



Studi Kualitatif Terhadap Kelompok Pemain Darts Dalam Proses Liga Darts di Jakarta Utara

Charista Tjitrawidjaja

Dosen Pembimbing : Wiratri Anindhita, S.IP.,M.SC. (Comms)

08172362938/ charistatw@hotmail.com

ABSTRAK

Charista Tjitrawidjaja / 68110392 / 2017 / Studi Kualitatif Terhadap Kelompok Pemain *Darts* Dalam Proses Liga *Darts* di Jakarta Utara / Pembimbing Wiratri Anindhita, S.IP., M.Sc.

Permainan *darts* pada saat ini telah jauh berbeda dengan jaman dahulu, sekarang ini para pemain *darts* (*darter*) telah beralih dari hanya papan *darts* ke mesin *darts* yang lebih modern. Permainan *darts* juga di gemari oleh berbagai kalangan dari anak-anak hingga dewasa. *Darts* dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok, pertandingan yang dimainkan secara berkelompok biasa disebut dengan liga "*Dartslive*" yang berlangsung selama hampir tiga bulan dengan berisikan anggota sebanyak enam orang. Komunikasi yang terjadi di dalam pertandingan liga *darts* sangat di pengaruhi oleh komunikasi yang di bentuk oleh seorang kapten. Cara komunikasi kapten dengan anggota timnya dan bagaimana seorang kapten dapat menyelesaikan konflik yang muncul sangat mempengaruhi perkembangan dan kemajuan dari sebuah tim.

Penelitian ini menggunakan pandangan ahli dalam Teori Komunikasi Antar Kelompok, yaitu Teori Pemikiran Kelompok menurut Irving L. Janis sebagai landasan teori. Setiap kapten memiliki perilaku berkomunikasi dengan anggotanya. Dari proses komunikasi tersebut, kapten akan membentuk pemikiran mengenai cara berkomunikasi yang benar dengan anggotanya. Pemikiran tersebut akan terus berkembang sejalan dengan komunikasi yang berlangsung. Melalui komunikasi yang berlangsung secara tatap muka dan terus-menerus seorang kapten akan menjadi mengetahui karakter dari masing-masing anggota timnya. Dengan begitu, kapten dapat menentukan cara yang tepat untuk mencapai tujuan dari komunikasi antar kelompok yang dilakukan.

Metode penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan tiga orang kapten tim liga "*Dartslive*" yang tersebar di daerah Jakarta Utara. Peneliti membicarakan hal tersebut secara mendalam bersama dengan para kapten.

Dari penelitian tersebut, peneliti menemukan bahwa setiap kapten dan anggota memiliki perilaku yang berbeda-beda. Peneliti melihat bahwa hampir setiap kapten memiliki kesamaan yaitu mereka memimpin dengan tipe yang demokratis. Ketegasan dan kesabaran diperlukan dalam berkomunikasi dengan anggotanya. Komunikasi yang dilakukan oleh kapten biasanya berupa komunikasi verbal dengan kata-kata sederhana yang didukung dengan komunikasi nonverbal seperti gerakan tubuh, kontak mata, intonasi, dan ekspresi wajah. Konflik yang terjadi di dalam tim *darts* biasanya dikarenakan oleh komunikasi yang kurang berjalan dengan baik, yang menimbulkan kesalahpahaman di antara para anggota. Selain itu juga, *ego* dari masing-masing anggota dapat menimbulkan konflik karena saling memaksakan



pendapat pribadi. Seorang kapten dalam menangani konflik yang terjadi biasanya akan melakukan pendekatan secara personal ataupun membuka forum untuk mendiskusikan konflik yang terjadi agar tidak kembali terjadi kesalahpahaman.

ABSTRACT

Charista Tjitrawidjaja / 68110392 / 2017 / *Qualitative Study on Darts Players Group In Darts League Process in North Jakarta / Supervisor : Wiratri Anindhita, S.IP., M.Sc.*

The darts game at this time has been much different from the old days, now darts players have moved to more modern darts machines. Darts games are also enjoyed by various circles from children to adults. Darts can be played individually or in groups, games played in groups are commonly called "Dartslive" leagues that last for nearly three months with a total of six members. The communication that occurs in league darts is greatly influenced by the communication form their captain. The manner of communicating the captain with his team members and how a captain can resolve the conflict that arises greatly affects the development and progress of a team.

