiyanto, diidentifikasi sebagai

informan kunci karena posisinya yang strategis dalam organisasi memungkinkan gambaran menyeluruh tentang operasional dan manajemen tim, serta bagaimana komunikasi dan motivasi kinerja dikelola dalam tim.

- 2) Informan utama adalah individu yang memiliki pengetahuan dan pengalaman langsung yang relevan dengan topik penelitian. Dalam penelitian ini, pelatih, Deni Fianda, dan pemain di tim Alter Ego Esports diidentifikasi sebagai informan utama. Mereka memberikan wawasan mendalam tentang pola komunikasi interpersonal dan motivasi kinerja dalam tim.
- 3) Informan tambahan adalah individu yang dapat memberikan informasi yang mendukung dan memperkaya data yang dikumpulkan dari informan kunci dan utama. Meskipun mereka mungkin tidak memiliki pengetahuan atau pengalaman yang sama mendalamnya dengan informan kunci atau utama, informan tambahan memainkan peran penting dalam memberikan konteks dan pemahaman yang lebih luas tentang topik penelitian.

Proses analisis data melibatkan pengolahan serta interpretasi data yang telah terkumpul dalam penelitian menggunakan teknik-teknik tertentu untuk menemukan informasi yang signifikan. Dalam studi ini, analisis data dilakukan secara sistematis dengan tahapan pengumpulan dan penafsiran data yang terstruktur. Teknik analisis yang digunakan mengacu pada metode analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Neuman (2014), yang terdiri dari tiga tahapan utama: konseptualisasi (*conceptualization*), pengkodean data kualitatif (*coding qualitative data*), dan *outcroppings*.

Konseptualisasi adalah tahap awal dalam analisis data kualitatif yang melibatkan pembentukan atau pembaruan konsep berdasarkan data yang dikumpulkan (Neuman, 2014). Tujuan utama dari proses ini adalah untuk mengorganisir dan memahami data, yang dilakukan dengan mengelompokkan data ke dalam kategori berdasarkan tema, konsep, atau fitur yang serupa. Dalam konteks penelitian ini, konseptualisasi dimulai dengan membuat pertanyaan-pertanyaan kritis yang terkait dengan topik penelitian, yaitu komunikasi interpersonal antara pelatih dan atlet dalam tim esports Alter Ego.

Pengkodean data kualitatif adalah proses penting dalam analisis data kualitatif yang melibatkan penentuan label atau "kode" untuk unit makna dalam data yang telah dikumpulkan (Neuman, 2014). Proses ini penting karena memungkinkan peneliti untuk mengorganisir data mentah menjadi konsep atau tema yang dapat dianalisis lebih lanjut. Proses pengkodean data ini melibatkan tiga tahapan yaitu koding terbuka (*open coding*), koding berporos (*axial coding*), dan koding selektif (*selective coding*).

Outcroppings adalah tahap terakhir dalam analisis data kualitatif menurut Neuman (2014). Ini adalah aspek dari analisis penelitian kualitatif yang memungkinkan fenomena yang lebih dalam untuk menjadi bagian dari penelitian. *Outcroppings* melibatkan penerimaan dan pengakuan terhadap peristiwa atau fitur yang mewakili hubungan struktural yang lebih dalam. Dalam konteks penelitian ini, proses ini melibatkan eksplorasi lebih dalam tentang hubungan antara pelatih dan atlet, serta faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi interaksi mereka.

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Komunikasi adalah salah satu aspek terpenting dalam hubungan antara pelatih dan atlet. Pelatih dapat memimpin, mengarahkan, dan mengelola tim atau atlet dengan lebih efektif ketika berkomunikasi dengan jelas. Sebaliknya, baik tim maupun atlet

perorangan dapat secara bebas menyampaikan ide dan kekhawatiran untuk keuntungan semua pihak. Salah satu cara efektif dalam komunikasi olahraga adalah komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal adalah salah satu metode untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku seseorang. Komunikasi interpersonal adalah komunikasi tatap muka antara pengirim dan penerima informasi yang dapat menghasilkan interaksi atau umpan balik antara keduanya, di mana satu pihak memengaruhi yang lain (Purnomo dkk., 2021).

