

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Komunikasi sejatinya memiliki dua manfaat. Hal ini sebagaimana Judy C. Pearson dan Paul E. Nelson (dalam Mulyana, 2017: 5) pakar ilmu komunikasi yang menyatakan bahwasannya komunikasi berguna bagi berlangsungnya kehidupan manusia yang meliputi eksistensi dan kesadaran diri. Fungsi lainnya yaitu untuk kelangsungan sosial hidup dengan masyarakat secara baik. Komunikasi yang dilaksanakan oleh tiap-tiap individu akan memanifestasikan suatu kecakapan yang nantinya menjadikan individu tersebut dapat dikriteriakan sebagai makhluk sosial. Sebagai manusia yang berkaitan erat dengan kehidupan sosial, manusia tentu membutuhkan sarana guna melaksanakan suatu interaksi. Oleh karenanya komunikasi menjadi suatu upaya guna menautkan antara satu individu dengan yang lain.

Dalam literatur Ilmu Komunikasi di Indonesia, pola komunikasi dipahami sebagai cetak biru atau struktur yang mengatur arus informasi dalam sebuah interaksi, baik antarindividu maupun dalam kelompok. Haryanto dan Wulandari (2019) dalam Jurnal Komunikasi Profesional menekankan bahwa pola komunikasi bukan sekadar urutan bicara, melainkan sistem yang menentukan efisiensi dan kepuasan anggota dalam berinteraksi. Mereka menjelaskan bahwa pola ini terbentuk dari repetisi perilaku komunikasi yang kemudian membakukan siapa berbicara kepada siapa. Dalam jurnalnya, mereka menuliskan kutipan langsung yang mendasar bahwa "pola komunikasi merupakan suatu desain saluran komunikasi yang menghubungkan dua orang atau lebih, yang berfungsi sebagai standar bagi aliran informasi dan penyelesaian masalah dalam kelompok." Penjelasan ini menegaskan bahwa tanpa pola yang jelas apakah itu terpusat atau menyebar distribusi informasi akan mengalami distorsi atau hambatan (*noise*), yang pada akhirnya mereduksi efektivitas tujuan komunikasi itu sendiri

Lebih lanjut, dinamika pola komunikasi sering dikategorikan ke dalam beberapa bentuk geometris untuk menggambarkan sentralisasi kekuasaan dan informasi, seperti pola Roda, Rantai, Y, dan Bintang (Semua Saluran). Pratiwi (2020) dalam Jurnal Interaksi melakukan studi perbandingan mengenai efektivitas pola-pola ini dalam konteks organisasi. Secara tidak langsung, Pratiwi menemukan bahwa pola komunikasi 'Roda' (*Wheel*) adalah yang paling efisien untuk tugas-tugas sederhana dan cepat karena semua informasi terpusat pada satu pemimpin, namun pola ini memiliki tingkat kepuasan anggota yang paling rendah karena minimnya partisipasi. Sebaliknya, ia mencatat bahwa pola 'Bintang' atau 'Semua Saluran' (*All-Channel*) memungkinkan interaksi bebas antar semua anggota. Meskipun memakan waktu lebih lama (kurang efisien), pola ini menciptakan kohesivitas tim yang tinggi dan solusi yang lebih kreatif karena adanya umpan balik (*feedback*) yang bersifat multidireksional atau segala arah.

Terakhir, aspek pola komunikasi juga sangat krusial dalam konteks interpersonal dan keluarga, yang sering disebut sebagai pola komunikasi dialogis versus monologis. Sari dan Mulyana (2021) dalam Jurnal Kajian Komunikasi menyoroti pentingnya pola komunikasi sirkular (dua arah) dalam membangun hubungan yang sehat. Mereka berargumen bahwa pola komunikasi linier (satu arah) cenderung menciptakan dominasi dan kesalahpahaman. Dalam temuan penelitiannya, mereka menuliskan kutipan relevan bahwa "pola komunikasi dialogis yang menekankan pada kesetaraan dan empati mampu mereduksi ketidakpastian (*uncertainty reduction*) dan meningkatkan kepercayaan antar komunikan." Hal ini menunjukkan bahwa dalam pandangan akademik Indonesia, pola komunikasi bukan hanya soal teknis penyampaian pesan, tetapi juga menyangkut dimensi psikologis yang memengaruhi kualitas hubungan antarmanusia, di mana pergeseran dari pola otoriter ke pola demokratis dianggap sebagai indikator kematangan komunikasi.