This study uses the expert's view in Inter-Group Communication Theory, the Theory of Group Thinking by Irving L. Janis as the theoretical foundation.. Each captain has a communication behavior with his members, from the communication process the captain will form thoughts on how to communicate properly with its members. Thought will continue to grow in line with the ongoing communication. Through face-to-face and ongoing communication a captain will become aware of the character of each of his team members. That way, the captain can determine the right way to achieve the goal of inter-group communication.

The research design that have been used in this study is qualitative approach. In this study, researchers conducted in-depth interviews with three captains of the "Dartslive" league team scattered across North Jakarta. Researchers discuss it in depth along with the captains.

From the research, researchers found that each captain and member have different behaviors. Researchers see that almost every captain has in common that they lead with a democratic type. Firmness and patience are required in communicating with its members. Communication performed by the captain is usually a verbal communication with simple words, supported by nonverbal communication such as body movement, eye contact, intonation, and facial expression. Conflicts that occur within team darts are usually due to poor communication, which leads to misunderstandings among members. In addition, the ego of each member can lead to conflict because of mutual impose personal opinion. A captain in dealing with conflicts will usually take a personal approach or open a forum to discuss the conflict so as not to re-occur misunderstandings.

Hak cipta dan hak milik IBI Kwik Kian Gie dan Institut Teknologi dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



LATAR BELAKANG

Ⓒ Hak Cipta milik IBKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Olahraga *Darts* merupakan permainan yang cukup diminati sekarang ini, pemainnya terdiri dari berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa. *Darts* dimainkan dengan cara melempar anak panah kecil ke papan melingkar yang menempel di dinding. Permainan yang termasuk olahraga ini juga merupakan permainan yang berada di pub tradisional, yang biasanya dimainkan di Inggris, Irlandia, Belanda, Jerman, Amerika Serikat, dan negara lainnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Awalnya permainan *darts* berasal dari tentara yang melempar panah pendek di dasar tong atau di dasar batang pohon. *Dartsboard* yang berkualitas terbuat dari serat sisal. Papan yang kurang berkualitas atau standar terkadang terbuat dari kertas gabus. Beberapa jenis serat sisal yang digunakan di papan *darts* saat ini, berasal dari Afrika Timur, Brasil, atau China.

Berbeda dengan permainan *darts* pada jaman dahulu yang memerlukan para pemainnya untuk mencatat skornya masing-masing secara manual, *dartsboard* elektronik dapat mencatat skor dan *rating* pemain secara otomatis. *History* skor dan *rating* pemain juga dapat dilihat pada aplikasi di *smartphone*.

Di dalam kompetisi “*Dartslive*” terdapat berbagai jenis pertandingan diantaranya, adalah pertandingan *single*, *double*, dan tim. Pertandingan *single* dimainkan oleh satu orang, pertandingan *double* dimainkan oleh dua orang, dan pertandingan tim dimainkan oleh enam orang. Pertandingan tim yang diadakan setiap tahun dikenal dengan nama liga “*Dartslive*”.

Dalam liga “*Dartslive*” setiap tim berisikan enam orang. Dalam setiap tim yang terdiri dari enam orang pemain biasanya memiliki seorang kapten. Kapten suatu tim berfungsi sebagai otak dari tim tersebut. Menentukan giliran pemain untuk turun

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.



bertanding dan juga mengatur strategi permainan serta memberikan motivasi juga tuntunan dalam setiap pertandingan yang dimainkan oleh kapten tersebut maupun anggota tim-nya merupakan beberapa dari tugas kapten. Komunikasi yang baik sangat dibutuhkan dalam pertandingan liga *darts* karena suatu pertandingan liga *darts* tidak dimainkan secara individu melainkan dalam tim. Setiap individu dalam tim tentunya memiliki pemikiran yang berbeda-beda. Hal ini dapat menyebabkan terjadinya konflik yang diakibatkan oleh perbedaan pendapat maupun kesalahpahaman.

