

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. Komunikasi**

##### **2.1.1 Pengertian Komunikasi**

Aktivitas komunikasi dilaksanakan secara intensif dan menjadi kebutuhan fundamental bagi eksistensi manusia, mengingat hampir setiap saat dalam siklus kehidupan diperlukan interaksi baik antarindividu maupun kelompok. Secara verbal, hal ini terwujud saat antarpihak saling bertukar pesan, namun untuk interaksi jarak jauh, berbagai metode alternatif dapat diimplementasikan guna menjaga keterhubungan satu sama lain. Dalam terminologi bahasa Inggris, komunikasi disebut sebagai *communication*, yang secara etimologis berakar dari bahasa Latin *communis* atau *communicare* dengan makna dasar "menyamakan" (*to make common*). Konsep *communis* dipandang sebagai akar kata yang paling dominan dirujuk sebagai asal-usul istilah komunikasi dibandingkan derivasi Latin lainnya yang serupa (Mulyana 2023).

Komunikasi mengindikasikan adanya suatu pemikiran, pemaknaan, atau pesan yang dipahami secara kolektif oleh pihak-pihak terkait (Mulyana 2023). Istilah ini memiliki keterkaitan erat dengan komunitas (*community*), yang menitikberatkan pada aspek keselarasan atau kebersamaan. Komunitas dipahami sebagai himpunan individu yang berinteraksi atau tinggal bersama demi mewujudkan target tertentu serta berbagi pemaknaan dan perilaku yang sama. Eksistensi komunitas mustahil tercapai tanpa adanya proses komunikasi, karena keberlanjutan komunitas sangat bergantung pada akumulasi pengalaman serta emosi kolektif yang dijelaskan melalui interaksi tersebut. Konsekuensinya, sebuah komunitas juga mengadopsi berbagai instrumen komunikasi yang terefleksi melalui dimensi religi, seni, dan bahasa (Mulyana 2023).

### 2.1.2 Bentuk Komunikasi

Komunikasi merupakan elemen krusial sekaligus aspek yang bersifat multidimensi dalam tatanan kehidupan manusia. Kehidupan individu sangat dipengaruhi oleh interaksi yang dijalin dengan sesama manusia, baik dengan individu yang telah dikenal maupun orang asing sekalipun. Mengingat peran vitalnya dalam kehidupan, perhatian mendalam terhadap proses komunikasi menjadi hal yang sangat penting untuk diberikan. Merujuk pada pendapat (Mulyana, 2023), klasifikasi bentuk komunikasi mencakup beberapa kategori berikut:

Menurut (Mulyana, 2023) bentuk dari komunikasi terdiri dari:

1. Komunikasi Intrapribadi (*Intrapersonal Communication*): Ini adalah komunikasi yang terjadi dalam diri seseorang, seperti berpikir atau merenung. Komunikasi intrapribadi menjadi dasar bagi bentuk komunikasi lainnya, karena sebelum berinteraksi dengan orang lain, individu biasanya berkomunikasi dengan dirinya sendiri untuk memahami dan memaknai pesan yang akan disampaikan atau diterima.
2. Komunikasi Antarpribadi (*Interpersonal Communication*): Merupakan komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih secara tatap muka, memungkinkan setiap peserta untuk menangkap reaksi secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Bentuk khusus dari komunikasi ini adalah komunikasi diadik, yang melibatkan hanya dua orang.
3. Komunikasi Kelompok (*Group Communication*): Terjadi dalam kelompok kecil, biasanya antara tiga hingga lima belas orang. Dalam konteks ini, setiap anggota memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam interaksi dan diskusi kelompok.
4. Komunikasi Publik (*Public Communication*): Melibatkan penyampaian pesan dari seorang pembicara kepada audiens yang lebih besar, seperti dalam ceramah, pidato, atau presentasi di depan umum.
5. Komunikasi Organisasi (*Organizational Communication*): Terjadi dalam konteks organisasi, baik formal maupun informal. Komunikasi formal mengikuti struktur organisasi, seperti komunikasi ke bawah, ke

atas, dan horizontal. Sementara komunikasi informal tidak bergantung pada struktur tersebut, contohnya adalah percakapan antara rekan kerja atau gosip.

6. Komunikasi Massa (*Mass Communication*): Merupakan komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak maupun elektronik, untuk menyampaikan pesan kepada audiens yang luas, anonim, dan heterogen. Pesan yang disampaikan bersifat umum dan disebarakan secara serentak Interpersonal (*Interpersonal Communication*).

(Mulyana, 2023) berpendapat bahwa dalam interaksi sosial sehari-hari, komunikasi dapat dikategorikan menjadi dua jenis utama, yakni:

1. Komunikasi Verbal

Mencakup penggunaan simbol atau pesan berupa satu kata atau lebih, yang melibatkan interaksi lisan secara sadar dan sengaja kepada pihak lain. Bahasa diimplementasikan sebagai kode verbal yang dipahami sebagai sekumpulan simbol beserta regulasi kombinasinya guna membangun pemahaman dalam suatu komunitas.

2. Komunikasi nonverbal

Mencakup seluruh bentuk pertukaran pesan tanpa kata-kata. Komunikasi ini melibatkan seluruh rangsangan non-linguistik dalam sistem komunikasi yang seringkali dikirimkan tanpa kesadaran pengirim namun tetap memiliki makna bagi penerima.

Melalui pemaparan tersebut, peneliti berkesimpulan bahwa bentuk komunikasi merupakan mekanisme di mana individu maupun kolektif menciptakan serta memanfaatkan informasi agar terhubung dengan lingkungan sosialnya. Secara umum, aktivitas komunikasi diwujudkan melalui moda verbal dan nonverbal yang dipahami secara bersama oleh kedua belah pihak.

### 2.1.3 Fungsi dan Tujuan Komunikasi

Fungsi utama komunikasi meliputi diseminasi informasi, sarana edukasi, media hiburan, serta instrumen untuk memengaruhi sikap maupun

tindakan orang lain. Menurut (Mulyana 2023), terdapat empat pilar fungsi komunikasi, yaitu:

1. Menginformasikan: Menyampaikan informasi atau pesan kepada orang lain untuk menambah pengetahuan atau wawasan mereka.
2. Mengajar: Memberikan instruksi atau pengetahuan kepada orang lain dengan tujuan mendidik atau melatih mereka.
3. Mendorong dan Mengubah Sikap serta Keyakinan: Mempengaruhi orang lain untuk mengubah sikap, keyakinan, atau pandangan mereka terhadap suatu hal.
4. Mengubah Perilaku atau Menggerakkan Tindakan: Mendorong orang lain untuk melakukan tindakan tertentu atau mengubah perilaku mereka sesuai dengan tujuan komunikator.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa target komunikasi memiliki implikasi yang signifikan bagi pihak yang menerima informasi tersebut. Pesan yang dialirkan dari sumber pesan kepada penerima dapat mentransformasi perilaku, opini, sikap, bahkan struktur sosial melalui informasi yang diberikan oleh komunikator.

