KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS
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.
© Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

*Darts* merupakan permainan yang 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. 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.

*Dartsboard* (papan dart) merupakan sebuah papan berdiameter 17 3/4 inci (451 mm) dan terbagi menjadi 20 bagian *radial*. Setiap bagian dipisahkan dengan kawat logam atau pita tipis lembaran logam. *Dartsboard* yang baik memiliki kawat tipis, sehingga anak panah dapat mengenai target dan tidak memantul karena terkena kawat. Angka-angka yang menunjukkan berbagai bagian penilaian papan biasanya terbuat dari kawat, terutama pada papan berkualitas turnamen. Papan dengan kualitas lebih rendah memiliki nomor yang dicetak langsung di papan tulis.

Anak panah modern memiliki empat bagian: Poin (*Tip*), laras (*Shaft*), poros (*Barrel*) dan penerbangan (*Flight*). Poin baja memiliki 2 panjang yang sama, 32mm dan 41mm dan kadang-kadang dilipat atau dilapisi untuk memperbaiki pegangan. Yang lain dirancang mengurangi dampak kemungkinan terpental.

Perkembangan teknologi juga berpengaruh terhadap dunia hiburan khususnya permainan yang berbasis konsol. *Darts* yang pada jaman dahulu dimainkan secara manual, sekarang telah berkembang dengan menggunakan media elektronik dan didukung dengan fitur bermain *online* melalui akses internet.

Beberapa perusahaan telah memproduksi *dartsboard* elektronik. *Dartsboard* ini memiliki komputer yang dapat secara otomatis menilai lemparan panah, *dartsboard* elektronik juga diprogram dengan berbagai tipe permainan. Papan elektronik terbuat dari plastik dengan lubang kecil. Ketika anak panah dilemparkan ke papan, bagian tersebut membuat kontak dengan pelat logam, memberitahu komputer arah tempat anak panah tersebut dilempar.

*DARTSLIVE* Co., Ltd. sebuah perusahaan asal Jepang yang bekerja sama dengan "*SEGA Corporation*" yang merupakan perusahaan permainan ; menciptakan permainan *dartsboard* elektronik berbasis internet bernama *"Dartslive"*. *"Dartslive"* terdiri dari perangkat komputer yang terhubung dengan koneksi internet disertai dengan papan *darts*. *DARTSLIVE* Co., Ltd. mulai melakukan uji coba permainan *dartsboard* elektronik ini pada Oktober 2003 di Kota Shibuya Jepang. Pada Oktober 2004 , satu tahun setelah masa uji coba dilakukan , *"Dartslive"* mulai beroperasi penuh di seluruh Negara Jepang.

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*. Perbedaan permainan *darts* pada jaman dahulu dan sekarang dapat pula terlihat dari lawan bermain di suatu tempat. Jika pada jaman dahulu pemain hanya dapat melawan pemain lainnya yang berada pada suatu tempat yang sama, dengan teknologi dan koneksi internet yang ada

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
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.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

pada mesin *"Dartslive"*, pemain dapat melawan pemain lain yang berbeda di tempat yang berbeda bahkan beda negara sekalipun. Sejumlah uang diperlukan untuk memainkan *"Dartslive"*. Pembayaran dilakukan dengan cara mengisi saldo kartu akun *"Dartslive"* yang disebut *Live Credit*.

*"Dartslive"* memiliki banyak jenis permainan yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Jenis permainan *"Dartslive"* yang sedang marak dimainkan di kalangan pemainnya saat ini adalah 01 *Games* dan *Cricket*. 01 *Games* merupakan jenis permainan yang mengharuskan pemain untuk berlomba menghabiskan angka awal sampai nol. Angka awal dapat dimulai dari 301, 501, 701, dst. Sedangkan *Cricket* merupakan jenis permainan yang mengharuskan pemainnya untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. Namun, pada *Cricket Games* angka yang digunakan dalam papan *darts* hanya 15,16,17,18,19,20 dan *Bull* (Area Tengah Papan *Darts*). Pada saat ini , *"Dartslive"* telah berada di berbagai negara selain Jepang, antara lain Indonesia, Singapore, Malaysia, Amerika, Australia, Korea, Perancis, China, dan negara lainnya dengan jumlah pemain mencapai jutaan orang dari berbagai kalangan usia.

