

**IMPLEMENTASI FUNGSI MANAJEMEN, STRUKTUR ORGANISASI,
SERTA GAYA & FUNGSI KEPEMIMPINAN ORGANISASI
OLAHRAGA: STUDI KASUS PADA UNY *E-SPORT COMMUNITY***



Oleh:

Denaz Karuma Hijriansyah

20711251006

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mendapat gelar Magister Olahraga

**PROGRAM MAGISTER ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2022

ABSTRAK

DENAZ KARUMA HIJRIANSYAH: Implementasi Fungsi Manajemen, Struktur Organisasi Serta Gaya & Fungsi Kepemimpinan Organisasi Olahraga: Studi Kasus Pada *UNY E-sports Community*. Tesis. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Keolahragaan, Program Pascasarjana, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2022.

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut: 1) mengetahui implementasi fungsi manajemen organisasi olahraga di *UNY E-sports Community*, 2) mengetahui bentuk struktur organisasi olahraga di *UNY E-sports Community*, 3) mengetahui penerapan gaya dan fungsi kepemimpinan di *UNY E-sports Community*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Sumber data penelitian ini berjumlah 11 orang yang terdiri dari ketua, sekretaris-bendahara, pembina dan para pengurus organisasi *UNY E-sports Community*. Teknik pengambilan data menggunakan catatan lapangan, wawancara mendalam dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis data studi kasus Miles & Huberman dengan strategi analisis, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) implementasi fungsi manajemen di *UNY E-sports Community* khususnya POAC sudah berjalan dengan baik, meskipun pada aspek pengorganisasian dan penggerakan masih perlu dioptimalisasi dan ditinjau kembali. Implementasi kedua aspek tersebut masih terkendala bentuk komunikasi yang kurang efektif, penentuan posisi dan tanggungjawab yang belum memiliki standar jelas serta cara penggerakan yang digunakan masih belum memaksimalkan kinerja para pengurus, 2) bentuk struktur organisasi yang digunakan *UNY E-sports Community* termasuk dalam kategori bentuk struktur birokrasi, 3) penerapan gaya kepemimpinan dan fungsi kepemimpinan di *UNY E-sports Community* berpengaruh pada jalannya organisasi. Secara keseluruhan gaya kepemimpinan yang terapkan ketua organisasi lebih dominan pada tipe *ethical leadership*, hal ini diwujudkan dengan cara ketua dalam memanagerial organisasi dengan memposisikan diri sebagai konselor yang baik dan mampu menjadi perantara antar manajemen.

Kata Kunci : Fungsi Manajemen, Struktur Organisasi, Gaya Kepemimpinan, Fungsi Kepemimpinan

ABSTRACT

ABSTRACT

Denaz Karuma Hijriansyah: Implementation of the Function of Management, Organization Structure, Style & Function of Leadership in Sports Organization: Case Study in UNY E-sports Community. Thesis. Yogyakarta: Study Program of Sports Science, Postgraduate Program, Faculty of Sports Science, Yogyakarta State University, 2022.

This research has the following objectives: 1) determining the implementation of sports organization management functions at UNY E-sports Community, 2) figuring out the shape of the sports organization structure at UNY E-sports Community, 3) finding out the implementation of leadership styles and functions at UNY E-sports Community.

This research used a qualitative study approach with the type of case study research. The data sources for this research amounted to 11 people consisted of the chairman, secretary-treasurer, coaches, and administrators of the UNY E-sports Community organization. Data collection techniques used field notes, in-depth interviews, and documentation. The data analysis method used the data analysis of the Miles & Huberman case study with analytical strategies: data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The validity of the data was tested by triangulation technique of sources.

The results of this study indicate that: 1) the implementation of the management function at UNY E-sports Community, especially POAC, it has been going well, although the aspects of organization and mobilization still need to be optimized and reviewed. The implementation of these two aspects is still constrained by the form of communication that is less effective, the determination of positions and responsibilities that do not have clear standards and the method of mobilization still does not maximize the performance of the administrators, 2) the form of organizational structure used by UNY E-sports Community is categorized in the category of structural forms bureaucracy, 3) the implementation of leadership styles and leadership functions at UNY E-sports Community has an effect on the running of the organization. Overall, the leadership style applied by the head of the organization is more dominant in the ethical leadership type. It is manifested by the way the chairperson in managing the organization by positioning himself as a good counselor and being able to become an intermediary between management.

Keywords: Management Function, Organizational Structure, Leadership Style, Leadership Function



Yogyakarta, 26 Oktober 2022
Disetujui
Dosen Pembimbing,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP 19640707 198812 1 00

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Denaz Karuma Hijriansyah

Nomor Induk Mahasiswa : 20711251006

Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 05 Oktober 2022

Yang membuat pernyataan


Denaz Karuma Hijriansyah

NIM. 20711251006

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

IMPLEMENTASI FUNGSI MANAJEMEN, STRUKTUR ORGANISASI, SERTA GAYA & FUNGSI KEPEMIMPINAN ORGANISASI OLAHRAGA: STUDI KASUS PADA UNY *E-SPORTS COMMUNITY*

DENAZ KARUMA HIJRIANSYAH
NIM. 20711251006

Telah dipertahankan di depan Tim Dewan Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal 04 November 2022

TIM PENGUJI

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes
(Ketua / Penguji)

22/11/22

Dr. Sumarjo, M.Kes.
(Sekretaris / Penguji)

08/11/22

Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
(Pembimbing / Penguji)

23/11/22

Dr. Sigit Nugroho, M.Or
(Penguji Utama)

22/11/22

Yogyakarta, November 2022
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP. 196407071988121001

MOTTO

“Hidup itu ada di dunia dan akhirat, jangan lupa jika di dunia sekarang ini yang kita lakukan tujuannya kepada akhirat nanti. Jadi manusia atau seorang laki-laki harus mempunyai prinsip hidup yang dipegang teguh, itu adalah bekal kita hidup untuk dijalani sehari-hari.”

-My Oldman-

“Keburukan tidak boleh dibalas dengan keburukan. Egois tidak boleh dilawan dengan egois. Jalan satu-satunya hanyalah baik hati, sabar dan mengalah. Itulah cara terbaik untuk melakukan hidup dengan sederhana.”

-My Old Woman-

“Try not to become a man of success, but rather try to become a man of value.”

-Albert Einstein-

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah *Subhanahu wata'ala* dengan segala limpahan berkah, rahmat dan kasih sayang-Nya, serta petunjuk dan kekuatan dari-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul “Implementasi Fungsi Manajemen, Struktur Organisasi Serta Gaya & Fungsi Kepemimpinan Organisasi Olahraga: Studi Kasus Pada UNY *E-Sports Community*”. Adapun proses dalam menuntaskan tesis tersebut tidaklah mudah tanpa bantuan dari berbagai pihak, terutama Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. sebagai Dosen Pembimbing. Selain itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak membantu sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Bapak Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or., selaku Koordinator Program Studi Ilmu Keolahragaan Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta beserta seluruh staf yang telah memberikan segala bantuannya dalam terselesaikannya tesis ini.
4. Bapak Dr. Sigit Nugroho, M.Or., selaku Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta beserta seluruh staf yang telah membantu dalam terselesaikannya tesis ini.

5. Ketua UNY *E-sports Community* dan jajarannya yang telah menerima dan membantu penulis dalam pengambilan data tesis ini.
6. Ayahanda A. Natsir Eka Putra, S.H. dan Ibunda Dewi Hapsari Kristiningrum, yang selalu menjadi penyemangat penulis untuk berusaha menyelesaikan tesis dan tak berhenti dalam mendoakan penulis hingga penyusunan tesis ini selesai.
7. Teman-teman angkatan di Program Magister Ilmu Keolahragaan, terimakasih atas bantuan dan semangatnya.
8. Semua pihak yang terlibat namun tidak dapat disebutkan satu per satu, telah memberikan bantuan pelaksanaan penelitian dan penyusunan dalam tesis ini.

Semoga segala bantuan dalam bentuk apapun yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah *Subhanahu wata'ala*. Teriring harapan dan doa semoga Allah *Subhanahu wata'ala* membalas semua amal kebaikan yang telah diberikan. Selanjutnya, penulis sangat mengharapkan masukan dari pembaca untuk menyempurnakan tesis ini. Semoga penelitian akhir berupa tesis yang penulis curahkan untuk memperjuangkan gelar magister ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya, *Aamiin Yaa Mujiibassa'iliin*.

Yogyakarta , 21 November 2022

Penulis,

Denaz Karuma Hijriansyah

NIM. 20711251006

DAFTAR ISI

“TESIS”	i
ABSTRAK	i
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Fokus dan Rumusan Masalah	13
D. Tujuan Penelitian	13
E. Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori	15
1. Fungsi Manajemen Olahraga	15
a. <i>Planning</i> (Perencanaan).....	17
b. <i>Organizing</i> (Pengorganisasian)	19
c. <i>Actuating</i> (Penggerakan)	21
d. <i>Controlling</i> (Pengawasan)	21
2. Manajemen Strategi Olahraga	24
3. Organisasi Olahraga.....	28
4. Struktur Organisasi Olahraga	32
5. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi Olahraga.....	37
6. UNY <i>E-sports Community</i>	42
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	50
C. Alur Pikir	54

D. Pertanyaan Penelitian.....	56
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	51
C. Sumber Data	51
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	52
E. Keabsahan Data	58
F. Metode Analisis Data	62
BAB IV	65
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
A. Deskripsi Hasil Penelitian	65
a. Visi UNY E-Sport Community	65
b. Misi UNY E-Sport Community	66
c. Tujuan UNY E-Sports Community	66
d. Data Pengurus UNY <i>E-Sports Community</i>	66
e. Sejarah Singkat UNY <i>E-Sports Community</i>	67
2. Implementasi Fungsi Manajemen Organisasi UNY <i>E-sports Community</i>	67
a. Tahapan Perencanaan	68
b. Tahapan Pengorganisasian	69
c. Tahapan Penggerakan	71
d. Tahapan Pengawasan	73
3. Bentuk Struktur Organisasi UNY <i>E-Sports Community</i>	75
4. Penerapan Gaya Kepemimpinan dan Peran Fungsi Organisasi UNY <i>E-sports Community</i>	78
a. Gaya Kepemimpinan	78
b. Peran Fungsi Kepemimpinan Organisasi	78
c. Kontribusi Ketua Organisasi	80
d. Dampak Gaya Kepemimpinan	81
B. Pembahasan dan Temuan	82
1. Implementasi fungsi manajemen organisasi olahraga oleh UNY <i>E-sports Community</i>	82

2. Bentuk struktur organisasi yang diterapkan di UNY <i>E-sports Community</i>	86
3. Penerapan gaya dan fungsi kepemimpinan pada UNY <i>E-sports Community</i>	88
C. Keterbatasan Penelitian	90
BAB V.....	92
SIMPULAN DAN SARAN	92
A. Simpulan.....	92
B. Implikasi	93
C. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN 1.....	101
LAMPIRAN 2.....	155
LAMPIRAN 3.....	325
LAMPIRAN 4.....	333
LAMPIRAN 5.....	351
LAMPIRAN 6.....	360
LAMPIRAN 7.....	365
LAMPIRAN 8.....	368

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Pengumpulan Data.....	55
---	-----------

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Struktur Sederhana.....	35
Bagan 2. 2 Struktur Birokrasi.....	36
Bagan 2. 3 Struktur Matriks	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses Perencanaan Menurut Terry Moore.....	18
Gambar 2. 2 Proses Manajemen Menurut Bratinau	55
Gambar 2. 3 Alur Pikir.....	55
Gambar 4. 1 Data Pengurus UNY <i>E-sports Community</i>	66
Gambar 4. 2 Kegiatan Rapat Kerja UNY <i>E-sports Community</i>	69
Gambar 4. 3 Poster Open Rekrutmen UNY <i>E-sports Community</i>	70
Gambar 4. 4 Kegiatan Seleksi Penerimaan	71
Gambar 4. 5 Kegiatan Divisi PUBGM	72
Gambar 4. 6 Kegiatan Divisi MLBB	72
Gambar 4. 7 Struktur UNY E-sports Community.....	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

E-sports adalah sebagai “suatu bentuk olahraga dimana aspek utama olahraga difasilitasi oleh elektronik sistem, *input* pemain dan tim serta *output* dari sistem *e-sports* dimediasi oleh antar muka manusia-komputer.” Dalam istilah yang lebih praktis, *e-sports* biasanya mengacu pada kompetisi video gim (pro dan amatir) yang sering dikoordinasikan oleh berbagai liga, tingkatan, dan turnamen, dan dimana pemain biasanya tergabung dalam tim atau organisasi "olahraga" lainnya yang disponsori oleh berbagai organisasi bisnis (Hamari & Sjoblom, 2017). Perkembangan olahraga *e-sports* di wilayah negara asia yang ditunjukkan oleh negara Korea Selatan di tahun 2018 mulai menularkan fenomenanya pada Indonesia. Popularitas *e-sports* yang semakin tinggi memberikan pengaruhnya pada olahraga, ini dibuktikan dengan jumlah partisipan, penonton, dan berbagai liputan media serta tentu saja para penyelenggara turnamen mempertimbangkan *e-sports* untuk dimasukkan ke dalam sebuah kompetisi olahraga. Menurut Newzoo dalam Cunningham et al (2017) menyatakan bahwa telah diberikan data *market* atau pasar sebesar 191 juta partisipan yang antusias terhadap *e-sports* di seluruh dunia, data tersebut berasal dari suatu perusahaan media digital. Pengaruh *e-sports* yang kuat selama beberapa tahun terakhir telah mengilhami Indonesia. Contohnya yang dapat ditemukan sekarang ialah turnamen tingkat kampus hingga nasional yang diadakan oleh penyelenggara event, organisasi, perguruan tinggi, perusahaan swasta hingga pelaku UMKM, maupun dari berbagai *brand* kenamaan dari berbagai bidang yang

tertarik dengan penyelenggaraan *e-sports* secara kompetisi. Olahraga *e-sports* telah mendapat wadah besar untuk menampung partisipan dan penonton sehingga terjadi perkembangan *e-sports* di Tanah Air. Pada tahun 2019, turnamen Piala Presiden E-sports 2019 untuk pertama kalinya digelar. Keberhasilan penyelenggaraan turnamen itu adalah hasil dari kolaborasi antara pihak pemerintah dan swasta. Pihak-pihak tersebut antara lain; Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora), Kantor Staf Presiden (KSP), Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) dan Indonesia E-sports Premiere League (IESPL). Dalam turnamen eports itu hanya ada satu gim untuk dipertandingkan yaitu Mobile Legends. Di tahun tersebut, juga SEA Games 2019 mempertandingkan *e-sports* sebagai cabang olahraga yang resmi. Kehadiran *e-sports* ternyata mendorong seluruh pihak yang terkait untuk mengesahkan *e-sports* sebagai cabang olahraga resmi. Tepat di tahun 2021, dalam Pekan Olahraga Nasional (PON) XX Papua 2021 pertama kalinya *e-ports* dipertandingkan sebagai salah satu cabang olahraga eksibisi. Game yang dipertandingkan di ajang tersebut yaitu eFootball PES 2021, Mobile Legends & Free Fire. Di tahun yang sama, pada bulan September telah diselenggarakan Piala Presiden Esports 2021 untuk ketiga kalinya. Didalam setiap turnamen ataupun ajang pertandingan cabang olahraga lainnya kebanyakan akan memberikan hadiah (*prize pool*) kepada calon juara dengan jumlah yang sangat banyak. Tentu, dengan total *prize pool* 2 Miliar Rupiah. Itu adalah jumlah hadiah yang banyak sehingga mampu menarik animo masyarakat Indonesia. Harapannya dapat melahirkan banyak talenta muda dalam kecabangan olahraga prestasi bernama e-sports dinaungan Pengurus Besar E-sports Indonesia

(PBESI) yang dipimpin oleh Jend. Pol. Prof. Dr. Budi Gunawan, S. H., M. Si sebagai ketua umum.

Dampak yang cukup signifikan dari *e-sports* membuat Indonesia telah secara resmi menyelenggarakan *e-sports* pada PON XX Papua 2021 menjadi tonggak sejarah *e-sports* di Indonesia. Didirikannya PBESI juga menjadi payung dalam semua kegiatan yang kaitannya untuk mengupayakan tercapainya olahraga prestasi *e-sports* di Indonesia. Turnamen-turnamen *e-sports* sekarang banyak diselenggarakan dengan tujuan pencarian bibit pemain potensial dan pendirian klub, organisasi, komunitas serta tim *e-sports* dalam mewadahi para talentanya. Tanpa terkecuali di lingkungan kampus. Info-info penyelenggaraan turnamen *e-sports* di setiap kampus sedang hangat bertebaran di berbagai media sosial. Hal itu memicu para mahasiswa yang tertarik untuk mendaftarkan diri ke turnamen *e-sports* yang diinginkan. Dalam hal ini salah satu kampus ternama di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yaitu Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) telah memiliki satu organisasi *e-sports* dengan nama UNY *E-sports Community*. Biografi singkat komunitas ini di akun media sosial *Instagram* @unyesports telah diatur oleh salah satu anggota dari Moonton Students Leader dan didukung oleh Moonton sebagai pengembang gim. Moonton sendiri adalah perusahaan *developer* atau pengembang dari game Mobile Legends sebagai video gim dari *e-sports* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Akun media sosial Instagramnya telah diikuti sebanyak 1.579 orang. UNY *E-sports Community* turut serta dalam terselenggaranya beberapa turnamen *e-sports* di lingkungan kampus UNY berdasarkan postingan pada akun media sosialnya. Di tahun 2021, UNY *E-sports*

Community ikut berpartisipasi dengan mengirimkan timnya dalam turnamen olahraga *e-sports* bergengsi di perguruan tinggi seluruh Indonesia yaitu Liga Mahasiswa (LIMA) Esports 2021. Terdaftar 3 tim yang bertanding dalam kompetisi tersebut untuk *e-sports* jenis video gim *Battle Royal* yang dipertandingkan ada *Playerunknown's Battlegrounds Mobile* (PUBGM) dengan nama tim UNY Suicide Hawk, UNY Satyakarta Empire dan UNY Mild Reborn. Tiga tim tersebut bertanding di LIMA Esports 2021 PUBGM *Eastern Region* pada grup wilayah timur bersama dengan keluaran juara pertamanya dari tim *e-sports* Universitas Amikom Yogyakarta, disusul posisi kedua dari tim *e-sports* Politeknik Negeri Sriwijaya dan posisi ketiga dari tim Universitas Islam Indonesia. Ternyata dalam kompetisi *e-sports* tersebut melahirkan 2 kampus yang memenangkan peringkat ke satu dan dua merupakan kampus yang berasal dari Daerah Istimewa Yogyakarta, meski tim-tim dari UNY *E-sports Community* belum berkesempatan menjadi juara. Hal ini dapat dikatakan bahwa mahasiswa yang menjadi pemain *e-sports* banyak yang beralmamater di beberapa kampus DIY mulai menampakkan ketertarikan menjadi pemain dan keterampilannya dalam beberapa jenis video gim *e-sports* yang dipertandingkan.

Hanya saja kesulitan yang dialami UNY *E-sports Community* untuk mewedahi para mahasiswa yang menjadi pemain *e-sports* di lingkungan kampus UNY, terlihat lengah pada fungsi manajemennya, kurang memperhatikan struktur organisasi dan pengaruh kepemimpinan seseorang, menjadi tantangan besar untuk memposisikan UNY *E-sports Community* lebih profesional dalam mengatur organisasinya. Dikutip dari UNY Community, menilik sejarah singkat UNY *E-sports Community*,

didirikan oleh lima mahasiswa UNY pada bulan Februari 2020, dengan lima divisi pertama di dalamnya, yaitu Divisi Mobile Legend, Divisi PUBG Mobile, Divisi Valorant, Divisi Call of Duty Mobile, dan Divisi DOTA 2. Kompetisi *e-sports* nasional yang pernah diikuti mereka ialah Liga Mahasiswa atau LIMA Esports dan Program NEXT (turnamen komunitas dan organisasi *e-sports* Mobile Legend di Indonesia) yang menembus 8 besar. UNY *E-sports Community* juga diketuai oleh salah satu pendirinya bernama Farhan yang merupakan mahasiswa prodi Pendidikan Teknik Elektro angkatan 2018. Dirinya memiliki harapan ke depan pada komunitas ini dapat menciptakan mahasiswa sebagai pemain profesional yang mampu bersaing di dalam industri *e-sports*. Oleh karena itu, tren popularitas *e-sports* yang sudah masuk di kalangan mahasiswa UNY, dirasa akan semakin meningkat, kemudian dengan hadirnya UNY *E-sports Community* mampu menjawab dengan penataan kelola manajemen organisasi yang baik, sistematis dan terstruktur dalam tercapainya tujuan mereka untuk mengharumkan nama almamater di bidang *e-sports* dengan lebih sadar untuk memperhatikan kemampuan manajemen secara profesional, baik itu secara teori begitupun secara praktiknya melalui implementasi fungsi manajemen, struktur organisasi serta gaya dan fungsi kepemimpinan organisasi olahraga dalam menstimulan peran dan tanggungjawab berkegiatan organisasi dengan sebaik-baiknya.

Manajemen organisasi yang profesional dalam implementasinya berdasarkan dari fungsi-fungsi manajemen organisasi terdapat yang disebut dengan POAC (*planning, organizing, actuating, controlling*). *Planning* (Perencanaan), menurut Soedjatmiko (2020) menyebutkan bahwa ada 4 tahapan yang dilalui dalam proses

perencanaan organisasi yaitu: 1) menetapkan serangkaian tujuan, dimulai dengan keputusan tentang keinginan kebutuhan organisasi/kelompok kerja, 2) merumuskan keadaan saat ini, menganalisis keadaan sekarang secara baik akan didapatkan perkiraan di masa yang akan datang, 3) mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, kemudian hambatan dan tantangan dari organisasi untuk mengukur kemampuan organisasi dalam mencapai tujuan, dan 4) mengembangkan rencana untuk pencapaian tujuan, pada tahap terakhir ini diperlukan berbagai penilaian alternatif dan pengembalian keputusan untuk menentukan pilihan terbaik di antara berbagai alternatif yang ada. *UNY E-sports Community*, pada fungsi manajemen organisasi yang pertama ini sangat perlu diperhatikan sebagai langkah awal untuk ke depannya, karena organisasi berdiri tanpa adanya perencanaan yang baik maka kegiatan yang akan diberlangsungkan tidak akan berjalan dengan baik pula. Kasus yang dihadapi oleh *UNY E-sports Community* dalam menuju pengorganisasian yang terstruktur masih jauh dari harapan awal didalam pendirian dan perencanaan organisasi olahraga yang menaungi anggota-anggotanya. Ditemukannya rencana yang kurang matang dalam inisiasi pergerakan organisasi olahraga *UNY E-sports Community*. Menimbulkan gelombang kekurangan kepercayaan diri dalam tubuh organisasi untuk terus berjalan dan berkembang ke arah yang diinginkan secara bersama-sama.

Organizing (Pengorganisasian), Soedjatmiko (2020) menyatakan bahwa pengorganisasian merupakan serangkaian aktivitas pembagian tugas yang akan dikerjakan dan dikembangkan struktur organisasinya yang sesuai dengan tujuan supaya pekerjaan dapat diselesaikan dengan baik. Kasus yang ada di tubuh *UNY*

E-sports Community masih terkendalanya rekrutmen anggota karena diperlukan struktur organisasi yang baik. Rekrutmen yang telah dilaksanakan kurun waktu tahun 2020 hingga 2021 menghasilkan seleksi penerimaan keanggotaan baru yang belum dapat disesuaikan pada kriteria UNY *E-sports Community* pada jabatan pengurus inti. Menyebabkan kebingungan dalam penyesuaian peran pengurus inti untuk bertanggungjawab dalam pekerjaan organisasi. *Actuating* (Penggerakan), Ruth dalam Lismadiana (2017) menyatakan bahwa penggerakan merupakan keseluruhan usaha, cara, teknik, dan metode untuk mendorong para anggota organisasi agar mau dan ikhlas bekerja dengan sebaik mungkin. Penggerakan dapat berjalan dengan baik maka diperlukan beberapa hal untuk menggerakan seseorang atau anggota untuk melakukan pekerjaan, yaitu diperlukan adanya kepemimpinan, komunikasi, motivasi, dan fasilitas. UNY *E-sports Community* pada awalnya dibentuk dengan pembagian pengurus inti berjumlah 3 orang saja, hal itu menjadikan masalah didalam proses implementasi fungsi manajemen pada penggerakan organisasi. Terdapat kendala-kendala komunikasi organisasi olahraga yang masih terasa klasik hingga kendala fasilitas yang rumit untuk dipecahkan dalam proses menggerakan anggota ataupun menyadarkan motivasi anggota untuk turut aktif berkomunikasi, berperan dan menyelesaikan tanggungjawab sebagai pengurus inti dan anggota.

Controlling (Pengendalian), menurut Harman dalam Lismadiana (2017) menyebutkan bahwa pengendalian melibatkan 4 elemen sebagai berikut : 1) menetapkan standar prestasi kerja, 2) mengukur prestasi kerja saat ini, 3) membandingkan prestasi kerja dengan standarnya, dan 4) mengambil tindakan

korektif bila terdapat penyimpangan. Dalam kasus pada fungsi manajemen pada pengendalian organisasi, *UNY E-sports Community* belum menunjukkan standar performa bagi rekrutan anggotanya, maka diperlukan penetapan jelas supaya dalam *recruiting* dapat selaras dengan tujuan yang telah dirumuskan dengan baik sehingga akan tercapai bersama. Selain itu, jumlah pengurus yang terlalu minim mengakibatkan penggandaan deskripsi kerja yang dapat menjadi beban ke depannya bila tidak diperhatikan sehingga menjadi sulit untuk menetapkan standar kerja yang baik. Pengontrolan komunikasi di kala pandemi kepada setiap anggota oleh ketua *UNY E-sports Community* masih diupayakan dalam bentuk grup-grup dengan sistem chat dan pertemuan daring melalui Whatsapp dan Zoom.

Konsolidasi internal dalam *UNY E-sports Community* menjadi organisasi olahraga yang menerapkan manajemen olahraga yang profesional memerlukan langkah yang pasti untuk menentukan dimensi struktur organisasi yang terdiri dari kompleksitas, formalisasi dan sentralisasi & desentralisasi. Pengaturan tata kelola perlu dilakukan dengan basis pengelolaan organisasi olahraga yang baik dan profesional. Kusdi dalam Pangarso et al (2016) menyatakan bahwa kompleksitas merupakan gambaran tentang tingkat diferensiasi pada sebuah organisasi. Peningkatan salah satu dari jenis diferensiasi ini secara otomatis akan menambah kompleksitas struktur sebuah organisasi.

Kompleksitas memiliki 3 dimensi, yaitu : 1) diferensiasi vertical, 2) diferensiasi horizontal, dan 3) diferensiasi spasial. Penentuan dimensi struktur organisasi ini sangat penting dalam indikasi pengelompokkan aktivitas tertentu

yang diberikan tanggungjawab kepada satu individu. Mengarahkan UNY *E-sports Community* untuk memfokuskan pada pembagian kerja dalam organisasi karena kecenderungan kompleks dalam pekerjaannya serta memerlukan pengalaman. Setelah setiap pekerjaan sudah terbagi maka akan dikelompokkan. Daft (2013) menyatakan bahwa Formalisasi berkaitan langsung dengan jumlah dokumentasi tertulis dalam organisasi. Dokumentasi tersebut dapat berupa prosedur-prosedur, deskripsi pekerjaan, regulasi, dan kebijakan manual. Dokumen-dokumen tertulis yang menggambarkan perilaku dan kegiatan. Sentralisasi mengacu pada sejauh mana pengambilan keputusan ditempatkan di puncak organisasi. Suatu organisasi dianggap terpusat ketika sebagian besar keputusan dibuat oleh manajer senior dengan sedikit masukan dari karyawan di tingkat yang lebih rendah. Alternatif yang dimiliki organisasi terdesentralisasi ketika keputusan dapat dibuat oleh karyawan dan manajer tingkat bawah yang telah diberdayakan untuk melakukannya (Hoye et al, 2015: 121). Dibentuknya dimensi struktur organisasi dalam implementasi proses manajemen pada UNY *E-sports Community* untuk menjadi organisasi kemahasiswaan yang utuh supaya kepengurusannya sesuai dengan keahlian dan tanggungjawab dapat dipenuhi secara baik.

Seiring dengan jalannya waktu ke waktu, sosok pemimpin yang dipilih dalam implementasi fungsi manajemen oleh suatu organisasi olahraga dari UNY *E-sports Community* diharapkan dapat menjadi nahkoda terbaik dalam keseluruhan proses aktivitas dan kendali penuh dalam pengambilan keputusan untuk organisasinya. Hal itu dipengaruhi juga oleh gaya dan fungsi kepemimpinan organisasi dari seseorang yang menjadi tokoh puncak didalam struktur organisasi yang dibentuk. Orang-

orang yang memegang kendali penuh untuk membuat keputusan mengenai masa depan orang lain atau yang dapat sendirian memutuskan model bisnis organisasi, perusahaan, atau institusi disebut pemimpin. Kepemimpinan dapat digambarkan sebagai kombinasi karakter dan tugas, dimaksudkan untuk menyelamatkan orang dan organisasi dan untuk membuat segalanya benar (Torlak et al, 2020). Hal itu dilakukan setelah seorang pemimpin memahami inti dan tujuan dari organisasi, kemudian dapat memutuskan untuk menambah anggota sesuai dengan kebutuhan. Proses ini dapat dilakukan dengan merekrut, memilih, dan melatih perkembangan anggota untuk berkontribusi dengan baik di organisasi. Oleh karena itu, seorang pemimpin sejati digambarkan sebagai seseorang yang memiliki keterampilan, kekuatan, dan pengalaman tertentu yang berkembang dengan baik dimana tidak melihat pengikut hanya sebagai kelompok kurang mampu, sebaliknya pemimpin berusaha untuk mencari peluang baru bagi kelompok dan membantu untuk membuat beberapa prestasi (Budur & Poturak, 2020). Seorang pemimpin dalam implementasi fungsi manajemen organisasi olahraga UNY *E-sports Community* dapat mampu mendorong seluruh potensi besar organisasi olahraga *e-sports* di lingkungan kampus UNY yang dimiliki dengan tipe kepemimpinan sesuai dan dapat memimpin organisasinya dengan baik serta menghindari perilaku-perilaku menyimpang dari haluan demi tercapainya visi dan misi serta tujuan yang dirumuskan bersama. Amin, Durmaz & Demir (2021) mengemukakan bahwa gaya kepemimpinan dalam organisasi dibagi dalam 3 macam gaya, yaitu : 1) *transformasional leadership*, 2) *ethical leadership* dan 3) *spiritual leadership*.

Masalah-masalah manajemen didalam suatu organisasi sudah pasti sering dialami dalam menjalankan program maupun aktivitas organisasi. Namun, kasus-kasus dalam implementasi fungsi manajemen UNY *E-sports Community* belum terlalu diperhatikan secara serius. Sehingga permasalahan itu tertutup dengan adanya agenda-agenda internal untuk membentuk haluan dan struktur organisasi. Tujuan penelitian ini dilakukan adalah sebagai bentuk jalannya proses penyadaran tentang pentingnya manajemen olahraga dalam upaya untuk mengatur, mencapai tujuan organisasi dan yang tidak kalah pentingnya adalah mewadahi mahasiswa UNY yang ingin mengeksplorasi diri terhadap *e-sports*. Peneliti dalam konteks manajemen olahraga untuk UNY *E-sports Community* sebagai satu-satunya organisasi *e-sports* yang berada di lingkungan kampus UNY, mempunyai harapan bersama dengan penelitian ini, peneliti ingin memberikan atensi kepada UNY *E-sports Community* tentang manajemen organisasi olahraga yang nantinya akan bermanfaat dalam mengatur organisasi *e-sports* ini dapat bergerak sebagaimana mestinya dengan menjunjung profesional, sistematis, terstruktur dan sesuai dengan teori dan realita dengan fungsi manajemen organisasi itu sendiri.

Mengingat pentingnya studi kasus-kasus dalam mengatur organisasi olahraga terhadap implementasi fungsi manajemen, struktur organisasi, gaya dan fungsi kepemimpinan organisasi dengan pembahasan secara mendalam, diharapkan hasilnya dapat memberikan arahan yang baik. Termasuk pada kelangsungan penelitian ini dalam konteks manajemen olahraga bagi UNY *E-sports Community* untuk berproses dan menjalani aktivitas-aktivitas sebagaimana mestinya organisasi dengan tujuan yang dirumuskan bersama dengan wujud organisasi olahraga.

Sehubungan dengan itu, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “Implementasi Fungsi Manajemen, Struktur Organisasi, Gaya & Fungsi Kepemimpinan Organisasi Olahraga: Studi Kasus Pada UNY *E-sport Community*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dipaparkan pada latar belakang masalah penelitian di atas, maka dapat identifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan implementasi fungsi manajemen organisasi di UNY *E-sports Community*. Adapun permasalahan tersebut yakni dijabarkan sebagai berikut :

1. Fungsi perencanaan (*planning*) manajemen organisasi belum diketahui secara jelas, rumusan, arah dan tujuan organisasi UNY *E-sports Community*.
2. Fungsi pengorganisasian (*organizing*) manajemen organisasi masih mempunyai kendala dalam proses rekrutmen anggota.
3. Fungsi penggerakan (*actuating*) manajemen organisasi, belum diketahuinya cara untuk menggerakkan anggota.
4. Fungsi pengendalian (*controlling*) manajemen organisasi, UNY *E-sports Community* belum menunjukkan standar performa kerja bagi rekrutan anggotanya.
5. Masih belum diketahui struktur organisasi dengan penyesuaian peran dan tanggungjawab di tubuh organisasi olahraga UNY *E-sports Community*.
6. Masih belum diketahui dampak terhadap sosok pemimpin atau ketua organisasi olahraga UNY *E-sports Community*.