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terjalin komunikasi antara instruktur dengan anggota yang diawali dari tahap pengenalan dari karakter atau pribadi masing-masing. Apabila dilihat bahwa adanya kedekatan ini antara pelatih dan pemain *esports* tidak lagi terlalu formal dan kaku karena sering terjadi interaksi yang membentuk hubungan keduanya menjadi dekat yang dapat dilihat sebagai komunikasi antar pribadi. Komunikasi antar pribadi yang digunakan pelatih terhadap pemain *esport* berupa komunikasi diadik yang melibatkan hanya dua orang, seperti suami-istri, dua sahabat dekat, guru-murid.

Hasil dari komunikasi antar pribadi pelatih dan pemain *esports* bisa memotivasi pemain dalam tim untuk terus bersemangat. Pola komunikasi dalam tim ini melibatkan beberapa elemen penting. Pertama, komunikasi dilakukan melalui grup khusus di platform pesan seperti *Whatsapp*, memungkinkan anggota tim untuk berinteraksi secara cepat dan efisien. Pertemuan rutin juga menjadi bagian integral dari pola komunikasi, di mana pelatih memberikan umpan balik langsung, baik itu dalam sesi latihan atau setelah pertandingan. Hal ini membantu membangun pemahaman yang kuat antara pelatih dan pemain terkait dengan kinerja individu dan keseluruhan tim.

Selain fokus pada hasil pertandingan, Deni juga memberikan perhatian pada perkembangan individu setiap pemain. Pendekatan ini mencakup memberikan dukungan langsung saat pemain mengalami kesulitan dan memberikan apresiasi saat pemain mencapai target dalam latihan. Ini menciptakan lingkungan di mana setiap pemain merasa diakui dan didorong untuk terus berkembang. Selama pertandingan, terdapat pola komunikasi khusus yang melibatkan kode dan sinyal tertentu. Komunikasi ini menjadi kunci untuk berkoordinasi secara efektif di lapangan. Pelatih memberikan arahan singkat, tetapi sangat efektif, membantu pemain untuk membuat keputusan cepat dan tepat dalam situasi yang intens. Respons pemain terhadap kritik atau umpan balik dari pelatih juga mencerminkan pola komunikasi yang positif. Pemain menyadari bahwa kritik bukanlah hal negatif, melainkan sarana untuk tumbuh dan berkembang. Komunikasi terbuka di tim memungkinkan setiap kritik dibicarakan secara dewasa untuk mencapai perbaikan yang diinginkan.

Salah satu contoh konkret dari tindakan motivasinya terjadi saat tim mengalami tantangan berat dalam suatu turnamen besar. Deni, dengan kecerdasan emosionalnya yang tinggi, mampu membaca situasi tim dengan baik. Saat para pemain merasakan tekanan dan kelelahan, Deni mengambil inisiatif untuk mengadakan sesi motivasi khusus di luar jadwal latihan. Tempatnya bukan di dalam ruang latihan, melainkan di tempat yang nyaman dan santai, di luar lingkungan yang bersifat kompetitif. Deni memulai sesi tersebut dengan menyampaikan pencapaian positif tim selama perjalanan turnamen. Ia dengan cermat menyoroti momen-momen gemilang dan kerja keras individu. Tujuannya adalah memberikan apresiasi yang mendalam kepada setiap pemain, membantu mereka merasakan kebanggaan atas kontribusi mereka.

Selanjutnya, Deni menggunakan teknik visualisasi untuk memotivasi. Ia memandu para pemain untuk membayangkan momen kemenangan besar yang ingin

mereka capai. Dalam suasana yang penuh semangat, Deni menggambarkan detail-detail dari kemenangan itu, mulai dari sorakan penonton, hingga kegembiraan rekan-rekan tim. Tidak hanya itu, Deni juga melibatkan pemain dalam proses pengambilan keputusan. Ia membuka ruang bagi mereka untuk berbicara tentang target pribadi mereka dan apa yang diperlukan dari tim untuk mencapainya. Ini memberikan pemain rasa memiliki terhadap tujuan kolektif dan membangkitkan semangat komunitas. Deni tidak lupa memberikan dorongan emosional langsung. Ia dengan tulus menyampaikan keyakinannya pada kemampuan setiap pemain dan keyakinan bahwa tim mereka mampu mengatasi setiap rintangan. Deni menciptakan atmosfer yang sarat semangat juang, di mana setiap pemain merasa diakui, didukung, dan termotivasi untuk memberikan yang terbaik.