## **2.2. Pola Komunikasi**

### **2.2.1 Pengertian Pola Komunikasi**

Pola komunikasi dipahami sebagai sebuah mekanisme atau representasi dalam proses pertukaran pesan yang mengilustrasikan arus interaksi antarindividu maupun kelompok. Model ini dapat berupa interaksi satu arah, dua arah, ataupun kolektif, yang disesuaikan dengan konteks serta sasaran komunikasi yang ingin dicapai. (Mulyana, 2023).

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa secara garis besar, pola komunikasi adalah sistem kerja interaksi yang mengupayakan metode optimal dalam mendistribusikan pesan dari pengirim kepada penerima. Hal ini bertujuan agar muncul respons atau timbal balik dari rangkaian aktivitas komunikasi yang telah dilaksanakan. Dalam studi ini, konteks yang

dimaksud adalah interaksi antara orang tua dan pelatih *esports* dalam upaya mengonstruksi karakter para siswa.

### 2.2.2 Macam-macam Pola Komunikasi

Interaksi yang berlangsung di dalam sebuah komunitas pada umumnya akan menciptakan model komunikasi yang spesifik. Perbedaan pola komunikasi biasanya ditemukan antara satu entitas komunitas dengan entitas lainnya. Perbedaan inilah yang memberikan identitas atau karakteristik unik bagi suatu entitas sosial; menurut (Effendi U Onong, 2008), kategori pola komunikasi terdiri atas:

#### 1. Pola komunikasi primer

Model komunikasi ini mengimplementasikan simbol atau media tertentu dalam rangkaian penyampaian informasinya. Terdapat dua jenis simbol yang digunakan dalam pola ini, yakni bahasa sebagai representasi verbal, serta isyarat berupa warna dan gambar sebagai representasi nonverbal.



Sumber: Aura (2022)

## 2. Pola komunikasi sekunder

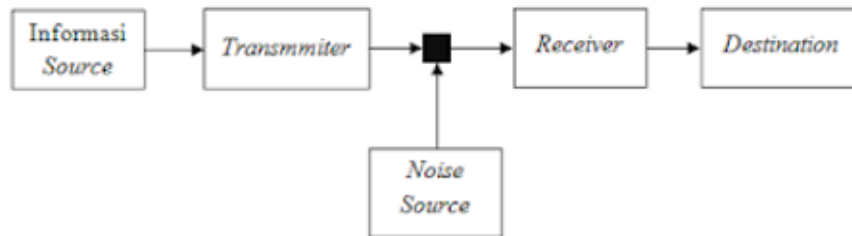
Model ini menggunakan sarana media sebagai penghubung antara pihak pengirim pesan dan penerima pesan. Pihak komunikator mengadopsi media sebagai alat bantu karena kendala jarak yang jauh atau volume audiens yang sangat besar.



**Sumber: Aura (2022)**

## 3. Pola komunikasi linear

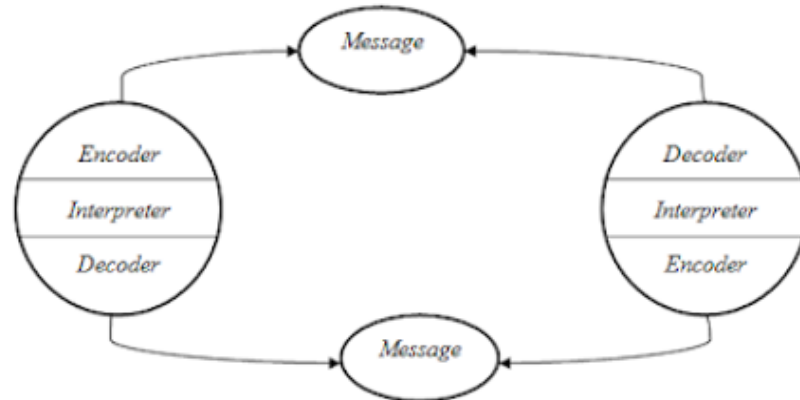
Pola komunikasi ini yaitu komunikasi menerima pesan sebagai titik terminal dari penyampaian pesan oleh komunikator, yang berarti komunikator dan komunikan saling bertatap muka atau juga ada kalanya menggunakan media dalam berkomunikasi. Proses komunikasi akan lebih efektif menggunakan pola komunikasi ini jika ada perencanaan terlebih dahulu.



Sumber: Riadi (2016)

#### 4. Pola komunikasi sirkular

Mekanisme pertukaran pesan pada pola sirkular berlangsung secara kontinu antara komunikator dan komunikan, di mana keberhasilan interaksi ditentukan oleh munculnya timbal balik atau respons.



Sumber: Riadi (2016)

### 2.3. Komunikasi Interpersonal

#### 2.3.1 Pengertian Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih secara langsung dalam konteks hubungan yang lebih

pribadi dan intim. Proses komunikasi ini dapat berupa percakapan, di mana pesan disampaikan dengan cara verbal maupun non-verbal, yang mendalam dan dapat mempengaruhi pemahaman dan hubungan antar individu.(Mulyana 2023).

Sementara itu, Steward L. Tubbs dan Sylvia Moss mendefinisikan komunikasi antarpribadi sebagai interaksi tatap muka yang memungkinkan setiap partisipan menangkap reaksi pihak lain secara seketika melalui jalur verbal dan nonverbal. Jenis komunikasi ini memiliki potensi fungsional yang kuat untuk persuasi, karena keterlibatan seluruh panca indera dapat memperkuat daya tarik pesan yang disampaikan kepada penerima. Sebagai bentuk interaksi yang dianggap paling paripurna, komunikasi antarpribadi akan tetap memegang peran krusial selama manusia memiliki dimensi emosional. Pada faktanya, interaksi langsung ini menciptakan ikatan kedekatan yang lebih kuat dibandingkan komunikasi melalui media massa atau teknologi komunikasi mutakhir sekalipun (Mulyana 2023).

### **2.3.2 Elemen Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi antarpribadi yang terjalin antara individu yang telah terkoneksi melibatkan elemen-elemen seperti sumber, penerima, pesan, proses *encoding-decoding*, kanal, distraksi, konteks, kemampuan, serta etika. Devito turut menegaskan mustahilnya terjadi komunikasi di antara dua orang yang belum memasuki tingkatan antarpribadi.

1. Sumber/komunikator merupakan pihak yang terdorong untuk berinteraksi guna mendistribusikan aspek internal mereka, baik berupa informasi maupun emosi, kepada pihak lain. Dorongan ini dapat berupa ambisi untuk memperoleh pengakuan di lingkungan sosial hingga keinginan untuk mengintervensi perilaku serta sikap pihak lain. Dalam ranah interaksi antarpribadi, komunikator dipandang sebagai subjek yang merancang, merumuskan, serta menyalurkan pesan tersebut.
2. *Encoding Decoding* adalah suatu aktivitas internal pada komunikator dalam menciptakan pesan melalui pemilihan simbol-simbol verbal dan

nonverbal, yang disusun berdasarkan aturan-aturan tata bahasa, serta disesuaikan dengan karakteristik komunikasi. *Encoding* merupakan tindakan memformulasikan isi pikiran ke dalam simbol-simbol, kata-kata dan sebagainya sehingga komunikator merasa yakin dengan pesan yang disusun dan cara penyampainnya.