C. Fokus dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi fungsi manajemen organisasi olahraga yang dilakukan oleh UNY *E-sports Community*?
2. Bagaimana bentuk struktur organisasi yang diterapkan oleh UNY *E-sports Community* sebagai organisasi olahraga?
3. Bagaimana penerapan gaya dan fungsi kepemimpinan organisasi olahraga pada UNY *E-sports Community*?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan karena memiliki beberapa tujuan diantaranya sebagai berikut:

1. Mengetahui implementasi fungsi manajemen organisasi olahraga di UNY *E-sports Community*.
2. Mengetahui bentuk struktur organisasi olahraga di UNY *E-sports Community*.
3. Mengetahui penerapan gaya dan fungsi kepemimpinan di UNY *E-sports Community*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi tambahan wawasan keilmuan dan pengetahuan tentang implementasi fungsi manajemen, struktur organisasi, gaya dan fungsi kepemimpinan organisasi olahraga bagi mahasiswa pada *UNY E-sports Community*.

2. Manfaat Praktis

Beberapa manfaat praktis yang diharapkan dari hasil penelitian studi kasus ini yaitu :

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan wawasan tambahan dalam implementasi fungsi manajemen organisasi, struktur organisasi , gaya dan fungsi kepemimpinan organisasi olahraga pada *UNY E-sports Community*.

b. Bagi Lembaga

Penelitian ini dapat dijadikan bahan analisis untuk meningkatkan kualitas manajemen organisasi olahraga khususnya pada organisasi olahraga di lingkungan kampus UNY.

c. Bagi Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini dapat dijadikan referensi yang terkait pada implementasi fungsi manajemen, dimensi struktur organisasi, gaya dan fungsi kepemimpinan organisasi pada organisasi olahraga di lingkungan kampus UNY untuk generasi berikutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Fungsi Manajemen Olahraga

Manajemen merupakan aktivitas yang lebih luas dari pada kepemimpinan (*leadership*). Kata manajemen secara linguistik berasal dari bahasa latin yaitu dari kata manus. Kata manus artinya tangan dan agere artinya melakukan. Kata-kata tersebut digabungkan menjadi kata kerja (*managere*) yang artinya berurusan dengan. *Managere* diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dalam bentuk verbal kelola (kata benda) dan kata benda kelola Manajer adalah nama orang yang terlibat dalam kegiatan manajemen. Manajemen diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi manajemen yang artinya manajemen sumber daya yang efektif dalam kamus bahasa Indonesia untuk mencapai tujuan manajemen (Poerwodarminto, 2006). Amiri & Kulkami (2015) mengemukakan bahwa prinsip dasar manajemen mengungkapkan betapa beragamnya tenaga kerja dan keterampilan beroperasi dan bekerja sama untuk membawa kesuksesan dan kemajuan bagi setiap perusahaan atau usaha komersial. Langkah-langkahnya berorientasi pada tujuan dan hasilnya sepenuhnya berorientasi pada kinerja sehingga tidak ada ruang untuk apa pun kesalahan yang hanya bisa mencerminkan keterampilan manajerial yang lemah. Memahami teori, manajemen dapat dilihat sebagai suatu proses atau sekumpulan proses yang merepresentasikan hubungan di antara berbagai bagian atau variasi antar variabel (Doherty, 2013: 8).

Dalam berproses mencapai tujuan organisasi yang efektif serta efisien, perlu adanya standarisasi. Sebagaimana Gonzales (2014:11) yang mengungkapkan bahwa manajemen adalah tentang standarisasi, berupa prosedur untuk mendapatkan keuntungan maksimum dari organisasi; yaitu, mengeksploitasi SDM dan fisik yang tersedia untuk memaksimalkan tujuan. Proses dalam manajemen tersebut terdiri dari perencanaan, pengorganisasian, penggerak dan pengendalian yang dilakukan untuk menentukan dan mencapai tujuan dengan menggunakan manusia dan sumber daya lainnya (Terry, 2011). Aktivitas manajemen dihubungkan secara masif dalam upaya mencapai tujuan bersama dengan efektif dan efisien. Artinya tujuan dicapai sesuai dengan perencanaan, efisien yang ada berarti tugas yang ada dilakukan secara benar, terorganisir, dan sesuai dengan waktu yang disetujui.

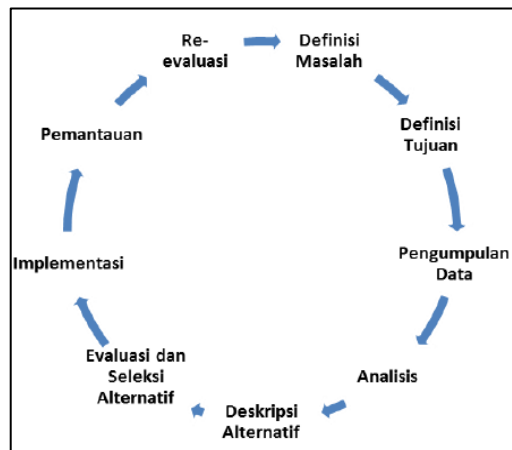
Secara teori, manajemen didefinisikan sebagai (1) mengejar tujuan organisasi secara efisien dan efektif dengan (2) mengintegrasikan pekerjaan individu/kelompok melalui (3) perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan dan pengendalian sumber daya organisasi (Kinicki & Williams, 2016: 5). Manajemen selalu identik dengan unsur-unsur klasik seperti proses dan fungsi-fungsi organisasi utama seperti perencanaan, implementasi dan pemantauan (Retar et al., 2015: 280).

Berdasarkan pengertian dari beberapa uraian di atas tentang proses manajemen, dapat disimpulkan bahwa proses manajemen merupakan suatu tahapan yang dilaksanakan secara efektif dan efisien untuk mengejar tujuan yang disepakati bersama dengan terencana, terorganisir, dan sesuai perannya pada struktur organisasi sehingga visi organisasi dapat tetap berjalan dengan haluannya.

a. *Planning* (Perencanaan)

Perencanaan adalah inti disiplin persiapan yang memberi kebebasan kepada semua orang dalam sebuah organisasi untuk mengerjakan apa yang perlu, menciptakan, dan mengadaptasi perubahan yang cerdas. Perencanaan yang baik hendaknya memerhatikan sifat-sifat kondisi yang akan datang, sehingga keputusan dan tindakan dapat diambil dan dilaksanakan dengan efektif (Harsuki 2012: 90).

Perencanaan menjadi aktivitas penting dalam agenda organisasi untuk memutuskan tindakan-tindakan yang nantinya dilaksanakan pada masa depan. Maleka (2014: 16) menyatakan bahwa perencanaan strategis adalah salah satu tanggung jawab paling penting dari manajemen senior sebuah perusahaan organisasi. Ini adalah kendaraan yang harus digunakan manajemen senior untuk mengatur organisasi visi, menentukan strategi yang diperlukan untuk mencapai visi itu, membuat penyebaran sumber daya keputusan untuk mencapai strategi yang dipilih, dan membangun keselarasan dengan visi dan strategi arah di semua tingkatan organisasi. Webber dalam Hudalah & Sujarto (2016) menyatakan juga bahwa proses perencanaan dapat dimaknai sebagai suatu rangkaian kegiatan berpikir yang berkesinambungan dan rasional untuk memecahkan suatu masalah atau mencapai tujuan tertentu di masa depan secara sistematis.



Gambar 2. 1 Proses Perencanaan Menurut Terry Moore

Terry Moore dalam Hudalah & Sujarto (2016) mendefinisikan bahwa tahapan-tahapan proses perencanaan sebagai suatu siklus yang banyak digunakan pada perencanaan mederen. Sebagaimana ditunjukkan pada gambar di atas, terdiri dari pendefinisian masalah, perumusan tujuan dan sasaran, pengumpulan data, analisis, deskripsi alternatif, evaluasi dan seleksi alternatif, implementasi, pemantauan, evaluasi dan penyusunan rekomendasi.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat memberikan gambaran bahwa tahapan perencanaan adalah kegiatan yang menentukan kombinasi paling baik dari seluruh data analisis, implementasi, dan evaluasi suatu program yang keberhasilannya ditentukan oleh fungsi-fungsi manajemen organisasi yang saling terhubung.

b. Organizing (Pengorganisasian)

Lismadiana (2017) menyatakan bahwa salah satu fungsi manajemen yang berkaitan dengan struktur organisasi dan proses pengorganisasian. Dikutip dari *Economics Discussion*, tahapan dari proses pengorganisasian dibagi menjadi 6 bagian yaitu :

1) Determination of Objectives

Organisasi didirikan untuk beberapa tujuan. Keseluruhan tugas atau kegiatan organisasi ditentukan untuk mencapai tujuan tersebut. Misalnya, jika ingin mengekspor barang, organisasi harus menentukan sifat dan jenis barang yang akan diekspor, sumber dari mana bahan mentah akan diperoleh, negara tempat barang akan diekspor, berkoordinasi dengan pembeli asing, dll. beban kerja total organisasi adalah langkah pertama dalam proses pengorganisasian.

2) Division of Activities

Karena satu orang tidak dapat mengelola semua aktivitas organisasi, tugas total dibagi menjadi unit yang lebih kecil dan ditugaskan ke anggota. Pekerjaan ditugaskan sesuai dengan kualifikasi dan kemampuan orang.

3) Grouping of Activities

Setelah pekerjaan diberikan kepada orang-orang, mereka yang melakukan aktivitas serupa dikelompokkan dalam departemen yang sama. Berbagai departemen seperti produksi, pemasaran, keuangan dll dibuat dan diisi dengan orang-orang yang memiliki keterampilan dan keahlian yang berbeda tetapi melakukan kegiatan serupa. Pengelompokan kegiatan ke dalam departemen disebut

departementalisasi. Setiap departemen bekerja di bawah pengawasan kepala departemen dan diatur oleh seperangkat aturan, prosedur, dan standar.

4) Defining Authority and Responsibility

Setelah membuat departemen, kepala departemen diangkat untuk melaksanakan kegiatan departemennya masing-masing. Dipastikan kompetensi kepala departemen sesuai dengan persyaratan pekerjaan departemen. Setiap kepala memiliki wewenang untuk menyelesaikan pekerjaan melalui anggota departemen. Kepala departemen mendelegasikan tanggung jawab dan wewenang yang terkait dengan kegiatan departemen kepada anggota departemennya. Hal ini menciptakan struktur hubungan dimana setiap individu mengetahui atasan dan bawahannya serta hubungan pelaporannya.

5) Coordination of Activities

Ketika departemen bekerja untuk tujuan mereka, mungkin ada konflik antar departemen. Hal ini dapat mempengaruhi pencapaian tujuan organisasi. Misalnya, departemen keuangan ingin mengurangi biaya, tetapi departemen pemasaran menginginkan lebih banyak dana untuk mengiklankan produk. Konflik ini dapat diselesaikan melalui koordinasi sehingga semua departemen berbagi sumber daya yang sama. Sumber daya langka dan koordinasi membantu dalam pemanfaatannya secara optimal. Koordinasi menjadi mungkin dengan mendefinisikan hubungan antara departemen dan orang-orang yang bekerja di posisi yang berbeda.

6) *Reviewing and Reorganising*

Harus ada penilaian yang konstan terhadap proses pengorganisasian sehingga perubahan dalam struktur organisasi dapat terjadi, sebagai akibat dari perubahan faktor lingkungan internal dan eksternal. Penilaian konstan dan reorganisasi merupakan bagian integral dari proses pengorganisasian.

c. *Actuating (Penggerakan)*

Akbar et al (2021) menyatakan bahwa melakukan tindakan menggerakkan seluruh anggota organisasi untuk mencapai tujuan sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan. Dalam penggerakan (*actuating*) dilakukan sinkronisasi semua kegiatan dan penciptaan kerjasama dari seluruh lini, sehingga tujuan organisasi dapat dicapai dengan lancar dan efisien. Badrudin (2015) menyatakan bahwa *actuating* (penggerakan) merupakan mengarahkan, mengkoordinir, dan memotivasi anggota agar program yang telah dirancang menunjukkan kemajuan dan menimbulkan kekhawatiran dari pihak luar (lokal organisasi pemerintah/non-pemerintah).

d. *Controlling (Pengawasan)*

Iswandir (2014) menyatakan bahwa tahapan proses pengawasan biasanya terdiri paling sedikit terbagi menjadi 5 tahap yaitu sebagai berikut :

1) Penetapan Standar Pelaksanaan

Tahap pertama dalam pengawasan adalah penetapan standar pelaksanaan. Standar mengandung arti sebagai suatu satuan pengukuran yang dapat digunakan sebagai “patokan” untuk penilaian hasil-hasil. Tujuan, sasaran, kuota dan target

pelaksanaan dapat digunakan sebagai standar. Bentuk standar yang lebih khusus antara lain target penjualan, anggaran, bagian pasar, marjin keuntungan, keselamatan kerja, dan sasaran produksi.

2) Penentuan Pengukuran Pelaksanaan Kegiatan

Penetapan standar pengukuran dan sistem monitoring ditentukan, pengukuran pelaksanaan kegiatan nyata. Oleh karena itu, tahap kedua dalam pengawasan adalah menentukan pengukuran pelaksanaan kegiatan secara tepat.

3) Pengukuran Pelaksanaan Kegiatan

Setelah frekuensi pengukuran dan sistem monitoring ditentukan, pengukuran pelaksanaan dilakukan sebagai proses yang berulang dan terus menerus. Ada berbagai cara untuk melakukan pengukuran pelaksanaan, yaitu : a. Pengamatan (observasi) b. Laporan-laporan, baik lisan dan tertulis. c. Metode-metode otomatis. d. Inspeksi dan pengujian (test), atau dengan pengambilan sampel.

4) Perbandingan Pelaksanaan dengan Standar Evaluasi

Tahap kritis dari proses pengawasan adalah perbandingan pelaksanaan nyata dengan pelaksanaan yang direncanakan atau standar yang telah ditetapkan. Walaupun tahap ini paling mudah dilakukan, tetapi kompleksitas dapat terjadi pada saat mengimplementasikan adanya penyimpangan (deviasi). Penyimpangan-penyimpangan harus dianalisa untuk menentukan mengapa standar tidak dapat dicapai. Hal ini menunjukkan bagaimana pentingnya bagi pembuat keputusan untuk mengidentifikasi penyebab-penyebab terjadinya penyimpangan.

5) Pengambilan Tindakan Koreksi bila Diperlukan

Bila hasil analisa menunjukkan perlunya tindakan koreksi, tindakan ini harus diambil dalam berbagai bentuk. Standar mungkin ditambah, pelaksanaan diperbaiki, atau keduanya dilakukan bersamaan. Ada beberapa tindakan koreksi yang mungkin terjadi: a. Mengubah standar mula-mula, barangkali terlalu tinggi atau terlalu rendah. b. Mengubah pengukuran pelaksanaan, inspeksi terlalu sering frekuensinya atau kurang atau bahkan mengganti sistem pengukuran itu sendiri. c. Mengubah cara dalam menganalisa dan menginterpretasikan penyimpangan-penyimpangan.

Manajemen olahraga menyediakan pengembangan olahraga, kegiatan perencanaan umum di bidang olahraga, mengatur semua sumber daya, proses dan fungsi yang relevan, melaksanakan kebijakan pengembangan sumber daya manusia, olahraga yang terorganisir dan fungsi bisnis, menyediakan komunikasi dan koordinasi, memutuskan penerapan solusi, proses, dan yang paling tepat kontrol menghilangkan konflik destruktif.

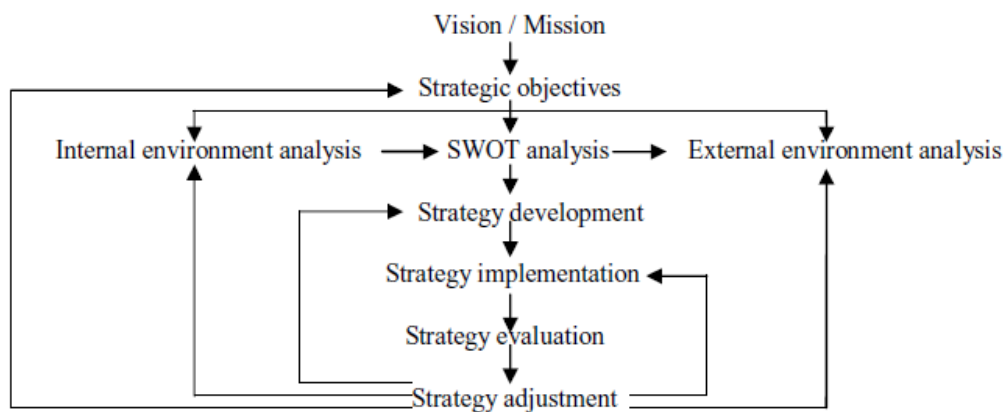
Manajemen olahraga dianggap sebagai suatu keterampilan dan suatu pengalaman manajer bahkan atlet dan tim maupun klub yang tidak terstruktur, dengan muncul menjadi organisasi olahraga profesional yang pertama. Penampilan yang sistematis, ilmu pengetahuan yang ilmiah tentang manajemen olahraga terkait dengan pertumbuhan profesionalisasi olahraga dan itu tunduk pada hukum ekonomi pasar dan munculnya ilmu manajemen, yang pertama di sektor laba, bisnis korporasi dan kemudian menyebar ke sektor non-profit publik dan sektor swasta (Zec, 2011).

2. Manajemen Strategi Olahraga

E-sports adalah fenomena yang relatif baru, tantangan yang sama hadir di seluruh industri olahraga dan manajemen olahraga sudah siap untuk tujuan dan penelitian. *E-sports* merupakan produk hiburan olahraga dengan potensi pertumbuhan yang substansial, membutuhkan keahlian manajemen yang terkait dengan acara, barang dagangan, sponsor, dukungan, pemasaran, teknologi, sumber daya manusia, media sosial, tata kelola, hukum-isu, budaya-selebriti, dan kesejahteraan atlet.

Funk et al (2017) menyatakan bahwa posisi *e-sports* ini didukung dengan memeriksa bagaimana *e-sports* menunjukkan ciri-ciri olahraganya dengan hubungan olahraga tradisional (*sport*) dan menyikapi pandangan yang berlawanan dengan klasifikasinya sebagai olahraga. Perlu dicatat bahwa hanya video gim *e-sports* yang memenuhi kriteria persyaratan struktur, organisasi, kompetisi, dan kelembagaan harus dimasukkan dan dilihat sebagai olahraga. Sebagai hasilnya, praktisi olahraga dan akademisi manajemen olahraga harus mencurahkan peningkatan perhatian pada *e-sports* dan merangkul potensi komersial, pendidikan, dan penelitiannya. Mulai dari perspektif tata kelola, poin-poin perhatian yang terkait dengan olahraga adalah bidang-bidang yang dilengkapi dengan manajemen olahraga. Memanfaatkan keahlian yang matang dalam olahraga tradisional dapat membantu menginformasikan dilema saat ini dan yang sedang berkembang menghadapi pemangku kepentingan olahraga.

Pertumbuhan dan profesionalisasi olahraga telah mendorong perubahan dalam konsumsi, produksi dan manajemen olahraga acara dan organisasi di semua tingkat olahraga. Marcu & Buhas (2014) menyatakan bahwa pendekatan strategi manajemen melalui efisiensi organisasi menyiratkan aspek kinerja, dengan demikian, seseorang dapat menentukan strategi kinerja. Hal ini menurutnya dibagi menjadi sebagai berikut: 1) *efficiency strategy*, 2) *quality strategy* & 3) *innovation strategy*. Bratianu dalam Marcu & Buhas (2014) menjelaskan bahwa manajemen strategis adalah proses yang kompleks, diproyeksikan dan direalisasikan menurut organisasi kekhususan. Terlepas dari cara yang dicapai, proses manajemen strategis memiliki struktur hal yang sama, untuk mensintesis proses manajemen ditunjukkan dengan gambar di bawah ini:



Gambar 2. 2 Proses Manajemen Menurut Bratianu

Titik awal dari proses tersebut adalah visi yang dimiliki para pendiri mengenai organisasi yang diproyeksi sesuai dengan keinginan, untuk memuaskan melalui nilai yang diciptakan dan permintaan di masyarakat. Adanya visi yang meskipun menjadi proyeksi virtual ke masa depan, tetap harus menghadirkan

peluang sukses yang memuaskan, sehingga apa yang ditargetkan menjadi realistis. Setelah dibuat, organisasi mengemban misi tertentu sehubungan dengan visi para pendiri dan tuntutan masyarakat dan persyaratan sosial mengenai organisasi olahraga. Misi dapat dipertimbangkan sebagai sistem hukum atau hukum eksistensial yang bertujuan untuk memaknai semua kegiatan yang akan dilakukan oleh masyarakat organisasi. Visi dan misi dipertimbangkan untuk seluruh keberadaan organisasi. Perwujudan dalam 4-5 tahun dilakukan dengan menetapkan tujuan strategis. Pencapaian tujuan tersebut menghasilkan kekuatan pendorong organisasi dan motivasi untuk pengembangan, implementasi dan evaluasi strategi, tapi sebelum melanjutkan ke pengembangan strategi, kognisi yang realistis dari lingkungan kompetitif yang ada dan dinamikanya pada bidang yang diminati organisasi itu sangat diperlukan.

Menganalisis lingkungan eksternal organisasi olahraga memberikan gambaran tentang kemungkinan-kemungkinan yang paling maksimal untuk bidang kegiatan. Mengetahui potensinya dalam berbagai bentuk, penting untuk proyeksi masa depan perkembangan organisasi. Pemasaran juga memegang peran penting dalam proses analisis lingkungan eksternal ini. Menganalisis lingkungan internal melengkapi analisis lingkungan eksternal dan harus mengarah pada: memahami kapasitas pengembangan organisasi di masa depan. Analisis ini akan menyiratkan gambaran tentang sumber daya berwujud dan tidak berwujud organisasi, serta kemampuan dan kompetensi inti. Pada tumbukkan antara lingkungan internal dan eksternal organisasi, analisis SWOT akan dilakukan. Hal ini memungkinkan

keseimbangan kekuatan dan kelemahan organisasi dengan peluang dan ancaman berasal dari lingkungan luar.

Mengikuti semua analisis manajemen dan pemasaran ini, strategi pengembangan organisasi olahraga harus: dikembangkan untuk mencapai tujuan strategis dengan tepat waktu, tapi keberhasilan strategi tergantung pada metode praktis pelaksanaan dan evaluasi. Strategi dibangun agar fleksibel, mampu beradaptasi dengan yang baru karena tuntutan lingkungan eksternal, sambil mengambil manfaat dari sumber daya dan kemampuan baru organisasi. Struktur dasar dari proses manajemen strategis berbeda secara fundamental dari struktur perencanaan terjadwal. Proses manajemen strategis akan dianalisis sesuai dengan komponen spesifiknya dan ukurannya.

Strategi adalah pengambilan keputusan yang kompleks dan dilalui dengan proses yang berurutan, itu bertujuan untuk mencapai tujuan strategis. Oleh karena itu, strategi adalah proses pengambilan keputusan yang diarahkan ke masa depan, tetapi baru mulai dalam pekerjaan saat ini. Proses pengambilan keputusan ini didasarkan pada pemikiran strategis dan menunjukkan pentingnya organisasi pilihan untuk pengembangan dan pencapaian daya saing strategis. Keputusan dapat terwujud dalam hal rencana cerdas yang menginformasikan pencapaian tujuan strategis dan cara organisasi akan bertemu misi yang diasumsikan. Rencana-rencana ini harus dibuat dalam selang waktu antara 4 - 5 tahun dan dikenal sebagai: rencana strategis.

Terlepas dari hal organisasi, pengembangan strategi merupakan prioritas. Hal yang tidak kalah penting adalah jumlah strategi yang dibangun, tetapi cara strategi yang dapat memenuhi daya saing strategis tertentu dipilih dari yang sudah ada. Perbedaan antara strategi sangat besar dan mungkin terombang-ambing di antara keduanya antara kesuksesan dan kegagalan. Oleh karena itu, untuk mengembangkan strategi yang optimal, manajemen puncak harus memahami dengan baik konteks internal organisasi, situasi eksternalnya, dan terutama pada dinamika kekuatan eksternal, agar dapat mencapai keseimbangan dinamis yang stabil antara internal dan eksternal.

3. Organisasi Olahraga

Definisi organisasi merujuk pada Daft dalam Ruidley & Li (2021) menyatakan bahwa Organisasi adalah entitas sosial yang diarahkan pada tujuan, dirancang dengan sengaja-terstruktur, dan sistem kegiatan yang terkoordinasi, serta saling terkait dengan lingkungan eksternal. Hitt, Black & Porter dalam Ruidley & Li (2021) juga mengatakan bahwa organisasi adalah kumpulan individu dan kelompok yang saling berhubungan untuk berusaha dalam mencapai tujuan bersama melalui fungsi yang berbeda dan koordinasi yang diinginkan. Berbagai jenis organisasi olahraga dan tata kelolanya memiliki fitur didefinisikan, dijelaskan, dan dijabarkan. Ruidley & Li (2021) mengategorikan organisasi olahraga dapat berbasis komunitas atau lokal, antar sekolah, antar perguruan tinggi, sistem klub, olahraga profesional, dan olahraga berbasis Olimpiade/Paralimpiade. Bagian berikut akan secara singkat diperkenalkan masing-masing:

a) Komunitas (Lokal) Olahraga

Komunitas organisasi olahraga biasanya bersifat nirlaba, organisasi sukarela yang menyediakan banyak rekreasi dan peluang olahraga kompetitif yang dinikmati dalam komunitas. Bagi banyak orang, interaksi pertama kategori ini dengan, pembelajaran dan persaingan dalam olahraga berasal dari komunitas liga olahraga remaja. Liga itu diadakan bersama oleh lusinan sukarelawan yang dibutuhkan untuk mengelola, melatih, atau memimpin untuk menjadi tuan rumah liga olahraga remaja. Selain banyaknya penawaran olahraga remaja, organisasi yang berbasis komunitas olahraga menyediakan kegiatan bagi orang-orang dari segala usia untuk menggali lebih dalam tentang hal yang kompetitif atau ingin memulai, mempertahankan, atau menyempurnakan gaya hidup yang sehat.

b) Asosiasi Olahraga Sekolah Menengah & Perguruan Tinggi

Olahraga sekolah menengah adalah industri besar dalam budaya olahraga Amerika Serikat. Sementara banyak yang menyadari bahwa tim atau komunitas sekolah berdampak olahraga sekolah menengah itu sendiri di wilayah atau negara bagian, sehingga sulit untuk dibayangkan dalam menentukan ukuran dan ruang lingkup industrinya. Di Amerika Serikat, terdapat banyak pihak yang mendukung keberhasilan dari organisasi olahraga termasuk sekolah dan administrator atletik, pelatih, siswa, orang tua, dan masyarakat setempat. Di lingkup perguruan tinggi dilaporkan bahwa sekitar 460.000 atlet dari hampir 1.100 perguruan tinggi dan universitas, *National Association of Intercollegiate Athletic* (NAIA) dengan 65.000 atlet dari 250 perguruan tinggi dan universitas, *California Community College Athletic Association* (CCCAA) dengan 25.000 atlet, *National Junior College*

Athletic Association (NJCAA) dengan 23.000 atlet dari 500 perguruan tinggi dan universitas, dan *National Christian College Athletic Association* (NCCAA) dengan 16.000 atlet dari 84 perguruan tinggi dan universitas, aman untuk berasumsi bahwa organisasi atletik perguruan tinggi memberikan peluang untuk lebih dari setengah juta peserta, mempekerjakan ribuan pelatih dan administrator, dan mempengaruhi ratusan komunitas. Banyaknya peserta dan program atletik ini Amerika Utara, tata kelola dan pengorganisasian menjadi elemen penting dalam formula kesuksesan.

c) Sistem Klub

Olahraga telah diselenggarakan dengan cara yang berbeda di seluruh dunia. Sistem klub adalah model utama yang tata kelola olahraganya pada banyak cabang olahraga yang ditawarkan di seluruh dunia, khususnya di negara-negara Eropa. Awalnya dikembangkan oleh aristokrasi Inggris pada abad kedelapan belas, keanggotaan dalam klub olahraga ini hanya terbatas pada kelas sosial yang kaya. Ketika lebih banyak kompetisi diciptakan dan olahraga menjadi kegiatan sosial yang populer, keanggotaan diperluas dan dibuka untuk umum atau publik. Banyak dari klub olahraga ini tertanam kuat di lokasi geografis tertentu, seperti kota-kota besar dan kecil, dan telah diatur sebagai asosiasi keanggotaan sukarela. Di Eropa, dengan olahraga yang semakin dikomersialkan menjadi suatu bisnis akan menginvestasikan uang ke dalam olahraga kemudian menyebabkan beberapa klub olahraga fokus untuk melayani profil tim yang tinggi dan atlet sebagai cara untuk mengamankan pendapatan. Namun, klub olahraga tidak melupakan tanggung jawabnya untuk melayani para anggota. Mayoritas klub olahraga profesional di Eropa memiliki program pengembangan usia muda sendiri, yang memungkinkan

klub untuk memberikan lebih banyak kesempatan berpartisipasi olahraga bagi kaum muda di komunitasnya. Selain itu, beberapa klub olahraga akan berorganisasi dengan kompetisi rekreasi dewasa dan acara sosial untuk anggota-anggotanya yang lebih tua.

d) Organisasi Olahraga Profesional

Organisasi olahraga profesional menyelenggarakan kompetisi untuk atlet, pelatih, dan administrator yang berpenghasilan dengan gaji dan mencari nafkah melalui partisipasi dalam olahraga. Organisasi olahraga profesional sebagian besar didefinisikan sebagai organisasi profit yang menjawab pemegang saham, investor, atau pemilik dengan menjual iklan, barang dagangan, akses ke permainan, dan hak media untuk menghasilkan aliran pendapatan untuk organisasi. Ada banyak organisasi olahraga profesional di seluruh dunia dengan tata kelola organisasi ini berlangsung di tim, konferensi, liga, nasional, dan bahkan tingkat internasional. Beberapa liga olahraga profesional top di dunia terdiri dari organisasi di sepak bola (Liga Premier, Bundesliga, LaLiga, dan Liga Champions UEFA), bisbol (MLB, Korean Baseball Organization, Nippon Professional Baseball), bola basket (NBA dan WNBA), sepak bola amerika (NFL), hoki (NHL), kriket (India Premier League), dan balapan (Formula 1 dan NASCAR). Bersama-sama, liga profesional ini terdiri dari organisasi, atlet, pelatih, administrator, dan anggota staf semua pengoperasian dalam lanskap olahraga yang kompetitif.

e) Organisasi Olahraga Olimpiade & Paralimpiade

Olahraga Olimpiade adalah dikelola oleh empat tingkat badan pengatur (Komite Olimpiade Internasional, internasional federasi, komite Olimpiade nasional, dan badan pengatur nasional). Internasional Olympic Committee (IOC) adalah badan pengatur internasional yang terutama bertanggung jawab untuk mengawasi penyelenggaraan Olimpiade. International Federations (IF's) adalah badan pemerintahan internasional yang mengatur dan mempromosikan setiap olahraga Olimpiade di seluruh dunia. Paralimpiade adalah kompetisi internasional untuk atlet penyandang disabilitas yang menggunakan struktur manajemen yang sangat mirip dengan olahraga Olimpiade. Pentingnya dari berbagai tingkat organisasi olahraga dan pengaturan organisasi-organisasi ini sama sekali berbeda tingkat, badan-badan ini perlu berkolaborasi bersama untuk menciptakan peluang persaingan yang adil untuk atlet Olimpiade dan Paralimpiade dari seluruh dunia.

4. Struktur Organisasi Olahraga

Salah satu fitur terpenting dari fungsi organisasi olahraga adalah pengelolaannya, yaitu layak dan berhasil mengelola fungsi, proses, dan aktivitasnya. Manajemen memastikan bahwa seluruh kelompok tidak menyimpang dari jalan menuju pencapaian tujuan yang ditetapkan, menyelesaikan perselisihan dan menyelaraskan perbedaan pandangan, membuat keputusan tentang strategi dan waktu kegiatan, dan memelihara struktur kegiatan dan hubungan yang diarahkan pada pencapaian tujuan yang telah ditetapkan (Habic, 2013).

Robbins dalam Ugbombe & Dirisu (2011) menyatakan bahwa struktur organisasi memiliki dimensi yang diidentifikasi sebagai kompleksitas, formalisasi dan sentralisasi, sebagai berikut:

1) *Complexity*

Ini mengacu pada tingkat diferensiasi yang ada dalam suatu organisasi. Kompleksitas meliputi tiga bentuk diferensiasi, yaitu: diferensiasi horizontal, vertikal dan spasial. Diferensiasi horizontal mempertimbangkan tingkat pemisahan antara unit, berdasarkan orientasi anggota, sifat tugas yang mereka lakukan serta pendidikan dan pelatihan mereka. Semakin besar angkanya pekerjaan yang berbeda dalam suatu organisasi yang membutuhkan pengetahuan khusus dan keterampilan, semakin kompleks organisasi itu. Diferensiasi vertikal mengacu pada kedalaman dalam struktur. Ini adalah jumlah tingkat hierarkis dalam organisasi. Diferensiasi vertikal mungkin paling baik dipahami sebagai respons terhadap peningkatan diferensiasi horizontal. Diferensiasi spasial mengacu pada sejauh mana lokasi kantor, pabrik, dan personel organisasi secara geografis tersebar. Ketika diferensiasi spasial meningkat, kompleksitas organisasi struktur meningkat yang membuat komunikasi, koordinasi, dan kontrol menjadi sulit.

2) *Formalization*

Hal ini mengacu pada sejauh mana pekerjaan dalam organisasi standar. Ini adalah proses perencanaan aturan, kebijakan dan prosedur untuk mengatur perilaku organisasi. Ini menghasilkan norma dan standar perilaku dewan, keluaran dan keterampilan. Kegiatan formalisasi melibatkan pekerjaan, alur kerja, dan aturan. Umumnya, formalisasi adalah hasil dari *high* spesialisasi tenaga kerja,

pendelegasian wewenang yang tinggi, penggunaan departemen fungsional dan rentang kendali yang luas.