Dalam proses pertandingan, suatu tim tentunya perlu memiliki taktik dan strategi untuk memenangkan pertandingan tersebut. Seorang kapten akan bertanggung jawab atas kemenangan maupun kekalahan tim-nya. Maka dari itu cara berkomunikasi antar kapten dengan anggota tim-nya haruslah berjalan dengan baik agar kapten dapat menyampaikan berbagai informasi yang diperlukan baik itu mengenai taktik permainan dan hal-hal lain yang berhubungan dengan pertandingan, maupun sekedar obrolan dan candaan untuk mempererat hubungan suatu tim. Dalam kesempatan kali ini penulis akan meneliti mengenai konflik yang terjadi di dalam pertandingan tim liga "*Dartslive*".

KAJIAN PUSTAKA

1. Teori Komunikasi Antar Kelompok

Terdapat beberapa pengertian tentang komunikasi kelompok menurut beberapa ahli, diantaranya adalah :

Michael Burgoon dan Michael Ruffner, memberi batasan komunikasi kelompok sebagai interaksi tatap muka dari tiga atau lebih individu guna memperoleh maksud atau tujuan yang dikehendaki seperti berbagi informasi, pemeliharaan diri atau pemecahan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.



masalah sehingga semua anggota dapat menumbuhkan karakteristik pribadi anggota lainnya dengan akurat (*the face-to face interaction of three or more individuals, for a recognized purpose such as information sharing, self-maintenance, or problem solving, such that the members are able to personal characteristics of the other members accurately*).

Ada empat elemen yang tercakup dalam definisi di atas, yaitu interaksi tatap muka, jumlah partisipan yang terlibat dalam interaksi, maksud atau tujuan yang dikehendaki dan kemampuan anggota untuk dapat menumbuhkan karakteristik pribadi anggota lainnya. (dalam Wiryanto, 2005 : 38).

2. Teori-Teori Psikologi Sosial

Beberapa teori tentang tingkah laku kelompok kecil telah dikembangkan, dan banyak diantaranya dapat menunjang untuk memahami gejala kelompok kecil. Komunikasi kelompok bukanlah suatu bidang studi yang menekuni studi kelompok-kelompok kecil. Perhatian utamanya adalah pada komunikasi dalam kelompok-kelompok tatap-muka dan prosesnya, sehingga dapat membantu individu dan kelompok dalam meningkatkan penampilan berkomunikasi suatu kelompok.

3. Teori Pemikiran Kelompok

Teori ini telah dikemukakan oleh Irving L. Janis yang menyatakan bahwa terdapat adanya suatu kerangka atau model berpikir dalam suatu kelompok yang bersifat kohesif atau saling terpadu. Hal ini disebabkan oleh adanya situasi dimana suatu kelompok tersebut telah mengambil keputusan dalam kebijakan salah yang disebabkan oleh suatu tekanan, maka akan mengakibatkan turunnya efisiensi mental setiap individu dalam kelompok tersebut, sehingga terjadilah konflik dalam suatu kelompok karena perbedaan pendapat. (dalam Wiryanto , 2005).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.



© Hak cipta milik IBI RKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Beberapa asumsi penting dari groupthink yaitu :

- 1) terdapat kondisi-kondisi di dalam kelompok yang mempromosikan kohesivitas yang tinggi.
- 2). pemecahan masalah kelompok pada intinya merupakan proses menyatu.
- 3). kelompok dan pengambilan keputusan oleh kelompok seringkali bersifat kompleks. (dalam West & Turner, 2007 : 276).

Asumsi pertama menyatakan bahwa kelompok memiliki karakteristik yaitu kohesivitas. Pengertian kohesivitas mengacu semangat kebersamaan (esprit de corps) yang tinggi, dimana secara anggota kelompok memiliki kemauan untuk saling bekerjasama dalam batas-batas tertentu. Adanya kohesivitas ini membuat anggota kelompok menjadi bersatu, seumpama lem yang mampu merekatkan satu sama lainnya.