3. Pesan Merupakan hasil encoding. Pesan adalah seperangkat simbol-simbol baik verbal maupun nonverbal, atau gabungan keduanya yang mewakili keadaan khusus komunikator untuk disampaikan kepada pihak lain. Dalam Aktivitas komunikasi, pesan merupakan unsur yang sangat penting. Pesan Itulah yang disampaikan oleh komunikator untuk diterima dan diinterpretasi oleh komunikan. Komunikasi akan efektif apabila komunikan menginterpretasi makna pesan sesuai yang diinginkan oleh komunikator.
4. Saluran Merupakan sarana fisik penyampaian pesan dari sumber ke penerima atau yang menghubungkan orang ke orang lain secara umum. Dalam konteks komunikasi interpersonal, penggunaan saluran atau media semata-mata karena situasi dan kondisi tidak memungkinkan dilakukan komunikasi secara tatap muka. Prinsipnya, sepanjang masih dimungkinkan untuk melaksanakan komunikasi secara tatap muka, maka komunikasi interpersonal tatap muka akan lebih efektif.
5. Penerima/komunikan Adalah seseorang yang menerima, memahami dan menginterpretasi pesan. Dalam proses komunikasi interpersonal, penerima bersifat aktif, selain menerima pesan melakukan pula proses interpretasi dan memberikan umpan balik. Berdasarkan umpan balik dari komunikan inilah seorang komunikator akan dapat mengetahui keefektifan komunikasi yang telah dilakukan, apakah makna pesan dapat dipahami secara bersama oleh kedua belah pihak yakni komunikator dan komunikan.
6. *Decoding* *Decoding* merupakan kegiatan internal dalam diri penerima. Melalui indera, penerima mendapatkan macam-macam data dalam bentuk “mentah”, berupa kata-kata dan simbol-simbol yang harus

diubah kedalam pengalaman-pengalaman yang mengandung makna. Secara bertahap dimulai dari proses sensasi, yaitu proses dimana indera menangkap stimuli. Proses sensasi dilanjutkan dengan persepsi, yaitu proses memberi makna atau *decoding*.

7. Respon Yakni apa yang telah diputuskan oleh penerima untuk dijadikan sebagai sebuah tanggapan terhadap pesan. Respon dapat bersifat positif, netral maupun negatif. Respon positif apabila sesuai dengan yang dikehendaki komunikator. Netral berarti respon itu tidak menerima ataupun menolak keinginan komunikator. Dikatakan respon negatif apabila tanggapan yang diberikan bertentangan dengan diinginkan oleh komunikator. Pada Hakikatnya respon merupakan informasi bagi sumber sehingga ia dapat menilai efektivitas komunikasi untuk selanjutnya menyesuaikan diri dengan situasi yang ada.
8. Gangguan (*noise*) Gangguan atau *noise* atau barier beraneka ragam, untuk itu harus didefinisikan dan dianalisis. *Noise* dapat terjadi di dalam komponen komponen manapun dari sistem komunikasi. *Noise* merupakan apa saja yang mengganggu atau membuat kacau penyampaian dan penerimaan pesan, termasuk yang bersifat fisik dan psikis.
9. Konteks komunikasi Komunikasi selalu terjadi dalam suatu konteks tertentu, paling tidak ada tiga dimensi yang ruang, waktu dan nilai. Konteks ruang menunjuk pada lingkungan konkrit dan nyata tempat terjadinya komunikasi, seperti ruangan, halaman dan jalanan. Konteks waktu menunjuk pada waktu kapan komunikasi tersebut dilaksanakan. Konteks nilai, meliputi nilai sosial dan budaya yang mempengaruhi suasana komunikasi, seperti: adat istiadat, situasi rumah, norma sosial, norma pergaulan, etika, tata krama dan sebagainya. Agar komunikasi interpersonal dapat berjalan secara efektif, maka masalah konteks komunikasi ini kiranya perlu menjadi perhatian. Artinya, pihak komunikator dan komunikan perlumempertimbangkan konteks komunikasi ini.

### 2.3.3 Tujuan Komunikasi Interpersonal

Menurut Saputra & Fadhilah, 2023 Tujuan dari komunikasi antarpribadi adalah untuk menghasilkan beragam hal yang positif dan menjalin hubungan yang sehat di antara individu. Tujuan ini bisa bervariasi tergantung pada konteks dan situasi komunikasi. Roeam & Sarmiati dalam Suwatno & Narissa mengemukakan bahwa tujuan dari komunikasi interpersonal mencakup mengenali diri sendiri dan orang lain, memahami dunia luar, membangun dan menjaga hubungan, mengubah sikap dan perilaku, bermain dan mencari kesenangan, serta memberikan bantuan kepada orang lain. Di sisi lain, DeVito menyatakan bahwa terdapat 5 tujuan dari komunikasi interpersonal, yaitu

1. Belajar

Komunikasi interpersonal membuat individu dapat belajar memahami orang lain dan dunia secara lebih baik.

2. Membina Hubungan

Komunikasi interpersonal membantu individu berhubungan orang individu lainnya.

3. Mempengaruhi

Melalui komunikasi interpersonal individu dapat mempengaruhi sikap dan perilaku orang lain.

4. Bermain

Komunikasi interpersonal dapat berfungsi sebagai kegiatan bermain.

5. Membantu

Komunikasi interpersonal dapat digunakan untuk membantu penyembuhan yang dikenal dengan istilah komunikasi terapeutik.

### 2.3.4 Dekonstruksi Pola Komunikasi: Dari Linear Menuju Triadik-Sirkular

Studi mengenai pola komunikasi dalam pembinaan ekstrakurikuler tradisional pada masa lampau sering kali terjebak pada analisis model komunikasi linear atau, paling jauh, diadik (dua arah) yang terisolasi. Dalam model linear yang usang, informasi mengalir seperti peluru dari satu figur

otoritas ke penerima yang pasif. Guru memberi perintah, dan siswa mematuhi. Namun, realitas ekologi pendidikan kontemporer, khususnya dalam ranah olahraga kompetitif berbasis digital (*esports*), menuntut pergeseran paradigma secara radikal menuju model komunikasi triadik-sirkular yang jauh lebih kompleks dan berdimensi banyak. Fenomena *esports* menghancurkan batasan ruang dan waktu tradisional, memaksa sistem pembinaan untuk beradaptasi dengan model interaksi yang lebih integratif.

Pola komunikasi triadik tidak memandang interaksi sebagai garis lurus, melainkan melibatkan tiga aktor sentral yang saling bergantung secara eksistensial dan fungsional: pelatih, orang tua, dan siswa. Dalam arsitektur model ini, informasi tidak mengalir secara hierarkis dari satu pusat kekuasaan ke bawahannya, melainkan berputar dalam siklus umpan balik yang berkelanjutan (*sirkular*). Umpan balik yang bersifat resiprokal ini secara sosiologis berfungsi untuk mereduksi potensi kesalahpahaman, menekan disonansi kognitif, dan memastikan bahwa nilai-nilai moral yang ditanamkan secara ketat di satu mikrosistem (seperti ruang latihan sekolah) direplikasi, diapresiasi, dan diperkuat di mikrosistem lainnya (rumah tangga).