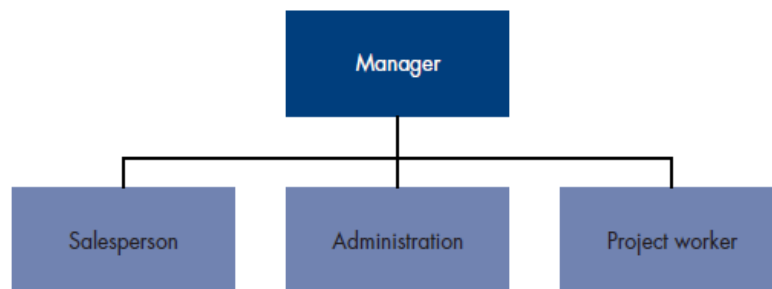
3) *Centralization*

Sentralisasi adalah pemusatan wewenang dan pengambilan keputusan di puncak organisasi. Sentralisasi dapat digambarkan lebih spesifik sebagai sejauh mana otoritas formal untuk membuat pilihan diskresioner terkonsentrasi dalam individu, unit atau tingkat yang biasanya sangat tinggi dalam organisasi. Ini berlaku hanya kepada otoritas formal. Konsentrasi tinggi menyiratkan sentralisasi tinggi, sedangkan konsentrasi rendah menunjukkan sentralisasi rendah, atau dikenal dan disebut desentralisasi. Sentralisasi berkaitan dengan penyebaran wewenang untuk membuat keputusan dalam organisasi, bukan penyebaran geografis. Di beberapa organisasi, manajer puncak membuat semua keputusan, manajer tingkat bawah melaksanakan manajemen puncak arahan. Di beberapa organisasi, pengambilan keputusan didorong ke bawah ke manajer tersebut yang lemas untuk tindakan. Dalam organisasi terpusat, hierarki sangat penting untuk banyak kegiatan koordinasi. Manajer puncak membuat keputusan yang mencakup berbagai kegiatan. Karyawan yang berada di bawah hierarki harus mendapatkan persetujuan sebelum mereka dapat bertindak.

Hoye (2015) menyatakan bahwa jenis struktur yang diadopsi oleh organisasi olahraga dapat dikategorikan menjadi 4 jenis umum, yaitu : struktur sederhana, struktur birokrasi, struktur matriks dan struktur tim. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

1) Struktur Sederhana

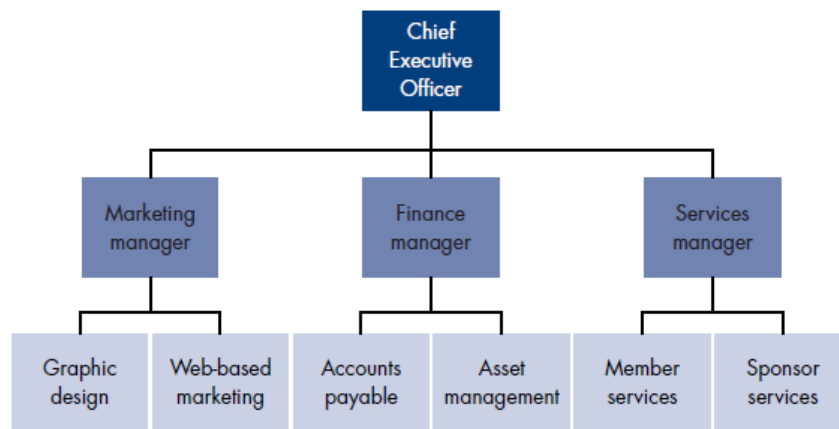
Struktur ini memiliki derajat yang paling rendah dalam skala formalisasi, rentang kendali yang luas dan kemungkinan besar memiliki keputusan yang terpusat pada beberapa orang. Struktur seperti ini biasanya digunakan oleh sebuah toko ritel perlengkapan olahraga kecil yang hanya memiliki kurang lebih 10 staf dan seorang pemilik atau manajer, sisanya semua staf ada di rantai penjualan. Mayoritas prosedur dilaksanakan sesuai dengan seperangkat aturan sederhana dan pemilik atau manajer meminta seluruh staf untuk melapor langsung kepadanya. Sisi keuntungannya struktur organisasi ini jelas dalam hal keputusan dapat dibuat dengan cepat, dapat memastikan tenaga kerja yang fleksibel untuk memenuhi kebutuhan dan akuntabilitas yang jelas berada pada pemilik atau manajer. Sebagaimana dijelaskan pada gambar di bawah ini:



Bagan 2. 1 Struktur Sederhana

2) Struktur Birokrasi

Struktur ini berupaya untuk membakukan operasi organisasi untuk memaksimalkan koordinasi dan kontrol terhadap staf serta kegiatan. Lebih jelasnya, pada penggunaan tiap departemen yang memasukkan para staf ke dalam unit kerja dengan memberikan peran dan tugas yang spesifik. Struktur ini juga memberikan keputusan tertinggi pada posisi puncak dan rantai komando yang jelas. Sebagaimana dijelaskan pada gambar di bawah ini:



Bagan 2. 2 Struktur Birokrasi

3) Struktur Matriks

Struktur ini mencerminkan organisasi dengan sekelompok orang ke dalam departemen kerja yang sesuai dengan fungsinya. Hal ini memungkinkan sebuah organisasi untuk mengelompokkan spesialisasi staf untuk memaksimalkan keahlian dan memfasilitasi keterlibatan dalam sejumlah proyek kerja. Struktur matriks ini dapat lebih baik memiliki spesialisasi yang bekerja sebagai sebuah tim daripada

menunjuk individu untuk bekerja secara terpisah. Sebagaimana dijelaskan pada gambar di bawah ini:

	Football operations division	Corporate services division	Marketing division
Team 1	Manager 1	Project worker 1	Worker 1
Team 2	Manager 2	Project worker 2	Worker 2
Team 3	Manager 3	Project worker 3	Worker 3

Bagan 2. 3 Struktur Matriks

5. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi Olahraga

Dikutip dari *National University*, kepemimpinan bukan sebagai suatu posisi melainkan suatu perilaku. Seorang manajer mungkin berada di puncak bagan organisasi; pemimpin ditemukan di seluruh, atas, dan bawah grafik yang sama. Manajer mengawasi orang dan proses, sedangkan pemimpin mungkin menginspirasi dan melatih rekan kerja di tingkat yang sama atau tingkat lain. Dikutip dari *Management Study Guide*, kepemimpinan organisasi berkaitan dengan psikologi manusia serta taktik ahli. Kepemimpinan organisasi menekankan pada pengembangan keterampilan dan kemampuan kepemimpinan yang relevan di seluruh organisasi. Artinya potensi individu untuk menghadapi masa-masa sulit di industri dan masih tumbuh selama masa itu. Ini dengan jelas mengidentifikasi dan membedakan pemimpin dari manajer, serta pemimpin harus memiliki potensi untuk mengendalikan kelompok individu.

Amin, Durmaz & Demir (2021) menyatakan bahwa terdapat 3 tipe kepemimpinan dalam keefektifan organisasi yaitu sebagai berikut:

1) *Transformational Leadership*

Kepemimpinan transformasional di sisi lain diadaptasi oleh para pemimpin yang memotivasi pengikut mereka untuk membuat prestasi besar, dan sementara itu, mereka bekerja untuk mengembangkan mereka sendiri keterampilan dan kapasitas kepemimpinan. Pemimpin transformasional memiliki visi yang lebih besar daripada pemimpin dasar. Lainnya daripada fokus mereka yang tajam pada tanggung jawab tugas mereka; mereka membantu pengikut mereka menjadi pemimpin dengan menginspirasi, memotivasi, dan mengajari mereka teknik menjadi seorang pemimpin melalui pengalaman mereka sendiri dan pengetahuan. Selain itu, kepemimpinan transformasional menyediakan lingkungan kerja yang positif, cocok untuk pertumbuhan baru dan ide-ide inovatif yang akan berdampak positif bagi organisasi di masa depan. Di satu sisi organisasi menjadi lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan bisnis yang berubah dengan cepat, dan di sisi lain tangan, menjadi lebih baik dalam mempraktikkan strategi yang mengarah pada kesuksesan.

2) *Ethical Leadership*

Bentuk lain dari kepemimpinan adalah kepemimpinan etis, di mana individu mengikuti seorang pemimpin yang membuat etis keputusan yang tepat bagi semua pemangku kepentingan internal dan eksternal organisasi. Jenis kepemimpinan ini didasarkan pada teori moralitas dan memilih yang benar daripada yang salah. Ini berusaha untuk membuat perubahan yang memiliki pengaruh positif pada pengikut.

kepemimpinan ini teori tidak hanya berlaku untuk pemimpin, tetapi juga membuat pemimpin bertanggung jawab atas tindakan yang salah dari pengikut; oleh karena itu, setiap orang harus menghormati peraturan dan hukum di dalam dan di luar sistem kepemimpinan. Seorang pemimpin yang beretika harus menjadi contoh bagi pengikutnya dengan menunjukkan etika kualitas di tempat kerja. Terakhir, gaya kepemimpinan ini menuntut pemimpin untuk menjaga komunikasi yang baik dengan karyawan, terutama dengan orang-orang yang malu atau tidak nyaman berbicara di depan umum tentang kekhawatiran mereka. Studi menyatakan bahwa kepemimpinan etis sangat berkorelasi dengan kepemimpinan transformasional, integritas organisasi dan efektivitas pemimpin.

3) *Spiritual Leadership*

Didasarkan pada model motivasi dan intrinsik yang mengembangkan dalam teorinya visi, iman, spiritualitas tempat kerja, dan cinta. Model kepemimpinan spiritual berbagi fitur tertentu dengan jenis kepemimpinan lainnya termasuk menciptakan visi untuk masa depan, menghargai, kerja tim dan koordinasi antara pengikut atau karyawan, memberdayakan tim dan membantu mereka pengembangan sebagai pemimpin baru, dan pada akhirnya memperkuat semua aspek organisasi. Kepemimpinan spiritual efektif dalam memotivasi karyawan dan memenuhi kebutuhan psikologis mereka, dan bentuk spiritualitas ini diperlukan untuk kinerja tugas lebih cepat, lebih bermakna, dan efisien. Jenis kepemimpinan ini memberi karyawan alasan untuk benar-benar mencintai pekerjaan mereka dan pada gilirannya menjadi lebih efisien.

Dikutip dari *Economics Discussion*, kepemimpinan membutuhkan pemahaman yang lebih baik tentang psikologi manusia sehingga yang memimpin dan yang dipimpin dapat berada dalam posisi untuk mempelajari semua tentang satu sama lain sejauh mungkin. Hal ini juga diperlukan untuk mencapai tujuan organisasi dengan – (i) kelancaran, (ii) efisiensi, (iii) pertimbangan yang baik, dan (iv) keadilan. Seorang pemimpin tidak hanya mewakili dirinya sendiri tetapi juga organisasi serta stafnya. Berikut fungsi kepemimpinan dalam organisasi :

1) Menjadikan Lingkungan Kerja yang Kondusif

Pemimpin mempelajari anggotanya secara individual. Menanamkan dalam diri anggota minat untuk bekerja. Menciptakan lingkungan yang tepat untuk mendorong anggota yang ingin tahu dan dengan melarang elemen berbahaya. Menanamkan rasa kolektivitas pada anggota untuk bekerja sebagai sebuah tim.

2) Mengintegrasikan Anggota dan Tujuan Organisasi

Kepemimpinan mengarahkan upaya kelompok menuju pencapaian tujuan organisasi dimana pemimpin menjadi bagiannya. Setiap individu melakukan bagian dari pekerjaan total, interaksi bagian-bagian ini secara keseluruhan sangat penting untuk mencapai tujuan.

3) Menjadi Perantara antara Manajemen Puncak dan Kelompok Kerja

Pemimpin mengintegrasikan seluruh organisasi. Mewakili kelompok kerja sebelum eksekutif puncak dan juga mewakili manajemen sebelum kelompok kerja. Efektivitas suatu organisasi tergantung pada kekuatan pin penghubung ini.

4) Bekerja sebagai Konselor yang Tepat

Pemimpin memberikan konseling anggota untuk menghilangkan ketidakseimbangan yang diciptakan dalam organisasi. Menghilangkan semua hambatan dan batu sandungan untuk kinerja yang efektif. Melepaskan ketegangan emosional bawahan dan dengan demikian mengembalikan keseimbangan.

5) Dominasi atau Penggunaan Kekuasaan

Seorang pemimpin harus menggunakan kekuasaan dan otoritas dengan cara yang akan merangsang respon positif dari bawahan. Tergantung pada situasinya, seorang pemimpin menggunakan berbagai jenis kekuasaan, yaitu kekuasaan penghargaan, kekuasaan koersif, kekuasaan legitimasi, dan kekuasaan ahli. Seorang pemimpin mungkin efektif hanya jika bawahannya mematuhi dengan penuh kemenangan. Jadi, pemimpin harus menggunakan kekuatan itu untuk kepentingan terbaik kelompok yang dipimpinnya.

6) Memiliki Pengetahuan tentang Prinsip Manajemen Waktu

Seorang pemimpin dapat mengawasi waktu demi waktu dalam urusan kepentingan organisasi.

7) Mengembangkan Iklim Kerjasama di antara Anggota

Gaya pemimpin dan pendekatannya memainkan peran yang sangat penting dalam mengembangkan harmoni organisasi. Pemimpin harus mengembangkan kerjasama di antara bawahan untuk mencapai tujuan bersama.

8) Mengkomunikasikan Kebijakan, Prosedur, dan Program Organisasi

Pemimpin harus mengomunikasikan wewenang dan tanggung jawab setiap individu dalam kelompok sehingga para anggotanya dapat mengetahui apa yang

harus dilakukan dan apa yang tidak dan bagaimana melakukannya. Pemimpin juga harus mengkomunikasikan hasil kinerjanya, baik atau buruk sehingga dapat meningkatkan efektivitasnya.

6. UNY *E-sports Community*

Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) menetapkan setiap tanggal 21 Mei sebagai tanggal kelahirannya. Tanggal itulah ditandai sebagai tanggal berdirinya Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Yogyakarta yang merupakan pendahulu UNY. IKIP Yogyakarta diresmikan oleh Menteri Pendidikan Tinggi dan Ilmu Pengetahuan (PTIP) pada tanggal 21 Mei 1964. Sejarah IKIP Yogyakarta tidak dapat dipisahkan dengan Fakultas Pedagogik (FP) Universitas Negeri Gadjah Mada (UNGM) yang didirikan pada tanggal 19 September 1955. Pada waktu itu memiliki 2 bagian yaitu Bagian Pendidikan dan Bagian Pendidikan Djasmani. Tanggal 2 Februari 1962, Fakultas Pedagogik dipecah menjadi 3 fakultas yaitu Fakultas Ilmu Pendidikan, Fakultas Pendidikan Djasmani, dan Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan. Namun pada tahun 1963 Fakultas Pendidikan Djasmani dimasukkan ke dalam lingkungan Departemen Olahraga sehingga berubah nama menjadi Sekolah Tinggi Olahraga. Setelah penyatuan Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan dan Institut Pendidikan Guru di tanggal 3 Januari 1963 menjadi IKIP Yogyakarta, bergabunglah Sekolah Tinggi Olahraga pada tahun 1977 dengan nama Fakultas Keguruan Ilmu Keolahragaan.

Semakin bertumbuhnya pendidikan di Indonesia, pada tahun 1999 IKIP Yogyakarta diberi perluasan mandat untuk menjadi universitas oleh pemerintah melalui Keputusan Presiden RI No. 93 Tahun 1999. Perubahan nama pun terjadi

yang semula IKIP Yogyakarta menjadi Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Di awal UNY terbentuk, terjadi perluasan orientasi program-program untuk menunjang wawasan dan internasionalisasi universitas (BAKI, 2016).

Pesatnya perkembangan teknologi di dunia sangat dinamis. Dapat dikatakan teknologi akan tumbuh dan berkembang tanpa bisa dibendung, sehingga akan mempengaruhi, mengubah dan memanipulasi seluruh kebutuhan manusia dalam kegiatan sehari-hari. Salah satu hasil dari teknologi yang dikembangkan oleh manusia untuk mendukung kehidupannya pada era teknologi maju saat ini adalah internet. Internet tidak dikembangkan dalam waktu yang singkat, bahkan sejarahnya pun panjang untuk bisa menjadi hal penyokong kehidupan manusia yang terjadi sehari-hari. Menurut Hasfi et al. (2014) mengatakan bahwa pada tahun 1969 Departemen Pertahanan Amerika (DARPA) mengadakan riset tentang cara menghubungkan sejumlah komputer sehingga membentuk jaringan organik. Program ini dikenal dengan nama ARPANET, hingga akhirnya pada tahun 1970 ada lebih dari 10 komputer yang berhasil terhubung satu sama lain sehingga mereka bisa saling berkomunikasi dan membentuk sebuah jaringan. Tahun 1972, Amerika Serikat telah berhasil menyempurnakan program *e-mail* yang langsung menjadi populer, bahkan hingga saat ini menjadi salah satu piranti terpenting dalam internet. Pada tahun yang sama ikon “@” juga diperkenalkan sebagai lambang yang menunjukkan “at” atau “pada”. Tahun 1973, jaringan komputer ARPANET dikembangkan ke luar Amerika Serikat. Komputer *College University* di London merupakan komputer pertama yang ada di luar Amerika menjadi anggota jaringan

ARPANET. Setahun kemudian, lebih dari 100 komputer telah ikut bergabung di ARPANET membentuk jaringan atau network.

Tahun 1980, para ilmuwan dari *Purdue University*, *University of Washington*, *RAND Corporation* dan BBN dengan dukungan *National Science Foundation* (NSF) membangun CSNET (*Computer Science Network*). Jaringan ini menyediakan layanan *e-mail* tanpa harus mengakses ARPANET. Muncul *Transmission Control Protocol* atau TCP dan *Internet Protocol* atau IP di tahun 1982 yang berfungsi untuk menyambungkan jaringan antar komputer yang semakin banyak. Tahun 1984 diperkenalkan sistem nama domain yang sekarang dikenal dengan DNS atau *Domain Name System*. Kemudian lahir *National Science Foundation Network* (NSFNET) di tahun 1986, yang menghubungkan para periset di seluruh negeri dengan 5 buah pusat super komputer. Tahun 1988, seseorang bernama Jarko Oikarinen dari Universitas Oulu di Finlandia menemukan dan memperkenalkan IRC atau *Internet Relay Chat*. IRC adalah suatu program percakapan langsung dengan menggunakan teks atau yang populer sekarang ini yang disebut dengan *chatting*. Pada tanggal 13 Juli 2006, Yahoo.inc memperkenalkan Yahoo Mesengger. Hal itu sendiri merupakan hasil kerja sama dengan Microsoft bergabung dalam jaringan instant messenger. Dan Yahoo! dapat berhubungan dengan layanan NET Mesengger milik Microsoft.

Perjalanan panjang lahirnya internet membuahkan hasil yang dapat digunakan langsung oleh masyarakat dunia. Umumnya di Indonesia, salah dua produk dari internet pada tahun 2006 ialah domain YouTube mulai mengudara dan tahun 2009 yaitu Facebook. Hingga saat ini dua produk dari perkembangan

teknologi internet mendorong manusia untuk berkomunikasi secara maksimal ke seluruh dunia. Bahkan dalam lingkup sosialisasi antar manusia melalui jaringan internet terus berkembang dan tidak dapat dihindari. Khususnya dalam bidang olahraga yang sudah disentuh oleh internet yaitu *Electronic Sports* atau dikenal dengan nama *e-sports*.

Kepopularitasan *e-sports* di luar negeri sangat cepat masuk ke Indonesia. Mengakibatkan *e-sports* menjadi fenomena olahraga kekinian. Muhammad Akbar dalam Kurniawan (2019) menyatakan bahwa sejarah perkembangan *e-sports* di dunia pertama kali dari sebuah kompetisi game. Tepatnya pada tahun 1972, pada masa yang ketika itu komputer masih sangat jarang, tidak ada jaringan internet dan belum ada banyak judul *video game*. Kompetisi game yang diadakan pada tanggal 19 Oktober 1972 bertempat di Universitas Stanford, ketika itu para murid diundang ke sebuah kompetisi yang diberi nama sebagai Intergalactic Spacewar Olympic untuk kompetisi game bernama Spacewar. Setelahnya di tahun 1980, Atari (Perusahaan *Video Game Console*) menggelar kompetisi Space Invader dengan 10.000 peserta, terbesar di masanya. Bahkan kompetisi game saat itu terbilang menjadi fenomena dan diangkat oleh majalah ternama Amerika Serikat, *Life and Time*. Masuk pada era tahun 90-an, teknologi internet mulai merebak di Amerika Serikat. Alhasil, kompetisi game pun ikut berkembang menjadi kompetisi-kompetisi secara online, beserta dengan organisasi yang mempunyai visi untuk menjadikan kompetisi game menjadi sebuah industri *e-sports*. Beberapa kompetisi besar di tahun 90-an salah satunya Nintendo World Championship yang digelar di Amerika Serikat. Pada tahun tersebut, juga muncul organisasi untuk mengatur liga

e-sports seperti Cyberathlete Professional League, QuakeCon dan Professional Gamers League. Game yang dipertandingkan mulai beragam seperti game Quake, Counter Strike dan Warcraft.

Mulai masuk pada tahun 2000-an, *e-sports* berkembang menjadi sangat pesat. Salah satu sangat menerima budaya ini adalah Korea Selatan. Wagner dalam Persada (2020) mengatakan bahwa game Lineage dengan genre *Massively Multi-user Online Role Playing Games* (MMORPG) sangat disukai negara Korea Selatan. Dikutip *American Esports*, semua bagian berada di tempat untuk *e-sports* mengambil langkah maju yang besar di tahun 2000-an. Video game dan game online terus tumbuh dalam popularitas. Kafe internet mulai bermunculan di seluruh dunia, memberi pemain video game kesempatan untuk memainkan game multi-pemain di PC bertenaga tinggi yang mungkin tidak mampu mereka beli di rumah mereka sendiri pada saat itu. Ini secara bertahap berubah menjadi komputer rumah terus menjadi lebih kuat dan lebih murah. Pada tahun 2006, FUN Technologies mengadakan Worldwide Webgames Championship di mana 71 pemain berkompetisi untuk mendapatkan hadiah utama \$1 juta. Ini hanyalah salah satu contoh turnamen esports dan kumpulan hadiahnya yang berkembang di awal tahun 2000-an. Hanya ada sekitar selusin turnamen yang diadakan di seluruh dunia pada tahun 2000; jumlah itu meningkat lebih dari 20 kali lipat pada tahun 2010.

Setelah berhenti untuk sebagian besar ledakan *e-sports* yang telah membantu untuk menciptakan kembali pada tahun 1990-an, Nintendo kembali ke panggung dengan Wii Games Summer 2010. Turnamen ini berlangsung lebih dari sebulan dan mengumpulkan lebih dari 400.000 peserta. Ini juga membantu membangun Super

Smash Brothers untuk Wii sebagai salah satu game *e-sports* paling populer pada masanya.

The Internasional pertama diadakan pada tanggal 1 Agustus 2011, 16 tim teratas di dunia diundang ke acara tersebut, yang merupakan acara Dota pertama yang disiarkan secara publik. Turnamen ini disiarkan dalam empat bahasa komentar yang berbeda dan hadiah utama untuk pemenang adalah \$1 juta. Hadiah utama adalah \$1 juta lagi pada tahun 2012. Sejak itu, The International telah memecahkan rekornya sendiri untuk kumpulan hadiah terbesar di semua esports setiap tahun sejak 2014. Hadiah untuk tempat pertama membengkak hingga \$5.028.308 pada tahun 2014, \$6.616.014 pada tahun 2015, \$9.139.002 pada tahun 2016 dan \$10.862.683 pada tahun 2017. Dan ini hanyalah hadiah utama; kumpulan hadiah secara keseluruhan telah lebih dari dua kali lipat jumlah ini.

Long, Drabicky & Rhodes (2018) menyebutkan bahwa terdapat lima hasil penting dari industri *e-sports* yaitu : 1) *e-sports* bukan hanya tren tetapi hadir disini untuk tinggal, industri *e-sports* diproyeksikan untuk menjangkau setidaknya 557 juta pemirsa pada tahun 2020 dan dengan mudah menghasilkan pendapatan lebih dari \$1,4 miliar. Saat investor *e-sports* dan pembuat game membuat terobosan baru, perhatikan lebih banyak cara penggemar dapat merasakan permainan *e-sports* favorit sebagai pop-up, bar olahraga, arena *e-sports*, dan *e-sports* kasual menonton pesta menjadi lebih umum, 2) *e-sports* itu kompleks dan bukan sistem satu pertandingan fits all, tidak seperti olahraga liga utama tradisional di mana atlet memainkan satu jenis permainan, atlet *e-sports* adalah tersebar di berbagai jenis permainan yang masing-masing hadir dengan nuansa dan jenis penontonnya

sendiri. Penting untuk diketahui bahwa istilah '*e-sports*' merangkum setiap game yang dimainkan secara profesional dari seluler game yang biasanya menarik audiens yang lebih muda ke game first-person shooter yang menarik lebih banyak pria penonton dewasa, 3) *e-sports* adalah fenomena hiburan seluruh dunia yang mengalami pertumbuhan eksplosif, Dengan tingkat pertumbuhan tahunan gabungan sebesar 8,2 persen dari 2016 hingga 2020, industri *e-sports* semakin meningkat tanah di seluruh dunia dengan Asia, Amerika Utara, dan Eropa Barat maju dengan menangkap 85% dari penonton *e-sports* global. Dengan cara yang sama, perkiraan pertumbuhan pemirsa 13,5% YOY dikaitkan dengan peningkatan infrastruktur TI di Amerika Latin dan Timur Tengah, waralaba game, dan masuknya pemirsa muda di seluruh dunia yang melihat *e-sports* sebagai media hiburan yang valid, 4) *e-sports* memimpin tugas dunia menuju modernisasi hiburan langsung, Daya pikat *e-sports* adalah kemampuannya untuk menghubungkan penonton dengan para pemain *e-sports*, streamer, dan penggemar lainnya di masyarakat secara real-time, sepanjang waktu.

Orang-orang seperti Twitch dan platform lain untuk dukungan yang lebih baik pemain dan mengembangkan komunitas penggemar mereka, penonton secara aktif terlibat untuk jangka waktu yang lama (rata-rata 100 menit per sesi tontonan), dan 5) arena *e-sports* adalah puncak bagi pengalaman penggemar, untuk memanfaatkan kebangkitan game ke arus utama hiburan, organisasi sedang membangun arena di seluruh AS untuk kompetisi, acara, dan turnamen khusus esports, dan dengan ruang ini menghadirkan peluang iklan baru untuk merek melalui sponsor acara langsung, penempatan produk, dan hadiah uang kontribusi.

Dengan janji langsung peluang pengalaman dan kehidupan berenergi tinggi hiburan, 60% penggemar esports melaporkan minat eksplisit untuk menghadiri acara langsung tahun ini.

Melihat informasi-informasi di atas yang dikaitkan dengan pertumbuhan ekosistem organisasi olahraga *e-sports* di dalam industrinya dan kompetisinya sangatlah positif dan menarik. Pada tahun 2020 didirikannya organisasi olahraga *e-sports* yang pertama berdiri di kampus UNY. Berisikan mahasiswa-mahasiswa yang terjun ke dalam *e-sports* sebagai ruang berkumpul dan bermain pada tujuan awalnya. Banyaknya minat mahasiswa dari seluruh fakultas terhadap *e-sports* di lingkungan kampus UNY, maka muncul gagasan untuk membentuk kepengurusan organisasi dalam memperhatikan fenomena *e-sports* yang terjadi begitu cepat.

Munculnya gagasan tersebut untuk membentuk kepengurusan tidak lepas dari keinginan untuk memajemen organisasi ini dengan rapi dan teratur. Disamping itu, banyak pemain *e-sports* di lingkungan kampus UNY yang turut berpartisipasi terus dalam event-event besar turnamen *e-sports*. Oleh karena itu, mengatur organisasi sekaligus para pemain *e-sports* dibutuhkan manajemen organisasi olahraga yang profesional dan baik. Terbentuknya organisasi ini diawali dengan hanya 3 orang pengurus saja, menjadi pekerjaan rumah yang besar untuk diselesaikan dalam harapan memajukan manajemen organisasi olahraga *e-sports* untuk UNY *E-sports Community* tetap bereksistensi di industri *e-sports*.

Terindikasinya potensi-potensi *e-sports* dalam industri maupun pertumbuhan ekonomi yang telah dipaparkan di atas, sangat tidak lepas dari munculnya para

pemain, tim hingga klub bahkan organisasi untuk mengakomodasi semua aspek tersebut. Tidak lepas dari hal tersebut lingkungan sekitar kampus UNY terdapat mahasiswa-mahasiswanya yang sangat menggemari olahraga *e-sports* menjadi semakin banyak. Universitas Negeri Yogyakarta yang saat ini memiliki UNY *E-sports Community* di lingkungan kampus dapat menjadi wadah untuk mengatur dan memaksimalkan setiap insan-insan olahraga yang terjun ke dalam *e-sports* semakin positif menanamkan implementasi fungsi manajemen, struktur organisasi serta gaya dan fungsi kepemimpinan organisasi olahraga *e-sports* dengan berbagai agenda yang akan dilaksanakan untuk menjadi organisasi olahraga secara profesional dan baik serta berpengaruh secara internal maupun eksternal kampus UNY pada bidang olahraga *e-sports*.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa hasil kajian penelitian terdahulu yang relevan mengenai variabel tersebut, akan dibahas sebagai berikut :

1. Penelitian *Sports Organizations – Management and Science*

Referensi penelitian terkait dengan penelitian terbaru Marcu & Buhas (2014) telah menguraikan hubungan antara manajemen dan olahraga, memberikan arti baru bagi bidang manajemen olahraga, yang dapat memperkaya konten ilmiah olahraga. Berdasarkan konsep dan metode penelitian tertentu, bersama dengan tipologi ilmiah tertentu, manajemen mendefinisikan fenomena olahraga sebagai aktivitas sistemik yang berorientasi pada pencapaian beberapa tujuan sosial-profesional di bidang olahraga. Manajemen olahraga mempelajari proses manajemen dan hubungan di dalamnya, bertujuan untuk menemukan hukum dan

prinsip yang mengatur organisasi dan untuk mengembangkan sistem baru, metode, teknik dan metode pengelolaan untuk memperoleh, mempertahankan dan meningkatkan daya saing. Demikian pentingnya ilmu manajemen diberikan oleh studi tentang hubungan manajemen dan proses.

2. Penelitian Implementasi Peran Kepemimpinan

Referensi penelitian terkait dengan analisis manajemen organisasi olahraga, sebagaimana penelitian (Daswati, 2012) yang berfokus pada aktivitas berorganisasi atau berkelompok, sangat membutuhkan seorang pemimpin yang memiliki kemampuan untuk berperan dalam meningkatkan kemampuan sumberdaya manusia. Oleh karena itu para pemimpin pada sebuah organisasi sedapat mungkin berperan sebagai penentu arah bagi sumber daya manusia dan sedapat mungkin menjadi agen perubahan, juru bicara dan pelatih. Berperan tidaknya seorang pemimpin dalam mensukseskan organisasi tercermin pada gaya kepemimpinan yang diterapkan untuk mempengaruhi para pengikutnya. Gaya kepemimpinan yang dimaksud adalah gaya kepemimpinan yang sesuai dengan kebutuhan pengikutnya dengan maksud mampu membuat pengikutnya beraksi bersama-sama untuk mencapai tujuan suatu organisasi.

3. Penelitian *Leadership Styles and Organizational Learning*

Referensi penelitian terkait dengan analisis gaya kepemimpinan dan pembelajaran organisasi (Pourkiyani, Pourshahabi & Farzan, 2014) yang berfokus pada dalam dekade terakhir, pengetahuan telah menjadi salah satu aset tak berwujud yang paling penting bagi organisasi. Para ahli berpendapat bahwa pengetahuan dan keterampilan baru yang diperoleh melalui pembelajaran meningkatkan kemampuan

inovatif Organisasi sehingga meningkatkan tingkat daya saing dan kinerja organisasi. Gaya Kepemimpinan adalah proses, atau gaya, yang digunakan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain, masyarakat pada umumnya, dan lingkungan tugas. Tujuan: Makalah ini menyelidiki bagaimana dua aliran penelitian penting, yaitu Gaya Kepemimpinan dan Pembelajaran Organisasi, mungkin terkait. Penelitian ini dilakukan di Kotamadya Zahedan di IRAN. Akibatnya terungkap bahwa aspek Gaya Kepemimpinan memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap Pembelajaran Organisasi di Kotamadya Zahedan. Hasil: Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan secara statistik antara aspek LS (TALS dan TFLS) dan OL di Kotamadya Zahedan. Kesimpulan: studi ini memberikan serangkaian rekomendasi untuk meningkatkan kontribusi terhadap pencapaian Organizational Learning di satu sisi, dan meningkatkan tingkat kinerja dan meningkatkan keunggulan kompetitif organisasi ini di sisi lain.

4. Penelitian Cirebon *Gaming Esports Club Management*

Referensi penelitian terkait oleh Hidayat et al (2020), *Electronic Sport* disingkat *E-sport* memiliki arti umum: adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas pada aktivitas fisik dan dilakukan dengan menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk menganalisis sistem perencanaan (*Planning*), menganalisis sistem pengorganisasian (*Organizing*), menganalisis sistem pelaksanaan (*Actuating*), menganalisis sistem pengawasan (*Controlling*). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah pengurus, pelatih, dan atlet di klub *Esport Gaming* Cirebon. Penelitian ini

menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode observasi (*observation*), wawancara (*interview*), dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan triangulasi data yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini adalah Klub *Esport Gaming* Cirebon telah menjalankan manajemen organisasi yang baik. Dalam merencanakan klub *Esport Gaming* Cirebon, merencanakan kegiatan untuk jangka waktu tertentu. Dalam menyelenggarakan kepengurusan secara bersama-sama melaksanakan tugas dan tanggung jawab masing-masing. Dalam pelaksanaannya semua anggota klub *Esport Cirebon Gaming* bersama-sama saling membantu dalam menjalankan kegiatan yang telah direncanakan pada rapat pengurus. Pada supervisi klub *Esport Gaming* Cirebon melakukan evaluasi setelah kegiatan selesai, evaluasi yang dilakukan akan dilaporkan pada akhir kegiatan dan disegel dalam kepengurusan.