Asumsi kedua menyatakan bahwa persoalan pemecahan masalah yang terjadi dalam kelompok merupakan kegiatan yang selalu ada dalam kelompok kecil. Anggota-anggota di dalam kelompok kecil akan berusaha untuk saling berhubungan satu sama lainnya. setiap anggota kelompok akan benar-benar berpartisipasi karena sesungguhnya mereka takut mengalami penolakan. Kondisi ini membuat anggota kelompok cenderung menahan masukan dari orang lain karena mereka takut mengalami penolakan. Mereka memiliki kecenderungan untuk memelihara hubungan antar anggota kelompok daripada memfokuskan perhatiannya pada issue-issue yang masih dipertimbangkan oleh kelompok.

Asumsi ketiga mengacu pada situasi yang terjadi pada kelompok pengambilan keputusan dan kelompok yang berorientasi pada tugas. Proses pengambilan keputusan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBI RKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBI RKG.



pada kelompok kecil seringkali bersifat kompleks. Perbedaan usia, sifat kompetitif, ukuran kelompok, kecerdasan, komposisi gender dan gaya kepemimpinan adalah beberapa hal yang menjadi penyebab kompleksnya pengambilan keputusan tersebut. Selain itu latar belakang budaya yang dimiliki oleh masing-masing anggota turut membuat proses pengambilan keputusan menjadi tidak mudah. kelompok dan keputusan kelompok akhirnya menjadi proses yang sulit dan menantang, tetapi melalui kerja kelompok orang dapat mencapai tujuannya dengan lebih baik dan efisien.

4. Konflik Dalam Komunikasi Antar Kelompok

Definisi konflik sangat kompleks dan beragam tergantung bagaimana tempat dan persepsi terhadap konflik tersebut. menurut Rubin, dkk (dalam Isenhart & Spangel, 2000) konflik diartikan sebagai persepsi terhadap kepentingan berbeda. Menurut Swanström dan Weissmann konflik adalah perbedaan persepsi terhadap suatu isu oleh dua kelompok pada waktu yang sama. Wallensteen (dalam Swanström & Weissmann, 2005) mendefinisikan konflik secara umum, ia mengatakan bahwa konflik adalah situasi yang dimana ada dua atau lebih kelompok yang menginginkan sumber yang langka pada waktu yang sama. Sumber langka tidak hanya berorientasi secara ekonomi saja, tetapi sejarah, lingkungan dan keamanan.

5. Tipe konflik intergroup

Tajfel and Turner (dalam Hewstone & Cairns, 2006) membedakan tipe konflik intergroup menjadi dua tipe, yaitu :

a. *Objective Vs Subjective Conflict*

Konflik objektif merupakan konflik yang memiliki sasaran atau tujuan yang jelas.

Contoh: kekuasaan, kekayaan dan wilayah. Factor penyebab Konflik objektif biasanya bukan berasal dari factor psikologis, tetapi lebih mengarah pada factor social, ekonomi,



politik, dan struktur sejarah. Sedangkan konflik subjektif lebih kearah factor psikologis (prasangka, *stereotype*). Walaupun berbeda, konflik objektif dan subjektif dapat saling berhubungan dan konflik subjektif dapat bertahan lebih lama.

b. *Explicit Vs Implicit Conflict*

Konflik eksplisit (terbuka) adalah konflik legitimasi dan institusional berdasarkan peraturan atau norma (kompetisi antar group atau kompetisi world cup dalam sepakbola). Menurut Tajfel and Turner perilaku terhadap *out-group* dalam konflik ini dibagi menjadi dua, yaitu : *Instrumental behavior* (perilaku sebagai alat) mengacu pada tindakan yang diarahkan pada *in-group* untuk memenangkan kompetisi (perilaku seperti itu) dapat diterangkan dalam kaitan dengan alasan untuk memenangkan) dan *Noninstrumental behavior* ialah perilaku yang berkaitan dengan aspek psikologis. Perbedaan di dalam kelompok sengaja dihembuskan oleh anggota kelompok tersendiri atau dari luar. Padahal sebenarnya tidak ada sesuatu hal berbeda secara mendasar.

c. **Penyebab konflik antar kelompok (intergroup)**

Ada beberapa penyebab konflik antar kelompok, yaitu :

a. Kepentingan sama.