Ketiadaan pola komunikasi triadik yang kohesif akan memicu anomali perilaku pada peserta didik. Intervensi pendidikan karakter akan mengalami fragmentasi yang parah, di mana siswa secara sadar maupun tidak sadar dapat memanipulasi celah komunikasi antara pelatih dan orang tua. Siswa dapat menggunakan dalih "tugas sekolah" kepada orang tua untuk bermain *game*, atau menggunakan dalih "masalah keluarga" kepada pelatih untuk membenarkan kemerosotan performa mereka. Oleh karena itu, sinergi komunikasi triadik-sirkular memitigasi manipulasi semacam ini dengan menciptakan front otoritas yang bersatu (*united front*), di mana pelatih dan orang tua saling bertukar intelijen emosional dan data akademis secara transparan. Proses berbagi informasi ini membangun fondasi kepercayaan (*trust*) yang pada akhirnya mengondisikan siswa untuk mematuhi regulasi

karakter bukan karena ketakutan akan hukuman, melainkan karena konsensus moral yang disepakati oleh seluruh figur dewasa di sekitarnya.

## 2.4. Segitiga Atletik (*The Athletic Triangle*)

### 2.4.1 Relasi Triadik dan Demarkasi Otoritas Pembinaan

Untuk mengurai secara spesifik interaksi yang terjadi di dimensi mesosistem—khususnya dalam konteks institusi olahraga kompetitif dan program ekstrakurikuler unggulan—kerangka analitis sosiopsikologis yang paling representatif dan banyak disitasi oleh akademisi global adalah *The Athletic Triangle* (Segitiga Atletik). Kerangka kerja ini diformulasikan oleh pakar psikologi olahraga terkemuka dari University of Washington, Frank L. Smoll dan Ronald E. Smith. Konsep ini menegaskan postulat bahwa ekosistem pembinaan olahraga tingkat remaja tidak pernah terjadi dalam ruang hampa yang hanya berisi pelatih dan atlet. Sebaliknya, ekosistem tersebut berakar kuat pada sebuah sistem sosial triadik yang saling bergantung, yang terdiri dari tiga aktor fundamental yang tak terpisahkan: Pelatih (*Coach*), Atlet/Siswa (*Athlete*), dan Orang Tua (*Parent*).

Ketiga titik atau kutub dalam segitiga hipotetis ini disatukan oleh garis keterkaitan resiprokal. Berdasarkan riset ekstensif Smoll dan Smith, kualitas pengalaman yang diekstraksi anak dari partisipasinya dalam aktivitas kompetitif—apakah pengalaman itu akan bermuara pada penguatan resiliensi, lonjakan harga diri (*self-esteem*), dan pembentukan karakter mulia, atau justru berujung pada eksploitasi, trauma psikologis mendalam, dan kelelahan mental yang akut (*burnout*)—secara absolut dideterminasi oleh kualitas interaksi yang bermanifestasi di sepanjang garis-garis penghubung segitiga tersebut. Secara spesifik, dinamika diadik antara pelatih dan orang tua (yang mewakili garis horizontal dasar dalam segitiga otoritas) mengemban peranan yang teramat krusial, meskipun sering kali terabaikan dalam literatur manajemen pendidikan konvensional.

Dalam operasionalisasinya, pembagian peran harus didefinisikan melalui komunikasi yang transparan. Pelatih memiliki kedaulatan di wilayah teknis: merancang program instruksional, mengeksekusi strategi, memimpin sesi evaluasi taktis, serta meregulasi distribusi waktu bermain (*playing time*) berbasis meritokrasi kedisiplinan. Di sisi lain, orang tua berdaulat dalam menyediakan infrastruktur biologis, menyokong ketahanan finansial, serta memberikan ruang pemulihan emosional tanpa syarat di luar arena kompetisi. Ketika batas yurisdiksi otoritas ini dilanggar—misalnya orang tua yang terlalu *over-involved* mencoba mendikte strategi pelatih, atau pelatih yang melampaui batas dengan mengatur wilayah privat keluarga—maka segitiga tersebut akan runtuh dan menjepit sang anak di tengah-tengah badai konflik.

#### **2.4.2 Transisi Iklim Motivasi dan Reduksi Kecemasan Kompetitif (*Performance Anxiety*)**

Signifikansi terbesar dari aplikasi konsep Segitiga Atletik Smoll dan Smith adalah ditemukannya korelasi kausalitas yang kuat antara kualitas komunikasi pelatih-orang tua dengan fluktuasi tingkat kecemasan performa (*performance trait anxiety*) pada atlet-atlet remaja. Kompetisi *esports* berisiko tinggi (*high-stakes*), yang secara neurologis menuntut kecepatan refleks motorik ekstrem dan pemrosesan informasi kognitif multi-variabel secara simultan, merupakan arena yang sarat akan akumulasi tekanan psikologis. Remaja pada fase ini masih berupaya mematangkan korteks prefrontal mereka yang mengelola manajemen stres.

Smoll dan Cumming menggarisbawahi bahwa kesalahan filosofis paling fatal yang menghancurkan karakter anak adalah ketika orang tua atau pelatih mencampuradukkan paradigma. Mereka gagal mendiferensiasi antara model olahraga remaja (*youth sports model*)—yang secara esensial berorientasi pada proses pembelajaran keterampilan, pengembangan etika, pembangunan kepemimpinan, dan penyediaan wahana kegembiraan—dengan model olahraga profesional (*professional model of sport*) yang dianut oleh korporasi industri—yang memiliki orientasi mutlak dan tunggal pada kemenangan

moneter dan profit finansial. Kegagalan menduplikasi model yang tepat ini berujung pada ekspektasi toksik yang dibebankan ke pundak rapuh siswa sekolah menengah kejuruan.

Komunikasi yang terputus atau dipenuhi kecurigaan antara orang tua dan pelatih secara otomatis melahirkan apa yang disebut dalam psikologi olahraga sebagai "Iklim Motivasi Berorientasi Ego" (*Ego-Involving Motivational Climate*). Dalam ekosistem yang terdistorsi ini, harga diri dan validasi eksistensial sang anak diukur semata-mata dari seberapa banyak jumlah piala yang ia bawa pulang atau seberapa tinggi *rank* digital yang ia raih. Di bawah tekanan yang tidak manusiawi ini, anak rentan memanifestasikan kecemasan somatik (seperti gangguan pencernaan sebelum bertanding), kekhawatiran kognitif berlebih (*worry* akan reaksi kemarahan orang tua/pelatih), serta disintegrasi konsentrasi.

Oleh karena itu, intervensi strategis—yang diwujudkan melalui komunikasi terjadwal, lokakarya bimbingan, atau pertemuan tatap muka informal untuk menyelaraskan persepsi antara pelatih dan orang tua—telah terbukti secara empiris melalui studi empiris (*controlled outcome studies*) mampu mereduksi kecemasan kompetitif tersebut secara dramatis. Melalui dialog yang empatik, pelatih dan orang tua bersepakat merekayasa ulang lingkungan untuk menciptakan "Iklim Berorientasi Penguasaan Diri" (*Mastery-Involving Motivational Climate*). Dalam iklim progresif ini, evaluasi keberhasilan tidak dikalkulasi dari variabel biner menang-kalah (*win-rate*), melainkan dari seberapa tajam kurva pembelajaran sang anak, seberapa tangguh ketahanan mentalnya saat tertinggal poin dengan margin lebar, serta seberapa konsisten ia mengimplementasikan prinsip kejujuran (*fair-play*) saat panitia turnamen tidak mengawasi.