5. Penelitian Implementasi POAC Terhadap Kegiatan Organisasi Dalam Mencapai Tujuan Tertentu

Referensi penelitian terkait dengan analisis gaya kepemimpinan dan pembelajaran organisasi (Dakhi, 2016) yang berfokus untuk mengetahui implementasi POAC terhadap kegiatan organisasi dalam mencapai tujuan tertentu. Penulisan makalah ini menggunakan metode tinjauan literatur (*library research*). Dari pembahasan dapat disimpulkan bahwa POAC diterapkan dalam setiap organisasi di seluruh dunia guna mempertahankan kelanjutan organisasi. POAC adalah dasar manajemen untuk organisasi manajerial. Terdapat beberapa konsep proses manajemen, misalnya saja PDCE (*Plan, Do, Check, Evaluate*), dan PDCA

(*Plan, Do, Check, Action*). Namun, konsep POAC lebih banyak digunakan dan diterapkan karena lebih sesuai untuk setiap tingkat manajemen.

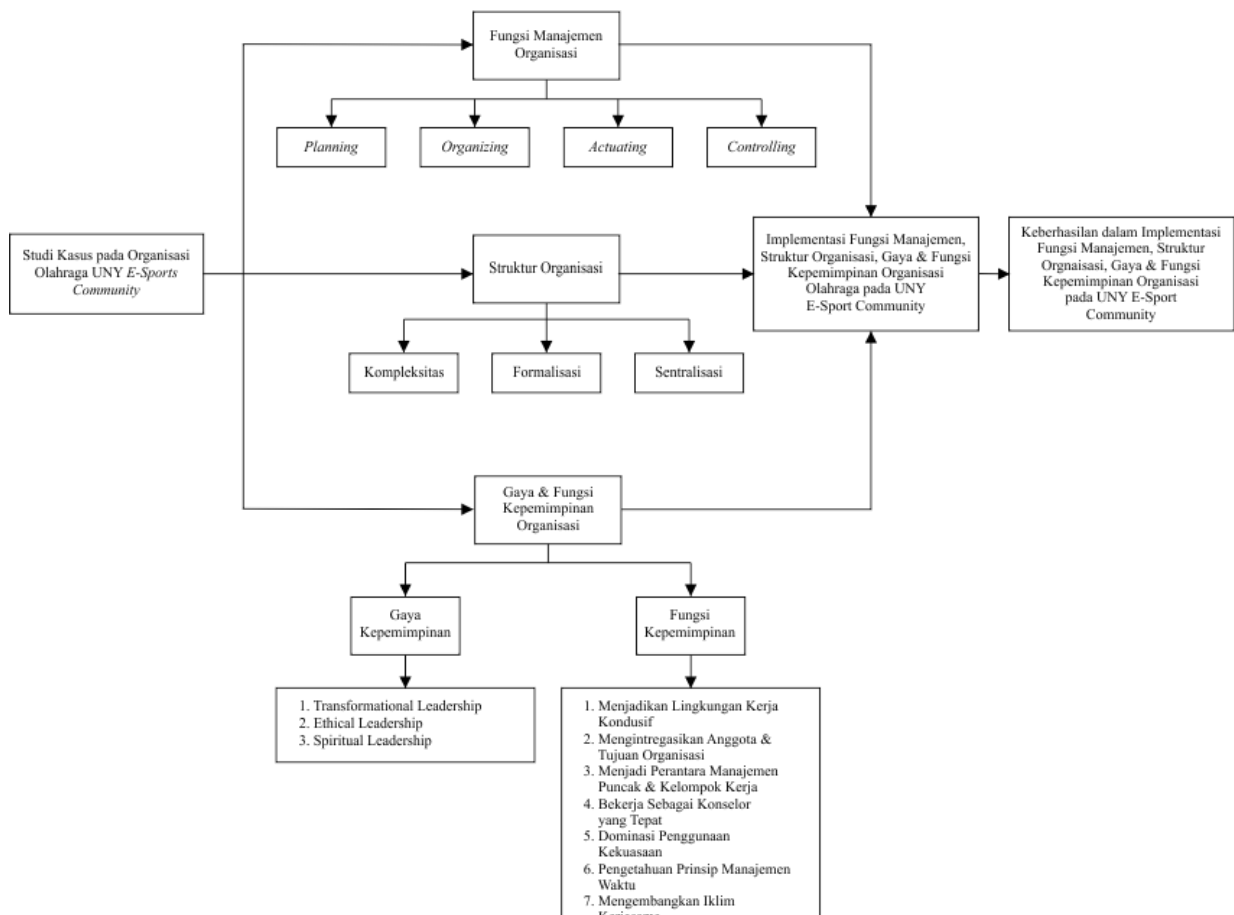
Berdasarkan aspek fokus penelitian, kajian tentang implementasi fungsi manajemen organisasi pada *e-sports* dengan bentuk penelitian yang relevan namun subjek penelitian tidaklah sama. Hal itu dikarenakan literasi ataupun sumber yang merujuk pada penelitian manajemen organisasi olahraga *e-sports* masih perlu didalami lebih lanjut dan dapat mengimplementasikan ke dalam organisasi olahraga yaitu UNY *E-sports Community*.

C. Alur Pikir

Didorongnya atas kasus-kasus implementasi fungsi manajemen, struktur organisasi, gaya dan fungsi kepemimpinan organisasi olahraga yang dialami oleh UNY *E-sports Community* menjadi kajian yang baru bagi teori manajemen olahraga dalam upaya praktik organisasi olahraga *e-sports* tetap bertahan eksistensinya diantara banyak mahasiswa dalam lingkungan kampus UNY. Hal itupun tidak semata untuk kepopuleran dalam tren *e-sports* sendiri, melainkan sebagai program untuk memenuhi keminatan dan bakat yang ada disetiap mahasiswa UNY untuk berkontribusi didalam organisasi olahraga maupun di bidang prestasi untuk mengharumkan nama almamater. Kekonsistensian dari UNY *E-sports Community* dalam upayanya mewadahi juga tidak surut. Bentuk kesadaran bahwa organisasi olahraga *e-sports* akan menjadi pengalaman baru bagi mahasiswa UNY dalam terjun ke dalam dunia olahraga *e-sports* yang menarik banyak perhatian pihak.

Memperhatikan unsur-unsur fungsi manajemen organisasi dengan proses manajemen organisasi (perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, pengawasan)

akan mampu mengatasi kasus yang terjadi untuk implementasi fungsi manajemen organisasi tersebut. Struktur organisasi yang didirikan untuk kekokohan program dan peran serta tanggungjawab mulai dari pemimpin puncak hingga anggota-anggotanya yang telah direkrut. Gaya dan fungsi kepemimpinan juga menjadi faktor penting dalam keberlangsungan program atau aktivitas organisasi dalam pemenuhan target-target yang telah dirumuskan nantinya. Sebagaimana kerangka berpikir di bawah ini untuk keberhasilan implementasi proses manajemen organisasi pada UNY *E-sports Community*.



Gambar 2. 3 Alur Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian merupakan pernyataan yang lebih spesifik untuk mencapai tujuan penelitian. Pertanyaan penelitian yang diajukan disini merupakan bagian dari hasil kajian teori yang telah dipaparkan dan permasalahan yang ada. Adapun pertanyaan penelitian dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana proses implementasi fungsi manajemen organisasi oleh UNY *E-sports Community*?
 - a. Bagaimana perencanaan organisasi UNY *E-sports Community*?
 - b. Bagaimana pengorganisasian organisasi di UNY *E-sports Community*?
 - c. Bagaimana penggerakan organisasi di UNY *E-sports Community*?
 - d. Bagaimana pengawasasn organisasi di UNY *E-sports Community*?
2. Bagaimana bentuk struktur organisasi pada UNY *E-sports Community*?
 - a. Bagaimana susunan departemen yang dibentuk untuk UNY *E-sports Community*?
 - b. Bagaimana pelaksanaan anggotanya dalam mengemban tugas untuk aktivitas UNY *E-sports Community*?
 - c. Bagaimana pengambilan keputusan dalam struktur organisasi UNY *E-sports Community*?
3. Bagaimana peran yang dilakukan ketua organisasi pada UNY *E-sports Community*?
 - a. Bagaimana dampak gaya kepemimpinan ketua organisasi bagi UNY *E-sports Community*?

- b. Bagaimana peran fungsi kepemimpinan ketua organisasi bagi UNY *E-sports Community*?
- c. Bagaimana kontribusi ketua dalam memimpin organisasi bagi UNY *E-sports Community*?

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif digunakan karena dapat lebih menekankan makna dalam mengeneralisasikan fenomena sosial secara alami tanpa adanya sebuah perlakuan. Creswell (2018:4), menekankan bahwa pendekatan penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang bermaksud untuk mengeksplorasi serta memahami makna yang ada dalam permasalahan penelitian baik permasalahan individu maupun sekelompok orang yang berangkat dari permasalahan sosial atau kemanusiaan. Landasan yang digunakan dalam pendekatan penelitian kualitatif merupakan landasan filsafat postpositivisme yang beranggapan bahwa suatu realitas atau obyek tidak dapat dilihat secara parsial dan dipecah ke dalam beberapa variabel (Sugiyono, 2012:17).

Berangkat dari permasalahan yang ditemukan, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sebagai pendekatan penelitian yang dirasa paling tepat untuk dapat menganalisis, mengungkapkan, serta mendeskripsikan permasalahan terkait implementasi proses fungsi manajemen organisasi, struktur organisasi, gaya dan fungsi kepemimpinan organisasi di UNY E-sports Community. Jenis penelitian merupakan pencabangan dari pendekatan penelitian yang digunakan untuk memperjelas gaya penelitian yang digunakan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian studi kasus (*case study*). Adapun jenis penelitian studi kasus ini digunakan untuk dapat

menganalisa situasi atau suatu kasus dalam menyatakan faktor atau informasi yang diabaikan bahkan yang tidak diketahui. Sebagaimana menurut (Creswell, J. W. 2015: 135-136).

“Penelitian studi kasus merupakan salah satu jenis pendekatan kualitatif yang karakteristik penelitiannya mengeksplorasi kehidupan nyata, sistem terbatas kontemporer (Kasus) atau beragam sistem terbatas (berbagai kasus), melalui pengumpulan data yang detail dan mendalam dengan melibatkan berbagai sumber informasi seperti: wawancara, observasi, rekaman audiovisual, dan dokumen dan berbagai laporan, serta pelaporan kasus dan tema kasus secara deskriptif.”

Dilihat dari kasus yang diteliti, menurut Endraswara (2012: 78), Studi Kasus dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu Studi Kasus berupa penyimpangan dari kewajaran dan Studi Kasus ke arah perkembangan yang positif. Studi Kasus pertama bersifat kuratif, dan disebut Studi Kasus Retrospektif (*Retrospective Case Study*), yang memungkinkan ada tindak lanjut penyembuhan atau perbaikan dari suatu kasus (*Treatment*). Tindak penyembuhan tidak harus dilakukan oleh peneliti, tetapi oleh orang lain yang kompeten. Peneliti hanya memberikan masukan dari hasil penelitian. Sedangkan yang kedua disebut Studi Kasus Prospektif (*Prospective Case Study*). Jenis Studi Kasus ini diperlukan untuk menemukan kecenderungan dan arah perkembangan suatu kasus.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus menurut perspektif Creswell. Sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya, maka untuk megungkapkan kasus dalam penelitian ini, peneliti akan mengeksplorasi secara mendalam bentuk-bentuk kegiatan, peristiwa, program/proses, maupun individu yang terlibat dalam suatu kasus.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian merupakan salah satu unsur penting dalam penelitian yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan lokasi penelitian yang sesuai. Penelitian ini dilakukan di UNY *E-sports Community*. Waktu Penelitian juga merupakan salah satu unsur penting dalam penelitian yang perlu dirancang dan diimplementasikan sesuai jadwal yang ditentukan untuk mempunyai gambaran rentang waktu penelitian. Berdasarkan kebutuhan terkait penelitian ini di lapangan, penelitian ini akan dimulai pada bulan November 2021 (setelah selesai diseminarkan) dan akan berakhir pada bulan Februari 2022. Waktu penelitian dipergunakan untuk mencari sumber data hingga bersifat jenuh. Pada bulan Maret – Mei 2022 berikutnya, dipergunakan untuk menyusun hasil penelitian termasuk Pembuatan Instrumen Penelitian, Penelitian Analisis Domain, Menentukan Fokus Analisis Taksonomi, dan Tahap Analisis Data (Analisis Komponensosial). Pada Juni 2022 memasuki Uji Keabsahan Data, kemudian lanjut ke bulan Juli 2022 masuk ke tahapan Draft Laporan Penelitian. Selanjutnya pada bulan Agustus 2022 ke tahap Diskusi Hasil Akhir Penelitian & Penyempurnaan Laporan Akhir Tesis. Terakhir, bulan September 2022 melakukan Ujian Sidang Tesis.

C. Sumber Data

Sumber data penelitian merupakan kumpulan target informasi yang diperoleh dari adanya proses pengamatan yang selanjutnya diolah dan dianalisis untuk mengidentifikasi hasil penelitian. Berdasarkan kategori perolehannya, sumber data dalam penelitian ini dibagi dalam dua sumber, yaitu sumber data utama (Data primer) dan sumber data pendukung (Data sekunder) (Zuldafrial, 2012:46). Sumber

data primer merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung dari objek pertama dan didapatkan melalui hasil wawancara dan pengamatan langsung. Adapun sumber data primer didapatkan dari UNY *E-sports Community*. Sumber data sekunder pada penelitian ini didapatkan dari data pendukung berupa dokumentasi (foto, video, dan arsip pendukung lainnya).

Pemilihan target sumber data dan jumlah sumber data dilakukan berdasarkan pertimbangan yang ada. Sumber data primer sebagai subyek utama didalam penelitian ini adalah pengurus mulai dari ketua, sekretaris-bendahara, divisi MLBB, divisi PUBGM, divisi Valorant, PIC Fakultas Ekonomi, PIC Fakultas Ilmu Sosial, *Content Creator* dan *Public Relation* di UNY *E-sports Community* karena sesuai dengan arahan penelitian ini, meneliti pada keterkaitan manajemen organisasi olahraga pada fungsi manajemen, struktur organisasi, gaya dan fungsi kepemimpinan. Subyek pendukung pada sumber data primer lainnya yang sesuai adalah pembina di UNY *E-sports Community*. Pembina sebagai subyek pendukung dikarenakan sumber memiliki peran cukup penting dalam manajemen organisasi olahraga *e-sports* di UNY *E-sports Community*. Jadi pada masing-masing sumber data primer penelitian ini berjumlah 1 orang ditiap posisinya sehingga total keseluruhan sumber data primer yang digunakan sejumlah 11 orang.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan strategi yang digunakan untuk memperoleh data penelitian dilapangan. Sedangkan instrumen merupakan alat ukur yang berguna sebagai alat bantu penelitian. Pada penelitian ini, teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan, disesuaikan dengan jenis penelitian

yang dilakukan. Adapun teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dijelaskan sebagai berikut :

1. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan sumber data penelitian, terdapat dua sumber data yang digunakan. Berkaitan dengan hal tersebut, maka teknik pengumpulan data juga dilakukan dengan mengelompokkan sumber data.

a. Data Utama

1) Observasi

Observasi pada dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati langsung bagaimana proses implementasi manajemen, dimensi, gaya dan fungsi kepemimpinan organisasi UNY E-sports Community dalam mengolah manajemennya. Hasil dari pengamatan tersebut, nantinya akan diuraikan sebagai salah satu hasil penelitian. Pada saat kegiatan observasi dilakukan, peneliti akan melihat secara langsung bagaimana proses kegiatan yang berkaitan dengan implementasi proses manajemen, dimensi, gaya dan fungsi kepemimpinan organisasi di UNY E-sports Community.

2) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana implementasi proses manajemen, dimensi, gaya dan fungsi kepemimpinan dalam UNY E-sports Community . Selain itu, teknik ini digunakan untuk melihat faktor apa saja yang berperan pada performa awal dari organisasi kemahasiswaan baru di lingkup kampus UNY. Adapun bentuk wawancara yang

dilakukan adalah wawancara semi terstruktur, dimana wawancara menggunakan pedoman wawancara namun juga dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan saat penelitian berlangsung.

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan agar dapat mengumpulkan data yang berkaitan dengan masalah yang ingin diketahui. Permasalahan tersebut meliputi hal-hal yang terkait dengan implementasi proses manajemen, dimensi, gaya dan fungsi kepemimpinan organisasi di UNY E-sports Community.

b. Data Pendukung

1) Observasi

Observasi dalam pengumpulan data pendukung dilakukan dengan mengamati jalannya implementasi proses manajemen, dimensi, gaya dan fungsi kepemimpinan organisasi di UNY E-sports Community. Hasil dari data ini dijelaskan dalam bentuk deskriptif.

2) Wawancara

Wawancara ini digunakan sebagai pencari data pendukung tentang dibalik peran masing-masing anggota dari UNY E-sports Community dalam pencapaian tujuan bersama. Wawancara pada sumber informan ini dilakukan untuk mencari tahu beberapa aktivitas organisasi sebagai upaya implementasi proses manajemen, dimensi, gaya dan fungsi kepemimpinan organisasi yang baik pada UNY E-sports Community.

3) Dokumentasi

Data yang diambil berupa foto-foto aktivitas organisasi UNY E-sports Community terkait sarana dan prasarana, program sampingan dan lingkungan sosial dari organisasi tersebut.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian kualitatif, peneliti bertindak sebagai instrumen utama sekaligus pengumpul data penelitian. Peneliti bertugas sebagai instrumen kunci, sedangkan instrumen lain fungsinya terbatas sebagai pendukung data penelitian. Adanya eskalasi derajat tingkat kepercayaan yang terhimpun merupakan wujud dari apendiks keikutsertaan peneliti (Nugrahani, 2014). Adapun instrumen pengumpulan data yang telah dirancang, secara lebih rinci dirangkum dalam tabel kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagaimana berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Pengumpulan Data

No	Fokus Bahasan	Data	Sumber Data	Teknik
1	Fungsi Manajemen Organisasi	Tahapan Perencanaan, Pengorganisasian, Penggerakan, dan Pengawasan	Ketua, Pembina UNY E- sports Community	Observasi, Wawancara
		Pelaksanaan Perencanaan, Pengorganisasian,	Ketua, Pembina, Pengurus UNY E-	Observasi, Wawancara, Dokumentasi

		Penggerakan, dan Pengawasan	sports Community	
2	Struktur Organisasi	Bentuk Struktur Organisasi	Ketua, Pembina, Pengurus UNY E- sports Community	Observasi, Wawancara, Dokumentasi
		Pemenuhan kinerja jabatan sesuai peran dan tanggungjawab sebagai pengurus	Ketua, Pembina, Pengurus UNY E- sports Community	Observasi, Wawancara, Dokumentasi
		Peran pengambilan keputusan terhadap struktur organisasi	Ketua, Pembina, Pengurus UNY E- sports Community	Observasi, Wawancara
3	Gaya dan Fungsi Kepemimpinan	Pandangan terhadap gaya	Pembina, Pengurus UNY E-	Observasi, Wawancara

		kepemimpinan ketua organisasi	sports Community	
		Pandangan terhadap Fungsi kepemimpinan ketua organisasi	Pembina, Pengurus UNY E- sports Community	Observasi, Wawancara
		Dampak gaya kepemimpinan ketua organisasi	Pembina, Pengurus UNY E- sports Community	Observasi, Wawancara,
		Manfaat dalam kontribusi ketua organisasi untuk mencapai tujuan organisasi	Pembina, Pengurus UNY E- sports Community	Observasi, Wawancara

E. Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan konsep penting dalam penelitian kualitatif yang menunjukkan sah atau tingkat keandalan data penelitian (Nugrahani, 2014). Keabsahan data dapat menunjukkan tingkat keandalan data dikarenakan pada keabsahan data, kevalidan data penelitian dapat terlihat untuk membuktikan keilmiahannya suatu penelitian kualitatif. Pada penelitian ini, menggunakan berbagai macam jenis dan rangkaian uji keabsahan data menurut Sugiyono (2007: 270) yang meliputi uji kredibilitas (*credibility*), validitas eksternal (*transferability*), *dependability*, dan *confirmability*.

1. Uji Kredibilitas

Uji kredibilitas (*Credibility*) atau uji kepercayaan data hasil penelitian yang diajukan oleh peneliti perlu diteliti agar hasil penelitian tidak diragukan lagi sebagai karya ilmiah tesis yang diakui. Uji kredibilitas pada penelitian ini dilakukan dengan berbagai macam cara seperti:

a. Memperluas Lingkup Pengamatan

Memperluas ruang lingkup pengamatan dapat meningkatkan kredibilitas/kepercayaan data. Perluasan pengamatan dapat diartikan bahwa hubungan antara peneliti dan sumber akan lebih terjalin, lebih intim, lebih terbuka, dan saling percaya, sehingga membuat informasi yang diperoleh semakin lengkap.

b. Meningkatkan Akurasi Penelitian

Meningkatkan akurasi atau ketekunan penelitian pada penelitian ini dilakukan secara berkelanjutan sehingga kepastian data dan urutan kejadian kronologis dapat direkam atau direkam secara sistematis. Meningkatkan akurasi adalah cara untuk

mengontrol/memeriksa apakah data yang dikumpulkan, dibuat dan ditampilkan sudah benar.

c. Triangulasi

William Wiersma dalam Sugiyono (2014) menyatakan bahwa triangulasi dalam uji kredibilitas ditafsirkan sebagai memeriksa data dari berbagai sumber pada waktu yang berbeda. Oleh karena itu, ada triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan waktu.

1) Triangulasi Sumber

Pengujian kredibilitas data perlu melakukan triangulasi sumber metode ini untuk memeriksa kesamaan data yang diperoleh dari berbagai sumber. Pada penelitian ini, data yang diperoleh dianalisis untuk diolah pada hasil penelitian. Pada proses triangulasi sumber ini, peneliti mengumpulkan pendapat dari tiga sumber yang berbeda untuk selanjutnya ditarik kesimpulan terkait hal yang dibahas pada penelitian. Pada penelitian ini, triangulasi sumber dilakukan dengan membuat tabel terkait poin-poin penelitian yang dibahas, kemudian menyertakan informasi yang didapatkan dari 3 sumber yang berbeda dari berbagai teknik analisis data yang didapat untuk mendapatkan inti atau kesimpulan dari poin penelitian yang dibahas.

2) Triangulasi Teknik

Triangulasi teknis pada penelitian ini dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan menggunakan teknik yang berbeda untuk memeriksa data kepada sumber yang sama. Data yang telah didapatkan, diperiksa melalui berbagai teknik analisis data wawancara, observasi, dan catatan lapangan. Jika teknologi pengujian kredibilitas data menghasilkan data yang berbeda, peneliti selanjutnya akan

berdiskusi dengan sumber data yang relevan untuk menentukan data mana yang dianggap benar.

d. Analisis Kasus Negatif

Analisis kasus negatif pada penelitian ini dilakukan peneliti untuk mencari data yang berbeda atau bahkan berlawanan dengan data-data lain yang ditemukan. Data yang telah dikumpulkan, kemudian disaring dan dipilah. Jika tidak ada lagi data yang berbeda atau bertentangan dengan temuan, itu berarti bahwa masih terdapat data yang bertentangan dengan temuan, dan para peneliti dapat mengubah isi temuan.

e. Penggunaan Bahan Referensi

Penggunaan bahan yang berasal dari berbagai referensi merupakan data pendukung yang digunakan pada penelitian ini agar penelitian dapat lebih terarah. Pada laporan penelitian ini, data yang diberikan harus disertai dengan foto asli atau dokumen lain yang sesuai serta mendukung untuk membuat data hasil penelitian lebih dapat diandalkan. Pada penelitian ini, foto asli dan dokumen lain disertakan pada sub bab pembahasan dan bagian lampiran dengan menyertakan kode gambar dan kode dokumen untuk memudahkan pembaca dalam mencocokkan informasi yang tertera dalam penelitian ini.

f. Pengadaan Member Cek

Pengadaan member-check bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh dari data yang disediakan oleh penyedia data. Pada penelitian ini, pengadaan member-check digunakan dalam menggali informasi yang diperoleh kemudian menyiapkan laporan sesuai dengan sumber data (Sugiyono, 2007: 276).

2. Transferabilitas

Transferabilitas adalah validitas eksternal dari pendekatan penelitian kualitatif. Validitas eksternal menunjukkan keakuratan atau penerapan hasil penelitian pada populasi pengumpulan sampel (Sugiyono, 2007: 276). Pada penelitian ini, masalah yang terkait dengan nilai transfer masih dapat diterapkan/digunakan dalam situasi lain. Bagi para peneliti, nilai transfer sangat tergantung pada pengguna, jadi ketika penelitian dapat dilakukan di lingkungan sosial yang berbeda dengan lingkungan yang berbeda, efektivitas nilai transfer masih dapat dibuktikan.

3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas atau kehandalan penelitian dapat dikatakan sebagaimana eksperimen tertentu yang dilakukan dan mendapatkan hasil akhir yang sama. Jika penelitian yang dilakukan oleh orang lain dengan proses penelitian yang sama akan memperoleh hasil yang sama, maka penelitian dapat dikatakan reliabel. Pada penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan dengan Mengaudit seluruh tahapan dan proses penelitian. Melalui auditor yang independen atau pengawas independen, keseluruhan kegiatan penelitian para peneliti diaudit. Hal tersebut dicontohkan ketika peneliti mulai mengidentifikasi masalah, mendatangi, memilih sumber data penelitian, melakukan analisis data, menguji validitas data, serta membuat laporan pengamatan.

4. Uji Konfirmatif

Penelitian kualitatif juga perlu diujikan keobjektivasannya melalui uji konfirmatif penelitian (Confirmability). Jika hasil penelitian disetujui oleh lebih

banyak orang, dapat dikatakan bahwa penelitian ini objektif. Penelitian pengujian konfirmatif kualitatif berarti menguji hasil penelitian yang terkait dengan proses yang telah selesai. Jika hasil penelitian adalah fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, itu menunjukkan bahwa penelitian telah mencapai standar konfirmabilitas. Keabsahan data adalah data yang tidak memiliki perbedaan antara data yang diperoleh peneliti dan data yang sebenarnya terjadi pada objek penelitian, sehingga dapat membuktikan validitas data yang diberikan.

Rangkaian proses uji keabsahan data yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disintesis bahwa betapa pentingnya langkah uji keabsahan data ini dilakukan dalam menguji keandalan/kevalidan data penelitian kualitatif. Oleh karena itu, keempat proses uji keabsahan data yang meliputi uji kredibilitas, uji transferabilitas, uji reliabilitas dan uji konfirmatif dilakukan oleh peneliti untuk memastikan data pada penelitian ini sah.

F. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang didapatkan dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan lainnya yang dikumpulkan saat penelitian agar dapat mudah dipahami serta hasil temuan penelitian dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono. 2012: 334). Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, mengacu pada aktivitas analisis data Miles & Huberman dalam Sugiyono (2016) menyatakan bahwa analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga data yang didapatkan sudah jenuh. Lebih detail terkait strategi analisis data yang dilakukan pada penelitian ini, dijelaskan sebagaimana berikut :

1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan. Dalam mereduksi data, setiap peneliti dipandu oleh tujuan yang akan dicapai. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah temuan.

2. Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Peneliti dalam penelitian kualitatif menyajikan data dengan teks yang bersifat naratif, selanjutnya disarankan dalam melakukan display data berupa grafik, matrik, jaringan kerja dan *chart*.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan data dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau

gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas dapat berupa hubungan kasual atau interaktif, hipotesis atau teori.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Profil UNY *E-Sports Community*

UNY *E-sports community* merupakan sebuah organisasi yang berada di Universitas Negeri Yogyakarta. Organisasi ini mewadahi mahasiswa UNY yang memiliki hobi atau minat dalam dunia *e-sport*. Organisasi olahraga UNY *E-sports Community* memiliki beberapa divisi, antara lain : MLBB (Mobile Legend Bang-Bang), PUBGM (PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile), Valorant dan Free Fire.

UNY *E-sports Community* memiliki akun sosial media berupa instagram dengan nama akun @unyesports, akun instagram tersebut berisi terkait informasi seputar kegiatan yang diikuti serta diselenggarakan oleh UNY *E-sports Community*. Akun instagram tersebut juga memberikan informasi terkait susunan pengurus yang menjabat pada periode saat ini. UNY *E-sports community* juga memiliki akun Youtube dengan nama chanel UNY ESPORTS, pada chanel tersebut ditampilkan beberapa video yang berisi dokumentasi turnamen yang diadakan dan diikuti oleh pengurus dan pemain dari tim UNY *E-sports Community*.

a. Visi UNY E-Sport Community

Sebagai sebuah organisasi, UNY *E-Sport Community* memiliki visi menjadi organisasi yang mampu menampung dan mengembangkan minat bakat mahasiswa UNY dalam bidang *e-sport* maupun dalam berorganisasi serta memberikan edukasi terhadap masyarakat terkait dunia *e-sport*.

b. Misi UNY E-Sport Community

- 1) Memberikan wadah untuk menyalurkan serta mengembangkan minat dan bakat dalam menciptakan talenta-talenta *e-sport*.
- 2) Mengikuti berbagai kejuaraan regional hingga internasional

c. Tujuan UNY E-Sports Community

- 1) Mengembangkan kemampuan berpikir strategis untuk menyikapi permasalahan
- 2) Memiliki sumber daya manusia yang memadai dalam pelaksanaan pengembangan minat dan bakat *e-sport* maupun organisasi

d. Data Pengurus UNY *E-Sports Community*

DATA PENGURUS UNY E-SPORTS 2022				
No.	Nama Lengkap	Program Studi	Angkatan	Jabatan
1.	M. Farhan Aziz	Pend. Teknik Elektro	2018	Ketua
2.	Estri Nurjanah	Manajemen Pendidikan	2019	Sekretaris-Bendahara
3.	Rosalita K. D.	Pend. Teknik Boga	2021	Public Realtions
4.	Rendi Putra Pradana S.	Manajemen	2019	Koor. Content Creator
5.	Rifqi Shidqi	Manajemen	2019	Content Creator
6.	Ahmad Mujahid Hedwar	Teknik Elektro	2021	Divisi MLBB
7.	Rut Asa Lestari	Pend. Seni Musik	2021	Divisi PUBGM
8.	Aldito	Pend. Bahasa Daerah	2020	Divisi Valotrant
9.	Bachrul Ilmy	PKnH	2020	PIC FIS
10.	Mahendra Wardhana	Pend. Ekonomi	2020	PIC FE

Gambar 4. 1 Data Pengurus UNY *E-sports Community*

Gambar diatas menunjukkan daftar data pengurus organisasi olahraga UNY *E-sports Community* yang menjabat pada periode kepengurusan tahun 2022. Gambar

tersebut berisi nama lengkap, program studi serta jabatan di kepengurusan organisasi periode tahun 2022.

e. Sejarah Singkat UNY *E-Sports Community*

UNY *E-Sports Community* sebuah organisasi yang mewadahi mahasiswa UNY yang memiliki minat dan bakat dalam dunia *e-sport*. Organisasi ini didirikan pada tanggal 28 Februari 2020 dengan tujuan untuk mewadahi minat dan bakat mahasiswa UNY khususnya dalam bidang olahraga *e-sport* serta. Organisasi UNY *E-Sports Community* memiliki harapan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki para anggotanya serta mampu menjadi jembatan untuk mewujudkan mimpi para anggotanya agar bisa berkarir dalam dunia *e-sport*.

Divisi *mobile legend* menjadi divisi pertama yang lahir di organisasi olahraga UNY *E-Sports Community*. Seiring perkembangan yang ada, lalu organisasi UNY *E-Sports Community* membuka divisi baru seperti : PUBG Mobile, Valorant, DOTA 2 dan Free Fire.

2. Implementasi Fungsi Manajemen Organisasi UNY *E-sports Community*

Proses manajemen merupakan suatu tahapan yang dilaksanakan secara efektif dan efisien untuk mengejar tujuan yang disepakati bersama dengan terencana, terorganisir, dan sesuai perannya pada struktur organisasi sehingga visi organisasi dapat tetap berjalan dengan haluannya. Proses dalam manajemen tersebut terdiri dari perencanaan, pengorganisasian, penggerak dan pengendalian yang dilakukan untuk menentukan dan mencapai tujuan dengan menggunakan manusia dan sumber daya lainnya (Terry, 2011).

a. Tahapan Perencanaan

Perencanaan adalah inti disiplin persiapan yang memberi kebebasan kepada semua orang dalam sebuah organisasi untuk mengerjakan apa yang perlu, menciptakan, dan mengadaptasi perubahan yang cerdas. Perencanaan yang baik hendaknya memerhatikan sifat-sifat kondisi yang akan datang, sehingga keputusan dan tindakan dapat diambil dan dilaksanakan dengan efektif (Harsuki 2012: 90).

