

Meningkatkan Pola Komunikasi Organisasi Player Di Team NHS *E-sport* Sidoarjo Untuk Mendapatkan Prestasi

Oleh:

Deotama Aditya

Didik Hariyanto

Ilmu Komunikasi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Mei 2023

Pendahuluan

NHS E-Sport yang membuka peluang baru untuk para pecinta game online agar bisa berkembang. Organisasi ini terbentuk dari tahun 2019 yang didirikan oleh Hafiedh Ihza Mahendra sebagai CEO. Sistem ini selalu di terapkan disetiap team karena membantu jalannya *chemistry* setiap player iagar mendapatkan hasil gameplay yang maksimal. Lontaran-lontaran ide maupun motivasi sering terselip disetiap kata para gamers, hal ini sangat efektif disaat salah satu teman team sedang kondisi mental down.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Bagaimana pola komunikasi organisasi team NHS E-Sport Sidoarjo terhadap meningkatkan prestasi?

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, wawancara dengan responden sebagai subjek yang dapat mencurahkan jawabannya sendiri. Penelitian ini berlokasi di GH (Gaming House) secara langsung. Sosialisasi merupakan penyampaian yang sangat tepat, dengan bahasa sehari-hari para player NHS E-Sport bisa menangkap informasi tersebut.

Hasil

Hasil wawancara dengan Hafiedh Ihza Mahendra selaku CEO dan para player dari team NHS *E-Sport* sendiri mendapatkan komentar yang positif bagi team yang sudah di bangunnya. Sangat bangga dengan bibit professional player yang beliau asuh. Pola komunikasi mereka menjadi lebih baik, ego para kaula muda bisa terkontrol, solidaritas kuat dan informasi dari owner dan staff lainnya bisa di terima oleh para player.

Pembahasan

Baik pelaksanaan maupun hasil dari kegiatan penelitian yang saya laksanakan memiliki perubahan dari yang sebelumnya. *NHS E-Sport Sidoarjo* semakin maju dan mendapatkan berbagai macam prestasi yang khususnya di dunia games, kelancaran informasi yang sudah di pola dalam organisasi atau team ini untuk tidak miss komunikasi.

Manfaat Penelitian

Perubahan pola komunikasi organisasi di dalam NHS *E-Sport* membuat karir serta team meraih prestasi yang gemilang. Penyampaian informasi dapat diterima dengan optimal. Feedback antar anggota team juga salah satu dari pola komunikasi organisasi untuk kemajuan bersama. Menurunkan ego adalah hal yang utama.

Referensi

- 1. Moch, Syahrul Maula. (2021, Februari 3). *Trend E-Sport Pada Komunitas UINSA E-Sport UIN Sunan Ampel Surabaya*. Diakses pada 7 September 2021 melalui http://www.digilib.uinsby.ac.id/46814/2/Moh_20Syahrul_20Maula_103217011.pdf
- 2. Agung Salim. (2016, November 17). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar. Diakses pada 4 Desember 2021 melalui <https://www.core.ac.uk/download/pdf/198226198.pdf>
- 3. Faidillah Kurniawan. (2019). *E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian*. Diakses pada 4 Desember 2021 melalui <https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres/article/view/29509>
- 4. Andhita, A. dan Jahid. (2019). Perilaku Komunikasi Organisasi dalam Sosialisasi Program Kerja di Desa Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar. Diakses pada 19 Desember 2021 melalui <https://ojs.uma.ac.id/index.php/symbolika/article/view/2843>
- 5. Lucy Pujaşari, S. (2018). Pola Komunikasi Organisasi Kepemimpinan Strategis di PT Telkomsel. Diakses pada 19 Desember 2021 melalui <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/2680>
- 6. Indriyanti. (2020). Pola Komunikasi Organisasi di Kantor Kecamatan Tallo Kota Makassar. Diakses pada 19 Desember 2020 melalui <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/2680>