Bila dua kelompok mempunyai kepentingan sama terhadap sesuatu, maka timbul persaingan untuk mendapatkannya. Ketika persaingan terjadi, maka ada upaya dari setiap kelompok untuk mendapatkan yang diinginkan, sehingga terkadang kelompok menggunakan tindakan-tindakan yang merugikan kelompok lain. Akibatnya timbul konflik antar kelompok.

b. *Streotype*, prasangka dan diskriminiasi

Menurut Sears, dkk, prasangka dan diskriminiasi merupakan tiga komponen dalam antagonisme kelompok. Pertama, *stereotype* yang merupakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



komponen kognitif. *Streotype* adalah keyakinan tentang sifat-sifat pribadi yang dimiliki orang dalam kelompok. prasangka adalah kekeliruan dan generalisasi yang tidak fleksibel. Menurut Baron dan Bryne bila prasangka diartikan sebagai sikap, maka dalam memahami prasangka ada dua aspek, yaitu schema kognitif.

c. Sumber daya

Konflik sumber daya, khususnya alam menjadi suatu yang sangat banyak kita temui di negeri ini. Sumber daya alam menjadi suatu daya tarik yang luar biasa bagi kelompok-kelompok yang ingin mengambil keuntungan dari sumber daya tersebut. Sumber daya yang langka bisa menjadi sumber konflik (Swanström & Weissmann, 2005).

d. Identitas sosial atau katagori berbeda.

Setiap kelompok mempunyai identitas sosial berbeda. Identitas suatu kelompok berkaitan dengan dengan atribut yang dimiliki. Seperti ciri-ciri, nilai yang dianut, tujuan, dan norma. Identifikasi social sangat berguna untuk proses katagori dan perbandingan social Hogg & Grieve (dalam Reid, 2004) mengidentifikasi ada empat katagori dalam identifikasi social, yaitu lapangan kerja dan hobi (siswa, atlet), afiliasi politik (*democrat, feminis*), etnik dan agama (*Hispanic, jewish*) dan stigma identitas (alkoholik).

e. Ketidakadilan (*injustice*)

Ketidakadilan sering kali menimbulkan konflik. Kita bisa melihat banyak konflik konflik yang terjadi diakibatkan ketidakadilan. Menurut teori keadilan (*equity theory*), konflik terjadi karena adanya ketidakadilan dalam distribusi yang membuat orang atau kelompok menjadi *distress* dan frustasi. Akibatnya



kelompok menggunakan cara menurut pandangan mereka benar, tetapi bagi kelompok lain hal tersebut dapat menimbulkan konflik.

f. Perilaku agresif

Perilaku agresif yang dilakukan suatu kelompok terhadap kelompok lain dapat menimbulkan konflik antar kelompok. Ketika suatu kelompok menyerang kelompok lain, maka kelompok yang diserang akan membalas. Hal ini akan bisa berlanjut kepada konflik yang berkepanjangan.



Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

7. Permainan Olahraga Darts

Darts diyakini berasal dari daerah Longbow, Inggris. Sejarahnya awal tahun dimana permainan ini dilakukan masih cukup samar karena tidak menutup kemungkinan jika permainan ini sudah muncul jauh sebelum tahun 1800an. Permainan papan dan anak panah ini terus berkembang dan populer hingga menjadi bagian olahraga resmi pada abad ke 20 dan 21. Apalagi banyak yang mengatakan jika permainan darts ini sebenarnya adalah jenis olahraga bukan hanya permainan yang melemparkan anak panah ke papan skor.