#### **2.4.3 Sinergi Triadik sebagai Mekanisme Pencegahan Ekologi Toksik**

Analisis yang lebih cermat mengungkapkan bahwa relasi diadik pelatih dan orang tua membutuhkan pemeliharaan komunikasi aktif dan pemeliharaan respek intelektual untuk menghindari miskonsepsi yang

merugikan. Karakteristik orang tua yang merasakan adanya defisit informasi atau kurangnya komunikasi (*lack of communication*) dengan pelatih acapkali mengembangkan mekanisme pertahanan diri yang manifes dalam bentuk sikap protektif berlebihan, mencoba melakukan intervensi mikro pada keputusan taktis *game*, atau pada ekstrem yang lain, melakukan penarikan diri (*withdrawal*) secara emosional dan fisik dari kegiatan ekstrakurikuler anak.

Komunikasi triadik yang produktif tidak diartikan bahwa semua pihak harus terjebak dalam budaya basa-basi dan selalu menyetujui opini yang lain. Sebaliknya, komunikasi dipandang sehat ketika pelatih, orang tua, dan anak sama-sama memiliki kepastian ruang aman psikologis (*safe space*). Di ruang inilah, mereka dapat mengekspresikan gagasan inovatif, ketidaksetujuan, serta kekhawatiran naluriah tanpa dibayangi ketakutan akan serangan kritik destruktif atau ancaman alienasi sosial. Dengan membedah dan memahami secara logis proporsi tanggung jawab serta kendala yang mengadang di masing-masing area otoritas (*parental responsibilities and challenges*), pelatih dimungkinkan untuk merancang matriks evaluasi rutin. Evaluasi ini bertindak melampaui sekadar catatan tanding, yakni berfungsi vital sebagai sistem peringatan dini (*early warning system*) apabila anak secara tersembunyi mulai menunjukkan simptom-simtom kecanduan, kelelahan kognitif ekstrem, atau deviasi perilaku asosial.

Parameter Iklim Pembinaan	Iklim Berorientasi Ego (Ego-Involving Climate)	Iklim Penguasaan Diri (Mastery-Involving Climate)	Implikasi terhadap Karakter Atlet Remaja
Fokus Evaluasi Pelatih-Orang Tua	Rasio kemenangan dan perbandingan dengan pemain lain.	Peningkatan keterampilan personal dan usaha maksimal.	Iklim ego melahirkan kecemburuan dan perilaku kompetitif

			toksik. Iklim penguasaan melahirkan kemandirian dan resiliensi.
Reaksi terhadap Kekalahan	Penghukuman, menyalahkan, penurunan harga diri anak.	Evaluasi taktis yang membangun, dilihat sebagai tahap belajar.	Anak dalam iklim penguasaan tidak takut mengambil risiko dan memiliki sportivitas tinggi, tidak mudah menyerah.
Mekanisme Komunikasi	Otoriter, satu arah, menuntut kesempurnaan instan.	Dialogis, triadik, mendengarkan kekhawatiran atlet remaja.	Reduksi signifikan pada kecemasan kompetitif ( <i>performance anxiety</i> ) ketika komunikasi pelatih-orang tua selaras.

### 2.5. Teori Dialektika Relasional

Teori dialektika relasional merupakan konsep dalam ilmu komunikasi yang didefinisikan sebagai sekumpulan kontradiksi dalam relasi personal atau interaksi antara kebutuhan yang saling bertolak belakang (Emory, 2011). Kerangka teori yang disusun oleh Baxter dan Montgomery ini diimplementasikan untuk memahami bagaimana interaksi mengonstruksi hubungan dalam lingkup keluarga, pribadi, maupun sosial. Pendekatan ini merupakan teori interpretatif yang menelaah cara komunikator membangun pemaknaan melalui interaksi di dalam sebuah relasi (Muniruddin, 2019).

Dialektika relasional merupakan pengembangan dari pemikiran Mikhail Bakhtin yang menyatakan bahwa hidup adalah sebuah dialog terbuka dan individu kerap mengalami benturan antara hasrat yang saling berlawanan dalam relasi komunikasi. Leslie Baxter memaparkan rangkaian ketegangan

dialektis yang mengindikasikan bahwa hubungan bersifat dinamis dan membutuhkan perhatian terus-menerus agar dapat terjaga dengan sukses dan memuaskan. Kendati deskripsi Baxter mengenai dialektika relasional sangat mendalam, hal tersebut tidak dapat dikatakan mutlak karena setiap individu merespons tekanan dengan cara yang berbeda-beda.

Menurut Rawlins, William, dan Mellisa (1988) menyatakan bahwa dalam teori dialektika relasional terdapat empat asumsi utama tentang kehidupan dalam komunikasi, yaitu:

1. Relasi yang bersifat non-linear, di mana terdapat fluktuasi di antara berbagai keinginan yang saling kontradiktif.
2. Dinamika perubahan sebagai ciri khas hubungan, yang menunjukkan bahwa tingkat keintiman akan memengaruhi cara pengungkapan sisi kemandirian serta kebersamaan.
3. Konflik dipandang sebagai realitas fundamental dalam interaksi, di mana individu selalu berupaya mengelola perbedaan meskipun konflik akan tetap ada dalam sebuah relasi.
4. Peran vital komunikasi dalam upaya mengelola serta mengurai konflik yang terjadi di dalam suatu hubungan.

Tugas utama komunikasi adalah memberikan resolusi serta arahan terhadap kendala yang muncul di dalam interaksi tersebut. Aspek heurisme menjadi keunggulan teori ini karena memberikan cakrawala yang luas terhadap studi relasi serta telah diuji di berbagai disiplin ilmu. Di sisi lain, keterbatasan teori ini terletak pada tingkat probabilitas pengujiannya dalam menangani beragam hubungan serta sifat teorinya yang dianggap terlalu parsimoni.

Melalui definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa dialektika relasional adalah fenomena konflik yang bersifat permanen dalam sebuah hubungan, serta mencakup cara pasangan jarak jauh menjaga komitmen melalui *WhatsApp* guna mengurai kontradiksi tersebut.

### **2.5.1 Manajemen Resolusi Ketegangan Dialektis dalam Triadik Esports**

Melangkah masuk ke dalam realitas domain pembinaan ekstrakurikuler *esports* di institusi vokasi, aktivitas jaringan komunikasi

triadik ini nyatanya secara konstan bergulat keras, berkeringat, dan bernavigasi untuk mengelola kemunculan setidaknya dua ketegangan dialektis internal (*internal dialectics*) yang utama:

Pertama, Otonomi vs. Koneksi (*Autonomy vs. Connection*): Kontradiksi ini merupakan sumbu dialektika paling purba dan klasik dalam sejarah peradaban pengasuhan remaja. Di satu ekuator, terdapat manifestasi dorongan sentrifugal bagi sang siswa untuk memisahkan diri secara psikologis dan mencari Otonomi, yakni mengejar hasrat kompetitif bermain *game* secara mandiri, merancang taktik perlawanan tanpa campur tangan dan mikromanajemen dari pelatih, serta memperjuangkan hak untuk membangun identitas hierarki kekuasaan di dalam lanskap komunitas *online* global yang ia ikuti. Di ekuator kutub yang berseberangan, bersemayam kebutuhan sentripetal institusional akan Koneksi (Integrasi), di mana orang tua secara hierarkis menuntut keterikatan utuh anak pada rutinitas keluarga konvensional, kepatuhan dalam melunasi tumpukan kewajiban akademis sekolah vokasinya, dan partisipasi pada tata krama komunal.