Dalam diskursus pendidikan di Indonesia, pembentukan karakter siswa tidak dapat dipisahkan dari efektivitas pola komunikasi yang diterapkan oleh

pendidik, baik guru di sekolah maupun orang tua di rumah. Pola komunikasi bukan sekadar metode penyampaian instruksi, melainkan mekanisme internalisasi nilai moral. Hasanah dan Wibowo (2021) dalam Jurnal Pendidikan Karakter menyoroti bahwa pola komunikasi antarpribadi (interpersonal) yang bersifat dialogis antara guru dan siswa adalah kunci utama dalam menanamkan nilai disiplin dan tanggung jawab. Berbeda dengan pola instruksional satu arah yang kaku, pola dialogis memungkinkan siswa memahami alasan di balik sebuah aturan moral. Dalam penelitiannya, mereka menuliskan kutipan langsung yang tegas bahwa "proses internalisasi nilai karakter tidak akan berhasil jika hanya dilakukan melalui indoktrinasi diperlukan komunikasi persuasif yang menyentuh sisi afektif siswa sehingga mereka melakukan kebaikan atas dasar kesadaran, bukan ketakutan." Hal ini menegaskan bahwa komunikasi yang humanis berfungsi sebagai jembatan yang mengubah pengetahuan moral (*moral knowing*) menjadi tindakan moral (*moral action*).

Lebih lanjut, literatur akademik juga menekankan pentingnya konsistensi pola komunikasi demokratis dalam lingkungan keluarga sebagai pondasi karakter siswa. Nurkholis (2020) dalam Jurnal Kependidikan melakukan studi mengenai korelasi antara pola komunikasi orang tua dengan perilaku sosial anak di sekolah. Secara tidak langsung, Nurkholis menemukan bahwa siswa yang terbiasa dengan pola komunikasi terbuka di rumah di mana anak diberi ruang untuk berpendapat namun tetap dalam koridor aturan yang jelas cenderung memiliki kepercayaan diri dan kejujuran yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang dibesarkan dengan pola komunikasi otoriter atau permisif. Ia menjelaskan bahwa pola otoriter sering kali menciptakan karakter siswa yang patuh hanya saat diawasi (*munafik*), sedangkan pola komunikasi demokratis membangun "polisi tidur" di dalam hati siswa (*hati nurani*). Oleh karena itu, sinergi pola komunikasi antara rumah dan sekolah menjadi vital ketimpangan pola komunikasi (misalnya sekolah demokratis namun rumah otoriter) akan menyebabkan kebingungan nilai pada siswa yang menghambat pembentukan karakter yang utuh.

Terakhir, strategi komunikasi persuasif menjadi sorotan khusus dalam menangani siswa dengan masalah perilaku. Pratiwi dan Kusuma (2022) dalam Jurnal Komunikasi Pendidikan membahas bagaimana pendekatan komunikasi yang empatik lebih efektif daripada pendekatan punitif (hukuman). Mereka menggarisbawahi pentingnya *active listening* atau mendengarkan secara aktif sebagai bagian dari pola komunikasi guru. Dalam jurnal tersebut, terdapat kutipan langsung yang relevan: "Komunikasi yang membangun karakter adalah komunikasi yang memanusiakan siswa ketika siswa merasa didengar dan dihargai, resistensi mereka terhadap nilai-nilai kebaikan akan menurun, membuka jalan bagi transformasi perilaku." Dengan demikian, para akademisi sepakat bahwa membangun karakter siswa bukanlah tentang seberapa keras suara pendidik dalam memberi perintah, melainkan seberapa efektif pola komunikasi yang dibangun untuk menyentuh kesadaran batin siswa.

Fenomena *esports* telah berkembang jauh melampaui sekadar kegiatan rekreasi menjadi sebuah ekosistem kompetitif yang kompleks, di mana batas antara teknologi, olahraga, dan hiburan menjadi kabur. Dalam diskursus akademik, para peneliti berusaha mendefinisikan *esports* bukan hanya sebagai permainan, tetapi sebagai interaksi canggih antara manusia dan mesin. "Penjelasan ini menyoroti bahwa esensi *esports* terletak pada mediasi teknologi; berbeda dengan olahraga konvensional di mana interaksi terjadi secara fisik langsung antar pemain atau dengan alat (bola, raket), di *esports*, seluruh interaksi tersebut diterjemahkan melalui sistem elektronik yang menjadi "lapangan" pertandingan mereka.

Perkembangan teknologi yang pesat telah melahirkan fenomena *esports* (olahraga elektronik) yang kini bertransformasi dari sekadar rekreasi menjadi industri prestasi. Sunandar (2020) dalam studinya di Universitas Lampung mencatat bahwa perkembangan *esports* didorong oleh infrastruktur teknologi yang maju, namun masih menghadapi tantangan berupa "hambatan persepsi masyarakat yang menganggap game tidak sinkron dengan pendidikan." Padahal, jika dikelola dengan benar, *esports* memiliki potensi edukatif yang besar. Penelitian Waldi dan Irwan (2018) di SMA 1 PSKD Jakarta

membuktikan secara empiris bahwa program *esports* yang terstruktur mampu menanamkan nilai-nilai karakter esensial. Mereka menyatakan dalam temuannya bahwa "dalam program ekstrakurikuler *esports* terdapat esensi pembinaan nilai karakter berupa kerja keras, disiplin, kreatif, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, dan tanggung jawab."