Dalam tim Alter Ego Esports, keterbukaan antara pemain dan pelatih sangat ditekankan. Deni Fianda menyampaikan selalu menciptakan lingkungan di mana para pemain merasa nyaman untuk berbicara tentang permasalahan atau ide-ide yang mereka miliki. Mereka sering mengadakan sesi diskusi kelompok atau pertemuan individu di luar jam latihan formal untuk membicarakan strategi, masalah pribadi, atau apa pun yang mungkin memengaruhi kinerja mereka. Pemain juga merasa bahwa pelatih mereka selalu ada untuk mendengarkan. Keterbukaan ini membantu menciptakan hubungan yang lebih dekat antara pemain dan pelatih, sehingga memudahkan komunikasi. Pelatih tidak hanya memberikan arahan, tetapi juga bertindak sebagai mentor yang peduli terhadap perkembangan pribadi dan profesional para pemain.

Dengan suasana keterbukaan ini, pemain merasa lebih termotivasi untuk memberikan masukan dan bersama-sama mencari solusi ketika menghadapi kendala. Ini menciptakan dinamika tim yang sehat dan memperkuat kolaborasi antara pemain dan pelatih dalam mencapai tujuan bersama. Dalam suatu pertandingan di tahun 2022 lalu, salah satu pemain Alter Ego Esports merasa kurang nyaman dengan peran yang dia mainkan. Sebagai pelatih, Deni Fianda membuka ruang untuk diskusi di luar jam latihan. Pemain tersebut menjadi merasa bebas untuk menyampaikan kekhawatiran dan ide-idenya. Deni mendengarkan dengan penuh perhatian dan merespons dengan memberikan saran konstruktif. Mereka berdua kemudian duduk bersama untuk merencanakan strategi baru yang lebih sesuai dengan kekuatan dan kenyamanan pemain tersebut. Selama proses ini, Deni tidak hanya memberikan solusi, tetapi juga bertanya tentang preferensi dan pandangan pemain tersebut, menciptakan kolaborasi yang erat. Keterbukaan ini juga menciptakan hubungan saling percaya antara keduanya. Pemain tersebut merasa dapat mengungkapkan keraguan atau kekhawatirannya tanpa takut dihakimi. Sebaliknya, Deni melibatkan pemain dalam pengambilan keputusan, memberikan rasa memiliki dalam tim.

Hasil temuan juga menunjukkan bahwa pelatih tidak hanya berperan sebagai instruktur teknis, tetapi juga sebagai pemimpin yang dapat memahami aspek psikologis dan emosional pemain. Adanya keterbukaan dalam komunikasi interpersonal menciptakan ruang bagi pemain untuk berbagi perasaan dan kebutuhan mereka, yang pada gilirannya, dapat membentuk hubungan saling percaya. Dalam konteks *esports* yang penuh tekanan dan persaingan, dimensi empati dalam komunikasi interpersonal menjadi kunci untuk menciptakan tim yang solid dan pemain yang termotivasi. Pelatih memberikan empati dengan mendengarkan dengan penuh perhatian terhadap perasaan, tekanan, dan kekhawatiran setiap pemain. Mereka mencoba memahami perspektif dan pengalaman emosional pemain, serta memberikan dukungan yang diperlukan. Empati pelatih juga tercermin dalam upaya untuk

menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan pembelajaran pemain. Ini mencakup memberikan perhatian khusus terhadap keadaan emosional pemain, merespons dengan kepedulian, dan menciptakan ruang terbuka untuk berbagi perasaan. Dengan memberikan empati seperti ini, pelatih menciptakan hubungan yang lebih mendalam dan saling percaya dengan para pemain.