Ketegangan ini bermutasi menjadi friksi yang sangat tajam, panas, dan meledak-ledak saat terjadi persimpangan krisis: misalnya ketika jadwal latihan turnamen kualifikasi *esports* nasional yang menentukan karier atletnya berbenturan frontal dengan periode ujian akhir semester. Forum dialog tatap muka dan komunikasi mediasi antara pelatih dan orang tua lantas difungsikan secara praksis tidak lain untuk menemukan titik ekuilibrium sementara melalui strategi "segmentasi" (di mana disepakati jam malam di mana kedaulatan anak untuk bermain diberikan secara utuh) dan strategi "integrasi" (kapan anak harus tunduk pada kewajiban merekatkan diri dengan keluarga), agar struktur keseimbangan relasional tersebut tidak hancur berkeping-keping di bawah beban ekspektasi.

Kedua, Keterbukaan vs. Perlindungan (*Openness vs. Protection*): Ketegangan psikologis ini bermuara pada paradoks kerentanan dalam pengungkapan arus informasi kritis. Sebagai perpanjangan tangan sistem pendidikan sekolah, seorang pelatih ekstrakurikuler secara etika profesi dituntut untuk memegang prinsip Keterbukaan (*Openness*) dengan melaporkan secara transparan setiap simptom kemerosotan performa motorik, krisis kepercayaan diri atlet, ketidakstabilan regulasi emosi, atau deviasi perilaku indisipliner siswa kepada pihak orang tua. Namun, secara simultan dan paradoksal, baik pelatih maupun orang tua yang welas asih memiliki dorongan nurani untuk mempertahankan zona Ketertutupan (*Closedness / Protection*) demi menjamin dan menjaga benteng privasi psikologis anak, memfilter kata-kata tajam untuk menghindari penghakiman langsung yang berpotensi meremukkan fondasi harga diri anak yang sedang dalam masa transisi, atau menjaga agar iklim komunikasi evaluatif tidak merosot menjadi arena pengadilan saling melempar kesalahan (*blaming game*).

Melalui lensa teoritis Bakhtin dan Baxter, tugas agung dari diselenggarakannya proses komunikasi interpersonal yang intens dalam Segitiga Atletik ini pada akhirnya bukanlah memiliki ilusi utopis untuk menyapkan secara total kontradiksi-kontradiksi kodrati tersebut—karena meniadakan kontradiksi sama dengan meniadakan kodrat hubungan sosial itu sendiri. Sebaliknya, tujuan komunikasi adalah memberdayakan fungsi dialog rasional dan empati untuk terus meresolusi gesekan melalui negosiasi ulang atas batasan-batasan toleransi (*boundaries setting*), dan merawat komitmen pakta pembinaan karakter di garis depan secara berkelanjutan.

## **2.6. Pendidikan dan Pengembangan Karakter**

### **2.6.1 Pengertian Pendidikan dan Pengembangan Karakter**

Penelitian telah mengungkapkan peran kunci dari pendidikan karakter dalam membentuk individu yang memiliki moralitas, tanggung jawab, etika, dan integritas. Hasil penelitian tersebut menekankan bahwa pendidikan karakter tidak hanya berkaitan dengan pemahaman konsep benar dan salah, tetapi juga melibatkan pengembangan sikap, nilai-nilai, dan perilaku yang menghasilkan individu dengan moral yang kuat. Temuan ini menjadi dasar yang solid untuk memahami mengapa penting untuk membentuk karakter anak-anak di lingkungan sekolah, termasuk melalui kegiatan ekstrakurikuler seperti *esports*.

Selain itu, penelitian lain juga mendukung pentingnya pendidikan karakter dalam konteks ekstrakurikuler. Penemuan bahwa program pendidikan karakter yang terintegrasi dalam aktivitas ekstrakurikuler dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan karakter siswa. Mereka mencatat bahwa ekstrakurikuler, termasuk ekstrakurikuler *esports*, dapat menciptakan kesempatan unik bagi siswa untuk mengalami dan menginternalisasi nilai-nilai seperti kerja sama tim, disiplin diri, dan *fair play*. Oleh karena itu, penelitian ini menunjukkan bahwa ekstrakurikuler *esports* memiliki potensi besar sebagai platform untuk membentuk karakter siswa dengan memanfaatkan prinsip-prinsip pendidikan karakter yang telah ditekankan oleh Lickona dan penelitian lainnya.

### **2.6.2 Tujuan Pendidikan dan Pengembangan Karakter**

Tujuan dari pelaksanaan pendidikan karakter antara lain:

1. Mengoptimalkan potensi afektif atau nurani siswa sebagai warga negara yang mengadopsi nilai karakter dan budaya bangsa.
2. Membangun perilaku serta kebiasaan positif peserta didik yang selaras dengan tradisi budaya religius serta nilai-nilai universal.

3. Menumbuhkan kapasitas kepemimpinan serta rasa tanggung jawab pada diri siswa sebagai generasi penerus bangsa.
4. Mengembangkan kemandirian, kreativitas, serta wawasan nasional pada siswa, sekaligus menciptakan atmosfer sekolah yang aman, jujur, dan dipenuhi semangat persahabatan serta harga diri (*dignity*) yang tinggi.

### **2.6.3 Fungsi Pendidikan dan Pengembangan Karakter**

Merujuk pada (Karim, 2010), fungsi dari pendidikan karakter mencakup:

1. Pengembangan: Menumbuhkan kapasitas siswa agar menjadi subjek dengan perilaku yang terpuji. Hal ini ditujukan bagi siswa yang perilakunya telah selaras dengan identitas budaya serta karakter bangsa.
2. Perbaikan: Memperkokoh peran pendidikan nasional untuk mengemban tanggung jawab dalam pengembangan potensi siswa yang lebih terhormat.
3. Penyaring: Bertindak sebagai filter terhadap budaya asing maupun budaya lokal yang tidak bersesuaian dengan identitas luhur serta karakter bangsa.

### **2.6.4 Indikator Pendidikan Karakter**

Indikator diartikan sebagai fenomena yang dapat memberikan keterangan atau petunjuk berdasarkan definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Dengan demikian, parameter keberhasilan pendidikan karakter dipahami sebagai data yang memberikan gambaran mengenai efektif atau tidaknya implementasi program tersebut.

Kemendikbud (2017:8-9) merumuskan lima pilar utama sebagai indikator nilai karakter, yaitu:

1. Religius: Representasi keimanan terhadap Tuhan, sikap menghargai keberagaman religi, menjunjung tinggi toleransi dalam beribadah, serta memelihara kedamaian antarpemeluk agama. Nilai ini mencakup

tiga dimensi hubungan secara simultan, yakni relasi individu dengan Tuhan, relasi sosial dengan sesama, serta interaksi dengan lingkungan alam.