Pergeseran paradigma teknologi di era Revolusi Industri 4.0 telah mengubah wajah hiburan digital menjadi sebuah industri kompetitif yang dikenal sebagai olahraga elektronik atau *esports*. Fenomena ini tidak lagi dapat dipandang sebelah mata sebagai sekadar aktivitas pengisi waktu luang, melainkan telah berevolusi menjadi ekosistem profesional yang kompleks. Secara ekonomi, pasar *esports* di Indonesia menunjukkan tren positif dengan valuasi yang diproyeksikan mencapai USD 11,75 juta pada tahun 2024 dan diperkirakan tumbuh dengan *Compound Annual Growth Rate* (CAGR) sebesar 5,87% hingga tahun 2032. Pertumbuhan ini mengindikasikan bahwa *esports* menawarkan peluang karier yang nyata, tidak hanya bagi atlet, tetapi juga bagi pelatih, manajer tim, hingga penyiar (*caster*).

Berangkat dari kompleksitas fenomena inilah, paradigma pembinaan karakter siswa yang berpartisipasi dalam ekstrakurikuler *esports* tidak dapat lagi mengandalkan metode konvensional yang bersifat satu arah, di mana sekolah atau orang tua sekadar menceramahi atau memberikan instruksi langsung kepada siswa. Terdapat urgensi yang sangat krusial untuk merekonstruksi desain komunikasi pendidikan ini. Berdasarkan tinjauan sosiologis, psikologi perkembangan, dan teori ekologi sistem, proses komunikasi strategis untuk membangun karakter siswa di ranah *esports* harus bertumpu pada tiga pilar fundamental: (1) komunikasi pembinaan harus secara struktural diarahkan kepada pelatih, bukan semata-mata membebankannya pada pundak siswa; (2) proses penanaman nilai ini mutlak membutuhkan orang tua sebagai medium holistik yang menjangkari kehidupan siswa; dan (3) interaksi pembinaan wajib bermanifestasi sebagai sinergi kolaboratif langsung antara orang tua dan pelatih. Penjelasan rinci dan mendalam mengenai ketiga rasionalisasi teoretis ini adalah sebagai berikut.

Rasionalisasi Pertama Mengapa Komunikasi Ditujukan Kepada Pelatih, Bukan Hanya Kepada Siswa. Dalam menganalisis efektivitas transmisi nilai moral dan pembentukan karakter pada lingkungan olahraga kompetitif seperti esports, asumsi pedagogis tradisional sering kali jatuh pada jebakan simplifikasi: bahwa untuk mendisiplinkan seorang siswa, pendidik atau orang tua cukup memberikan instruksi, nasihat, atau teguran secara langsung kepada siswa yang bersangkutan. Pendekatan ini mengabaikan realitas perkembangan neurologis dan psikologis siswa tingkat menengah yang masih berada pada fase remaja pertengahan. Pada fase ini, fungsi eksekutif otak yang berpusat di korteks prefrontal—yakni wilayah yang bertanggung jawab atas pengendalian impuls, proyeksi pemikiran jangka panjang, analisis risiko, dan regulasi emosional—belum mengalami pematangan yang komprehensif.

Di sinilah peran sentral seorang pelatih (coach) menjadi tidak tergantikan. Pelatih tidak sekadar bertindak sebagai instruktur teknis yang mentransfer pengetahuan mekanis mengenai strategi permainan; lebih dari itu, dalam ekosistem olahraga, pelatih adalah arsitek tunggal yang merancang, meregulasi, dan mengendalikan lingkungan mikro (sporting environment) tempat siswa tersebut beroperasi. Memfokuskan komunikasi ekspektasi karakter kepada pelatih berarti melakukan intervensi pada sistem yang membentuk perilaku siswa, bukan sekadar mengintervensi siswanya saja. Pelatih memiliki instrumen operasional dan wewenang struktural untuk menerjemahkan jargon-jargon karakter yang abstrak menjadi parameter kedisiplinan yang sangat nyata dan memiliki konsekuensi langsung di lapangan. Sebagai contoh, nilai "tanggung jawab" dan "sportivitas" dapat direkayasa oleh pelatih melalui mekanisme rotasi pemain, sistem reward and punishment (seperti hukuman larangan bermain atau bench time bagi yang terlambat latihan), penunjukan kapten tim berdasarkan integritas, serta penerapan aturan nihil-toleransi terhadap perilaku toxic (komunikasi negatif) di dalam game.

Mengarahkan instruksi pembentukan karakter kepada pelatih memastikan bahwa nilai-nilai tersebut memiliki kerangka penegakan (enforcement framework) yang konsisten. Selain itu, terdapat dinamika relasi

kuasa (power dynamics) yang unik antara remaja dan figur pelatih. Dalam olahraga, atlet remaja memiliki kecenderungan psikologis untuk mengidealkan dan tunduk pada otoritas pelatih yang mereka anggap memiliki legitimasi keahlian teknis (expert power) di bidang yang menjadi hasrat mereka. Pelatih sering kali mengambil peran sebagai mentor atau figur panutan (role model). Oleh karena itu, pesan moral yang disuntikkan melalui instruksi pelatih di tengah sesi evaluasi (post-match briefing) akan memiliki daya tembus psikologis dan afektif yang jauh lebih tajam dibandingkan nasihat monoton dari guru bimbingan konseling atau orang tua yang diucapkan di luar konteks permainan. Jika proses pembinaan karakter ini tidak melibatkan komunikasi yang ditujukan kepada pelatih, siswa akan terjebak dalam disonansi kognitif akibat kebingungan loyalitas ganda: mereka harus menavigasi tuntutan moralistik dari sekolah/rumah yang sering kali berbenturan dengan tuntutan pragmatis demi meraih kemenangan dari pelatih di lapangan. Melalui pelatih sebagai saluran utama, asimilasi karakter positif berjalan secara organik, relevan, dan terintegrasi langsung dengan aktivitas yang digemari siswa.