Hal ini diperkuat dengan didirikannya “*National England Darts Association*” pada tahun 1954 yang sekaligus menjadi pihak penyelenggara olahraga ini secara tahunan. Akhir tahun 1960 hingga awal 1970 menjadi awal perkembangan darts yang serius karena anak panah yang digunakan sudah mulai menggunakan *wolfram*. (www.dartslive.com).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

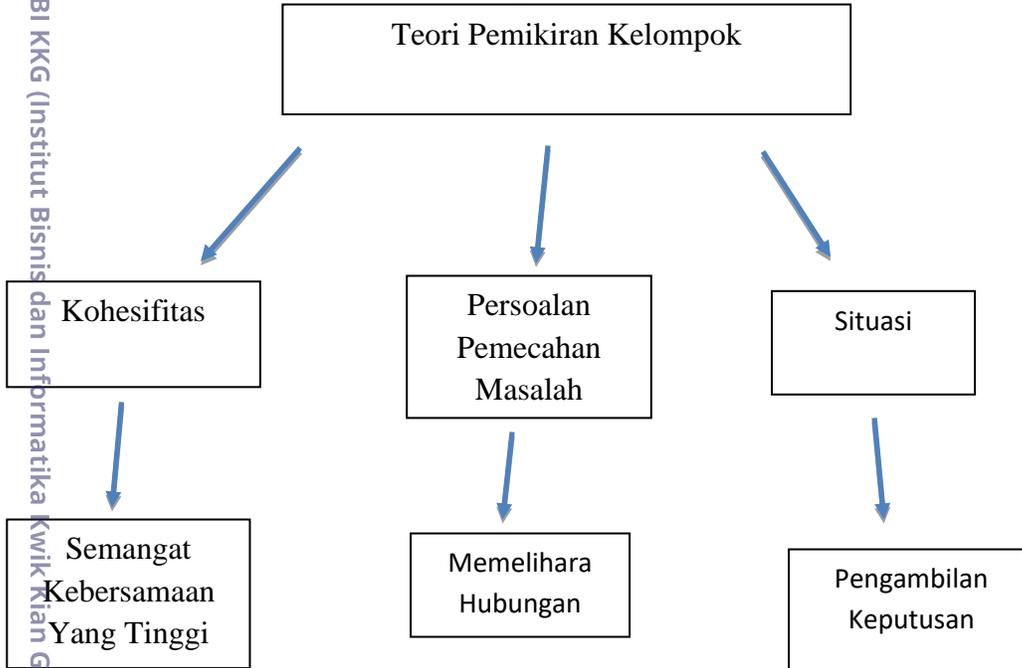


A. Kerangka Pemikiran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran



Teori pemikiran kelompok menyatakan bahwa terdapat adanya suatu kerangka atau model berpikir dalam suatu kelompok yang bersifat kohesif atau saling terpadu. Hal ini disebabkan oleh adanya situasi dimana suatu kelompok tersebut telah mengambil keputusan dalam kebijakan salah yang disebabkan oleh suatu tekanan, maka akan mengakibatkan turunnya efisiensi mental setiap individu dalam kelompok tersebut, sehingga terjadilah konflik dalam suatu kelompok karena perbedaan pendapat.

Adapun asumsi-asumsi didalam teori pemikiran kelompok yang terbagi menjadi tiga, Asumsi pertama menyatakan bahwa kelompok memiliki karakteristik yaitu kohesivitas.



Pengertian kohesivitas mengacu kepada semangat yang tinggi. Adanya kohesivitas ini membuat anggota kelompok menjadi bersatu. Didalam penelitian ini seorang kapten dan anggotanya harus mempunyai semangat kebersamaan untuk membangun sebuah tim yang kuat.

Asumsi kedua menyatakan bahwa persoalan pemecahan masalah yang terjadi dalam kelompok merupakan kegiatan yang selalu ada dalam kelompok kecil. Mereka memiliki kecenderungan untuk memelihara hubungan antar anggota kelompok daripada memfokuskan perhatiannya pada issue-issue yang masih dipertimbangkan oleh kelompok. Dalam penelitian ini seorang kapten dengan anggotanya harus mampu memecahkan masalah yang timbul untuk memelihara hubungan antar anggota tim.