2. Nasionalis: Pola pikir serta perilaku yang merefleksikan kesetiaan dan apresiasi terhadap bahasa, aspek fisik-sosial, ekonomi, budaya, serta mengutamakan kepentingan negara di atas kepentingan kelompok.
3. Mandiri: Sikap mental yang tidak menggantungkan diri pada pihak lain serta mengerahkan seluruh kapabilitas dan waktu untuk mewujudkan cita-cita atau harapan.
4. Gotong Royong: Representasi semangat kolaborasi dalam mengurangi hambatan bersama, menjalin relasi persahabatan, serta memberikan bantuan kepada pihak yang membutuhkan pertolongan.
5. Integritas: Nilai fundamental yang mendorong individu agar senantiasa konsisten antara perkataan, tindakan, dan pekerjaan, serta memiliki loyalitas pada aspek kemanusiaan dan moralitas. Karakter ini melibatkan tanggung jawab sebagai warga negara melalui keterlibatan sosial secara aktif yang didasarkan pada prinsip kebenaran.

### **2.7. Peran Orang Tua dalam Pendidikan Karakter**

Model kerangka kerja Orang Tua Terlibat (*Parental Involvement Framework*) yang diperkenalkan oleh Epstein (2001) dalam (SARATHA & JAYABALAN, n.d.) memberikan pemahaman yang mendalam tentang peran penting orang tua dalam pembentukan karakter anak. Epstein menekankan bahwa orang tua bukan hanya sebagai figur pendukung di rumah, tetapi juga sebagai mitra aktif dalam pendidikan anak. Ini mencakup dukungan terhadap aktivitas ekstrakurikuler yang dapat menjadi sarana pembentukan karakter, seperti ekstrakurikuler *esports*. Dengan berpartisipasi dalam aktivitas tersebut, orang tua dapat memberikan teladan yang kuat dan mendukung perkembangan sosial dan emosional anak-anak mereka.

Studi lain juga telah mengukur dampak positif dari keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak. Penelitian oleh Hill dan Tyson (2009) dalam (Afdina, 2020) menunjukkan bahwa anak-anak yang memiliki orang tua yang terlibat dalam aktivitas sekolah, termasuk ekstrakurikuler, cenderung memiliki motivasi yang lebih tinggi, perilaku yang lebih positif, dan perkembangan karakter yang lebih baik. Oleh karena itu, konsep yang diperkenalkan oleh Epstein memiliki implikasi yang kuat dalam penelitian mengenai perbandingan efektivitas komunikasi antara orang tua dan pelatih *esports* dalam pembentukan karakter siswa. Dengan mendorong keterlibatan orang tua dalam ekstrakurikuler *esports* dan komunikasi yang efektif antara mereka dan pelatih, dapat ditingkatkan peluang siswa untuk mengembangkan karakter yang kuat dan positif yang akan membawa dampak positif dalam pendidikan mereka.

## **2.8. Komunikasi Orang Tua – Guru**

Kualitas komunikasi antara orang tua dan guru adalah faktor kunci dalam kesuksesan pendidikan anak. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa ketika orang tua dan guru berkomunikasi dengan baik dan saling mendukung, hasil pendidikan anak cenderung lebih baik. Keterlibatan orang tua dalam pendidikan menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak di sekolah. Namun, dalam konteks ekstrakurikuler *esports*, peran pelatih *esports* juga sangat penting. Penelitian ini membuka kesempatan untuk memahami bagaimana komunikasi yang efektif antara orang tua dan pelatih *esports* dapat menjadi faktor utama dalam membentuk karakter siswa. Hasil penelitian ini mungkin akan mengisi celah dalam pengetahuan tentang peran pelatih *esports* sebagai pemain penting dalam pembentukan karakter siswa yang terlibat dalam ekstrakurikuler *esports*.

Studi-studi sebelumnya dalam bidang pendidikan dan komunikasi orang tua-guru telah menunjukkan bahwa ketika orang tua dan guru bekerja sama, efek positif terhadap perkembangan akademis dan karakter siswa dapat tercapai. Penelitian ini akan membawa gagasan ini ke dunia ekstrakurikuler

*esports*, di mana komunikasi antara orang tua dan pelatih *esports* dapat menjadi faktor penting dalam memahami bagaimana karakter siswa dapat dibentuk dan diperkuat dalam konteks ini. Dengan merangkul temuan-temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pendidikan karakter dan komunikasi orang tua-guru, penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang peran penting komunikasi antara orang tua dan pelatih *esports* dalam pengembangan karakter siswa yang mengikuti ekstrakurikuler *esports*.

## 2.9. Ekstrakurikuler *Esports*

Penelitian yang dilakukan oleh (Atri Waldi, 2018) menunjukkan bahwa di SMA 1 PSKD Jakarta, program pembinaan *esports* memiliki komponen esensial berupa pengembangan nilai-nilai karakter seperti kerja keras, disiplin, kreativitas, penghargaan terhadap prestasi, kemampuan komunikasi, perdamaian, dan tanggung jawab. Penelitian ini juga menyoroti beberapa kendala dalam pelaksanaan program pembinaan *esports*, seperti kurangnya perkembangan infrastruktur sekolah dalam hal teknologi dan adanya stigma negatif masyarakat terhadap permainan, yang tidak selaras dengan pendidikan.

Ekstrakurikuler diidentifikasi sebagai sarana yang digunakan oleh sekolah untuk mendalami dan memperluas pengetahuan siswa di luar jam pelajaran rutin atau selama waktu senggang. Sejalan dengan ini, kegiatan ekstrakurikuler tidak hanya memberikan hiburan bagi siswa, tetapi juga berperan dalam membentuk perilaku sosial seperti kerjasama, empati, persaingan sehat, kepedulian, dan sikap kepemimpinan.

Pendekatan pembentukan karakter di sekolah berusaha memanfaatkan seluruh lingkungan pembelajaran yang ada untuk mengintegrasikan, memperkuat, dan melanjutkan proses pendidikan karakter. Salah satu pilar yang dapat digunakan dalam pengembangan karakter adalah melalui kegiatan ko-kurikuler, seperti kegiatan ekstrakurikuler seperti PMR, karya ilmiah, Pramuka, Paskibra, dan lainnya.

*Esports*, sebagai salah satu bentuk kegiatan ekstrakurikuler, telah menjadi bagian dari kurikulum di SMA 1 PSKD Jakarta. Program pembinaan *esports* ini menawarkan 20 jam pelatihan per minggu, dengan mentor yang ahli dalam bidang tersebut, serta fasilitas laboratorium yang disediakan oleh sekolah. Selain keterampilan teknis dalam permainan, program ini juga membantu siswa mengembangkan *soft skill* seperti kemampuan pemecahan masalah dan strategi, serta kemampuan kerja dalam tim.

*Esports* bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang efektif. Melalui permainan, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga mengasah kemampuan mereka dalam pemecahan masalah, kerja tim, dan logika. Selain itu, *esports* telah menciptakan peluang pekerjaan internasional, dan banyak perusahaan mencari individu dengan pengetahuan dan keterampilan dalam *esports*.