Aspek Intervensi Karakter	Komunikasi Langsung ke Siswa (Tanpa Pelatih)	Komunikasi Strategis Ditujukan ke Pelatih
<b>Beban Kognitif (Cognitive Load)</b>	Tinggi. Siswa dituntut untuk meregulasi emosi dan egonya secara mandiri di tengah tekanan kompetisi.	Rendah/Dikelola. Regulasi diatur oleh sistem dan struktur latihan yang diciptakan pelatih.
<b>Mekanisme Penegakan Nilai</b>	Abstrak dan normatif. Bergantung sepenuhnya pada kesadaran dan niat internal siswa.	Terukur dan operasional. Diimplementasikan melalui sistem reward & punishment seperti jam terbang bermain.
<b>Dampak Otoritas (Power Dynamic)</b>	Rawan resistensi karena dianggap sebagai	Diterima sebagai bagian dari disiplin atletik untuk meraih performa puncak

	pengekangan terhadap kebebasan hobi siswa	karena diinstruksikan oleh mentor keahliannya.
--	---	--

Tabel 1. 1Perbandingan Efektivitas Penempatan Target Komunikasi dalam Pembinaan Karakter Esports.

Rasionalisasi Kedua Mengapa Harus Melalui Orang Tua sebagai Mediumnya. Elemen struktural kedua yang membutuhkan pembedahan analitis adalah urgensi memosisikan orang tua sebagai medium utama yang tak dapat dinegosiasikan dalam proses internalisasi karakter. Dalam fenomena ekstrakurikuler konvensional di masa lalu, batas antara ruang latihan sekolah dan ruang istirahat di rumah terlihat sangat jelas. Namun, sifat hibrida dari esports menghancurkan batasan fisik tersebut. Permainan dapat dilanjutkan, strategi dapat didiskusikan secara virtual, dan tekanan kompetisi dapat menyelinap masuk hingga ke ranah paling privat siswa, yakni kamar tidur mereka di malam hari. Dalam lanskap tanpa batas ini, tidak ada satu pun otoritas sekolah atau pelatih yang memiliki jangkauan pengawasan yang memadai tanpa menjadikan orang tua sebagai medium perpanjangan tangan.

Untuk mengurai kompleksitas fenomena ini secara ilmiah, Teori Ekologi Sistem (Ecological Systems Theory) yang dikembangkan oleh Urie Bronfenbrenner menyajikan kerangka kerja analitis yang paling relevan. Bronfenbrenner mendalilkan bahwa perkembangan dan pembentukan karakter anak manusia dipahat oleh serangkaian sistem lingkungan yang saling tumpang tindih dan berinteraksi secara dinamis. Lapisan paling inti dari ekologi anak adalah mikrosistem (microsystem)—yakni lingkungan yang melibatkan interaksi langsung, konstan, dan intim secara sehari-hari. Dalam spektrum kehidupan seorang siswa, keluarga atau rumah yang dikendalikan oleh otoritas orang tua merupakan mikrosistem primer yang paling dominan. Di sisi lain, arena latihan esports atau ruang lingkup ekstrakurikuler bertindak sebagai mikrosistem sekunder.

Ketika pendidikan karakter coba diterapkan pada siswa di mikrosistem sekunder (oleh pelatih), efektivitasnya akan menguap jika tidak ada kesinambungan nilai di mikrosistem primer (rumah). Orang tua mutlak

difungsikan sebagai medium karena hanya merekalah aktor ekologis yang memiliki otoritas permanen atas ketersediaan infrastruktur dan regulasi biologis dasar anak. Pelatih dapat mengajarkan disiplin waktu saat berlatih, tetapi orang tua lah yang memiliki kewenangan konstitusional di dalam rumah untuk mematikan koneksi internet (router), menetapkan jam malam, menyita gawai (gadget) jika batas waktu bermain telah dilanggar, serta mengatur pola asupan gizi yang menentukan kebugaran neurologis sang anak. Kegagalan menjadikan orang tua sebagai medium sering kali berujung pada pola asuh pembiaran (*laissez-faire*), di mana ketiadaan struktur di rumah menghancurkan segala fondasi disiplin yang susah payah dibangun oleh pelatih di sekolah.