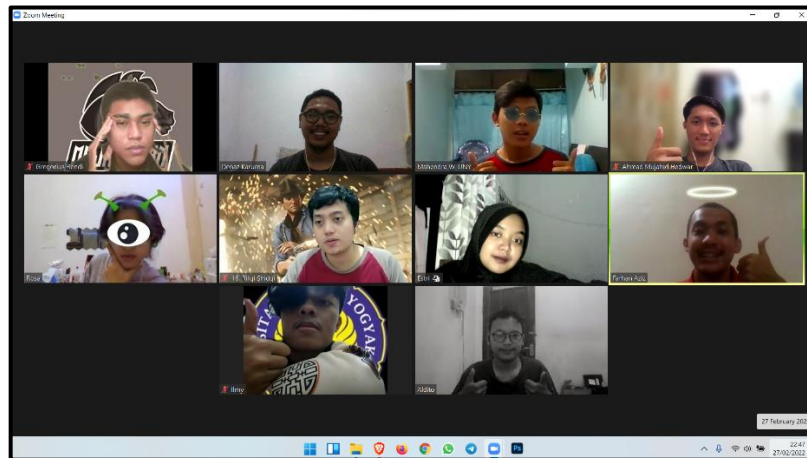
Perencanaan disetiap organisasi tentunya memiliki cara-cara yang berbeda dalam membuat suatu rencana kegiatan maupun penyusunan rencana program kerja. Tahapan perencanaan di organisasi olahraga UNY *E-sports Community* dilaksanakan melalui agenda rapat kerja, sebagaimana hasil wawancara dengan ketua organisasi UNY *E-Sport Community* yang menyatakan bahwa :

“Dalam tahapan perencanaan organisasi kami melakukan observasi terlebih dahulu terkait kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan oleh UNY *E-sports Community* seperti melakukan *meeting* untuk berbagi ide-ide dan diskusi konsep mendalam untuk kegiatan terkait penyelenggaraan.” (CW/I/KT/FA/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)

Tahapan perencanaan di Organisasi UNY *E-sports Community*, masih bergantung pada program kerja yang disusun perdivisi, hal ini senada dengan hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya terkait tahapan perencanaan yang menunjukkan bahwa:

“Pelaksanaan perencanaan program kerja sejauh ini masih bergantung pada program kerja yang disusun perdivisi yang ada UNY *E-sports Community*.” (CL/I/22-03-2022/LAMP.2/Hal.)

Gambaran terkait tahapan perencanaan di Organisasi Olahraga UNY *E-sports Community* juga dapat dilihat dari dokumentasi pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 2 Kegiatan Rapat Kerja UNY *E-sports Community*

Dokumentasi gambar diatas menunjukkan kegiatan rapat kerja yang dilakukan pengurus Organisasi Olahraga UNY *E-sports Community* melalui aplikasi *zoom meeting*. Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tahapan perencanaan di Organisasi Olahraga UNY *E-sports Community* bergantung pada program kerja yang disusun perdivisi, realisasi kegiatan ini diselenggarakan melalui agenda rapat kerja yang nantinya membahas terkait ide-ide kegiatan serta konsep kegiatan.

b. Tahapan Pengorganisasian

Pengorganisasian merupakan tahapan mengatur atau menata sumberdaya yang dimiliki, baik sumberdaya manusia maupun sumberdaya materiil. Tahap pengorganisasian di Organisasi Olahraga UNY *E-sports Community* dilaksanakan melalui serangkaian tahapan dan berdasarkan kebutuhan organisasi, sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan kepada ketua, pembina dan sekretaris organisasi.

“Dalam tahapan pengorganisasian kami akan menentukan peran para pengurus di *UNY E-sports Community*, sebelumnya juga kami akan membutuhkan tuntutan posisi yang dibutuhkan atau diisi supaya tuntutan tersebut dapat terpenuhi dalam

mengatur tiap-tiap divisi yang ada di organisasi.” (CW/I/KT/FA/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)

“Temen-temen Mahasiswa UNY yang ingin mendaftar sewaktu pembukaan rekrutmen sudah membaca *job description* yang kami buka di UNY *E-sports Community*. Itu pun setelah mereka diterima harus diingatkan kembali tugasnya dan menurut perhitungan kami juga hanya sekitar 60% saja yang dapat menstabilkan pekerjaan organisasi ini.” (CW/III/SK/ES/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)

“Jadi untuk bagian pengorganisasian bisa dikatakan organisasi ini sudah cukup jelas. Mereka memiliki sistem perekrutan yang tegas. Organisasi ini juga memiliki kualifikasi untuk menempati peran-perannya di situ seperti latar belakang minat yang sama satu rasa dalam hal menyukai e-sports.” (CW/II/PB/FD/31-03-2022/Lamp.3/Hal.)

Tahapan pengorganisasian di Organisasi Olahraga UNY *E-sports Community* khususnya tahap rekrutmen lebih mengutamakan minat pada bidang *e-sport*, hal ini sesuai dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa:

“Perekrutan pengurusnya lebih mengutamakan minat terhadap olahraga e-sports sehingga kualifikasi yang dibutuhkan tidak banyak.” (CL/II/31-03-2022/LAMP.2/Hal.)

Gambaran proses pengorganisaian juga terlihat dari hasil studi dokumentasi.



Gambar 4. 3 Poster Open Rekrutmen UNY E-sports Community



Gambar 4. 4 Kegiatan Seleksi Penerimaan

Dokumentasi gambar diatas menunjukkan pelaksanaan pengorganisasian, kegiatan pengorganisasian dimulai dari membagikan informasi terkait proses rekrutmen atau penerimaan anggota organisasi dan proses wawancara yang dilakukan menggunakan aplikasi *zoom meeting*.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi serta studi dokumentasi diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tahapan pengorganisasian khususnya rekrutmen secara umum didasarkan pada minat terhadap olahraga *e-sport*. Kualifikasi yang dibutuhkan antara lain : latar belakang dan minat terhadap jenis *e-sport*.

c. Tahapan Penggerakan

Tahapan penggerakan di Organisasi Olahraga UNY *E-sports Community* dilaksanakan melalui agenda rapat kerja. Segala komunikasi, diskusi serta koordinasi selama ini dilaksanakan melalui kegiatan tersebut. Proses tersebut sesuai dengan hasil wawancara kepada ketua dan sekretaris organisasi yang menyatakan bahwa;

“Dalam tahapan penggerakan di UNY *E-sports Community*, kami akan membutuhkan kolaborasi di dalam kegiatan organisasi sehingga antar pengurus yang sudah ditentukan pada struktur organisasi akan tercipta komunikasi dan koordinasi.” (CW/I/KT/FA/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)

“Kami menggerakkan pengurus-pengurus menggunakan rapat kerja yang agendanya itu membahas acara yang akan dilaksanakan. Selama ini juga mengkomunikasikan kerja di organisasi masih menggunakan rapat rutin itu.” (CW/III/SK/ES/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)

Pelaksanaan penggerakan di Organisasi Olahraga UNY *E-sports Community* selama pandemi Covid-19 mengalami penurunan, sebagaimana hasil observasi yang menunjukkan bahwa;

“Pelaksanaan tahapan *actuating* selama pandemi covid-19, aktivitas organisasi juga ikut menurun.” (CL/I/22-03-2022/LAMP.2/Hal.)

Hasil studi dokumentasi juga menunjukkan gambaran proses penggerakan pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 5 Kegiatan Divisi PUBGM



Gambar 4. 6 Kegiatan Divisi MLBB

Gambaran diatas menunjukkan kegiatan pergerakan yang ada di Organisasi Olahraga UNY *E-sports Community* khususnya divisi PUBGM dan MLBB. Gambar diatas menunjukkan bahwa di Organisasi Olahraga UNY *E-sports Community* khususnya tahap pergerakan dilakukan perdivisi sesuai dengan jenis bidang *e-sport* masing-masing. Pergerakan dilaksanakan secara internal dengan skema *fun macth*.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pergerakan di organisasi olahraga UNY *e-sports Community* dilaksanakan melalui kegiatan rapat kerja untuk membahas kegiatan atau acara yang akan dilaksanakan. Komunikasi dan koordinasi antar pengurus sejauh ini dilakukan melalui agenda rapat kerja.

d. Tahapan Pengawasan

Pengawasan menjadi salah satu faktor penting dalam sebuah manajemen organisasi. Iswandir (2014) menyatakan bahwa tahapan proses pengawasan biasanya terdiri paling sedikit terbagi menjadi 5 tahap, antara lain ; penetapan standar pelaksanaan, penentuan pengukuran pelaksanaan kegiatan, pengukuran pelaksanaan kegiatan, perbandingan pelaksanaan dengan standar evaluasi serta pengambilan tindakan koreksi bila diperlukan.

Pelaksanaan di Organisasi Olahraga UNY *E-sport Community* terfokus pada langkah-langkah sebelum melakukan kegiatan, sebagaimana hasil wawancara dengan ketua organisasi yang menyatakan bahwa:

“Dalam tahapan pengawasan kami lebih fokus pada langkah-langkah sebelum melaksanakan kegiatan organisasi di UNY *E-sports Community* dengan catatan bahwa indikator keberhasilan kami belum ditentukan secara spesifik. Hanya saja kami melakukan evaluasi secara keseluruhan terkait jalannya kegiatan yang diselenggarakan” (CW/I/KT/FA/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)

Pengawasan di organisasi olahraga UNY *E-Sports Community* dilaksanakan dengan cara mengecek progres kegiatan yang sudah direncanakan dan atau persiapan realisasi kegiatan melalui grup *whatsapp*. Proses pengawasan ini sesuai dengan hasil wawancara dengan salah satu pengurus yang menyatakan bahwa;

“...Kalau pengawasannya baik, bagus, karena ketuanya “FA” itu selalu mengecek pengurus lainya sudah sampai mana, jadi menurut saya baik cukup baik.” (CW/VI/PR/RO/31-03-2022/Lamp.3/Hal.)

“Pada saat ketua memberikan informasi terkait draft program kerja kami diberikan *deadline* untuk menyusun hingga program kerja itu selesai. Bentuk pengawasannya dalam 1 minggu kami selalu dipantau prosesnya di grup *Whatsapp* dan ketua tidak lupa mengingatkan kepada kami agar kesulitan apa pun bisa dikonsultasikan.” (CW/IV/MLBB/MU/25-03-2022/Lamp.3/Hal.)

Tahap pengawasan dilaksanakan melalui kegiatan rapat internal yang dilaksanakan setelah selesai kegiatan atau event. Pernyataan diatas senada dengan hasil observasi lapangan, yang menyatakan bahwa:

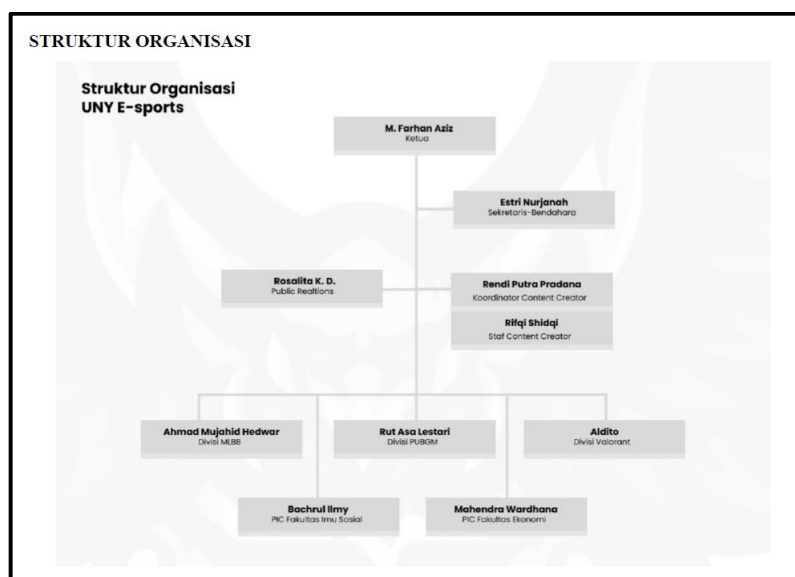
“Pengawasan kepada pengurus-pengurus UNY *E-sports Community* cukup dengan mengadakan rapat untuk mendapat komunikasi dua arah antara ketua. Kegiatan evaluasi dilaksanakan secara internal setelah mengadakan event-event dan sifatnya masih lemah yang dianggap sekadarnya.” (CL/II/31-03-2022/LAMP.2/Hal.)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas dapat disimpulkan bahwa Pengawasan dilakukan melalui bentuk komunikasi dua arah, implementasi pengawasan ini dilakukan melalui grup *whatsapp* dan terkadang melalui komunikasi secara personal. Tahapan pengawasan di organisasi UNY *E-sports*

community dilaksanakan secara internal setelah berlangsungnya event atau kegiatan.

Berdasarkan uraian diatas terkait tahapan POAC yang dilakukan di oleh UNY *E-sports Community*, menunjukkan serangkaian proses yang ditempuh guna mencapai visi atau tujuan organisasi. Serangkaian proses yang dilakukan UNY *E-sports Community* didasarkan pada visi organisasi yang telah ditetapkan, serangkaian proses tersebut menghasilkan *output* berupa program kerja maupun kegiatan-kegiatan yang relevan dengan tujuan organisasi ini dibentuk. Serangkaian proses tersebut juga dapat dianggap sebagai sebuah manajemen startegi olahraga yang dilakukan oleh UNY *E-sports Community*, pernyataan ini didasarkan pada pandangan Bratianu dalam Marcu & Buhas (2014) yang menjelaskan bahwa manajemen strategis adalah proses yang kompleks, diproyeksikan dan direalisasikan menurut organisasi kekhususan.

3. Bentuk Struktur Organisasi UNY *E-Sports Community*



Gambar 4. 7 Struktur Organisasi UNY *E-sports Community*

Struktur organisasi olahraga UNY *E-sports Community* terdiri dari ketua organisasi, sekretaris sekaligus bendahara, *public relation*, *coordinator content creator*, *staff content creator*, divisi MLBB, divisi PUBGM, divisi Valorant, PIC Fakultas Ilmu Sosial dan PIC Fakultas Ekonomi. Struktur organisasi olahraga UNY *E-sports Community* memiliki garis tanggung jawab vertikal, sekretaris, bendahara serta divisi-divisi mempertanggungjawabkan program kerjanya kepada ketua.

Berdasarkan wawancara menunjukkan bahwa bentuk struktur organisasi olahraga UNY *E-sports Community* terdiri dari ketua organisasi, sekretaris sekaligus bendahara serta pengurus perdivisi. Pembagian peran dan tugas anggota berdasarkan minat pada bidang *e-sport* dan latar belakang yang dimiliki anggota. Pernyataan ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada ketua organisasi yang menyatakan,

“Mungkin untuk struktur organisasi saat ini di atas ada Pembina kami ya, karena masih dalam tahap mengembangkan budaya struktur organisasi ke para pengurus. Lalu, ada ketua kemudian di bawahnya itu sudah masing-masing divisi.” (CW/I/KT/FA/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)

Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan hasil wawancara yang dilakukan kepada pembina dan sekretaris, yang menyatakan bahwa;

“Bentuk struktur organisasinya mereka sudah dibentuk, ada ketuanya, ada sekretarisnya dan ada koridor-koridor pengurus yang telah diisi juga. Itu lah mereka bisa dibilang sudah cukup sistematis dalam hal berorganisasi.” (CW/II/PB/FD/31-03-2022/Lamp.3/Hal.)

“Sekarang ini bagan struktur organisasi kami terdiri dari yang paling atas ke bawah ada ketua – sekretaris & bendahara – pengurus divisi-divisi. Di struktur organisasi itu belum ada wakil, dimana posisi wakil yang dibutuhkan sebetulnya

penting untuk mengurus hal-hal internal organisasi.” (CW/III/SK/ES/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)

Pemenuhan tanggung jawab serta pembagian peran di UNY *E-sports Community* didasarkan pada kemampuan serta penguasaan bidang tertentu yang dimiliki calon pengurus. Pernyataan ini senada dengan data hasil wawancara yang dilakukan kepada ketua organisasi, yang menyatakan bahwa:

“Kami menentukan pengurus di dalam struktur organisasi berdasarkan kemampuan atau penguasaan bidang yang cocok untuk peran tersebut. Contohnya, jika ada mahasiswa UNY yang mempunyai latar belakang, minat dan mempunyai keahlian yang menurut kami cukup menguasai dalam seputaran MLBB, tentu kami akan menempatkan mahasiswa itu untuk mengambil peran dan tanggungjawabnya menjadi pengurus di divisi MLBB dan tidak mungkin kami menemukannya di divisi PUBGM.” CW/I/KT/FA/17-02-2022/Lamp.3/Hal.

UNY *E-sports Community* merupakan organisasi non-formal yang termasuk kategori komunitas, pernyataan ini senada dengan pernyataan yang disampaikan oleh pembinan UNY *E-sports Community*, yang menyatakan bahwa:

“Jadi, kita harus memahami dulu 2 bentuk organisasi, ada organisasi formal dan non formal. Pada komunitas sendiri bisa dikatakan bahwa ini organisasi non formal. Bentuk struktur organisasinya mereka sudah dibentuk, ada ketuanya, ada sekretarisnya dan ada koridor-koridor pengurus yang telah diisi juga. Itu lah mereka bisa dibilang sudah cukup sistematis dalam hal berorganisasi.” CW/II/PB/FD/31-03-2022/Lamp.3/Hal.

Berdasarkan data tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk struktur organisasi olahraga UNY *E-sports Community* terdiri dari ketua, sekretaris sekaligus bendahara dan pengurus per divisi. Dasar pembagian peran dan pemenuhan tanggung jawab didasarkan pada minat serta kemampuan yang dimiliki calon pengurus. UNY *E-sports Community* merupakan sebuah organisasi non-formal yang termasuk dalam kategori komunitas.

4. Penerapan Gaya Kepemimpinan dan Peran Fungsi Organisasi UNY *E-sports Community*

Kepemimpinan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi jalannya sebuah organisasi serta tercapainya tujuan organisasi. Gaya kepemimpinan merupakan suatu cara atau suatu pola perilaku yang digunakan seorang pemimpin dalam mengatur organisasi. Kepemimpinan organisasi menekankan pada pengembangan keterampilan dan kemampuan kepemimpinan yang relevan di seluruh organisasi. Artinya potensi individu untuk menghadapi masa-masa sulit di industri dan masih tumbuh selama masa itu.

a. Gaya Kepemimpinan

Gaya kepemimpinan yang diterapkan ketua organisasi olahraga UNY *E-sports Community* ialah *ethical leadership*, hal ini berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada pembina, sekretaris dan pengurus divisi Valorant, yang menyatakan bahwa:

“Kalau dari saya mungkin *Ethical Leadership*.” (CW/VIII/VALO/AL/17-05-2022/Lamp.3/Hal.)

“Kalau dari saya lihat “FA” ini cenderung dengan gaya kepemimpinan *Ethical Leadership*. Karena, dia berupaya untuk merangkul dan mendukung pengurus-pengurusnya.” (CW/II/PB/FD/31-03-2022/Lamp.3/Hal.)

“Menurut pandangan saya, “FA” lebih condong ke gaya kepemimpinan *Ethical Leadership*. Karena, saya lebih menyoroti “FA” terhadap keputusan-keputusan yang sering diambilnya di dalam kegiatan organisasi.” (CW/III/SK/ES/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)

b. Peran Fungsi Kepemimpinan Organisasi

Berdasarkan data hasil wawancara terkait peran fungsi kepemimpinan di Organisasi Olahraga UNY *E-Sport Community* diketahui bahwa, secara umum ketua organisasi memiliki peran menyelesaikan kendala dan permasalahan yang

dialami. Pernyataan ini senada dengan hasil wawancara dengan ketua organisasi yang menyatakan bahwa;

“Secara garis besar peran fungsi saya sebagai pemimpin dapat menyelesaikan kendala-kendala tersebut dengan mengutamakan prinsip manajemen waktu, mengkonduksifkan lingkungan kerja supaya kendala ketergantungan keputusan tidak terulang lagi dan menjadi perantara antara manajemen puncak dan kelompok kerja.” (CW/I/KT/FA/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)

Pernyataan diatas juga dikuatkan dengan data hasil wawancara dengan pengurus divisi PUBGM dan pengurus divisi Valorant yang menyatakan bahwa;

“Mungkin integrasinya ya, sama menjadi konselor yang baik terus menciptakan lingkungan kerja yang kondusif kalau menurut saya.” CW/V/PUBGM/RU/28-05-2022/Lamp.3/Hal.

“Kalau saya itu kebanyakan di perantaranya, kalau ada *problem* sama keputusannya gampang, yang mengkomunikasikan itu mengintegrasikan, nanti ada rasa disatuin sama yang lain juga, jadi gampang kalau ada masalah. Masa depan program kerja itu mengkomunikasikan kebijakan, jadi nanti tahu apa yang dilaksanakan jadi mudah juga buat temen-temen yang lain.” CW/VIII/VALO/AL/17-05-2022/Lamp.3/Hal.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa peran fungsi ketua Organisasi Olahraga UNY *E-sports Community* berperan menjadi konselor yang tepat serta mampu menjadi perantara antar manajemen puncak dan kelompok kerja yang baik, hal ini ditunjukkan dengan penyelesaian permasalahan yang terjadi. Data wawancara menunjukkan bahwa ketua organisasi mampu menerapkan fungsi sebagai konselor yang tepat saat mengatasi kendala serta permasalahan yang terjadi. Ketua organisasi juga mampu memosisikan sebagai perantara antar manajemen dengan cara mengkomunikasikan kebijakan yang ada.

c. Kontribusi Ketua Organisasi

Ketua organisasi olahraga UNY *E-sports Community* memberikan kontribusi baik secara eksternal dan internal. Hal tersebut disampaikan oleh sekretaris organisasi yang menyatakan bahwa;

“Kontribusinya yang kami rasakan bahwa pengaruh “FA” untuk mengenalkan UNY *E-sports Community* ke lingkungan eksternal organisasi contohnya seperti mempublikasikan prestasi kami ke dalam *website* kampus itu masuk di mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi. “FA” juga menjadi konselor yang tepat karena memberikan konseling di tiap masalah yang dihadapi pengurus divisi. Terakhir, mengembangkan iklim kerjasama karena menjauhkan ketidakseimbangan di dalam internal organisasi.” (CW/III/SK/ES/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)

Pernyataan tersebut juga sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada PIC Fakultas Ilmu Sosial dan *Public Relation* yang menyatakan bahwa;

“Manajemen waktu, kalau udah ditetapkan “FA” pasti dilakuin. Bekerja sebagai konselor, sudah bisa meredakan situasi, seperti misalkan ada kendala, “FA” pasti cari solus terus menjadi perantara, jadi dia seperti perantara gitu, semisal saya malu tanya ke PIC yang lain, nanti “FA” yang nanyain.” (CW/IX/BA/PFIS/18-05-2022/Lamp.3/Hal.)

“Menurut saya itu mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, karena kalau integrasi itu lebih disiplin jadi kalau udah disiplin, sudah tahu tugas kita apa tanggung jawab kita apa, nanti kita jadi bisa nge- *handel* pengurus lainnya, terus kesadaran berorganisasinya lebih baik lagi. Yang kedua itu penggunaan kekuasaan, jadi ketua itu punya hak dan otoritas harusnya pengurus tahu kalau ketua itu juga bisa memerintah kalau kita harus ikut ini misalnya rapat atau kegiatan lainnya. Kalau manajemen waktu itu semisal sudah tahu kedepannya repot kita harus punya rencana atau antisipasi.” (CW/VI/PR/RO/31-03-2022/Lamp.3/Hal.)

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa ketua organisasi olahraga *UNY E-Sport Community* memiliki kontribusi mengintegrasikan anggota dan tuuan orgnasisasi. Kontribusi lain yang diberikan ketua organisasi adalah terciptanya lingkungan kerja yang kondusif serta mampu

memposisikan diri dan bekerja sebagai konselor yang tepat, sehingga mampu menyelesaikan setiap permasalahan dan hambatan yang ada.

d. Dampak Gaya Kepemimpinan

Setiap pola perilaku yang diterapkan oleh seorang ketua dalam mengatur suatu organisasi tentunya memiliki dampak bagi organisasi tersebut. Gaya kepemimpinan yang tepat bisa menimbulkan dampak positif bagi organisasi, begitupun sebaliknya.

Gaya kepemimpinan di Organisasi Olahraga UNY *E-sports Community* berdasarkan data hasil wawancara menunjukkan dampak yang positif. *Public relation* Organisasi Olahraga UNY *E-sports Community* menyatakan bahwa;

“Dampaknya itu kita jadi lebih bertanggungjawab pada *jobdesc* masing-masing sama menjadi setiap pengurus menjadi lebih berkembang.” (CW/VI/PR/RO/31-03-2022/Lamp.3/Hal.)

Pernyataan tersebut juga dikuat oleh pengurus divisi MLBB serta sekretaris organisasi yang menyatakan bahwa;

“Dampak yang kami rasakan selama dipimpin oleh ketua adalah kami diberikan kebebasan dalam menggagas ide-ide yang bagus untuk kelangsungan organisasi dan kami disadarkan akan wawasan-wawasan baru di dunia e-sports itu sendiri. Ketua pun membuka ruang yang lebar untuk para pengurus untuk memaksimalkan kesempatannya dalam pengembangan diri.” CW/IV/MLBB/MU/25-03-2022/Lamp.3/Hal.

“Dampak yang kami rasakan dari gaya kepemimpinan itu adalah keputusan yang baik dari “FA” menghadirkan semangat baru di lingkungan organisasi ini.” (CW/III/SK/ES/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa gaya kepemimpinan ketua organisasi *UNY E-sports Community* berdampak positif pada

tumbuhnya semangat para pengurus di lingkup organisasi serta rasa tanggung jawab terhadap *jobdesc* masing-masing anggota.

B. Pembahasan dan Temuan

Pada sub bab ini dibahas temuan penelitian di lapangan berdasarkan perspektif teori yang relevan sebagaimana keterkaitan yang ada sebagai penguat,pelemah, atau bahkan memunculkan teori dan konsep baru. Pembahasan pada sub bab ini sesuai dengan rumusan permasalahan penelitian, yaitu : 1) Bagaimana implementasi fungsi manajemen organisasi olahraga yang dilakukan oleh UNY *E-sports Community*?; 2) Bagaimana bentuk struktur organisasi yang diterapkan oleh UNY *E-sports Community* sebagai organisasi olahraga?; 3)Bagaimana penerapan gaya dan fungsi kepemimpinan organisasi olahraga pada UNY *E-sports Community*?. Berikut uraian rumusan masalah penelitian berdasarkan perspektif teori yang digunakan peneliti.

1. Implementasi fungsi manajemen organisasi olahraga oleh UNY *E-sports Community*

Implementasi fungsi manajemen organisasi olahraga UNY *E-sports Community* meliputi perencanaan, pengorganisasian, penggerakan serta pengawasan. Tahap perencanaan di organisasi UNY *E-sports Community* bergantung pada program kerja yang disusun perdivisi, realisasi kegiatan ini diselenggarakan melalui agenda rapat kerja yang nantinya membahas terkait ide-ide kegiatan serta konsep kegiatan secara mendalam. Sebelum melakukan perencanaan pengurus di organisasi olahraga UNY *E-sports Community* akan melakukan observasi dan monitoring ide-ide yang akan diprogramkan. Tahapan ini

bertujuan agar program kegiatan serta realisasi kegiatan sesuai dengan tujuan organisasi olahraga UNY *E-sports Community*.

Berdasarkan proses perencanaan di organisasi olahraga UNY *E-sports Community* maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tahap perencanaan melalui serangkaian proses sistematis guna menghasilkan perencanaan yang tepat. Sebagaimana Webber dalam Hudalah & Sujarto (2016) menyatakan juga bahwa proses perencanaan dapat dimaknai sebagai suatu rangkaian kegiatan berpikir yang berkesinambungan dan rasional untuk memecahkan suatu masalah atau mencapai tujuan tertentu di masa depan secara sistematis.

Tahap pengorganisasian di organisasi olahraga UNY *E-sports Community* diawali kegiatan rekrutmen terlebih dahulu, tahap rekrutmen secara umum didasarkan pada minat terhadap olahraga *e-sport*. Setelah melalui tahapan rekrutmen pengurus akan melakukan penempatan berdasarkan latar belakang calon pengurus serta minat terhadap bidang *e-sport*. Penempatan dan pembagian tanggungjawab didasarkan kecocokan kualifikasi calon pengurus dengan kebutuhan divisi yang ada. Berdasarkan proses tersebut maka dapat disimpulkan bahwa proses ini termasuk dalam *grouping of activities* sebagaimana dikutip dari economics discussion yang membagi tahap pengorganisasian menjadi 6 (enam) bagian.

Tahap penggerakan di organisasi olahraga UNY *E-sports Community* dilaksanakan melalui kegiatan rapat kerja untuk membahas kegiatan atau acara yang akan dilaksanakan. Komunikasi dan koordinasi antar pengurus sejauh ini

dilakukan melalui agenda rapat kerja. Kegiatan ini bertujuan agar tercipta kerjasama antar pengurus sehingga pencapaian tujuan organisasi dapat berjalan secara optimal dan efisien. Berdasarkan hasil tersebut senada dengan Akbar et al (2021) menyatakan bahwa melakukan tindakan menggerakkan seluruh anggota organisasi untuk mencapai tujuan sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan. Dalam penggerakan (*actuating*) dilakukan sinkronisasi semua kegiatan dan penciptaan kerjasama dari seluruh lini, sehingga tujuan organisasi dapat dicapai dengan lancar dan efisien.

Tahap pengawasan di organisasi olahraga UNY *E-sports Community* memfokuskan pada langkah-langkah pra kegiatan dan evaluasi keseluruhan terkait proses jalannya kegiatan. Pada tahapan ini, pengawasan dilakukan melalui grup *whatsapp* dan secara perorangan dengan menanyakan progres dari setiap program kerja yang telah direncanakan. Kegiatan pengawasan sejauh ini dilakukan secara internal setelah selesai kegiatan atau event. Fakta lapangan tersebut senada dengan salah tahap proses pengawasan menurut Iswandi (2014) yakni pengukuran pelaksanaan kegiatan secara berulang dan terus menerus.

Paparan diatas terkait fungsi manajemen, dalam hal ini POAC (*Planning, Organizing, Actuating and Controlling*) dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap tahapan POAC yang ada di organisasi olahraga UNY *E-sports Community* berjalan dengan baik dan berorientasi pada pencapaian tujuan organisasi dengan pengoptimalan setiap divisi yang dan sumberdaya manusia yang tersedia. Fakta lapangan ini senada dengan pandangan (Terry, 2011) yang menyatakan bahwa proses dalam manajemen tersebut terdiri dari perencanaan, pengorganisasian,

penggerak dan pengendalian yang dilakukan untuk menentukan dan mencapai tujuan dengan menggunakan manusia dan sumber daya lainnya.

Beberapa aspek implementasi fungsi manajemen UNY *E-sports Community* khususnya aspek pengorganisasian dan penggerakan masih perlu ditinjau dan dioptimalisasi kembali. Tahap pengorganisasian yang dilakukan belum sepenuhnya optimal, ini ditandai dengan adanya rangkap jabatan yang dikarenakan kekurangan SDM yang tersedia serta kualifikasi penentuan tanggung jawab belum memiliki standar atau parameter yang jelas dan spesifik. Tahapan penggerakan juga masih sebatas melalui agenda rapat kerja untuk membahas dan melaksanakan program kerja. Komunikasi yang terjalin pada periode saat ini diluar agenda rapat kerja dilaksanakan secara *online* melalui *whatsapp*, *discord* dan *zoom*.

Pengurus UNY *E-sports Community* baru melakukan komunikasi secara langsung disaat agenda rapat kerja. Bentuk komunikasi tersebut dirasa belum efektif, ini ditandai dengan kendala yang dialami pengurus terkait *feedback* dari ketua organisasi. Kendala komunikasi tersebut juga menyebabkan motivasi dan tanggung jawab pengurus dalam menjalankan tugasnya menjadi kurang optimal, hal ini ditandai dengan keterlambatan penyelesaian tugas yang diberikan.

Aspek manajemen strategi olahraga yang dilakukan UNY *E-sport Community* juga dapat dikatakan cukup baik, pernyataan ini didasarkan pada bagaimana proses implementasi POAC yang dilakukan selama ini. Meskipun dalam beberapa aspek POAC masih menunjukkan beberapa hal yang perlu dioptimalisasi kembali namun kompleksitas dari serangkaian proses tersebut sudah dianggap sebagai sebuah

manajemen strategi olahraga yang cukup baik, dikarenakan mampu menghasilkan *output* berupa program kerja dan kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan visi atau tujuan UNY *E-sports Community* dibentuk.

2. Bentuk struktur organisasi yang diterapkan di UNY *E-sports Community*

UNY E-sports Community merupakan sebuah organisasi yang termasuk dalam kategori komunitas. Kategorisasi ini sesuai dengan pandangan dari Ruihley & Li (2021) yang menyatakan bahwa mengkategorikan organisasi olahraga dapat berbasis komunitas atau lokal, antar sekolah, antar perguruan tinggi, sistem klub, olahraga profesional, dan olahraga berbasis Olimpiade/Paralimpiade. Ruihley & Li (2021) menjelaskan bahwa komunitas organisasi olahraga biasanya bersifat nirlaba, organisasi sukarela yang menyediakan banyak rekreasi dan peluang olahraga kompetitif yang dinikmati dalam komunitas.

Pandangan tersebut relevan dengan dasar terbentuknya UNY *E-sports Community* serta salah satu point pertimbangan pada kegiatan *open recruitmen* yang selama ini dilakukan. Dasar terbentuknya UNY *E-sports Community* adalah kesamaan yang dimiliki oleh pengurus organisasi tersebut yakni ketertarikan dan minat pada bidang *E-sports*. Salah satu poin pertimbangan yang digunakan pengurus dalam melakukan seleksi calon anggota maupun calon pengurus baru UNY *E-sports Community* adalah ketertarikan kandidat terhadap bidang *E-sports*.

Bentuk struktur organisasi yang digunakan di organisasi olahraga UNY *E-sports Community* sudah sesuai dengan pandangan Robbins dalam Ugboombe & Dirisu (2011) menyatakan bahwa struktur organisasi memiliki dimensi yang

diidentifikasi sebagai kompleksitas, formalisasi dan sentralisasi. Dimensi kompleksitas terlihat dari terpenuhinya struktur organisasi yang ada. Kompleksitas juga terlihat dari adanya bagian-bagian seperti bagian *public relation* yang bertugas membuat perencanaan pengenalan organisasi baik secara internal maupun eksternal, *content creator* yang bertugas membuat konten di media social terkait kegiatan UNY *E-sports Community*, PIC (*personal incharge*) yang bertugas bertanggung jawab terhadap pemberdayaan minat dan atusias mahasiswa dilingkungan fakultas, serta divisi-divisi yang ada seperti Valorant, PUBGM dan MLBB.