Selain dampak positif tersebut, program pembinaan *esports* di SMA 1 PSKD Jakarta juga memberikan siswa peluang untuk menjadi pemain profesional, mengikuti turnamen, dan mungkin mendapatkan kompensasi dari sponsor atau melalui *live streaming* dan komentator. Dengan demikian, *esports* berkontribusi dalam membentuk karakter siswa dengan cara yang beragam.

Pada keseluruhan, *esports* memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa, memberikan manfaat pendidikan, dan memberikan peluang karir di bidang *esports*.

## **2.10. Penelitian Terdahulu**

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh (Triwardhani et al., 2020) yang mengangkat topik "Strategi Guru dalam membangun komunikasi dengan Orang Tua Siswa di Sekolah". Fokus utama riset tersebut adalah memformulasikan model komunikasi guru dalam upaya mendorong keterlibatan orang tua. Kemampuan merancang program yang melibatkan orang tua secara langsung di berbagai kegiatan sekolah terbukti menjadi media interaksi yang atraktif. Model komunikasi guru dalam memicu partisipasi wali murid terbentuk karena ketertarikan mereka terhadap program belajar yang nyaman serta kebutuhan untuk menyokong progres pendidikan anak.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Waldi & Irwan, 2018) dengan judul "Pembinaan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler *Game Online esports* di SMA 1 PSKD Jakarta". Riset ini bertujuan mengevaluasi pemanfaatan unit *esports* sebagai media penguatan karakter bagi para peserta didik di sekolah tersebut. Pendekatan kualitatif studi kasus diimplementasikan melalui teknik wawancara mendalam terhadap narasumber kunci seperti pembina, kepala sekolah, guru, serta siswa peserta program *esports*. Sebagai tambahan, sekolah tersebut memiliki tim *esports* resmi yang didelegasikan untuk berkompetisi di berbagai ajang resmi sebagai perwakilan lembaga.

Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Yoda, 2020) berjudul "Peran Olahraga Dalam Membangun Sdm Unggul di Era Revolusi Industri 4.0" bertujuan memberikan edukasi mendalam mengenai signifikansi olahraga dalam mencetak manusia berkualitas di era digital RI 4.0. Olahraga telah membuktikan eksistensinya dalam mengonstruksi manusia unggul sejak masa lampau hingga era modern saat ini. Kondisi ini dipicu oleh nilai-nilai luhur di dalam olahraga seperti etika, disiplin, toleransi, kerja sama tim, sportivitas, manajemen, serta kemampuan pemecahan masalah yang diakui secara global.

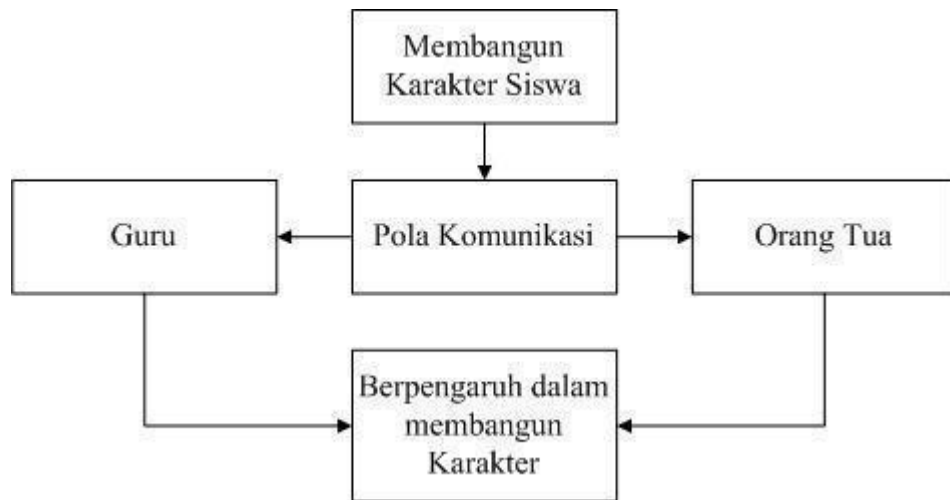
Yang keempat, penelitian oleh (Reynaldi et al., 2021) melakukan penelitian dengan judul "Pembinaan Atlet *Esports* Oleh IeSPA (*Indonesian Esports Association*) Samarinda." Studi ini mengkaji kesesuaian pola pembinaan IeSPA Samarinda dengan indikator perencanaan, sarana prasarana, koordinasi, serta analisis hambatan dalam pengembangan atlet. Temuan data menunjukkan bahwa program pembinaan atlet *esports* di Samarinda telah terealisasi dengan baik melalui serangkaian agenda yang telah ditetapkan. Hal tersebut dibuktikan dengan tingginya frekuensi turnamen yang diselenggarakan oleh IeSPA Samarinda untuk melatih kompetensi para atlet. Di samping itu, luaran yang diharapkan adalah terjaringnya talenta-talenta muda baru untuk pengembangan ke jenjang yang lebih tinggi. Adapun hambatan yang ditemukan mencakup keterbatasan alokasi dana dari KONI, minimnya klub profesional, serta meningkatnya harga perangkat mobile sebagai perangkat pendukung permainan.

Penelitian (Musawamah, 2021) "Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Membentuk Karakter Anak di Kabupaten Demak." Studi ini menggunakan metode dokumentasi, wawancara, serta observasi yang menyimpulkan betapa vitalnya kontribusi orang tua dalam penanaman karakter. Apa yang diserap anak pada usia dini akan tertanam secara permanen pada fase kehidupan mereka selanjutnya. Fakta inilah yang melandasi alasan mengapa orang tua wajib menyajikan pendidikan yang optimal sejak anak masih berusia muda. Mengingat anak adalah peniru yang andal, maka orang tua memegang peranan sebagai teladan utama bagi perilaku mereka. Posisi orang tua di dalam struktur keluarga berstatus sebagai poros utama dalam mekanisme pembentukan karakter anak. Kolaborasi serta pembagian peran yang seimbang antara ayah dan ibu sangat diperlukan dalam mendidik anak. Dengan istilah lain, orang tua harus mengemban tanggung jawab penuh terhadap perkembangan buah hati mereka. Hal paling fundamental dari seluruh proses ini adalah penanaman aspek moralitas serta nilai agama sejak dini.

### **2.11. Kerangka Berpikir**

Merujuk pada Sugiyono (2017), kerangka berpikir dipahami sebagai model konseptual mengenai keterkaitan teori dengan berbagai faktor masalah yang telah diidentifikasi. Penyusunan kerangka ini diawali dengan observasi fenomena aktual serta tinjauan pustaka, yang kemudian dilanjutkan dengan perumusan masalah penelitian. Representasi kerangka berpikir diperlukan apabila suatu penelitian memiliki relevansi langsung dengan fokus atau objek studi yang sedang ditelaah.

Melalui penjelasan tersebut, tergambarlah konsep dasar yang menjadi fondasi utama dalam pelaksanaan riset ini. Alur pemikiran teoritik yang diimplementasikan adalah "Pola Komunikasi Orang Tua Dan Pelatih *Esports* Dalam Membangun Karakter Siswa (Studi Pada SMK YP 17-1 Malang)".



**Gambar 2.5 Kerangka Berpikir**