Lebih mendalam lagi, intervensi pembentukan karakter wajib melalui orang tua karena posisi orang tua sebagai jangkar holistik (*holistic anchor*) yang menjaga kewarasan dan keseimbangan eksistensial anak. Olahraga kompetitif, secara alamiah, bersifat sangat reduksionis dan terspesialisasi (*highly specialized*). Identitas, nilai, dan harga diri seorang pemain esports di mata tim dan pelatih sering kali diukur semata-mata dari seberapa tinggi peringkat (*rank*) mereka, kecepatan refleks (*APM - Actions Per Minute*), atau rasio kemenangan (*win rate*). Keterikatan buta pada matriks prestasi teknis ini dapat membahayakan perkembangan kepribadian remaja, mengubah mereka menjadi individu yang terobsesi pada ego dan kemenangan belaka.

Melalui perantaraan orang tua sebagai medium, makna "kesuksesan" dan "karakter" tersebut dikalibrasi ulang ke spektrum yang lebih luas dan humanis. Orang tua menempatkan identitas anak sebagai pemain esports hanya sebagai satu subkategori dari identitas utama mereka sebagai seorang manusia, pelajar, saudara, dan penganut agama. Orang tua bertindak sebagai sistem penyeimbang (*checks and balances*) yang akan melakukan intervensi saat determinasi kompetitif mulai merusak kesehatan fisik (kurang tidur), integritas moral (berbohong untuk bermain game), atau tanggung jawab akademik siswa. Melibatkan orang tua sebagai medium menjamin bahwa nilai-nilai karakter yang dipupuk adalah karakter kebangsaan yang paripurna, bukan sekadar etos kerja mekanis demi memenangkan turnamen maya semata.

Penyelarasan antara mikrosistem rumah dan mikrosistem arena ini menghasilkan apa yang disebut oleh Bronfenbrenner sebagai Mesosystem yang fungsional. Ketika orang tua dijadikan medium penerjemah kebijakan pelatih di rumah, siswa tidak akan memandang disiplin sebagai sebuah instrumen koersi dari sekolah, melainkan sebagai sebuah konsensus moral universal yang valid di setiap ranah kehidupan mereka.

Mengapa komunikasi untuk membangun karakter anak wajib dilakukan antara orang tua dan pelatih. Aspek terakhir dan paling krusial dari rekayasa sosial pendidikan karakter ini adalah kebutuhan absolut akan kolaborasi aktif. Mengapa komunikasi ini tidak cukup hanya mengalir dari pelatih ke anak, atau dari orang tua ke anak, melainkan *wajib* diselenggarakan melalui komunikasi antarpribadi secara langsung antara orang tua dan pelatih? Jawabannya terletak pada dinamika psikologis sistem segitiga hubungan yang dikenal luas dalam kajian pedagogi olahraga sebagai Segitiga Atletik (The Athletic Triangle).

Konsep *The Athletic Triangle* yang dipopulerkan oleh pakar psikologi olahraga Frank L. Smoll dan Smith mengonseptualisasikan bahwa ekosistem pembinaan olahraga tingkat remaja merupakan sebuah sistem sosial triadik yang saling bergantung, yang terdiri atas Atlet (Siswa), Pelatih, dan Orang Tua. Kesehatan psikologis, kebahagiaan, laju kemajuan keterampilan, serta ketangguhan karakter sang siswa dipengaruhi secara simultan dan signifikan oleh kualitas relasi di dalam triadik ini. Apabila jembatan komunikasi antara dua kutub figur dewasa (orang tua dan pelatih) terputus atau dipenuhi oleh ketidakpercayaan (*mistrust*), maka fondasi mental sang anak akan runtuh akibat terjepit di tengah-tengah. Kewajiban bersinergi melalui komunikasi dialogis antara orang tua dan pelatih ini ditopang oleh argumentasi-argumentasi sosiopsikologis berikut:

**1. menghindari kebingungan otoritas dan resolusi konflik peran (Role Conflict)** Dalam ekosistem tanpa komunikasi yang terstruktur, ancaman patologis terbesar terhadap pembentukan karakter anak adalah terjadinya anarki peran atau *role conflict*. Ketika pelatih dan orang tua tidak pernah

duduk bersama untuk menyamakan persepsi, batas-batas yurisdiksi otoritas menjadi kabur. Orang tua yang terlampau antusias atau protektif (*over-involved parents*) kerap kali melanggar teritori dengan memberikan instruksi taktis, mengintervensi formasi permainan, atau secara terbuka mengkritik keputusan pelatih di hadapan anak. Tindakan ini secara langsung menghancurkan kredibilitas dan wibawa pelatih di mata siswa. Akibatnya, alih-alih belajar tentang respek dan kedisiplinan hierarkis, siswa akan belajar sikap membangkang (*insubordinasi*) dan manipulatif, karena menyadari bahwa ia bisa mengadudomba kedua figur otoritas tersebut.