Dimensi sentralisasi atau pemusatan wewenang pada bentuk struktur yang digunakan UNY *E-sports Community* ditunjukkan dengan bentuk garis koordinasi yang bemuara pada ketua organisasi. Garis koordinasi ini menunjukkan bahwa dalam menjalankan tugasnya, ketua organisasi dibantu oleh sekretaris dan bendahara yang masing-masing memiliki kewenangan tertentu berdasarkan kedudukannya. Kedudukan bendahara dan sekretaris juga menunjukkan aspek pemenuhan tanggungjawab dan pembagian peran dalam sebuah organisasi, dimana masing-masing posisi atau kedudukan memiliki peran dan tanggungjawabnya masing-masing. Pembagian peran dan tanggungjawab ini didasarkan pada kemampuan dan penguasaan bidang tertentu yang dimiliki pengurus. Meskipun demikian pengambil keputusan akhir organisasi tetap pada ketua organisasi yang memiliki posisi puncak pada rantai komando.

Kedudukan sejajar antar divisi yang ada di struktur UNY *E-sports Community* menunjukkan tingkat diferensiasi horizontal yang didasarkan pada tugas masing-masing unsur dalam organisasi. Diferensiasi vertikal ditunjukkan dengan adanya

tingkatan unsur yang berjenjang, namun pada aspek diferensiasi vertikal masih ditemukan ketidaksesuaian dikarenakan adanya rangkap jabatan yang terjadi yakni sekretaris merangkap menjadi bendahara organisasi. Berdasarkan data yang diperoleh, adanya rangkap jabatan ini dikarenakan kurangnya SDM (Sumber Daya Manusia) yang tergabung dalam *UNY E-sports Community*.

Dimensi formalisasi ditunjukkan dengan adanya norma-norma perilaku yang diterapkan di organisasi olahraga *UNY E-sports Community*. Data wawancara menunjukkan norma-norma yang diterapkan di *UNY E-sports Community* masih dalam bentuk verbal belum dalam aturan tertulis. Bentuk struktur organisasi yang ada sudah menunjukkan dimensi sentralisasi yang ditandai dengan segala keputusan terdapat pada ketua organisasi.

Bentuk struktur organisasi yang digunakan oleh *UNY E-sports Community* termasuk dalam kategori bentuk struktur birokrasi. Bentuk struktur tersebut sesuai dengan salah satu pandangan Hoyer (2015) yang menyatakan struktur ini (birokratis) berupaya untuk membakukan operasi organisasi untuk memaksimalkan koordinasi dan kontrol terhadap staf serta kegiatan. Lebih jelasnya, ketika sebuah organisasi berada pada perkembangan ukuran untuk meningkatkan jumlah lokasi untuk memberikan layanan atau mendiversifikasi jangkauan kegiatannya maka akan semakin besar kemungkinan untuk mencerminkan beberapa elemen birokratisasi.

3. Penerapan gaya dan fungsi kepemimpinan pada *UNY E-sports Community*

Berdasarkan fakta lapangan terkait gaya kepemimpinan di organisasi olahraga *UNY E-sports Community* diketahui bahwa gaya kepemimpinan yang diterapkan

ketua organisasi adalah *ethical leadership*. Ketua organisasi olahraga UNY *E-Sport Community* memiliki peran menjadi konselor yang tepat serta mampu menjadi perantara antar manajemen puncak dan kelompok kerja yang baik, hal ini ditunjukkan dengan penyelesaian permasalahan yang terjadi. Pernyataan ini senada dengan pandangan Amin, Durmaz & Demir (2021) terkait *ethical leadership* yang menyatakan bahwa jenis kepemimpinan ini didasarkan pada teori moralitas dan memilih yang benar daripada yang salah. Ini berusaha untuk membuat perubahan yang memiliki pengaruh positif pada pengikut.

Berdasarkan fakta lapangan terkait peran fungsi kepemimpinan, ketua organisasi olahraga UNY *E-sports Community* berperan menjadi konselor yang tepat serta mampu menjadi perantara antar manajemen puncak dan kelompok kerja yang baik, hal ini ditunjukkan dengan penyelesaian permasalahan yang terjadi. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa ketua organisasi mampu menerapkan fungsi sebagai konselor yang tepat saat mengatasi kendala serta permasalahan yang terjadi. Ketua organisasi juga mampu memposisikan sebagai perantara antar manajemen dengan cara mengkomunikasikan kebijakan yang ada. Fakta ini senada dengan pernyataan *economics discussion* yang menyatakan bahwa salah satu fungsi kepemimpinan ialah konselor yang tepat dan menjadi perantara yang baik antar manajemen. Indikator kedua fungsi ini dilihat dari peran ketua yang mampu menyelesaikan permasalahan dan kendala yang terjadi serta mampu memposisikan diri sebagai penghubung antar manajemen.

Meski komunikasi yang berjalan belum efektif tetapi tidak menghambat ketua dalam memberikan peran positif pada organisasi. Gaya kepemimpinan yang

diterapkan ketua organisasi secara langsung berkontribusi pada hal integrasi anggota dan tujuan organisasi. Kontribusi lain yang diberikan ketua organisasi adalah terciptanya lingkungan kerja yang kondusif serta mampu memposisikan diri dan bekerja sebagai konselor yang tepat, sehingga mampu menyelesaikan setiap permasalahan dan hambatan yang ada.

Peran dan kontribusi yang diberikan ketua organisasi olahraga UNY *E-sports Community* berdampak positif pada tumbuhnya antusiasme para pengurus di lingkup organisasi meskipun dalam pemenuhan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan belum sepenuhnya dilaksanakan secara maksimal.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini berjalan tentunya tidak lepas dari adanya beberapa kendala dan keterbatasan yang peneliti alami selama melakukan penelitian. Kendala dan keterbatasan penelitian yang terjadi antara lain, waktu pelaksanaan pengambilan data, kesiapan narasumber penelitian serta kurangnya kecukupan data yang tersedia. Kendala dan keterbatasan yang dialami peneliti menyebabkan komunikasi yang terjalin kurang efektif, hal ini dikarenakan narasumber penelitian berada di luar wilayah penelitian sehingga peneliti perlu menyesuaikan waktu luang yang dimiliki narasumber melalui media aplikasi *meeting online Zoom*. Sedangkan dalam mengambil data wawancara diperlukan waktu yang cukup banyak dan semaksimal mungkin, namun narasumber yang memiliki jadwal yang padat seperti kuliah daring dan mengerjakan tugas kuliah maka peneliti telah mengupayakan dalam jalannya pengambilan data penelitian.

Selain itu, tidak semua pelaksanaan program kerja di UNY *E-sports Community* dapat diamati secara langsung oleh peneliti. Beberapa kegiatan juga sudah terlaksana sebelum penelitian ini berjalan, sehingga peneliti hanya bisa mengumpulkan informasi melalui kegiatan wawancara dan didukung dokumentasi berupa foto/video/bukti fisik lain yang tersedia. Bahkan dalam beberapa hal, masih ada program yang belum sempat terlaksana. Ada pun kendala-kendala tersebut memberikan dampak bagi peneliti yang harus lebih bersabar dalam menjalankan pengambilan data penelitian.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis fakta dilapangan dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya serta didasarkan pada focus rumusan masalah dalam digunakan, maka didapatkan beberapa kesimpulan, antara lain ;

1. Implementasi fungsi manajemen di UNY *E-sports Community* khususnya POAC sudah berjalan dengan baik, meskipun pada aspek pengorganisasian dan penggerakan masih perlu dioptimalisasi dan ditinjau kembali. Implementasi kedua aspek tersebut masih terkendala bentuk komunikasi yang kurang efektif, penentuan posisi dan tanggungjawab yang belum memiliki standar jelas serta cara penggerakan yang digunakan ketua masih belum bisa memaksimalkan kinerja para anggota. Kendala-kendala yang terjadi tidak terlalu memengaruhi jalannya organisasi, bentuk manajerial yang terapkan sudah mampu membantu dalam mencapai tujuan organisasi. Kompleksitas yang terjadi dalam proses implementasi POAC merupakan bagian dari manajemen strategi olahraga yang dilakukan oleh UNY *E-sports Community*.
2. Bentuk struktur organisasi yang digunakan UNY *E-sports Community* termasuk dalam kategori bentuk struktur birokrasi, dimensi formaliasasi diwujudkan dengan norma-norma yang berlaku meskipun masih dalam bentuk verbal belum dalam bentuk norma atau aturan tertulis. Dimensi sentralisasi, kompleksitas dan formalisasi sudah terlihat dalam bentuk struktur yang digunakan, walaupun pada dimensi kompleksitas khususnya aspek diferensiasi vertikal masih

terdapat rangkap jabatan. Keadaan ini secara langsung membuat rancu struktur yang ada, karena terdapat dua tanggungjawab yang diemban oleh satu orang. UNY *E-sports Community* merupakan organisasi non-formal yang berbentuk komunitas.

3. Penerapan gaya kepemimpinan dan fungsi kepemimpinan di UNY *E-sports Community* berpengaruh pada jalannya organisasi UNY *E-sports Community*. Secara keseluruhan gaya kepemimpinan yang diterapkan ketua organisasi lebih dominan pada tipe *ethical leadership*, hal ini diwujudkan dengan cara ketua dalam memanagerial organisasi dengan memposisikan diri sebagai konselor yang baik dan mampu menjadi perantara antar manajemen. Gaya kepemimpinan yang digunakan ketua tentunya mempengaruhi jalannya implementasi fungsi kepemimpinan, meskipun terdapat beberapa kendala akan tetapi fungsi manajerial UNY *E-sports Community* masih dapat berjalan dengan baik. Gaya kepemimpinan yang diterapkan juga berkontribusi positif pada tumbuhnya antusiasme para pengurus di lingkup organisasi, kegiatan-kegiatan yang sudah terlaksanakan menunjukkan hasil dari manajerial yang diterapkan.

B. Implikasi

Implikasi merupakan akibat yang terjadi atas ada tidak keterlibatan suatu objek dari sebuah perlakuan. Implikasi pada penelitian diperlukan untuk melihat adanya keterkaitan hasil penelitian berdasarkan teori, manajerial, maupun metodologi. Berdasarkan penelitian dan kesimpulan diperoleh informasi mengenai bentuk pengimplementasi fungsi manajemen di UNY *E-sports Community*. Penentuan dan

pemilihan bentuk struktur organisasi yang digunakan serta gaya kepemimpinan yang digunakan dan kontribusi yang diberikan. Temuan-temuan informasi tersebut mampu menjadi rujukan sesuai teori konsep teori Gonzales (2014:11) yang mengungkapkan bahwa manajemen adalah tentang standarisasi, berupa prosedur untuk mendapatkan keuntungan maksimum dari organisasi; yaitu, mengeksploitasi SDM dan fisik yang tersedia untuk memaksimalkan tujuan.

Gaya kepemimpinan yang digunakan ketua serta implementasi fungsi kepemimpinan yang telah diterapkan mampu memberikan kontribusi positif baik secara internal maupun eksternal. Implementasi fungsi manajemen juga tidak terlepas dari dukungan peran yang diberikan para pengurus yang turut membantu dalam menjalankan serta mengembangkan organisasi sesuai tugas dan tanggungjawabnya masing-masing. Mempertimbangkan urgensi manajerial organisasi maka penelitian ini berimplikasi pada proses manajemen khususnya penerapan fungsi manajemen di *UNY E-sports Community*. Hal ini menunjukkan perlunya standarisasi dalam penentuan peran dan tanggungjawab serta proses penggerakan. Standarisasi ini didasarkan pada kebutuhan implementasi fungsi manajemen organisasi.

C. Saran

Merujuk pada kesimpulan dan implikasi penelitian, maka saran yang dapat diajukan berdasarkan hal tersebut antara lain :

1. Perlu standar khusus yang mengatur pembagian peran dan tanggung jawab.

Standar ini bertujuan agar dalam penentuan tugas organisasi menjadi lebih jelas

dan spesifik serta membantu memperjelas deskripsi pekerjaan dalam divisi-divisi yang di dalam struktur organisasi UNY *E-sports Community*.

2. Dibuat aturan-aturan yang mencakup terkait prosedural baik secara administratif maupun non-administratif agar dalam proses pencapaian tujuan organisasi menjadi lebih efektif dan sistematis.
3. Mengoptimalisasi kembali langkah sebelum menghasilkan program-program kerja yang disusun supaya *output* yang diraih menjadi lebih baik dan direncanakan secara matang berdasarkan fungsi-fungsi manajemen olahraga.
4. Menjalin lebih baik terkait komunikasi dan koordinasi dalam menjalankan program kerja organisasi antar pengurus dengan ketua UNY *E-sports Community*.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, et al. (2021). Manajemen POAC pada Masa Pandemi Covid-19, Studi Kasus BDR di SMP Negeri 2 Praya Barat Daya. *Jurnal Kependidikan: Jurnal hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(1), PP: 167-175
- American Esports. (2021). Retrieved from <https://americanesports.net/blog/the-history-of-esports/>
- Amin, H. H. H., Durmaz, O., & Demir, S. (2021). Leadership Styles and Their Effects on Organizational Effectiveness. *Black Sea Journal of Management and Marketing*, 2(2), PP: 26-33
- Amiri, M., & Kulkami, V.V. (2015). Dimension of Management and Challenges of These Dimensions. *Review of Research Journal*, 4(12), PP: 1-12
- Badrudin. (2015). *DASAR - DASAR MANAJEMEN*. Bandung: Alfabeta
- Budur, T., & Poturak, M. (2020). Transformational leadership and its impact on customer satisfaction. Measuring mediating effects of organisational citizenship behaviours. *Middle East Journal of Management*, 8(1), 67-91.
- Bagian Informasi; Biro Akademik; Kemahasiswaan dan Informasi (BAKI). (2016). *Mengenal UNY Lebih Dekat* Yogyakarta: UNY Press
- Creswell, J. W. (2015). *30 Essential Skill for the Qualitative Researcher*. Thousand Oaks, CA: Sage
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 5 penyunt. Thousand Oaks, CA: SAGE
- Cunningham, et al. (2017). eSport: Construct specifications and implications for sport management. *Sport Management Review*, xx(xx), PP: xxx-xxx. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.11.002>
- Daft, R. L. (2013). *Understanding the Theory and Design of Organizations, 11th International Edition*. Canada: South-Western.
- Daswati. (2012). IMPLEMENTASI PERAN KEPEMIMPINAN DENGAN GAYA KEPEMIMPINAN MENUJU KESUKSESAN ORGANISASI. *Jurnal Acedemica Fisip UNTAD*, 4(1), PP: 783-798
- Doherty, A. (2013). Investing in sport management: The value of good theory. *Sport Management Review*, 16(1), PP: 5-11. DOI: 10.1016/j.smr.2011.12.006

- Economics Discussion. (2021). Retrieved from <https://www.economicdiscussion.net/management/organising-process/31967>
- Economics Discussion. (2021). Retrieved from <https://www.economicdiscussion.net/management/leadership/functions-of-leadership-14-major-functions-of-leadership/31588>
- Endraswara, Suwardi. 2012. Filsafat Sastra: Hakikat, Metodologi dan Teori. Yogyakarta: Layar Kata
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker B. J. (2017). eSport Management: Embracing eSport Education and Research Opportunities. *Sport Management Review*, xx(xx), PP: xxx-xxx. <http://dx.doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>
- González-Gómez, F., García-Rubio, M. A., & González-Martínez, J. (2014). *Beyond the public–private controversy in urban water management in Spain. Utilities Policy*, 31, 1–9. doi:10.1016/j.jup.2014.07.004
- Hamari, J., & Sjoblom, M. (2017). What is Esport and Why do People Watch it. *Internet Research*, 27(2), PP: 211-232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Harsuki. (2012). *Pengantar Manajemen Olahraga*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Hasfi, N., Luqman Y., Indrawati, S., & Manalu, S. (2014). Sejarah Perkembangan Internet sebagai Wadah Keberadaan Cyber Media. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hidayat, D. N., Sugiharto, & Soenyoto, T. (2020). Cirebon Gaming Esport Club Management. *Journal of Physical and Sports*, 9(1), PP: 39-43
- Hoye, et al. (2015). *Sport Management Principles and Applications*. Oxon: Routledge
- Hudalah, D. & Sujarto, Djoko. (2016). Modul 1 Perencanaan sebagai Suatu Proses. <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/4257>
- Iswandir. (2014). Dasar-Dasar Proses Penanganan Pengawasan Dalam Organisasi. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 1(1), PP: 68- 76
- Kautsar, A., Sumardiyanto, & Ruhayati, Y. (2018). Analisis Fungsi Manajemen Organisasi Olahraga, Studi Kualitatif pada Pengurus Daerah Ikatan Sport Seped Indonesia Jawa Barat. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 3(2), PP: 41-45
- Kinicki, A., & Williams, B. K. (2016). *Management: A practical introduction* (7th ed.). New York: McGraw-Hill Education

- Kurniawan, F. (2019). E-sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 15 (2), PP: 61-66
- Lismadiana. (2017). *Dasar-Dasar Manajemen Olahraga*. Yogyakarta: UNY Press
- Long, A., Drabicky, N., & Rhodes, H. (2018). *The Emergence of Esports & The Advertising Opportunities within The Ecosystem*. PMG
- Maleka, S. (2014). *Strategy Management and Strategic Planning Process*. South African Perspective
- Management Study Guide. (2021). Retrieved From <https://www.managementstudyguide.com/organizational-leadership.htm>
- Marcu, V. & Buhas, S. D. (2014). Sports Organizations – Management Science. *Procedia Social and Behaviour*, 117, PP: 678-682
- National University. (2021). Retrieved from <https://www.nu.edu/resources/management-101-understanding-organizational-leadership/>
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books
- Pangarso, et al. (2016). Analisis Struktur Organisasi Universitas Telkom. *Jurnal Terapan Manajemen dan Bisnis*, 2 (1), PP: 1-27
- Persada, Y. B. (2020). KAJIAN REFERENSI E-SPORT DALAM RANAH OLAHRAGA (Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahraga). *Skripsi*, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Semarang
- Poerwodarminto, W. (2006). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pourkiyani, M., Pourshahabi, V., & Farzan, F. (2014). Leadership Styles and Organizational Learning. *Journal of Applied Sciences Research*, 10(6), PP: 615-624
- Retar, I., Pišot, R., & Kolar, E. (2015). The definition of sports management. *Series: Physical Education and Sport*, 13(2), PP: 275-281. <http://casopisi.junis.ni.ac.rs/index.php/FUPhysEdSport/article/view/1128/987>
- Ruihley, B. J. & Li B. (2021). *An Introduction to Sport Organizations*. Iowa: Kendall Hunt Publishing Company
- Soedjatmiko. (2020). *Manajemen Olahraga Prinsip-Prinsip Praktis*. Semarang: Penerbit Fastindo

- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Terry, G. R. (2011). *Prinsip-Prinsip Manajemen*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Torlak, N. G., Demir, A., & Budur, T. (2021). Decision-making, leadership and performance links in private education institutes. *Rajagiri Management Journal*. Doi:10.1108/RAMJ-10-2020-0061.
- Ugbombe, O. U., & Dirisu, A. B. (2011). Organizational Structure: Dimensions, Determinations, and Managerial Implication. *International Journal of Economic Development Research and Investment*, 2(2), PP: 10-18
- UNY Community. (2021). Retrieved from <https://unycommunity.com/mengenallebih-deket-dengan-e-sport-community-uny/>
- Veselinović J, Habić V, Orcević V. The Significance of Leadership in Sports Organization. *Nov Res Sci*. 4(2). NRS.000585. 2020. DOI: 10.31031/NRS.2020.4.000585
- Yin, R. K. (2019). *Studi Kasus: Desain dan Metode*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Zec, N. (2011). *International Symposium Engineering Management and Competitiveness*. Melbourne: Deportnen og Human Service Melbourne Australia.
- Zuldafrial, M. L. (2012). *Penelitian Kualitatif*. Surakarta : Yuma Pustaka

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

PROTOKOL PENELITIAN

A. PEDOMAN OBSERVASI

Pedoman observasi dalam penelitian ini digunakan sebagai acuan saat melaksanakan kegiatan observasi di lapangan. Hal ini tentunya dilakukan sebagai panduan khusus untuk memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan kondisi fisik maupun non-fisik di lapangan. Salah satu metode pengumpulan data ini merupakan bagian penting untuk menunjukkan hasil pengamatan terkait implementasi fungsi manajemen, struktur organisasi serta gaya dan fungsi kepemimpinan dalam tubuh organisasi UNY *E-sports Community*. Adapun gambaran pedoman observasi terkait hal tersebut, dapat dilihat sebagaimana berikut:

No.	Aspek	Deskripsi
1	Pengimplementasian perencanaan, pengorganisasian, penggerakan dan pengawasan	
2	Bentuk struktur organisasi	
3	Gaya dan Fungsi Kepemimpinan serta kontribusi ketua di organisasi	

	untuk mencapai tujuan organisasi	
--	-------------------------------------	--

B. PEDOMAN WAWANCARA

Wawancara dalam penelitian ini di lakukan secara semi terstruktur. Adapun bentuk pedoman wawancara yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian di lapangan, digambarkan sebagaimana berikut:

1. Prosedur Wawancara

Prosedur wawancara dilakukan sebagaimana kaidah atau etika yang harus dilakukan sebagai peneliti agar memperhatikan etika ketika mewawancarai narasumber atau responden. Prosedur wawancara pada penelitian ini dirancang sebagaimana berikut:

- a. Perhatikan kondisi responden atau informan. Pastikan informan tidak dalam keadaan sakit, sibuk, dan tidak fokus karena melakukan kegiatan lain.
- b. Membuka kegiatan wawancara dengan mengucapkan salam.
- c. Memperkenalkan diri atau identitas.
- d. Menyampaikan maksud kegiatan wawancara.
- e. Kenali identitas pribadi informan dengan baik tanpa membuat informan merasa diintrogasi secara pribadi.
- f. Ciptakan suasana yang nyaman dan akrab (tidak kaku), sehingga informan tidak merasa sedang diwawancara.
- g. Ajukan pertanyaan secara berurutan, lengkap dan konsisten agar

mendapatkan informasi yang sebanyak-banyaknya

- h. Jawaban yang telah diberikan oleh informan, hanya untuk mengetahui apa yang diketahui, dirasakan, dan harapan dari informan. Bukan untuk pengetahuan informan berdasarkan salah atau benarnya dalam menjawab pertanyaan.

2. Format Wawancara

- a) Wawancara Informan (Ketua UNY *E-sports Community*)

- 1) Identitas Informan

Kode	:	
Nama	:	
Usia	:	
Jenis Kelamin	:	L/P
Jabatan	:	
Lama Menjabat	:	
Pangkat/Golongan	:	
Hari/Tanggal Wawancara	:	
Waktu Wawancara	:	
Lokasi Wawancara	:	

2) Daftar Pertanyaan Wawancara Ketua UNY *E-sports Community*

No.	Pertanyaan	Jawaban
A. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	
2.	Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?	
3.	Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	

5.	Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?	
6.	Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
B. Struktur Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?	
2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	
3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang saudara/ri jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	

5.	Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
6.	Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
7.	Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
C. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?	
2.	Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership, ethical leadership & spiritual leadership</i> , saudara/ri lebih dominan pada gaya kepemimpinan seperti apa?	
3.	Jika saudara/ri memimpin dengan gaya kepemimpinan tersebut, bagaimana	

	dampaknya terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Apa kendala saudara/ri dalam menghadapi tantangan menjadi ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
6.	Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi. Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan sebagai ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	

b) Wawancara Informan (Pembina UNY *E-sports Community*)

1) Identitas Informan

Kode	:	
Nama	:	
Usia	:	
Jenis Kelamin	:	L/P
Jabatan	:	
Lama Menjabat	:	
Pangkat/Golongan	:	
Hari/Tanggal Wawancara	:	
Waktu Wawancara	:	
Lokasi Wawancara	:	

2) Daftar Pertanyaan Wawancara Pembina UNY *E-sports Community*

No.	Pertanyaan	Jawaban
A. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang bapak/ibu ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	
2.	Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports</i>	

	<i>Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?	
3.	Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?	
6.	Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
B. Stuktur Organisasi		
1.	Apa yang bapak/ibu ketahui tentang Struktur Organisasi?	

2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di <i>UNY E-sports Community</i> ?	
3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk <i>UNY E-sports Community</i> ?	
4.	Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya berorganisasi di <i>UNY E-sports Community</i> ?	
5.	Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi <i>UNY E-sports Community</i> ?	
6.	Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi <i>UNY E-sports Community</i> ?	
7.	Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi <i>UNY E-sports Community</i> ?	

C. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi		
1.	Apa yang bapak/ibu ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?	
2.	Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership, ethical leadership & spiritual leadership</i> , bagaimana bapak/ibu sebagai pembina mempunyai pandangan terhadap gaya kepemimpinan ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?	
3.	Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	

6.	<p>Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi. Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	
----	---	--

c) Wawancara Informan (Sekretaris UNY *E-sports Community*)

1) Identitas Informan

Kode	:	
Nama	:	
Usia	:	
Jenis Kelamin	:	L/P
Jabatan	:	
Lama Menjabat	:	

Pangkat/Golongan	:	
Hari/Tanggal Wawancara	:	
Waktu Wawancara	:	
Lokasi Wawancara	:	

2) Daftar Pertanyaan Wawancara Sekretaris UNY *E-sports Community*

No.	Pertanyaan	Jawaban
A. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	
2.	Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?	
3.	Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan	

	atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?	
6.	Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
B. Struktur Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?	
2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	
3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya	

	berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
6.	Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
7.	Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
C. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?	
2.	Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership, ethical leadership & spiritual leadership</i> , bagaimana pandangan saudara/ri terhadap gaya kepemimpinan ketua	

	organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?	
3.	Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
6.	Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi. Apa kontribusi	

	peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
--	---	--

d) Wawancara Informan (Pengurus Divisi MLBB)

1) Identitas Informan

Kode	:	
Nama	:	
Usia	:	
Jenis Kelamin	:	L/P
Jabatan	:	
Lama Menjabat	:	
Pangkat/Golongan	:	
Hari/Tanggal Wawancara	:	
Waktu Wawancara	:	
Lokasi Wawancara	:	

2) Daftar Pertanyaan Wawancara Pengurus Divisi MLBB

No.	Pertanyaan	Jawaban
A. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	

2.	Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?	
3.	Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?	
6.	Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	

B. Struktur Organisasi

1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?	
2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	
3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
6.	Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
7.	Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam	

	struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
C. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?	
2.	Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership, ethical leadership & spiritual leadership</i> , bagaimana pandangan saudara/ri terhadap gaya kepemimpinan ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?	
3.	Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi kepemimpinan	

	organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
6.	Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi. Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	

e) Wawancara Informan (Pengurus Divisi PUBGM)

1) Identitas Informan

Kode	:	
Nama	:	
Usia	:	
Jenis Kelamin	:	L/P

Jabatan	:	
Lama Menjabat	:	
Pangkat/Golongan	:	
Hari/Tanggal Wawancara	:	
Waktu Wawancara	:	
Lokasi Wawancara	:	

2) Daftar Pertanyaan Wawancara Pengurus Divisi PUBGM

No.	Pertanyaan	Jawaban
A. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	
2.	Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?	
3.	Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	

4.	Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?	
6.	Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
B. Struktur Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?	
2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	
3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh	

	<p>pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	
5.	<p>Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	
6.	<p>Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	
7.	<p>Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	
<p>C. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi</p>		
1.	<p>Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?</p>	
2.	<p>Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership, ethical leadership & spiritual leadership</i>, bagaimana pandangan saudara/ri</p>	

	terhadap gaya kepemimpinan ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?	
3.	Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
6.	Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur	

	serta program organisasi. Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
--	--	--

f) Wawancara Informan (Pengurus *Public Relation*)

1) Identitas Informan

Kode	:	
Nama	:	
Usia	:	
Jenis Kelamin	:	L/P
Jabatan	:	
Lama Menjabat	:	
Pangkat/Golongan	:	
Hari/Tanggal Wawancara	:	
Waktu Wawancara	:	
Lokasi Wawancara	:	

2) Daftar Pertanyaan Wawancara Pengurus *Public Relation*

No.	Pertanyaan	Jawaban
A. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	
2.	Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?	
3.	Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?	

6.	Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
B. Struktur Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?	
2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	
3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	

6.	Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
7.	Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
C. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?	
2.	Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership, ethical leadership & spiritual leadership</i> , bagaimana pandangan saudara/ri terhadap gaya kepemimpinan ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?	
3.	Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	

4.	Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaimana peran fungsi kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
6.	Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi. Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	

g) Wawancara Informan (Pengurus *Content Creator I*)

1) Identitas Informan

Kode	:	
Nama	:	
Usia	:	
Jenis Kelamin	:	L/P
Jabatan	:	
Lama Menjabat	:	
Pangkat/Golongan	:	
Hari/Tanggal Wawancara	:	
Waktu Wawancara	:	
Lokasi Wawancara	:	

2) Daftar Pertanyaan Wawancara Pengurus *Content Creator I*

No.	Pertanyaan	Jawaban
A. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	
2.	Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?	

3.	Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?	
6.	Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
B. Struktur Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?	
2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	

3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
6.	Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
7.	Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
C. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi		

1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?	
2.	Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership, ethical leadership & spiritual leadership</i> , bagaimana pandangan saudara/ri terhadap gaya kepemimpinan ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?	
3.	Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	

6.	<p>Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi. Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	
----	---	--

h) Wawancara Informan (Pengurus Divisi Valorant)

1) Identitas Informan

Kode	:	
Nama	:	
Usia	:	
Jenis Kelamin	:	L/P
Jabatan	:	
Lama Menjabat	:	

Pangkat/Golongan	:	
Hari/Tanggal Wawancara	:	
Waktu Wawancara	:	
Lokasi Wawancara	:	

2) Daftar Pertanyaan Wawancara Pengurus Divisi Valorant

No.	Pertanyaan	Jawaban
A. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	
2.	Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?	
3.	Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan	

	atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?	
6.	Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
B. Struktur Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?	
2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	
3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya	

	berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
6.	Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
7.	Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
C. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?	
2.	Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership, ethical leadership & spiritual leadership</i> , bagaimana pandangan saudara/ri terhadap gaya kepemimpinan ketua	

	organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?	
3.	Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
6.	Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi. Apa kontribusi	

	peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
--	---	--

i) Wawancara Informan (Pengurus *Content Creator II*)

1) Identitas Informan

Kode	:	
Nama	:	
Usia	:	
Jenis Kelamin	:	L/P
Jabatan	:	
Lama Menjabat	:	
Pangkat/Golongan	:	
Hari/Tanggal Wawancara	:	
Waktu Wawancara	:	
Lokasi Wawancara	:	

2) Daftar Pertanyaan Wawancara Pengurus *Content Creator II*

No.	Pertanyaan	Jawaban
A. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	

2.	Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?	
3.	Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?	
6.	Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	

B. Struktur Organisasi

1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?	
2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	
3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
6.	Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
7.	Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam	

	struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
C. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?	
2.	Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership, ethical leadership & spiritual leadership</i> , bagaimana pandangan saudara/ri terhadap gaya kepemimpinan ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?	
3.	Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi kepemimpinan	

	organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
6.	Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi. Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	

j) Wawancara Informan (Pengurus PIC FIS)

1) Identitas Informan

Kode	:	
Nama	:	
Usia	:	
Jenis Kelamin	:	L/P

Jabatan	:	
Lama Menjabat	:	
Pangkat/Golongan	:	
Hari/Tanggal Wawancara	:	
Waktu Wawancara	:	
Lokasi Wawancara	:	

2) Daftar Pertanyaan Wawancara Pengurus PIC FIS

No.	Pertanyaan	Jawaban
A. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	
2.	Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?	
3.	Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	

4.	Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?	
6.	Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
B. Struktur Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?	
2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	
3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh	

	pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
6.	Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
7.	Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
C. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?	
2.	Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership, ethical leadership & spiritual leadership</i> , bagaimana pandangan saudara/ri	

	terhadap gaya kepemimpinan ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?	
3.	Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
6.	Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur	

	serta program organisasi. Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
--	--	--

k) Wawancara Informan (Pengurus PIC FE)

1) Identitas Informan

Kode	:	
Nama	:	
Usia	:	
Jenis Kelamin	:	L/P
Jabatan	:	
Lama Menjabat	:	
Pangkat/Golongan	:	
Hari/Tanggal Wawancara	:	
Waktu Wawancara	:	
Lokasi Wawancara	:	

2) Daftar Pertanyaan Wawancara Pengurus PIC FE

No.	Pertanyaan	Jawaban
D. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		

1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	
2.	Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?	
3.	Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?	
6.	Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam	

	mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
E. Struktur Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?	
2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	
3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	
5.	Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
6.	Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	

7.	Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
F. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?	
2.	Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership, ethical leadership & spiritual leadership</i> , bagaimana pandangan saudara/ri terhadap gaya kepemimpinan ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?	
3.	Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
4.	Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	

5.	Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	
6.	Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi. Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	

C. PEDOMAN DOKUMENTASI

Dokumentasi pada penelitian ini menggunakan dua buah sumber acuan, yaitu dokumentasi berupa foto dan berupa catatan tertulis. Kedua jenis bahan dokumentasi tersebut digunakan sebagai bahan pendukung yang ditemukan di lapangan. Penjelasan detail terkait kebutuhan jenis dokumentasi dijelaskan sebagaimana berikut:

1. Dokumentasi Foto
 - a) *Open Recruitmen*
 - b) Seleksi Penerimaan
 - c) Agenda Rapat Kerja
 - d) Dokumentasi terkait kegiatan UNY *E-sports Community*
2. Dokumentasi Catatan Tertulis
 - a) Profil UNY *E-sports Community*
 - b) Data Pengurus Inti UNY *E-sports Community*
 - c) Struktur Organisasi UNY *E-sports Community*
 - d) Program Kerja UNY *E-sports Community*

LAMPIRAN 2

CATATAN WAWANCARA I

Wawancara Informan (Ketua UNY *E-sports Community*)

Kode	:	CW/I/KT/FA/17-02-2022/Lamp.3/Hal.
Nama	:	“FA”
Usia	:	23 tahun
Jenis Kelamin	:	L
Jabatan	:	Ketua
Lama Menjabat	:	2020-sekarang
Pangkat/Golongan	:	-
Hari/Tanggal Wawancara	:	Kamis, 17 Februari 2022
Waktu Wawancara	:	20.00 WIB
Lokasi Wawancara	:	<i>Zoom Meeting</i>

No.	Pertanyaan	Jawaban
D. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	Pengertian : Salah satu hal penting dalam mengatur suatu organisasi dengan memiliki fungsi untuk

		menjaga citra organisasi dan untuk mengkoordinir komponen-komponen yang ada dalam tubuh organisasi.
2.	Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?	Tahapan <i>Planning</i> : Dalam tahapan perencanaan organisasi kami melakukan observasi terlebih dahulu terkait kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan oleh UNY <i>E-sports Community</i> seperti melakukan <i>meeting</i> untuk berbagi ide-ide dan diskusi konsep mendalam untuk kegiatan terkait penyelenggaraan.