Asumsi ketiga mengacu pada situasi yang terjadi pada kelompok pengambilan keputusan dan kelompok yang berorientasi pada tugas. Didalam penelitian ini seorang kapten harus mampu mengambil keputusan kelompok dan keputusan kelompok akhirnya menjadi proses yang sulit dan menantang, tetapi melalui kerjasama kelompok anggota tim dapat mencapai tujuannya dengan lebih baik dan efisien.

A. Subjek Penelitian

Data informan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah para kapten yang telah berpengalaman dan ahli dalam bidang permainan darts serta telah mengikuti Liga “Dartslive”. Lokasi penelitian akan dilakukan di masing-masing basecamp para kapten yaitu tempat dimana mereka biasa berlatih bersama tim. Peneliti melibatkan beberapa kapten dari berbagai komunitas darts di Jakarta Utara.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



B. Metode Penelitian

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif karena peneliti bermaksud ingin meneliti suatu komunikasi antar kelompok yang terjadi pada kondisi yang alamiah. Menurut Williams (dalam Moleong, 2012:5), penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah, dengan menggunakan metode alamiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berdasarkan pada wawancara yang dilakukan kepada tiga orang narasumber yaitu Stanley Orlando, Ari Kiswanto, dan Kevin Arif Burhanudin sebagai kapten dalam permainan “*Dartslive*” yang. Penelitian ini juga didukung dengan kajian literatur dan dokumentasi mengenai seorang pemimpin/kapten/*leader* dalam berbagai permainan atau olahraga. Kapten memiliki peran yang sangat penting didalam proses komunikasi di dalam tim, karena hal yang paling penting di dalam permainan ini adalah komunikasi yang baik dan kecerdasan dari seorang kapten dalam membangun dan membentuk komunikasi di dalam tim.

Menurut hasil wawancara peneliti juga dapat menemukan konflik-konflik yang terjadi dalam tim selama proses pertandingan liga “*Dartslive*”. Dari informan pertama yaitu Stanley Orlando, Konflik yang terjadi disebabkan oleh kesombongan dan kesalahpahaman antara anggota dengan kapten tim. Dapat dikatakan sumber konflik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



yang terjadi adalah pada kapten tim yang salah mengkomunikasikan tujuannya kepada para anggota. Namun konflik ini dapat diselesaikan dengan cara membicarakannya bersama seluruh anggota tim dan kapten menerima kritik dari semua anggota.

Selanjutnya informan kedua yaitu Ari Kiswanto, konflik yang terjadi di tim-nya disebabkan oleh sifat kurang profesional dari salah satu anggota. Anggota tersebut tidak dapat mengesampingkan masalah pribadinya pada saat liga sehingga perasaannya mudah tersinggung dan terjadi kesalahpahaman antar anggota tim. Ari menyelesaikan konflik tersebut dengan cara menemui anggota yang berkonflik satu-per-satu dan membicarakannya baik-baik, lalu setelah sudah mengerti duduk perkaranya ia mempertemukan anggota yang berkonflik untuk membantu menyampaikan dan mendamaikan kedua anggota tersebut agar tidak terjadi kesalahpahaman dan membuat anggota tersebut berteman seperti sediakala.

Terakhir informan ketiga yaitu Kevin Arif Burhanudin, Konflik yang terjadi di dalam tim ini disebabkan oleh pribadi mereka masing-masing, sifat arogansi dan *ego* pemain yang telah memenangkan pertandingan menimbulkan konflik internal dan external. Kevin menyelesaikan konflik ini dengan cara kekeluargaan dan membicarakan semua permasalahan dalam *meeting* tim pada konflik internal, dan pada konflik external Kevin menyelesaikannya dengan cara menemui kapten tim lain yang berkonflik dan membicarakannya secara personal antar sesama kapten. Kevin juga mengingatkan agar para anggota dapat selalu rendah hati.