Sebaliknya, pelatih yang mengisolasi diri dari orang tua dan mencoba mengambil alih penuh peran pengasuhan psikologis anak akan sering bertabrakan dengan nilai-nilai keluarga yang sensitif. Komunikasi *wajib* antara orang tua dan pelatih berfungsi sebagai forum negosiasi (*boundary setting*) untuk menetapkan pakta integritas pembinaan. Melalui dialog tatap muka yang didasari rasa saling menghormati (*mutual respect*), disepakati bahwa pelatih memiliki kedaulatan mutlak di ranah taktis, strategis, dan komando di dalam *game*; sementara orang tua berdaulat penuh di wilayah dukungan emosional pasca-pertandingan, manajemen nutrisi, dan pemulihan mental di luar arena. Ketika kesepakatan ini terjadi, siswa akan melihat sebuah "aliansi otoritas yang bersatu" (*united front*). Siswa tidak lagi merasa kebingungan kepada siapa ia harus patuh, melainkan akan fokus pada regulasi dirinya sendiri karena menyadari bahwa perilaku negatifnya di satu mikrosistem akan segera diketahui dan dikoreksi oleh mikrosistem yang lain.

**2. Transisi paradigma ambisi dari "Orientasi Ego" menuju "Orientasi Penguasaan Diri (Mastery-Involving Climate)"** Ketegangan paling umum yang merusak karakter atlet remaja adalah ketidaksejajaran ekspektasi antara rumah dan arena. Pelatih mungkin memiliki ambisi institusional untuk memenangkan trofi nasional guna mengangkat gengsi sekolah, sementara orang tua mungkin memiliki kekhawatiran akademis

atau, sebaliknya, memiliki ilusi berlebihan bahwa anaknya akan segera menjadi miliarder dari *esports*. Benturan ambisi yang tidak tersuarakan ini melahirkan iklim yang sarat akan orientasi ego (ego-involving climate), di mana nilai anak diukur semata-mata dari seberapa banyak mereka menang. Di bawah tekanan iklim ego ini, karakter anak akan berubah menjadi curang, mudah cemas (performance anxiety), enggan mengambil risiko, dan saling menyalahkan saat tim kalah.

Sinergi komunikasi yang konstan antara orang tua dan pelatih wajib dilakukan agar kedua belah pihak dapat secara sadar merancang ulang ekosistem pembinaan menuju "Iklim Motivasi Penguasaan Diri" (*Mastery-Involving Motivational Climate*). Pertemuan yang diagendakan secara rutin memaksa kedua figur dewasa ini untuk terus mengingatkan diri mereka sendiri bahwa tujuan eksistensial diadakannya ekstrakurikuler *esports* bukanlah sekadar untuk mencetak juara dunia instan, melainkan sebagai instrumen pendidikan. Di bawah kesepakatan iklim penguasaan diri, evaluasi yang dibahas antara orang tua dan pelatih bukan lagi "mengapa kemarin kalah?", melainkan "bagaimana kita mengajarkan anak ini untuk merespons kekalahan dengan kepala tegak?", "sejauh mana tingkat komunikasinya dengan rekan setim meningkat?", dan "apakah ia menunjukkan sportivitas kepada tim lawan?". Penyelarasan tujuan fundamental ini melucuti tekanan toksik dari pundak anak, membebaskan mereka dari kecemasan berlebih, dan memberikan ruang psikologis yang aman bagi karakter resiliensi dan sportivitas untuk tumbuh subur.

**3. Fungsi sistem peringatan dini dan perlindungan holistik (Safeguarding Mechanism)** Terakhir, komunikasi kolaboratif antara pelatih dan orang tua merupakan benteng pertahanan utama dalam sistem *safeguarding* (perlindungan anak) terhadap eksploitasi, perundungan siber (*cyberbullying*), kelelahan fisik-mental (*burnout*), dan depresi terselubung. Intensitas kompetisi *esports* yang menguras energi kognitif sering kali menyembunyikan luka psikologis pada diri remaja. Anak yang mengalami

intimidasi verbal dari rekan setimnya di dalam *voice chat game*, atau anak yang mengalami stres ekstrem akibat tuntutan *rank*, jarang sekali bersedia melapor secara inisiatif kepada pelatih karena takut dianggap cengeng atau dikeluarkan dari tim utama.

Dalam situasi semacam ini, kebisuan antargenerasi dapat berakibat fatal. Oleh karenanya, jaringan komunikasi timbal balik (*triadic communication*) memecahkan isolasi berbahaya tersebut. Jika orang tua mendeteksi perubahan drastis pada perilaku anak sesuai bermain—seperti menjadi murung, menarik diri dari pergaulan fisik, nafsu makan menurun, atau ledakan temperamen saat disuruh belajar—orang tua diwajibkan oleh komitmen sinergi untuk segera mengeskalisasi laporan ini kepada pelatih. Berbekal intelijen emosional dari orang tua ini, pelatih dapat melakukan penyesuaian (*adjustment*), seperti memberikan waktu istirahat tambahan, mengevaluasi dinamika perundungan di dalam tim, atau menurunkan intensitas jadwal tanding. Begitu pula sebaliknya, ketika pelatih menyadari adanya penurunan ketajaman fokus atau agresivitas yang tidak wajar pada anak saat berlatih di sekolah, pelatih wajib menanyakan kondisi anak tersebut kepada orang tua, untuk memastikan apakah ada stresor luar biasa yang sedang terjadi di mikrosistem keluarga (misalnya masalah ekonomi, pertengkaran orang tua, atau sakit) yang mendistraksi pikiran anak. Komunikasi resiprokal yang empati ini membentuk jaring pengaman proaktif yang memastikan tidak ada krisis karakter dan krisis mental anak yang luput dari intervensi pertolongan.