3.	<p>Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Tahapan <i>Organizing</i> :</p> <p>Dalam tahapan pengorganisasian kami akan menentukan peran para pengurus di UNY <i>E-sports Community</i>, sebelumnya juga kami akan membutuhkan tuntutan posisi yang dibutuhkan atau diisi supaya tuntutan tersebut dapat terpenuhi dalam mengatur tiap-tiap divisi yang ada di organisasi.</p>
4.	<p>Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Tahapan <i>Actuating</i> :</p> <p>Dalam tahapan penggerakan di UNY <i>E-sports Community</i>, kami akan membutuhkan kolaborasi di dalam kegiatan organisasi sehingga antar pengurus</p>

		yang sudah ditentukan pada struktur organisasi akan tercipta komunikasi dan koordinasi.
5.	Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?	<p>Tahapan <i>Controlling</i> :</p> <p>Dalam tahapan pengawasan kami lebih fokus pada langkah-langkah sebelum melaksanakan kegiatan organisasi di UNY E-sports Community dengan catatan bahwa indikator keberhasilan kami belum ditentukan secara spesifik. Hanya saja kami melakukan evaluasi secara keseluruhan terkait jalannya kegiatan yang diselenggarakan.</p>

6.	<p>Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi <i>UNY E-sports Community</i>?</p>	<p>Pelaksanaan POAC :</p> <p>Pertama perencanaan, kami menyusun rancangan kegiatan program kerja yang dilakukan oleh pengurus tiap divisi. Kedua pengorganisasian, kami melakukan perekrutan yang ditempatkan untuk mengisi posisi pengurus yang tersedia dari tuntutan di <i>UNY E-sports Community</i>. Ketiga penggerakan, diadakannya kegiatan menjadi jembatan kami untuk saling berkolaborasi dalam menciptakan komunikasi via <i>Zoom</i> bahkan <i>Whatsapp</i> dan</p>
----	--	---

		<p>koordinasi dengan arahan pimpinan.</p> <p>Keempat pengawasan, kami mengadakan evaluasi keseluruhan pada tiap divisi setelah menyelenggarakan kegiatan UNY E-sports Community tanpa belum ditentukannya indikator keberhasilan yang spesifik.</p>
E. Stuktur Organisasi		
1.	<p>Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?</p>	<p>Pengertian :</p> <p>Garis bagan organisasi untuk berkoordinasi antar pengurus divisi dalam kegiatan organisasi.</p>
2.	<p>Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Struktur Organisasi :</p> <p>Mungkin untuk struktur organisasi saat ini di atas</p>

		<p>ada Pembina kami ya, karena masih dalam tahap mengembangkan budaya struktur organisasi ke para pengurus. Lalu, ada ketua kemudian di bawahnya itu sudah masing-masing divisi.</p>
3.	<p>Mengapa bentuk struktur organisasi yang saudara/ri jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Alasan Struktur Organisasi Dipilih :</p> <p>Kami menggunakan struktur organisasi tersebut karena sederhana, efisien dan sudah akrab untuk diterapkan serta mudah dipahami bagi mahasiswa-mahasiswa UNY yang bergabung dalam UNY E-sports Community. Kami pun</p>

		juga menyadari jika struktur organisasi yang digunakan selama ini mempunyai kekurangan namun itu tidak menjadi masalah.
4.	Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Cara Penentuan Peran & Tanggungjawab di dalam Struktur Organisasi :</p> <p>Kami menentukan pengurus di dalam struktur organisasi berdasarkan kemampuan atau penguasaan bidang yang cocok untuk peran tersebut. Contohnya, jika ada mahasiswa UNY yang mempunyai latar belakang, minat dan mempunyai</p>

		<p>keahlian yang menurut kami cukup menguasai dalam seputaran MLBB, tentu kami akan menempatkan mahasiswa itu untuk mengambil peran dan tanggungjawabnya menjadi pengurus di divisi MLBB dan tidak mungkin kami menemukannya di divisi PUBGM.</p>
5.	<p>Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Kompleksitas : Diferensiasi horizontal, contohnya yang bisa kami jelaskan misalnya ada posisi yang dibutuhkan untuk memimpin di divisi MLBB, kami pastinya menunjuk mahasiswa</p>

		<p>yang juga bisa bermain secara keahlian baik dan memahami <i>gameplay</i> dari MLBB serta memiliki rasa tanggungjawab dan juga komunikasi yang baik terhadap perannya nanti di divisi MLBB. Diferensiasi vertical, kami menempatkan posisi dari urutan tanggungjawab peran yang paling tinggi ke rendah. Diferensiasi spasial, kami belum mempunyai tempat untuk berkumpul. Jadi, kami lebih sering bertemu via <i>Zoom</i> dan <i>Discord</i>. Jika ada pertemuan pun kami</p>
--	--	---

		biasanya di kafe-kafe sekitaran kampus saja.
6.	Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Formalisasi :</p> <p>Kami untuk sekarang belum mempunyai peraturan-peraturan yang mengatur perilaku dalam organisasi. Kami lebih menekan pada etika dan perilaku dalam berinteraksi antar pengurus organisasi untuk menjaga nama baik UNY E-sports Community secara internal maupun eksternal. Contohnya adalah kami selalu membiasakan diri dan mengingatkan kepada para pengurus dalam mengemban tugasnya</p>

		<p>untuk melakukan komunikasi dengan etika dan perilaku yang baik untuk menghindari lingkungan pertemanan yang <i>toxic</i> di dalam organisasi. Hal itu pun berlaku juga untuk ketua yang punya tugas sebagai pengingat mereka akan penekanan etika dan perilaku baik kepada sesama pengurus, jika ada suatu masalah yang berkaitan hal itu maka kami pasti akan mendiskusikan dan mengambil tindakan tegas atas akibat terbuktinya pengurus melakukan perlakuan</p>
--	--	---

		yang tidak menyenangkan.
7.	Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Sentralisasi :</p> <p>Kami lebih nyaman untuk menjawab pertanyaan itu dengan mencontohkan saja. Jadi, jika ada permasalahan yang terjadi antar anggota di divisi kami sebut saja misalnya pada divisi MLBB, tentu pengurus divisi MLBB yang bertanggungjawab untuk menyelesaikan masalah tersebut. Namun, pada level pengurus divisi MLBB tidak mampu untuk menyelesaikan masalah maka penyelesaian itu harus</p>

	<p>naik dan diputuskan bersama ketua UNY E-sports Community.</p> <p>Persoalan pekerjaan organisasi yang kaitannya dengan kegiatan internal yang berkolaborasi dengan internal kampus UNY maka yang wajib mengambil keputusan atau menyetujui adalah tiap pengurus divisi.</p> <p>Sedangkan, untuk eksternalnya kami biasanya akan membahas bersama untuk memastikan kolaborasi itu cocok dan tidak membebani.</p> <p>Misalnya, ada kegiatan dari divisi PUBGM yang</p>
--	--

		<p>bekerjasama dengan pihak <i>Tencent Games</i> yang tertarik untuk menyelenggarakan acara di suatu lokasi maka pengurus divisi PUBGM berhak mengulas rancangannya kemudian menyetujui dari kolaborasi tersebut dengan mengkonfirmasi pada ketua.</p>
<p>F. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi</p>		
1.	<p>Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?</p>	<p>Pengertian : Secara umum gaya kepemimpinan dan fungsi kepemimpinan adalah perilaku pemimpin yang mengusahakan untuk mewujudkan tujuan dengan baik melalui</p>

		komunikasi dan kerjasama.
2.	Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership, ethical leadership & spiritual leadership</i> , saudara/ri lebih dominan pada gaya kepemimpinan seperti apa?	Gaya Kepemimpinan : Saya pribadi mungkin lebih merasa <i>Spiritual Leadership</i> . Karena, saya membantu dan memotivasi mereka sampai batas mereka sudah tidak bisa menangani sesuatu, baru saya yang menggantikan.
3.	Jika saudara/ri memimpin dengan gaya kepemimpinan tersebut, bagaimana dampaknya terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sporst Community</i> ?	Dampak Gaya Kepemimpinan : Saya belum merasakan sekali dampak dari gaya yang saya bawa di organisasi ini. Mungkin secara keseluruhan mereka menjadi ketergantungan pada

		keputusan-keputusan yang saya ambil untuk persoalan yang mereka hadapi.
4.	Apa kendala saudara/ri dalam menghadapi tantangan menjadi ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Kendala Pemimpin :</p> <p>Ya, kendala itu jelas ada. Kendala utama adalah masalah waktu. Saya membutuhkan waktu untuk mereka dan terkadang saya tidak memiliki waktu sehingga saya mengorbankan waktu yang lain untuk lebih memperhatikan organisasi. Kemudian, dari dampak gaya kepemimpinan tadi yang sudah saya jelaskan, muncul kendala yang cukup disayangkan yaitu</p>

		<p>ketergantungan mereka tidak bisa mandiri dalam memutuskan masalahnya dan tantangan dalam menekankan kepada pengurus untuk menjauhi komunikasi <i>toxic</i>.</p>
5.	<p>Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi <i>UNY E-sports Community</i>?</p>	<p>Peran Fungsi Kepemimpinan : Secara garis besar peran fungsi saya sebagai pemimpin dapat menyelesaikan kendala-kendala tersebut dengan mengutamakan prinsip manajemen waktu, mengkondufikan lingkungan kerja supaya kendala ketergantungan keputusan tidak terulang</p>

		lagi dan menjadi perantara antara manajemen puncak dan kelompok kerja.
6.	<p>Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi.</p> <p>Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan sebagai ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Kontribusi Peran Fungsi Kepemimpinan :</p> <p>Dari pertanyaan tersebut, kontribusi saya menjadi pemimpin di UNY <i>E-sports Community</i> selama ini yang saya rasakan adalah masih memposisikan diri sebagai konselor, karena ada beberapa pengalaman para pengurus meminta saran bahkan curhat atau berkonsultasi pada saya untuk mendengarkan mereka sekaligus</p>

		<p>memberikan solusinya juga. Kontribusi selanjutnya adalah penggunaan kekuasaan, saya pada kontribusi ini lebih untuk menyelesaikan masalah yang terjadi, misalnya sempat pada tahun lalu ada permasalahan cukup berat di divisi MLBB. Singkat ceritanya, saya menggunakan kekuasaan sebagai pemimpin sekaligus juga mengkonduisikan lingkungan kerja dalam mengeluarkan anggota yang bermasalah tersebut dengan tidak hormat dan melarang anggota itu berkecimpung kembali</p>
--	--	--

		<p>di seluruh kegiatan UNY E-sports Community. Keputusan itu saya ambil karena dengan tujuan untuk mengkondusifkan kembali organisasi. Anggota yang bermasalah tersebut pun juga sempat melakukan aksi provokasi kepada anggota lainnya yang mengganggu kestabilan divisi MLBB.</p>
--	--	---

CATATAN WAWANCARA II

Wawancara Informan (Pembina UNY *E-sports Community*)

Kode	:	CW/II/PB/FD/31-03-2022/Lamp.3/Hal.
Nama	:	“FD”
Usia	:	37 tahun
Jenis Kelamin	:	L
Jabatan	:	Lektor
Lama Menjabat	:	2005-sekarang
Pangkat/Golongan	:	III/D
Hari/Tanggal Wawancara	:	Kamis, 31 Maret 2022
Waktu Wawancara	:	12.00 WIB.
Lokasi Wawancara	:	Lab. Performance FIK UNY

No.	Pertanyaan	Jawaban
D. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang bapak/ibu ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	Pengertian : Fungsi-fungsi manajemen adalah sebuah proses perencanaan,

		<p>pengorganisasian, pergerakan dan pengawasan terhadap sumber daya yang ada untuk mencapai tujuan organisasi yang efektif dan efisien.</p>
2.	<p>Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?</p>	<p>Tahapan <i>Planning</i> :</p> <p>Di perencanaan menurut pengamatan saya mereka bergerak untuk merancang kegiatan di kala ada persiapan event dulu. Kalau dari hasil komunikasi dengan ketua “FA” perencanaan yang matang dari awal itu sepertinya belum. Selain itu, sudah ada juga kalender matriks kegiatannya untuk satu periode kepengurusan.</p>

3.	<p>Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Tahapan <i>Organizing</i> :</p> <p>Oke, jadi untuk bagian pengorganisasian bisa dikatakan organisasi ini sudah cukup jelas. Mereka memiliki sistem perekrutan yang tegas. Organisasi ini juga memiliki kualifikasi untuk menempati peran-perannya di situ seperti latar belakang minat yang sama satu rasa dalam hal menyukai e-sports.</p>
4.	<p>Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Tahapan <i>Actuating</i> :</p> <p>Ya, jadi di penggerakkan temen-temen itu berkomunikasi dan berkoordinasi waktu ada event-event e-sports yang diikuti begitu.</p>

5.	Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?	<p>Tahapan <i>Controlling</i> :</p> <p>Untuk parameter kinerja temen-temen pengurus di UNY E-sports Community sendiri belum terbakukan. Namun, secara kegiatan evaluasi sudah ada seperti <i>meeting</i> mengenai evaluasi event yang mereka ikuti berhasil juara 2 begitu lalu membahas perihal cara untuk meningkatkannya lagi supaya menjadi juara 1. Ya, masih sebatas internal selesai mengikuti event dan selesai melaksanakan kegiatan itu saja.</p>
6.	Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana	Pelaksanaan POAC :

	<p>pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Saya mencoba rangkum ya, secara keseluruhan pelaksanaannya sendiri mulai dari perencanaan itu mereka sudah membuat rancangan kegiatan dalam periode kepengurusan itu sudah cukup jelas. Kemudian, pengorganisasiannya juga untuk merekrut pengurus sudah cukup tegas dengan kriteria satu rasa atau penghobi e-sports yang dibutuhkan di organsasi. Adanya event-event di luar sana, mereka menjadi bergerak untuk mengikuti lalu membentuk tim untuk bertanding itu masuk pada penggerakan. Lalu yang terakhir, pada</p>
--	--	--

		<p>pengawasannya, organisasi ini belum terlalu rutin mengadakan evaluasi.</p>
<p>E. Stuktur Organisasi</p>		
1.	<p>Apa yang bapak/ibu ketahui tentang Struktur Organisasi?</p>	<p>Pengertian :</p> <p>Suatu garis hirarki yang mendeskripsikan berbagai komponen yang menyusun organisasi, dimana setiap individu atau SDM pada lingkup organisasi tersebut kemudian memiliki posisi dan fungsinya masing-masing</p>
2.	<p>Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Struktur Organisasi :</p> <p>Jadi, kita harus memahami dulu 2 bentuk organisasi, ada organisasi formal dan non formal. Pada komunitas sendiri</p>

		<p>bisa dikatakan bahwa ini organisasi non formal.</p> <p>Bentuk struktur organisasinya mereka sudah dibentuk, ada ketuanya, ada sekretarisnya dan ada koridor-koridor pengurus yang telah diisi juga. Itu lah mereka bisa dibilang sudah cukup sistematis dalam hal berorganisasi.</p>
3.	<p>Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Alasan Struktur Organisasi Dipilih :</p> <p>Alasannya ya, alasannya itu karena mereka sendiri sudah perlahan dan sedikit demi sedikit sudah menyadari bahwa mereka ingin organisasi bisa berjalan sistematis tadi.</p>

4.	<p>Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Cara Penentuan Peran & Tanggungjawab di dalam Struktur Organisasi :</p> <p>Sudah jelas ya, mereka menentukan peran dan tanggungjawab untuk mengisi posisi-posisi yang ada di struktur organisasi masih berdasarkan sesama penghobi e-sports dan latar belakangnya.</p>
5.	<p>Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Kompleksitas :</p> <p>Oke, diferensiasi horizontal dulu ya, di sini mereka itu langkah awalnya mendaftarkan diri. Dimasukkan ke dalam proses seleksi pengurus kemudian diterima sebagai pengurus lalu diberitahu</p>

		<p>tugasnya masing-masing melalui persyaratan yaitu suka terhadap e-sports itu sendiri dan mempunyai latar belakang keahlian yang sesuai begitu. Lanjut, di diferensiasi vertical-nya. Ini merujuk pada jumlah kualitas SDM-nya ya, sepengetahuan saya, saya belum yakin kalau organisasi ini memiliki regulasi perekrutan yang pasti untuk menyaring perihal kualitas. Lanjut kembali ya, yang terakhir diferensiasi spasial, terkait tempat kumpulnya mereka atau <i>basecamp</i> UNY E-sports Community itu belum permanen, mereka</p>
--	--	---

		berkumpul dengan tempat yang mereka sepakati bersama saja dan sebagian besar mereka bertemunya online melalui <i>Zoom Meeting</i> .
6.	Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Formalisasi : Saat saya berkoordinasi dengan “FA” sebagai ketuanya, memang belum ada data fisik tentang aturan-aturan yang mengatur pengurus dalam organisasi ini.
7.	Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Sentralisasi : Oke baik, saya sendiri dikatakan sebagai pembina secara formal belum bisa. Tapi, itu tidak apa-apa bagi saya karena saya di sini diperlukan sebagai

		<p>pendamping mereka. Jadi untuk pengambilan keputusan saya tidak ikut serta dan tidak terlibat. Apa pun yang mereka putuskan untuk organisasi itu adalah hasil dari musyawarah mereka sendiri dan ketuanya.</p>
<p>F. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi</p>		
1.	<p>Apa yang bapak/ibu ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?</p>	<p>Pengertian :</p> <p>Sebuah kemampuan atau kekuatan di dalam diri seseorang untuk memimpin dan mempengaruhi orang lain dalam hal bekerja, dimana tujuannya adalah untuk mencapai target yang telah ditentukan.</p>
2.	<p>Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu</p>	<p>Gaya Kepemimpinan :</p>

	<p><i>transformational leadership, ethical leadership & spiritual leadership,</i> bagaimana bapak/ibu sebagai pembina mempunyai pandangan terhadap gaya kepemimpinan ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?</p>	<p>Kalau dari saya lihat “FA” ini cenderung dengan gaya kepemimpinan <i>Ethical Leadership</i>. Karena, dia berupaya untuk merangkul dan mendukung pengurus-pengurusnya.</p>
3.	<p>Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Dampak Gaya Kepemimpinan :</p> <p>Oke, jadi analogi dampak gaya kepemimpinannya itu ada baik dan buruknya. Kita analogikan saja, ada mesin yang selalu menjadi pendorong itu kan pasti ada masanya, masanya dari si mesin tadi itu adalah haus, di saat kondisi haus kita</p>

		<p>harus merawat si mesin. Khawatirnya, di kala kita pakai mesinnya terus-menerus akan menjadi mogok. Akhirnya, kita jadi sentral dan itu kurang bagusnya menjadi figur yang dipusatkan. Harapannya, kalau kita berorganisasi itu bisa bagi tugas dan jangan dipikirkan oleh satu orang saja. Positifnya, jika kita menjadi mesin, kita pasti mempunyai pendorongnya itu tadi yaitu <i>leadership</i>.</p>
4.	<p>Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Kendala Pemimpin : Ya itu tadi, turunan dari dampak gaya kepemimpinan yang menjadikan “FA”</p>

		<p>cenderung menjadi pusat dari daya dorong organisasi.</p> <p>Dikhawatirkan pengurusnya tidak bisa lepas dari “FA” yang terlalu sentral.</p>
5.	<p>Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi <i>UNY E-sports Community</i>?</p>	<p>Peran Fungsi</p> <p>Kepemimpinan :</p> <p>Untuk kendala yang disebutin tadi ya, bisa menjadi saran juga bagi “FA” baiknya memposisikan diri sebagai konselor dan manajemen waktu lebih baik lagi supaya kegiatan di organisasi ini bisa lebih terencana juga efeknya. Nantinya, “FA” tidak sendirian dan dapat mengurangi</p>

		kesentralannya di organisasi sehingga yang lainnya ikut terlibat dalam setiap kegiatan organisasi.
6.	<p>Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkonduksikan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi.</p> <p>Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh ketua organisasi <i>UNY E-sports Community</i>?</p>	<p>Kontribusi Peran Fungsi Kepemimpinan :</p> <p>Kontribusinya “FA” di organisasi ini saya rasa sudah cukup banyak sebetulnya, misalnya seperti “FA” dapat menjadi jembatan komunikasi atau sesuai fungsinya menjadi perantara manajemen dan kelompok kerjanya, lalu “FA” mampu merangkul dan mendorong sesuai dengan mengintegrasikan anggota dan tujuan</p>

		organisasinya, ada lagi, mengembangkan iklim kerjasama yang dimana “FA” mempunyai keinginan untuk melibatkan saya dalam rapat kerja organisasi bersama pengurus lainnya.
--	--	--

CATATAN WAWANCARA III

Wawancara Informan (Sekretaris-Bendahara UNY *E-sports Community*)

Kode	:	CW/III/SK/ES/17-02-2022/Lamp.3/Hal.
Nama	:	“ES”
Usia	:	22 tahun
Jenis Kelamin	:	P
Jabatan	:	Sekretaris-Bendahara
Lama Menjabat	:	2019-sekarang
Pangkat/Golongan	:	-
Hari/Tanggal Wawancara	:	Jumat, 25 Februari 2022
Waktu Wawancara	:	20.00 WIB.
Lokasi Wawancara	:	<i>Zoom Meeting</i>

No.	Pertanyaan	Jawaban
D. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	Pengertian : Fungsi manajemen organisasi itu sangat penting dalam menjalankan organisasi

		dan mempunyai dampak keberlangsungan organisasi untuk ke depannya.
2.	Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?	Tahapan <i>Planning</i> : Biasanya kami melakukan hal-hal seperti <i>monitoring</i> ide-ide yang ingin diprogramkan dan selanjutnya melakukan rapat kerja.
3.	Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Tahapan <i>Organizing</i> : Temen-temen Mahasiswa UNY yang ingin mendaftar sewaktu pembukaan rekrutmen sudah membaca <i>job description</i> yang kami buka di UNY <i>E-sports Community</i> . Itu pun setelah mereka diterima

		<p>harus diingatkan kembali tugasnya dan menurut perhitungan kami juga hanya sekitar 60% saja yang dapat menstabilkan pekerjaan organisasi ini.</p>
4.	<p>Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Tahapan <i>Actuating</i> :</p> <p>Kami menggerakkan pengurus-pengurus menggunakan rapat kerja yang agendanya itu membahas acara yang akan dilaksanakan. Selama ini juga mengkomunikasikan kerja di organisasi masih menggunakan rapat rutin itu.</p>
5.	<p>Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?</p>	<p>Tahapan <i>Controlling</i> :</p> <p>Sebetulnya untuk saat ini yang kami perlukan adalah monitoring</p>

		<p>evaluasi tetapi untuk melaksanakan itu masih jarang dilakukan karena evaluasi yang kami fokuskan pada setelah selesainya kegiatan. Penyusunan indikatornya pun dalam monitoring evaluasi itu sedang kami upayakan juga.</p>
6.	<p>Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Pelaksanaan POAC :</p> <p>Pertama perencanaan, kami merencanakan program kerja dengan ide-ide yang sudah disahkan untuk diproses oleh pengurus divisi.</p> <p>Kedua pengorganisasian, strutur organisasi kami sudah ada dan sudah diisi peran dan tanggungjawabnya juga</p>

		<p>oleh pengurus divisi. Ketiga penggerakan, kami dapat mengkoordinir pengurus divisi melalui rapat-rapat yang kami selenggarakan dengan agenda membahas pelaksanaan kegiatan. Keempat Pengawasan, kami hanya melakukan evaluasi setelah kegiatan diselenggarakan tanpa ada indikator-indikator kinerja pengurus.</p>
--	--	---

E. Stuktur Organisasi

1.	<p>Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?</p>	<p>Pengertian : Sejauh pengertian saya, struktur organisasi itu akan berdampak pada alur komunikasi dari bawah ke atas.</p>
----	---	---

2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Struktur Organisasi :</p> <p>Sekarang ini bagan struktur organisasi kami terdiri dari yang paling atas ke bawah ada ketua – sekretaris & bendahara – pengurus divisi-divisi. Di struktur organisasi itu belum ada wakil, dimana posisi wakil yang dibutuhkan sebetulnya penting untuk mengurus hal-hal internal organisasi.</p>
3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Alasan Struktur Organisasi Dipilih :</p> <p>Struktur organisasi itu kami gunakan karena jujur saja kami masih belum menemukan orang yang berkapasitas untuk memenuhi kebutuhan</p>

		struktur organisasi sebenarnya.
4.	Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Cara Penentuan Peran & Tanggungjawab di dalam Struktur Organisasi :</p> <p>Yang pertama, kami mempunyai program kerja pada tiap divisi-divisi, dari program kerja itu nantinya akan mengukur seberapa besar tanggungjawab mereka.</p> <p>Yang kedua, pengurus-pengurus yang melaksanakan program kerja mendapatkan peran seperti ketua pelaksana atau bahkan mendapat peran lainnya tergantung dari tema kegiatannya.</p>

5.	<p>Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Kompleksitas :</p> <p>Diferensiasi horizontal, sebenarnya kemampuan berorganisasi dari para pengurus saat ini masih dibidang kurang karena pada tiap-tiap divisi saja “FA” masih ikut di dalamnya dan belum sepenuhnya dilepas.</p> <p>Diferensiasi vertical, kapasitas jumlah yang dibutuhkan dalam struktur organisasi juga masih belum memenuhi dan cukup sederhana untuk dikordinir oleh “FA”. Diferensiasi spasial, sejauh <i>Zoom</i> menjadi tempat kami bertemu dengan yang</p>
----	---	--

		lainnya untuk berkomunikasi.
6.	Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Formalisasi :</p> <p>Di formalisasi ini UNY E-sports Community masih belum terlalu jelas kebijakannya. Pertama, kami belum mempunyai dasar-dasar berorganisasi seperti AD & ART sehingga pengurus di tiap divisi masih berjalan semauanya. Kedua, akses ke pembina masih dimiliki oleh “FA” sebagai ketua organisasi. Ketiga, aturan norma-norma berorganisasi belum dibuat atau pun dibahas.</p>
7.	Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan	Sentralisasi :

	<p>(<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Jadi, waktu itu ada permasalahan yang disebabkan oleh anggota di grup divisi MLBB dimana yang seharusnya bertanggungjawab mengatasi masalah itu jelas pengurus divisi MLBB tapi masalah itu harus saya laporkan ke “FA”. Kemudian, kami membuat <i>rules</i> yang menegaskan supaya tidak terulang lagi kejadian seperti itu. Lalu, di dalam penyelenggaraan kegiatan divisi-divisi itu dari pengurus masing-masing naik langsung ke “FA”. Dapat disimpulkan bahwa sentralisasi UNY</p>
--	--	--

		E-sports Community itu ada di ketua yaitu “FA”.
F. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?	<p>Pengertian :</p> <p>Gaya dan fungsi kepemimpinan itu menurut saya lebih tepat pada pengambilan keputusan oleh seorang pemimpin.</p>
2.	Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership, ethical leadership & spiritual leadership</i> , bagaimana pandangan saudara/ri terhadap gaya kepemimpinan ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?	<p>Gaya Kepemimpinan :</p> <p>Menurut pandangan saya, “FA” lebih condong ke gaya kepemimpinan <i>Ethical Leadership</i>. Karena, saya lebih menyoroti “FA” terhadap keputusan-keputusan yang sering diambilnya di dalam kegiatan organisasi.</p>

3.	Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Dampak Gaya Kepemimpinan :</p> <p>Dampak yang kami rasakan dari gaya kepemimpinan itu adalah keputusan yang baik dari “FA” menghadirkan semangat baru di lingkungan organisasi ini.</p>
4.	Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Kendala Pemimpin :</p> <p>Kendala “FA” menjadi ketua yang pertama adalah suka diam dulu jadi harus dipancing lalu “FA” baru ingat. Yang kedua, <i>slow respon</i>. “FA” ketua tapi seharusnya tidak <i>slow respon</i>. Yang ketiga, “FA” masih kurang merangkul pengurus</p>

		yang lainnya juga dan masih terlihat kaku di depan temen-temen pengurus.
5.	Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi <i>UNY E-sports Community</i> ?	<p>Peran Fungsi</p> <p>Kepemimpinan :</p> <p>Dari sepengetahuan saya menyelesaikan kendala-kendala tadi melalui menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja karena “FA” merasa kalau saya lebih dekat dengan para anggota atau <i>player</i> maka “FA” mendelegasikan saya untuk mendekati mereka. Kemudian, menyambung dengan adanya penggunaan kekuasaan “FA” menjadi pemimpin yang</p>

		<p>mempunyai tugas dan wewenang secara umum memberikan perwakilannya kepada saya untuk bisa lebih dekat dengan pengurus dan anggota.</p>
6.	<p>Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi. Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Kontribusi Peran Fungsi Kepemimpinan : Kontribusinya yang kami rasakan bahwa pengaruh “FA” untuk mengenalkan UNY E-sport Community ke lingkungan eksternal organisasi contohnya seperti mempublikasikan prestasi kami ke dalam <i>website</i> kampus itu masuk di mengintegrasikan anggota dan tujuan</p>

		<p>organisasi. “FA” juga menjadi konselor yang tepat karena memberikan konseling di tiap masalah yang dihadapi pengurus divisi. Terakhir, mengembangkan iklim kerjasama karena menjauhkan ketidakseimbangan di dalam internal organisasi.</p>
--	--	---

CATATAN WAWANCARA IV

Wawancara Informan (Pengurus Divisi MLBB)

Kode	:	CW/IV/MLBB/MU/25-03-2022/Lamp.3/Hal.
Nama	:	“MU”
Usia	:	22 tahun
Jenis Kelamin	:	L
Jabatan	:	Pengurus Divisi MLBB
Lama Menjabat	:	2021-sekarang
Pangkat/Golongan	:	-
Hari/Tanggal Wawancara	:	Jumat, 25 Maret 2022
Waktu Wawancara	:	19.00 WIB.
Lokasi Wawancara	:	<i>Zoom Meeting</i>

No.	Pertanyaan	Jawaban
D. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	Pengertian : Fungsi Manajemen itu mengandung istilah mengatur perencanaan

		<p>untuk mewujudkan tujuan organisasi agar apa yang ingin dicapai di masa depan dapat tercapai ke depannya sesuai juga dengan apa saja yang diharapkan.</p>
2.	<p>Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?</p>	<p>Tahapan <i>Planning</i> :</p> <p>Awalnya kami menyusun kegiatan-kegiatan di UNY <i>E-sports Community</i> yang dapat didukung secara online yang menjadi fokus utama. Terutama di divisi kami juga diprioritaskan untuk berkegiatan secara online, namun kami mempunyai rencana juga yang pertemuannya secara offline. Secara keseluruhan, ketua</p>

		<p>memberikan draft program kerja pada tahapan ini. Jadi, kami diberikan waktu untuk menyusun program kerja untuk divisi MLBB yang akan dikonfirmasi bersama-sama.</p>
3.	<p>Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Tahapan <i>Organizing</i> :</p> <p>Pada saat perekrutan kami diberikan 2 pilihan. Contohnya saya sendiri memilih di divisi MLBB ini dan Public Relation. Kemudian dari 2 pilihan itu kami melalui ketua saya diwawancarai seputar minat, latar belakang dan keahlian yang saya miliki. Oleh karena itu, pada akhir pengumuman perekrutan</p>

		<p>UNY E-sports Community saya diposisikan sebagai pengurus divisi MLBB.</p>
4.	<p>Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Tahapan <i>Actuating</i> : Untuk sekarang media yang kami gunakan untuk berkomunikasi dan bergerak dengan arahan informasi masih sering menggunakan <i>Whatsapp</i> dan <i>Zoom Meeting</i>.</p>
5.	<p>Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?</p>	<p>Tahapan <i>Controlling</i> : Pada saat ketua memberikan informasi terkait draft program kerja kami diberikan <i>deadline</i> untuk menyusun hingga program kerja itu selesai. Bentuk pengawasannya dalam 1 minggu kami selalu dipantau prosesnya</p>

		<p>di grup <i>Whatsapp</i> dan ketua tidak lupa mengingatkan kepada kami agar kesulitan apa pun bisa dikonsultasikan.</p>
6.	<p>Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Pelaksanaan POAC :</p> <p>Pertama perencanaan, dari pandangan kami untuk keseluruhannya pelaksanaan penyusunan program kerja dari tiap divisi berjalan dengan lancar. Kedua pengorganisasian, di dalam sistem perekrutannya pun kami menilai ini sudah cukup baik untuk para pengurus yang terpilih dalam mengemban tanggung jawabnya. Ketiga penggerakan, ini</p>