Dalam pola interaksi komunikasi interpersonal pelatih dan pemain *esports*, selain faktor yang mendukung, pasti ada rintangan atau masalah yang dihadapi oleh pelatih dan anggota timnya. Hambatan yang terjadi yaitu sering kali terjadi anggota yang tidak fokus ketika latihan karena adanya kondisi eksternal yang membuat suasana hati sedang tidak baik. Hal tersebut yang kemudian membuat terjadinya hambatan yang dialami dan komunikasi tidak berjalan baik antara pelatih dan pemain *esports*. Dalam situasi tersebut, pelatih perlu memiliki strategi khusus untuk menangani anggota tim yang sedang mengalami ketidakstabilan emosi dan harus memilih kata-kata yang tepat saat memberikan masukan agar tidak mengurangi motivasi mereka. Pendekatan yang melibatkan dukungan lebih intens kepada anggota dapat membantu meningkatkan semangat mereka.

Tantangan yang muncul akibat perbedaan personalitas antara pelatih (Deni Fianda) dan pemain *esports*. Setiap individu memiliki karakteristik kepribadian yang unik, seperti ekstrovert, introvert, atau ambivert. Tantangan muncul ketika gaya komunikasi pelatih tidak selaras dengan preferensi atau kebutuhan komunikasi masing-masing pemain. Dalam konteks ini, pelatih perlu memahami bahwa pendekatan yang efektif untuk satu pemain mungkin tidak sama berlakunya untuk yang lain. Beberapa pemain mungkin merespons lebih baik terhadap pendekatan yang tegas dan langsung, sementara yang lain mungkin membutuhkan sentuhan lebih empatik dan santai. Oleh karena itu, pelatih harus memiliki kemampuan membaca dan mengadaptasi gaya komunikasinya sesuai dengan karakteristik kepribadian setiap pemain.

Hal ini sangat penting untuk membangun pemahaman mendalam tentang preferensi, sensitivitas, dan kebutuhan komunikasi masing-masing individu dalam tim. Ini melibatkan observasi, percakapan terbuka, dan pengembangan keterampilan empati agar pelatih dapat menciptakan lingkungan komunikasi yang mendukung pertumbuhan dan kinerja optimal bagi setiap pemain. Dengan memahami perbedaan personalitas ini, pelatih dapat membangun hubungan yang lebih kuat dan efektif dengan seluruh tim *esports*.

Dalam interaksinya, baik pelatih maupun atlet menggunakan komunikasi verbal dan nonverbal. Untuk menjaga hubungan pelatih-atlet, mereka memilih saluran komunikasi seperti komunikasi tatap muka dan komunikasi virtual. Komunikasi virtual dilakukan dengan menggunakan platform WhatsApp, email, dan telepon. Hal ini sejalan dengan West (2016) yang menyatakan bahwa komunikasi yang baik antara pelatih dan atlet meningkatkan kemungkinan atlet mengembangkan perasaan kedekatan dan meningkatkan persepsi atlet terhadap pelatih. Komunikasi juga akan meningkatkan kepuasan pelatihan dan kinerja, konsep diri fisik, tujuan pencapaian, motivasi intrinsik, dan gairah terhadap olahraga. Komunikasi yang jelas dan tepat meningkatkan pemahaman tentang peran pemain, pengembangan keterampilan, dan pengembangan hubungan saling percaya.

Adanya umpan balik dalam seluruh komunikasi antara pelatih dan atlet memastikan proses komunikasi interpersonal berjalan lancar. Sesuai dengan Shipherd dkk. (2019) yang menjelaskan kepercayaan dan persahabatan antara pelatih dan pemain dan umpan balik yang membangun merupakan faktor yang berpengaruh positif

terhadap kinerja atlet. Selain itu, rasa saling menghormati dan komunikasi yang efektif antara pelatih dan atlet juga menjadi faktor penting dalam terjalinnya hubungan yang sukses.

4. Simpulan

Komunikasi akrab dan terbuka antara pelatih *esports* berdampak positif pada motivasi, kepercayaan diri, dan kinerja tim. Pelatih memainkan peran kunci dalam menciptakan lingkungan mendukung pertumbuhan dan pembelajaran para pemain. Pelatih yang memberikan umpan balik otonom dan memotivasi, serta menunjukkan sikap keterbukaan dan empati, dapat membentuk hubungan positif dengan pemain. Pendekatan pelatih yang memperhatikan aspek psikologis dan emosional pemain, bukan hanya teknis permainan, dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri.