Dinamika Komunikasi Triadik (Smoll & Bronfenbrenner)	Indikator Keberhasilan Pembinaan Karakter	Dampak Sinergi Komunikasi Pelatih-Orang Tua	Kegagalan (Tanpa Wajib)
Penyelarasan Batas Yurisdiksi (Boundary Setting)	Siswa mengenali dan menghormati struktur komando; belajar	Munculnya <i>conflict</i> ; memanfaatkan	<i>role</i> siswa

	hierarki sosial dan kepatuhan yang proporsional.	perselisihan dewasa untuk membangkang dan bersikap manipulatif.
Desain Iklim Motivasi (Motivational Climate)	Siswa berorientasi pada ketangguhan mental ( <i>Mastery-involving</i> ); menjadikan kekalahan sebagai ruang evaluasi.	Siswa terkungkung dalam kecemasan ( <i>Ego-involving</i> ); muncul karakter curang, <i>toxic</i> , dan menyalahkan orang lain.
Sistem Perlindungan & Burnout Prevention (Safeguarding & Burnout Prevention)	Identifikasi dini terhadap <i>burnout</i> dan depresi; intervensi kolaboratif memastikan kesejahteraan mental siswa.	Siswa mengalami kelelahan mental, adiksi tak terkontrol, hingga menarik diri dari fungsi sosial (isolasi).

Tabel 1. 2 Perbandingan Ekologis Dampak Sinergi vs. Ketiadaan Sinergi Komunikasi Pelatih-Orang Tua terhadap Konstruksi Mental dan Karakter Anak.

Di tataran implementasi institusional, realitas yang terjadi di lingkungan pendidikan vokasi merespons kerasnya tantangan ini. Salah satu institusi yang berada di garis depan dalam merangkul gelombang esports sambil berupaya mempertahankan marwah pendidikan karakter adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) YP 17-1 Malang. Memiliki sejarah panjang dalam mencetak teknisi dan profesional muda yang berdedikasi sejak tahun 1966, SMK YP 17-1 Malang telah menunjukkan adaptabilitas yang luar biasa terhadap minat bakat generasi Z dengan meresmikan dan memfasilitasi tim esports unggulan, khususnya pada divisi permainan arena pertarungan daring multipemain (MOBA) strategis seperti *Mobile Legends*. Keberadaan tim esports yang

direstui oleh sekolah ini membuktikan adanya kesadaran struktural bahwa siswa memiliki energi kompetitif yang harus dikelola ke arah prestasi. Namun, integrasi aktivitas bermain *game* berintensitas tinggi ke dalam rutinitas siswa SMK—yang sejatinya menuntut kedisiplinan keras dalam jadwal praktikum permesinan, teknik komputer, atau kompetensi otomotif—sering kali menciptakan tantangan manajemen waktu multidimensi dan stigmatisasi sosial dari orang tua yang konservatif.

Secara empiris, efektivitas komunikasi dalam ekosistem pendidikan sejatinya telah terbukti menghasilkan dampak yang terukur secara kuantitatif. Sebagai contoh, studi yang dilakukan oleh Mujianti dan Iskandar mengonfirmasi bahwa pengaruh komunikasi orang tua terhadap perilaku siswa di sekolah sangat besar, dengan kontribusi signifikansi mencapai 82,9%. Di ranah pembinaan olahraga ekstra, analisis empiris juga mengidentifikasi bahwa kualitas komunikasi dan pembinaan dari pelatih yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis olahraga, tetapi juga secara aktif menekankan nilai-nilai karakter, menunjukkan hasil yang jauh lebih baik dalam memoles kepemimpinan dan karakter siswa. Namun demikian, berbagai penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada eksplorasi efek psikologis klinis dari *game* terhadap fungsi kognitif individu, atau menelaah sebatas pengaruh relasi dyadik (dua arah) secara terpisah—entah hanya mengukur pengaruh orang tua ke anak, atau hanya pengaruh pelatih ke siswa.

Hingga saat ini, belum banyak penelitian akademik di Indonesia yang secara berani dan spesifik *mengukur seberapa besar signifikansi pengaruh* dari aliansi komunikasi dalam konsep *The Athletic Triangle* secara integratif di tingkat sekolah vokasi. Terdapat kesenjangan literatur (*literature gap*) yang menuntut pembuktian empiris mengenai sejauh mana kolaborasi pelatih esports (sebagai komunikator hibrida penyambung ambisi sekolah) dan orang tua (sebagai penjaga moral keluarga) memberikan dampak atau pengaruh nyata pada perubahan karakter siswa.