Di Indonesia , khususnya kota Jakarta telah terdapat lebih dari puluhan mesin *"Dartslive"* yang tersebar di berbagai *café*, restoran, *mall*, dan tempat komersil lainnya. Peminat permainan *"Dartslive"* di daerah Jakarta pun sudah banyak pada saat ini. Tak sedikit pula dari mereka yang kecanduan dengan permainan ini sampai membentuk suatu komunitas. Selain sebagai hobi untuk menghilangkan kejenuhan, para peminat *"Dartslive"* ini pun melatih kemampuan mereka untuk dapat mengikuti berbagai kompetisi yang diadakan. Kompetisi / *Turnament "Dartslive"* di Jakarta sendiri sudah sering diadakan, dengan jumlah hadiah yang beragam hingga jutaan rupiah.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
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.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS
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.
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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. Sistim permainan dalam liga "*Dartslive*" mencakup sembilan pertandingan yang terbagi dalam empat sesi. Dalam satu sesi pemain tidak boleh bermain lebih dari satu pertandingan, pemain yang sudah bertanding di sesi satu hanya boleh bertanding lagi di sesi dua dan seterusnya. Pertandingan liga "*Dartslive*" terbagi dalam beberapa jenis permainan yang akan dijelaskan pada tabel di bawah ini .

Dalam setiap tim yang terdiri dari enam orang permain biasanya memiliki seorang kapten. Kapten suatu tim berfungsi sebagai otak dari tim tersebut. Menentukan giliran pemain untuk turun 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. Tidak sampai disitu saja, seorang kapten juga bertanggung jawab atas hubungan *chemistry* dari setiap anggota tim-*nya* dan juga menyelesaikan setiap masalah yang muncul baik dari dalam tim-*nya* sendiri maupun masalah dengan tim lain.

Pertandingan *"Dartslive"* membutuhkan ketangkasan dan konsentrasi yang tinggi agar para pemain dapat fokus dan melemparkan *darts*-nya secara akurat. Komunikasi dan kecocokan antar pemain juga menjadi hal yang cukup penting ketika pertandingan dilakukan secara berdua / berpasangan maupun lebih dari dua orang. Karena pada saat pertandingan *double* atau berpasangan, kedua pemain dihadapkan

dengan tujuan yang sama namun memiliki giliran melempar secara bergantian. Seluruh pemain dalam suatu tim harus memiliki rasa kepercayaan pada anggotanya serta diperlukan *support* untuk membantu menaikan mental pemain yang sedang bertanding. Karena bila kita hadir di saat pertandingan-pertandingan *"Dartslive"*, kita pasti akan mendengar sorakan yang dikeluarkan dari setiap tim yang bermain untuk memberikan semangat dan dukungan kepada anggota tim yang sedang bertanding. Sorakan tersebut juga berguna untuk memberikan tekanan mental bagi anggota tim lawan. Pemberian informasi dan *support* dari satu dengan yang lainnya di dalam tim sangatlah di butuhkan di dalam permainan ini.

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. Jika dalam suatu tim komunikasi dapat mengalir dengan baik suatu tim dapat meminimalisir terjadinya kesalahpahaman serta dapat meningkatkan kekompakan dalam tim. 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"*.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik 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.

Berdasarkan penjelasan diatas, menarik minat penulis untuk meneliti lebih lanjut mengenai Studi Kualitatif Terhadap Kelompok Pemain *Darts* Dalam Proses Liga *Darts* di Jakarta Utara.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang diteliti adalah bagaimana perilaku komunikasi antara para pemain *darts* (*darter*) dalam kompetisi tim liga "*Dartslive*" di Jakarta Utara.

## C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis mengidentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perilaku komunikasi yang dilakukan oleh kapten tim dalam kelompok pemain *darts* (*darter*) ?
2. Bagaimana konflik muncul dari interaksi komunikasi kelompok pemain *darts* (*darter*) ?
3. Bagaimana perilaku komunikasi yang dilakukan kapten tim dalam menyelesaikan konflik tim pemain *darts* (*darter*) ?

## D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perilaku komunikasi yang dilakukan oleh kapten tim dalam kelompok pemain *darts* (*darter*).
2. Untuk mengetahui konflik yang muncul dari interaksi komunikasi kelompok pemain *darts* (*darter*).

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
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.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

3. Untuk mengetahui perilaku komunikasi yang dilakukan kapten tim dalam menyelesaikan konflik tim pemain *darts* (*darter*).

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Akademis

Penelitian ini bermanfaat menambah kajian dalam bidang komunikasi antar pribadi, khususnya komunikasi yang terjadi antara kapten tim dan anggotanya di dalam suatu kelompok .

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi kesuksesan suatu organisai yang dibangun melalui efektifitas kelompok dalam bekerjasama. Khususnya untuk para pemain *darts* (*darter*) dalam membangun dan membina hubungan interaksi antar anggota tim.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
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.