Berdasarkan penelitian ini, penulis menemukan informasi dimana menjadi seorang kapten didalam permainan "*Dartslive*" tidaklah mudah dan perlu mempunyai karakter yang kuat sehingga dapat membawa tim-nya untuk lebih maju dan berkembang. Komunikasi yang baik dan benar sangat diperlukan untuk menjadi seorang kapten

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian



didalam permainan “*Dartslive*” sehingga dapat menciptakan komunikasi yang baik juga di dalam tim-nya. Juga penulis mendapat informasi bahwa konflik selalu terjadi dan tidak dapat di hindari dalam tim Liga “*Dartslive*”, akan tetapi konflik dapat diselesaikan oleh kapten dengan cara berkomunikasi dengan para anggotanya.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kapten mempunyai peran yang sangat penting didalam permainan “*Dartslive*”. Setiap pemain mempunyai karakter yang berbeda-beda, baik dalam hal *skill* maupun kemampuan berkomunikasi. Menjadi seorang kapten harus dapat menerima kritikan dan saran dari anggotanya. Menjadi seorang kapten di dalam permainan “*Darstlive*” bisa melatih gaya kepemimpinan dan mengasah pengambilan keputusan di kehidupan sosial.

Menjadi seorang kapten “*Dartslive*” harus mempunyai kedekatan dengan anggotanya, kedekatan yang terjadi tidak hanya berada di dalam permainan *darts* tetapi juga harus dekat di luar lingkungan *darts*. Sehingga dengan sering terjadinya komunikasi dan terciptanya suatu hubungan yang erat tentunya akan sangat membantu seorang kapten dalam berkomunikasi atau menyampaikan sesuatu ke anggotanya.

Di dalam komunikasi pasti mempunya hambatan dan konflik, mengingat konflik akan selalu terjadi dan tidak dapat dihindari. Tetapi dengan adanya hambatan dan konflik tersebut dapat membantu seorang kapten dan anggotanya dalam membentuk karakter dan memajukan tim tersebut. Konflik yang muncul membuat kapten dan para pemain *darts* harus berpikir dan menyelesaikan masalah tersebut sehingga komunikasi yang terjadi dapat terus berjalan dengan lancar. Peran dari setiap anggota tim juga

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI Kian Gie (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



menjadi acuan dimana hal tersebut sangat membantu seorang kapten dalam menghindari konflik-konflik yang akan terjadi di dalam tim.

Konflik tim yang muncul dalam liga “*Dartslive*” biasanya terjadi dikarenakan rasa kurang percaya sesama anggota, kesalahpahaman, dan sifat arogansi dari masing-masing individu. Konflik yang terjadi dapat menyebabkan kurangnya fokus pemain, menurunkan kekompakan tim, menimbulkan perpecahan, serta dapat mengganggu hubungan sosial di luar konteks permainan *darts* itu sendiri. Penyelesaian konflik yang dilakukan oleh ketiga narasumber lebih mengarah pada cara kekeluargaan. Membuka forum, meminta keterbukaan dan kejujuran merupakan solusi terbaik menurut kapten tim sebagai cara memperlancar komunikasi yang terjadi dalam tim.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran bagi pihak yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Saran Akademis

Penelitian ini dapat berguna bagi penelitian selanjutnya yang tertarik untuk meneliti mengenai komunikasi dan konflik yang terjadi didalam liga “*Dartslive*” dengan masalah lain ataupun subjek yang berbeda. Penelitian ini lebih berfokus kepada konflik dan penyelesaian konflik dalam proses liga “*Dartslive*” dalam pandangan seorang kapten dalam tim.

2. Saran Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi para kapten tim liga “*Dartslive*” dalam berkomunikasi dengan anggotanya. Begitu juga bagi masyarakat pada umumnya untuk lebih memahami liga “*Dartslive*” dan menjadi masukan bagi mereka untuk dapat mengetahui dan lebih mengerti para pemain *darts*. Selain itu juga

bagi orang tua dari para pemain *darts*, bahwa permainan ini dapat melatih ketangkasan dan dapat melatih cara berkomunikasi serta membentuk karakter pada individu tersebut. Dan untuk kepada para kapten tim “*Dartslive*” agar mereka menjadi lebih mengerti mengenai bagaimana komunikasi yang terjadi di dalam tim.

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.