Berangkat dari kompleksitas fenomenologis, urgensi sosiologis, dan kesenjangan teoretis yang telah diuraikan, kajian ini diinisiasi untuk menguji dan mengukur sejauh mana dampak dari interaksi triadik tersebut. Diperlukan sebuah konstruksi ilmiah yang berorientasi pada pengukuran hasil (outcome-based) untuk memvalidasi seberapa besar korelasi dan pengaruh jalinan komunikasi antara kutub sekolah dan kutub rumah terhadap keberhasilan penanaman karakter. Oleh karena itu, penelitian eksplanatif ini dilaksanakan dan diangkat dengan judul: "PENGARUH KOMUNIKASI ORANG TUA DAN PELATIH ESPORTS DALAM MEMBANGUN KARAKTER SISWA (Studi Pada SMK YP 17-1 MALANG)".

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pola dan dinamika komunikasi yang terbangun antara orang tua dan pelatih ekstrakurikuler esports di SMK YP 17-1 Malang?
2. Bagaimana sinergi peran antara orang tua dan pelatih esports diimplementasikan melalui proses komunikasi untuk mengarahkan pembentukan karakter siswa?
3. Bagaimana pengaruh atau implikasi dari interaksi komunikasi kolaboratif tersebut terhadap keberhasilan pembangunan indikator karakter positif siswa di SMK YP 17-1 Malang?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis pola serta dinamika komunikasi yang terbangun antara orang tua dan pelatih ekstrakurikuler esports di SMK YP 17-1 Malang.
2. Mengetahui dan mengkaji bagaimana sinergi peran antara orang tua dan pelatih esports diimplementasikan melalui proses komunikasi dalam rangka mengarahkan pembentukan karakter siswa.
3. Mengidentifikasi dan mengevaluasi pengaruh atau implikasi dari interaksi komunikasi kolaboratif antara orang tua dan pelatih terhadap

keberhasilan pembangunan indikator karakter positif siswa di SMK YP  
17-1 Malang.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat akademis dan teoretis, luaran penelitian ini diestimasikan mampu mengekspansi kekayaan literatur Ilmu Komunikasi di Indonesia, secara spesifik dalam sub-bidang kajian komunikasi interpersonal. Jawaban atas rumusan masalah pertama terkait pola dan dinamika komunikasi akan memberikan pembuktian empiris mengenai validitas operasional Teori Dialektika Relasional karya Baxter dan Montgomery dalam konteks modern. Penelitian ini akan menguraikan bagaimana kontradiksi purba antara kebutuhan otonomi (kebebasan eksistensial remaja di ranah digital) versus koneksi (keterikatan kewajiban hierarkis keluarga) dinegosiasikan melalui komunikasi dialogis. Selain itu, secara konseptual, kajian ini berkontribusi mendobrak batasan teoretis The Athletic Triangle yang dirumuskan oleh Smoll dan Smith. Kerangka triadik yang awalnya diciptakan untuk menganalisis dinamika olahraga fisik konvensional, kini dimodernisasi dan divalidasi signifikansinya dalam memitigasi krisis karakter pada ekosistem olahraga elektronik virtual yang serba tak terbatas, menambal kesenjangan literatur mengenai rekayasa mastery-involving climate di era siber.
2. Manfaat praktis, hasil investigasi ini diproyeksikan memberikan panduan strategis bagi tiga pemangku kepentingan utama. Pertama, bagi unit keluarga dan orang tua, jawaban atas rumusan masalah kedua akan menyuguhkan pedoman intervensi komunikasi. Penelitian ini memberdayakan orang tua agar tidak bersikap konfrontatif atau menarik diri (withdrawal) saat menghadapi obsesi esports anak, melainkan

mengadopsi posisi proaktif sebagai "jangkar holistik" yang bermitra sejajar dengan pelatih untuk memfasilitasi perlindungan emosional dan manajemen keseimbangan hidup. Kedua, bagi tenaga pendidik dan instruktur esports, temuan riset ini menggarisbawahi urgensi peralihan dari komunikasi satu arah menuju pola sirkuler. Pelatih tidak sekadar mentransfer pengetahuan makro strategis game, namun dibekali landasan empiris untuk merancang forum negosiasi batas yurisdiksi, menyusun matriks evaluasi resiliensi pasca-kekalahan, dan mengaktivasi sistem perlindungan (safeguarding mechanism) secara kolaboratif guna mencegah burnout mental siswa. Ketiga, bagi institusi SMK YP 17-1 Malang dan perumus kebijakan pendidikan vokasi, penelitian ini mengonfirmasi kelayakan ekstrakurikuler esports bukan sebagai anomali yang merusak disiplin permesinan atau jaringan komputer, melainkan sebagai instrumen ko-kurikuler modern yang sah. Berbekal analisis komprehensif atas rumusan masalah ketiga, manajemen sekolah dapat menyusun Standar Operasional Prosedur (SOP) ekstrakurikuler yang mengintegrasikan pilar karakter nasional—seperti kemandirian, gotong royong, dan sportivitas terukur—untuk mencetak lulusan unggul yang relevan dengan tuntutan kolaboratif Revolusi Industri 4.0.