Komunikasi santai dan empatik antara pelatih dan pemain mendukung hubungan kuat, memudahkan kolaborasi di tim *esports*. Pemecahan masalah menekankan pentingnya komunikasi efektif untuk hubungan yang sehat. Strategi motivasi, seperti visualisasi dan pertemuan di luar lingkungan kompetitif, meningkatkan semangat juang dan kinerja pemain. Meskipun, komunikasi interpersonal efektif berdampak positif pada kinerja pemain *esports*, namun, tantangan seperti kurangnya fokus akibat kondisi emosional perlu diatasi. Pelatih perlu mengembangkan strategi khusus untuk memastikan komunikasi tetap efektif mendukung kinerja atlet.

Dalam hal ini, penelitian menunjukkan bahwa kesadaran diri atlet sangat memengaruhi kinerja, dan komunikasi dengan pelatih dapat berdampak positif atau negatif tergantung pada karakteristik perilaku pelatih. Oleh karena itu, pembinaan hubungan yang positif dan efektif antara pelatih dan pemain merupakan langkah kunci dalam meningkatkan kinerja dan kesejahteraan atlet *esports*.

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, narasumber, dan seluruh pihak yang telah mendukung penelitian ini.

6. Daftar Pustaka

- DeVito, J. A. (2019). *The Interpersonal Communication Book* (15 ed.). Pearson.
- Eka, R. (2019). Esports Market Trend 2019. Dalam *Daily Social*. <https://dailysocial.id/research/esports-market-trend-2019>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hasmawati, F. (2020). Karakteristik Komunikator yang Efektif dalam Komunikasi Antar Pribadi. *Jurnal Komunikasi Islam dan Kehumasan (JKPI)*, 4(2), 69–95. <https://doi.org/10.19109/jkpi.v4i2.7315>
- Himmelstein, D., Liu, Y., & Shapiro, J. L. (2017). An Exploration of Mental Skills Among Competitive League of Legend Players. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 9(2), 1–21. <https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2017040101>

- Jauwinata, E. S., & Sari, W. P. (2022). Analisis Komunikasi Interpersonal Yang Efektif Antara Personal Trainer Dengan Member Gym Starfit. *Kiwari*, 1(1), 36. <https://doi.org/10.24912/ki.v1i1.15478>
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport.” *Quest*, 69(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- mediaindonesia.com. (2023, Agustus 28). *Tim PUBG Mobile Alter Ego Ares Banggakan Indonesia di Asia Tenggara*. <https://mediaindonesia.com/teknologi/608459/tim-pubg-mobile-alter-ego-ares-banggakan-indonesia-di-asia-tenggara>
- Moleong, L. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Revisi). PT. Remaja Rosdakarya.
- Neuman, W. L. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. Pearson.
- Newzoo. (2020). *Newzoo Global Esports Market Report 2020*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-ver>
- Purnomo, E., Mamun, A., Kusmaedi, N., Hendrayana, Y., Hidayat, Y., Jermaina, N., & Marheni, E. (2021). Profile: Interpersonal Communication Skills for Future Coaches. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(5), 964–972. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090518>
- Sari, W. P. (2017). Konstruksi Identitas pada Komunitas Game Touch Online (Studi Anggota Komunitas Guild Deadline). *Scriptura*, 7(1). <https://doi.org/10.9744/scriptura.7.1.1-6>
- Shipherd, A. M., Wakefield, J. C., Stokowski, S., & Filho, E. (2019). The influence of coach turnover on student-athletes’ affective states and team dynamics: An exploratory study in collegiate sports. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 14(1), 97–106. <https://doi.org/10.1177/1747954118766465>
- Sugiarto. (2017). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Andi.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- West, L. (2016). Coach-Athlete Communication: Coaching Style, Leadership Characteristics, and Psychological Outcomes. Dalam *Master of Education in Human Movement, Sport, and Leisure Studies Graduate Projects* (Vol. 16). Bowling Green State University.