		<p>hubungannya tentang koordinasi bisa dibilang kami 50:50 karena dari pihak ketua sendiri sekarang sedang <i>slow respon</i> mungkin akibat dari kesibukannya juga. Keempat pengawasan, dari masing-masing pengurus di UNY E-sports Community melakukan pengawasan juga dan bukan dari ketua saja yang mengawasi terkait program kerja.</p>
E. Stuktur Organisasi		
1.	<p>Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?</p>	<p>Pengertian : Struktur organisasi itu ibarat tubuh. Ada kepala, telinga, badan, tangan dan kaki. Istilahnya masing-masing fungsi tubuh di</p>

		organisasi itu ada yang mengisi.
2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	Struktur Organisasi : Kalau yang saya ketahui tentang bentuk struktur organisasi UNY E-sports Community itu terdiri dari ketua, sekretaris-bendahara, dan masing-masing divisi yang ada.
3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i> ?	Alasan Struktur Organisasi Dipilih : Menurut kami dengan struktur organisasi yang sekarang dipakai itu karena adanya kebutuhan organisasi saat ini.
4.	Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya	Cara Penentuan Peran & Tanggungjawab di dalam Struktur Organisasi :

	berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	Balik lagi dengan jawabannya sebelumnya soal perekrutan, dari cara penentuannya kami bisa mendapat posisi pengurus sekarang ini ditentukan dari minat, latar belakang dan keahlian yang kami kuasai untuk mengisi <i>job description</i> yang dibutuhkan di organisasi ini.
5.	Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Kompleksitas : Diferensiasi horizontal, menurut kami sejauh ini pengisian peran dan tanggung jawab yang ada di tiap pengurus divisi yang ada sudah cukup bisa memegang tugasnya sesuai dengan latar belakang yang dimiliki

		<p>para pengurus. Contohnya saja di posisi <i>Content Creator</i> itu pengurusnya memang sudah jago dalam hal <i>editing</i> dan juga pengurus lainnya. Diferensiasi vertical, pandangan kami untuk setiap pengurus di organisasi memang sudah cukup layak mengurus divisi-divisi yang tersedia. Komposisi jumlah pengurusnya untuk saat ini sudah cukup juga karena semisal kami paksakan seperti posisi PIC Fakultas saja kami hanya memiliki 2 orang pengurus sedangkan fakultas di UNY itu banyak. Diferensiasi spasial, kami masih</p>
--	--	---

		bertemu sesama pengurus via <i>online</i> atau jika ada waktu luang kami bertemu di kafe-kafe yang terdekat.
6.	Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Formalisasi : Saat ini terkait pertanyaan formalisasi yang ada hubungannya dengan kebijakan dan aturan berorganisasi itu sedang kami bahas dengan ketua tetapi belum terlaksana.
7.	Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Sentralisasi : Biasanya jika ada kendala atau bahkan masalah yang terjadi di organisasi pasti akan dinaikkan ke dalam forum untuk diminta pendapatnya. Keputusan yang sah dalam menangani suatu masalah

		<p>tersebut tetap pada ketua.</p> <p>Kemudian, dalam hal pekerjaan pengurus seperti program kerja itu menjadi tanggung jawab pengurus masing-masing divisi untuk dikirimkan kepada ketua lalu dipresentasikan di depan pengurus divisi lain untuk mendapatkan <i>feedback</i> dengan konfirmasi ketua.</p>
<p>F. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi</p>		
1.	<p>Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?</p>	<p>Pengertian :</p> <p>Jadi gaya dan fungsi kepemimpinan itu adalah seseorang yang mengatur dan mengawasi organisasi supaya organisasi bisa berjalan dengan tujuan yang telah ditentukan.</p>

2.	Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership</i> , <i>ethical leadership & spiritual leadership</i> , bagaimana pandangan saudara/ri terhadap gaya kepemimpinan ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?	Gaya Kepemimpinan : Menurut saya ketua kami lebih mengarah ke gaya <i>Transformational Leadership</i> . Hal itu dikarenakan kami sebagai pengurus selalu diberi arahan dan motivasi supaya bisa mengatur atau pun menyelesaikan tugasnya masing-masing dengan baik di divisi yang kami pertanggungjawabkan.
3.	Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Dampak Gaya Kepemimpinan : Dampak yang kami rasakan selama dipimpin oleh ketua adalah kami diberikan kebebasan dalam menggagas ide-ide yang bagus untuk

		kelangsungan organisasi dan kami disadarkan akan wawasan-wawasan baru di dunia e-sports itu sendiri. Ketua pun membuka ruang yang lebar untuk para pengurus untuk memaksimalkan kesempatannya dalam pengembangan diri.
4.	Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Kendala Pemimpin : Kendala ketua yang kami rasakan akhir-akhir ini adalah menghadapi tanggapan <i>slow respon</i> dari beberapa pengurus yang belum menyelesaikan tugasnya. Kemudian juga, ketua cukup sulit mengatur kedisiplinan dari pengurus yang sering

		terlambat memasuki rapat di <i>Zoom Meeting</i> .
5.	Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi <i>UNY E-sports Community</i> ?	Peran Fungsi Kepemimpinan : Harapannya ketua bisa menyelesaikan kendala-kendala tersebut dengan peran fungsi kepemimpinan yang dapat mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi karena pengurus yang lain masih memiliki kesadaran yang kurang terhadap tanggungjawabnya.
6.	Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkonduisikan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor,	Kontribusi Peran Fungsi Kepemimpinan : Selama kami bersama ketua di dalam organisasi ini, kami rasa ketua telah berkontribusi dengan

	<p>penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi. Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>menjadi konselor, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja dan mengembangkan iklim kerjasama. Kontribusi itu telah dilakukan cukup baik oleh ketua di setiap koordinasi yang berjalan di UNY E-sports Community. Contohnya saja, setiap divisi itu berhak melakukan kolaborasi, tentu yang menjadi perantara kami adalah ketua termasuk memberikan konseling terkait proses pengerjaan program kerja sehingga iklim organisasi dapat terbiasa dengan dikembangkannya iklim kerjasama yang</p>
--	--	--

		diterapkan oleh ketua kepada kami.
--	--	------------------------------------

CATATAN WAWANCARA V

Wawancara Informan (Pengurus Divisi PUBGM)

Kode	:	CW/V/PUBGM/RU/28-05-2022/Lamp.3/Hal.
Nama	:	“RU”
Usia	:	19 tahun
Jenis Kelamin	:	P
Jabatan	:	Pengurus Divisi PUBGM
Lama Menjabat	:	2021-sekarang
Pangkat/Golongan	:	-
Hari/Tanggal Wawancara	:	Sabtu, 28 Mei 2022
Waktu Wawancara	:	20.00 WIB.
Lokasi Wawancara	:	<i>Zoom Meeting</i>

No.	Pertanyaan	Jawaban
D. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	Pengertian : Dari pandangan saya, fungsi manajemen adalah fungsi dalam

		mengatur dan mengontrol sebuah organisasi.
2.	Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?	Tahapan <i>Planning</i> : Menetapkan tujuan terlebih dahulu, tujuannya seperti apa terus kalau kita buat rencana terus melaksanakannya gimana terus kita melakukan apa yang kita rencanakan.
3.	Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Tahapan <i>Organizing</i> : Kemarin “FA” meminta bantuan siapa yang bisa mengadakan <i>gathering</i> di daerah jogja, saya mengajukan diri, mungkin karena <i>gathering</i> sudah berjalan lancar, “FA”

		tiba-tiba bilang “kamu aja yang jadi ketua atau pengurus gitu mau gak?, nanti wawancara dulu.
4.	Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Tahapan <i>Actuating</i> : Mediana ada grub <i>Whatsapp</i> , kalau sudah terencana dibicarakan lagi lewat <i>Zoom</i> atau <i>Google Meet</i> .
5.	Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?	Tahapan <i>Controlling</i> : Sepertinya ada tapi belum pernah karena masih daring.
6.	Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Pelaksanaan POAC : Kalau perencanaan kemarin kita sempat menyusun, kita mau mengadakan apa, lalu dari “FA” memastikan sudah siap belum, paling

		ya mau lihat jalan apa tidaknya dilihat dari dokumentasi, soalnya “FA” meminta dokumentasi dari awal mula pembukaan sampai penutupan.
E. Stuktur Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?	Pengertian : Seperti ada pembagian begitu, seperti dibagi-bagi pekerjaannya begitu.
2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	Struktur Organisasi : Belum, mungkin yang saya kira saat ini ada ketua, terus dibagi juga divisi-divisinya.
3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih	Alasan Struktur Organisasi Dipilih :

	kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i> ?	Mungkin struktur begitu rata-rata yang kebanyakan dipakai. Mudah dipahami dibagi-bagi begitu.
4.	Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	Cara Penentuan Peran & Tanggungjawab di dalam Struktur Organisasi : Sebelumnya kan ada wawancara sama ada pilihan pertama dan kedua, mungkin dari hasil itu mempengaruhi penempatan kita sekarang.
5.	Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Kompleksitas : Diferensiasi horizontal itu latar belakang sama <i>skill</i> terus kalau yang diferensiasi vertical itu sepertinya sudah

		<p>lengkap, karena sudah ada pembinanya juga.</p> <p>Kalau diferensiasi spasial mungkin ada satu lokasi yang sering jadi tempat kumpul, tetapi saya belum tahu jelas dimananya.</p>
6.	<p>Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Formalisasi :</p> <p>Formalisasi mungkin, kalau semisal ada yang melanggar atau membuat gaduh itu ada sanksinya sendiri, kalau prosedur kerjanya itu berdasarkan program kerja yang sudah disusun sebelumnya.</p>
7.	<p>Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Sentralisasi :</p>

		Setahu saya semua keputusan diambil ketua.
F. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?	Pengertian : Cara seorang ketua atau pemimpin dalam mengatur organisasinya.
2.	Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership, ethical leadership & spiritual leadership</i> , bagaimana pandangan saudara/ri terhadap gaya kepemimpinan ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?	Gaya Kepemimpinan : Sepertinya yang <i>Transformasional Leadership</i> , karena menurut saya “FA” kalau sudah ada rencana itu berusaha sekali untuk merealisasikan rencana itu.
3.	Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Dampak Gaya Kepemimpinan : Menurut saya dalam pengambilan keputusan,

		karena keputusan yang diambil sudah pas-lah, sudah sesuai.
4.	Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Kendala Pemimpin : Kendalanya pemimpin itu waktu, karena terkadang kalau dihubungi <i>slow respon</i> , terus komunikasinya lumayan kaku, seperti yang terakhir itu saat menentukan jadwal rapat kadang lama, banyak pertimbangan kurang <i>sat-set</i> .
5.	Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaimana peran fungsi kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Peran Fungsi Kepemimpinan : Mungkin integrasinya ya, sama menjadi konselor yang baik terus menciptakan lingkungan kerja yang

		kondusif kalau menurut saya.
6.	Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi. Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Kontribusi Peran Kepemimpinan : Kalau menurut saya yang sudah berjalan itu integrasi terus menciptakan lingkungan kerja yang kondusif.

CATATAN WAWANCARA VI

Wawancara Informan (*Public Relation*)

Kode	:	CW/VI/PR/RO/31-03- 2022/Lamp.3/Hal.
Nama	:	“RO”
Usia	:	20 tahun
Jenis Kelamin	:	P
Jabatan	:	<i>Public Relation</i>
Lama Menjabat	:	2021-sekarang
Pangkat/Golongan	:	-
Hari/Tanggal Wawancara	:	Kamis, 31 Maret 2022
Waktu Wawancara	:	19.00 WIB.
Lokasi Wawancara	:	<i>Zoom Meeting</i>

No.	Pertanyaan	Jawaban
D. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	Pengertian : Manajemen organisasi adalah suatu hal yang digunakan untuk

		<p>mengatur organisasi dapat berjalan dengan baik, lancar dan sesuai tujuan. Jadi nanti waktu menjalankan organisasinya tidak riweh atau <i>crowded</i> jadi sesuai jalannya saja, ya sesuai tujuan organisasinya.</p>
2.	<p>Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?</p>	<p>Tahapan <i>Planning</i> :</p> <p>Awalannya saya cari informasi dulu seperti lihat-lihat setiap organisasi seperti gimana, karena saya masih baru, saya diminta “FA” selaku pengurus saya juga dikasih tahu tahapannya gimana, bikinnya gimana, dibantuin juga tetapi saya juga nonton</p>

	<p><i>Youtube</i> bagaimana perencanaanya,</p> <p>Keseluruhan organisasinya gimana ?</p> <p>Sepertinya itu harus kenal dulu e-sports seperti apa, kalau sudah tahu kita lihat dulu lingkungan-lingkungan UNY itu seperti apa, kalau sudah tahu kita bisa bikin nanti e-sports seperti ini terus nanti ada suatu hal yang dibedain karena e-sports nya belum terlalu kelihatan banget karena masih kalah sama UKM atau HIMA lainnya, jadi tidak terlalu menonjol jadi tahapannya lihat e-sports</p>
--	---

		<p>yang lain dan lingkungan UNY.</p> <p>Berarti temen-temen analisis dulu?</p> <p>Iya betul.</p>
3.	<p>Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Tahapan <i>Organizing</i> :</p> <p>Menurut saya awalnya itu ada <i>open recruitmen</i> dulu, nanti ada form, di form ada 2 pilihan apa sama apa, semisal saya mau ambil <i>PR</i> sama divisi <i>PUBGM</i> nanti selanjutnya ditanya lagi alasanya apa, terus pernah ikut organisasi <i>game</i> tidak, terus pernah ikut turnamen tidak.</p> <p>Terus dari hasil form itu, ketuanya menganalisis, orang ini cocoknya dimasukin kemana terus</p>

		<p>sama kemaren <i>Public Relation</i> kan belum ada, sama PUBGM kan udah banyak jadi saya kemarin dimasukin di <i>Public Relation</i>, terus kalau udah diumumkan, nanti oleh “FA” dihubungin satu-satu kalau kamu diterima di ini, ditanya bersedia tidak, bisa bertanggung jawab tidak, terus setelah itu dikasih PR seperti harus memhami <i>jobs description</i> masing-masing, nanti kalian bisa bertemu lagi bahas program kerja dan kenalan.</p>
4.	<p>Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam</p>	<p>Tahapan <i>Actuating</i> :</p>

	<p>mengkomunikasikan atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Awalnya, tahapan penggeraknya kita pakai <i>Whatsapp</i> grup di <i>invite</i> untuk gabung, terus kita kenalan secara <i>chatting</i>, terus ngobrol sama nyari waktu luang untuk <i>video conference</i> entah melalui <i>Google Meet</i> atau <i>Zoom</i>, terus nanti kita kenalan secara langsung sama setiap orang itu wajib tanya sama orang agar menjalin hubungan baik sama akrab gitu.</p>
5.	<p>Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?</p>	<p>Tahapan <i>Controlling</i> : Awalnya itu, karena saya masih baru, kalau saya merasakannya sih, kemarin mas “FA” ketuanya mengontrol saya itu seperti saya</p>

		<p>sering di <i>chat</i>, ditanyain “ini proses kamu gimana, kamu sudah sampai mana, program kerjanya ada yang susah tidak, ada yang tidak paham, kalau semisal tidak paham, atau kesusahan kamu bisa tanya ke aku”. Terus kalau sudah saya bikinkan file dan saya kirimkan, mungkin saja sudah di <i>acc</i> nanti kita <i>Zoom Meeting</i> dengan setiap divisi baru dibahas, mungkin sepaham saya yang lainnya juga sama, karena tidak cuma <i>chat personal</i> saja sih tapi di <i>Whatsapp group</i> juga, “ayok yang belum tanya,</p>
--	--	--

		belum konsul bisa japri aku”.
6.	Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Pelaksanaan POAC :</p> <p>Kalau menurut saya itu, dari perencanaan sudah baik bagus, cuma karena waktu itu saya belum terlalu dekat jadi saya kurang tahu untuk perencanaanya, tapi menurut pandangan saya ada analisisnya untuk perencanaanya, Kalau untuk pengorganisasian, komunikasi sudah baik, karena kita digrup itu tidak cuma sekedar ngebahas tugas masing-masing tapi kemarin sering ngobrol apa saja yang penting asyik saja. Kalau gambarannya,</p>

	<p>gimana ya, harusnya kemarin kita kan membahas lagi kan program kerjanya tapi belum ada waktu, jadi kita belum bisa gerak program kerjanya gimana karena sudah dari dua minggu yang lalu, harusnya sekarang sudah gerak, harusnya proker saya sudah ada yang gerak, harusnya program kerja lain juga sudah ada tapi karena belum dibahas lagi, belum ada waktu buat bareng-bareng jadi belum ada yang gerak. Kalau pengawasannya baik, bagus, karena ketuanya “FA” itu selalu mengecek pengurus</p>
--	---

		lainya sudah sampai mana, jadi menurut saya baik cukup baik.
E. Stuktur Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?	<p>Pengertian :</p> <p>Struktur organisasi itu seperti pembagian kerja atau tanggung jawab kordinasi bagian masing-masing, setahu saya begitu</p>
2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Struktur Organisasi :</p> <p>Kalau sepaham saya, yang atas itu pastinya ketua, terus setelah itu sekretaris, kalau bendaharanya setahu saya tidak ada, terus setelah itu ada <i>PR</i> yang sejajar sama PIC per fakutas sama <i>conten creator</i> terus bawahnya</p>

		lagi ada divisi PUBG, MLBB, Valorant.
3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Alasan Struktur Organisasi Dipilih :</p> <p>Kenapa dipilih sejajar karena mungkin setiap pengurus organisasi hampir seumuruan jadi dibikin sejajar, mungkin juga karena belum sempat ketemu jadi dibikin sejajar juga bisa. Kalau yang bertingkat itu menurut saya harus ada yang lebih atas, kalau ada tugas dan tanggung kita jadi tahu kita harus tanggung jawab ke siapa dan agar lebih terkontrol, mungkin kalau tidak dibikin bertingkat kita jadi santai dan kalau</p>

		tidak dibikin bertingkat kita jadi bingung tanggung jawabnya kepada siapa.
4.	Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	Cara Penentuan Peran & Tanggungjawab di dalam Struktur Organisasi : Cara penentuan atau mendapatkan peran dan tanggung jawab itu bisa dilakukan dengan setiap melakukan kegiatan dilakukan dengan rasa bertanggung jawab dan memberikan performa yang terbaik, terus setiap orang kan nanti pasti ada kelebihanannya masing-masing. Misalnya saya suka ngomong, PD (percaya diri) dan tidak malu itu bisa dilihat oh

		<p>ini cocok jadi <i>public relation</i> biar nanti kita merangkul lingkunagn UNY jadi lebih mudah lebih asyik.</p>
5.	<p>Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Kompleksitas :</p> <p>Kalau secara umum, diferensiasi horizontal seperti minat sama kemarin ada yang dijadiin pengurus organisasi karena sering mengurus lomba-lomba jadi digabungin ke organisasinya. Kalau untuk diferensiasi vertical itu menurut saya udah pas, seperti yang suka PUBGM dimasukin ke divisi PUBGM, yang suka MLBB, ya ke divisi MLBB. Terus untuk yang</p>

		<p>diferensiasi spasial itu belum ada, selama ini melalui <i>teleconference</i>.</p> <p>Ada, seperti yang tadi saya contohkan dia latar belakangnya suka mengurus lomba-lomba MLBB jadi diambil untuk posisi PIC Fakultas Ekonomi.</p>
6.	<p>Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Formalisasi :</p> <p>Sejauh ini, selama saya gabung belum ada formalisasi. Tapi selama ini orangnya baik-baik belum ada yang omongannya kasar atau yang nyeleneh itu juga tidak ada jadi orangnya baik-baik semua jadi udah tahu norma semua.</p>

		Cuma untuk aturan tertulisnya itu belum ada.
7.	Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Sentralisasi : Yang saya alami selama menjadi <i>PR</i> , keputusan diambil ketua “FA”.
F. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?	Pengertian : Gaya kepemimpinan itu seperti bentuk, <i>style</i> memimpin sebuah organisasi, kalau fungsinya itu tugas sebagai pemimpin itu bagaimana dan seperti apa.
2.	Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership, ethical leadership & spiritual leadership</i> , bagaimana pandangan saudara/ri	Gaya Kepemimpinan : Kalau menurut saya lebih ke <i>Transformasional Leadership</i> , karena mas

	<p>terhadap gaya kepemimpinan ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?</p>	<p>“FA” itu ingin mengembangkan dirinya sdan organisasinya sendiri dan pengurusnya juga. Contohnya seperti tahun kemarin, sebenarnya rekrutmen organisasi UNY E-sports Community itu baru ini, itu yang nge-handle ketua, berarti dari pernyataan tadi bisa disimpulkan bahwa dia ingin UNY E-sports Community maju dan berkembang dengan cara dia merekrut orang untuk membantu dia. Merekrut itu menjadi pengembangan buat diri dia karena dia mampu mengembangkan organisasi dan seperti</p>
--	--	---

		<p>pencapaian buat dirinya.</p> <p>Mengembangkan UNY E-sports Community itu juga menjadi motivasi buat dirinya dan anggotanya.</p>
3.	<p>Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Dampak Gaya Kepemimpinan :</p> <p>Dampaknya itu kita jadi lebih bertanggungjawab pada <i>jobdesc</i> masing-masing sama menjadi setiap pengurus menjadi lebih berkembang.</p>
4.	<p>Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Kendala Pemimpin :</p> <p>Menurut saya, yang pertama manajemen waktu, selain itu komunikasi. Karena kesibukan yang kita punya menjadi komunikasi yang</p>

		<p>terhambat. Kendala lain itu, ada pengurus yang tidak pernah ikut <i>Zoom</i> jadi kendalanya di situ.</p>
5.	<p>Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi <i>UNY E-sports Community</i>?</p>	<p>Peran Fungsi</p> <p>Kepemimpinan :</p> <p>Menurut saya itu mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, karena kalau integrasi itu lebih disiplin jadi kalau udah disiplin, sudah tahu tugas kita apa tanggung jawab kita apa, nanti kita jadi bisa nge-<i>handel</i> pengurus lainnya, terus kesadaran berorganisasinya lebih baik lagi. Yang kedua itu penggunaan kekuasaan, jadi ketua itu punya hak dan otoritas harusnya</p>

		<p>pengurus tahu kalau ketua itu juga bisa memerintah kalau kita harus ikut ini misalnya rapat atau kegiatan lainnya. Kalau manajemen waktu itu semisal sudah tahu kedepannya repot kita harus punya rencana atau antisipasi.</p>
6.	<p>Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi.</p>	<p>Kontribusi Peran Fungsi Kepemimpinan :</p> <p>Kalau menurut saya menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja. Kayak tadinya aku tidak kenal terus jadi kenal. Terus mengkondusifkan lingkungan kerja, karena kita belum pernah</p>

	<p>Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>ketemu langsung kita udah bisa kondusif saat rapat dan saat bahas kerja, sama mengkomunikasikan kebijakan prosedur serta program organisasi, sebelum saya jadi <i>PR</i>, saya sudah dikasih tahu, “kalau nanti organisasi seperti ini, terus kalau kamu diterima jadi <i>PR</i> kamu bikin proker seputar <i>PR</i> kayak apa. Dan sebelum kamu jadi <i>PR</i> kamu bisa cari tahu dulu <i>PR</i> itu seperti apa”.</p>
--	--	---

CATATAN WAWANCARA VII

Wawancara Informan (Content Creator I)

Kode	:	CW/VII/CCI/RE/10-03- 2022/Lamp.3/Hal.
Nama	:	“RE”
Usia	:	22 tahun
Jenis Kelamin	:	L
Jabatan	:	<i>Content Creator I</i>
Lama Menjabat	:	2021-sekarang
Pangkat/Golongan	:	-
Hari/Tanggal Wawancara	:	Kamis, 10 Maret 2022
Waktu Wawancara	:	20.00 WIB.
Lokasi Wawancara	:	<i>Zoom Meeting</i>

No.	Pertanyaan	Jawaban
D. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	Pengertian : Fungsinya itu pengelola sama pengawasan agar

		tetap sesuai dan kembali ke tujuan awal.
2.	Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?	<p>Tahapan <i>Planning</i> :</p> <p>Untuk di divisi <i>Content Creator</i> sudah di-<i>planning</i> ya, ada dua orang untuk video sama desain grafis. Untuk secara umum untuk <i>branding</i>, karena UNY <i>E-sports Community</i> belum diketahui mahasiswa UNY, jadi untuk <i>planning</i>-nya lebih ke <i>branding</i>.</p> <p>Kalau secara umum itu, divisi <i>Content Creator</i> setahu saya belum ada <i>final project</i>, kalau fokus divisi <i>Content Creator</i> itu fokus ke <i>branding</i> organisasi ini.</p>

		<p>Kalau perencanaan divisi kita itu “FA” seperti “iya-iya aja”, Cuma di bagian anggaran diingatkan lagi dan direvisi lagi.</p>
3.	<p>Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Tahapan <i>Organizing</i> :</p> <p>Untuk pembagian peran itu udah dibagi per divisi, tentu mereka punya tugas masing-masing untuk <i>branding</i>. Mungkin untuk tugas awal divisi itu mengenal UNY E-sports Community. Jadi untuk plotingannya sesuai divisi jadi fokusnya ke situ.</p> <p>Kalau untuk peran dan tanggung jawab itu udah dijelaskan dan sudah</p>

		dibicarakan sama targetnya.
4.	Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Tahapan <i>Actuating</i> : Untuk koordinasi, sebenarnya saya sendiri itu sangat-sangat kurang, contohnya saja itu kemarin mau rapat itu sulit gara-gara menentukan hari. Untuk <i>reminder</i> tugas itu setelah rapat kerja dimulainya.
5.	Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?	Tahapan <i>Controlling</i> : Untuk <i>content creator</i> itu ya saling mengingatkan sesama anggota divisi ya, kalau untuk umumnya sendiri, saat untuk menyusun anggaran sama

		presentasi rapat kerja itu diingatkan sama “FA”.
6.	Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Pelaksanaan POAC :</p> <p>Pertama dari <i>planning</i>, ini sangat penting ya karena dasarnya, terus ke <i>organizing</i>, harusnya setelah <i>planning</i> dibuat itu ketua <i>reminder</i> lagi ke pengurusnya kalau kita punya tugas ini, fokus ke tujuan kita sama akhir kepengurusan, untuk <i>actuating</i> itu seharusnya lebih dijalankan sesuai organisasi pada umumnya. Terus <i>controlling</i> itu sangat perlu ya, kalau berhenti di <i>actuating</i> itu ya udah jadinya kalau ada tugas</p>

		selesaikan dan kadang males-malesan.
E. Stuktur Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?	<p>Pengertian :</p> <p>Kalau menurut saya, struktur organisasi itu untuk alur tanggung jawab.</p>
2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Struktur Organisasi :</p> <p>Kalau menurut saya, ketua paling atas terus bawahnya sekretaris terus di bawahnya sekertaris baru ada divisi-divisi.</p>
3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Alasan Struktur Organisasi Dipilih :</p> <p>Kenapa seperti itu, mungkin ketua untuk sekarang itu mengelola dan mengatur aja,</p>

		<p>dengan sekretaris dibawahnya, terus di bawahnya ada divisi-divisi itu. Divisinya itu sebagai dalam tanda kutip pekerja kasar, atau penggerak sama yang eksekusi.</p> <p>Pas diterima di sini juga belum tahu tentang struktur.</p>
4.	<p>Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Cara Penentuan Peran & Tanggungjawab di dalam Struktur Organisasi :</p> <p>Untuk penempatan itu, sebelumnya kan ada wawancara sama ada pilihan pertama dan kedua. Nah kalau untuk utamanya itu lebih ke <i>skill</i> atau kemampuan</p>

		<p>dan latar belakang aja sih, setahu saya. Untuk tanggung jawab itu pengerjaan program kerja.</p>
5.	<p>Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Kompleksitas :</p> <p>Untuk diferensiasi horizontal itu latar belakang sama <i>skill</i>, dimana mungkin “FA” itu tidak mau resiko, jadi “FA” milih itu dari <i>skill</i> aja. Untuk diferensiasi vertical itu, sebenarnya saya bingung, karena setiap divisi hanya satu sampai dua orang saja.</p> <p>Kalau untuk <i>content creator</i> sendiri menurut saya sudah pas ya.</p> <p>Kalau yang diferensiasi spasial itu kata “ES”,</p>

		ada tempat tapi di luar UNY seperti kerjasama sama kafe, tapi saya belum tau tempatnya.
6.	Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Formalisasi :</p> <p>Kalau lihat rapat kemarin, untuk pemaparan per divisi itu mereka punya target tinggi, dan mungkin akan dibuktikan dengan omongannya, seperti PIC FE sudah buat komunitas di FE dan menurut saya sudah ada <i>progress</i>. Untuk aturan jadi pengurus itu harus punya komitmen ya, kalau <i>player</i>, anggota itu udah dibilangin juga kalau misal kontrakmu dengan UNY E-sports</p>

		<p>Community sudah selesai itu nama UNY E-sport Community itu dihapus dari <i>nickname</i>. Jangan dipakai lagi nama organisasinya ini, karena untuk dapat nama UNY di depan <i>nickname</i> itu harus seleksi dan itu tidak permanen, jadi setiap turnamen kita itu ada seleksi dulu untuk mereka.</p>
7.	<p>Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Sentralisasi : Untuk pengambilan keputusan di <i>content creator</i> itu harus konfirmasi ke atas, untuk finalisasi itu ke atas dulu biar semuanya tahu. Kalau saya agak</p>

		bingung mau finalisasi, jadi saya langsung ke ketua. Untuk divisi lain setau saya konfirmasi ke “FA” juga.
F. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?	<p>Pengertian :</p> <p>Untuk gaya kepemimpinan itu seperti demokrasi dan otoriter. Gaya demokrasi itu lebih terbuka kalau gaya otoriter itu seperti satu yang mengatur semua. Untuk fungsi kepemimpinan sendiri itu untuk mengelola bawahannya untuk satu tujuan.</p>
2.	Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership, ethical</i>	<p>Gaya Kepemimpinan :</p> <p>Lebih ke <i>Ethical Leadership</i>. Karena</p>

	<p><i>leadership & spiritual leadership</i>, bagaimana pandangan saudara/ri terhadap gaya kepemimpinan ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?</p>	<p>menurut saya “FA” kurang bisa memotivasi yang dimana itu ada di <i>spiritual</i> sama <i>transformasional</i> dan etika yang udah disebut tadi ada kepentingan internal dan eksternal, dan mungkin revisi anggaran yang dimaksud itu itu ya, mungkin agar internalnya, pencapaiannya ya eksternal.</p>
3.	<p>Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Dampak Gaya Kepemimpinan : Untuk dampak sebenarnya belum terlalu terlihat karena baru awal kepengurusan ya, mungkin untuk</p>

		<p>motivasi itu dari diri sendiri itu masih bisa ditangani karena belum ada beban kerja yang terlalu berat juga.</p>
4.	<p>Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Kendala Pemimpin :</p> <p>Kendalanya mungkin yang pertama waktu, karena kelihatannya “FA” itu sibuk sekali, kadang <i>slow respon</i>, untuk pendekatan interpersonalnya menurut saya kurang, untuk di dalam forum juga kalau aku nilai itu kaku.</p>
5.	<p>Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Peran Fungsi Kepemimpinan :</p> <p>Menurut saya yang pertama itu tentang pengetahuan terkait</p>

		<p>manajemen waktu.</p> <p>Karena menurut saya ketua juga perlu meluangkan waktu untuk organisasinya, karena sarana yang pas itu kan ketua, seperti saya yang masih baru masih perlu dia, tetapi kadang “FA” belum ada waktu. Terus yang kedua sebagai konselor yang tepat, untuk memperbaiki yang interpersonal. Seperti kemarin saya sempat bertanya seperti mengerjakan desain itu ketua seperti kurang bisa menjawab begitu.</p>
6.	Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan	Kontribusi Peran Fungsi Kepemimpinan :

	<p>kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi. Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Kalo dari saya, yang pertama menciptakan lingkungan kerja yang kondusif, terus mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi. Satu lagi mengembangkan iklim kerjasama. Kalau mengembangkan iklim kerjasama itu, missal divisi lain butuh bantuan kami dari <i>content creator</i> ada <i>case</i> penting itu mungkin harus dibuat SOP-nya, mungkin itu bisa dianggap kerjasama ya, untuk lingkungan kerja yang kondusif itu mungkin pelaksanaannya ya, terus yang</p>
--	---	--

		<p>mengintegrasikan itu kadang-kadang mengingatkan untuk tugas-tugasnya seperti bikin presentasi untuk rapat kerja.</p>
--	--	---

CATATAN WAWANCARA VIII

Wawancara Informan (Pengurus Divisi Valorant)

Kode	:	CW/VIII/VALO/AL/17-05-2022/Lamp.3/Hal.
Nama	:	“AL”
Usia	:	22 tahun
Jenis Kelamin	:	P
Jabatan	:	Pengurus Divisi Valorant
Lama Menjabat	:	2021-sekarang
Pangkat/Golongan	:	-
Hari/Tanggal Wawancara	:	Selasa, 17 Mei 2022
Waktu Wawancara	:	13.00 WIB.
Lokasi Wawancara	:	<i>Zoom Meeting</i>

No.	Pertanyaan	Jawaban
D. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	Pengertian : Kalau dari saya itu memajemen atau mengatur suatu

		organisasi atau komunitas.
2.	Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?	<p>Tahapan <i>Planning</i> :</p> <p>Kalau dari saya biasanya <i>planning</i>-nya bikin sketsa dulu seperti apa yang mau dikerjain terus nyari kenalan entah darimana buat kolab atau ada bantuan terus baru mulai nyari <i>trial and error</i>, kalau kira-kira sudah matang baru dilaksanakan. Kalau secara keseluruhan itu mencari sketsanya bareng-bareng lewat forum atau diskusi, terus bareng-bareng mencari apa aja yang mau dilakuin.</p>

3.	Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Tahapan <i>Organizing</i> : Dari pertama itu mencari yang minat, terus ada sesi wawancaranya sendiri-sendiri.
4.	Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Tahapan <i>Actuating</i> : Kalau yang baru-baru ini di grup <i>Whatsapp</i> pada <i>chat</i> , tapi itu baru-baru ini, makanya saya juga kaget kan, biasanya juga cuma lihat, saya malah jarang dapat infonya itu kalau yang ketemu. Jadi semua masih via <i>online</i> .
5.	Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?	Tahapan <i>Controlling</i> Itu pas awal kemarin ada, saya juga sempat mengajukan pengawasan gitu, apa saja yang mau

		dilakukan, rencananya apa-apa saja.
6.	Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Pelaksanaan POAC :</p> <p>Masalahnya pas awal-awal sempat jalan, tapi entah saya atau gimana tapi sekarang sudah jarang gitu. Kalau perencanaannya itu awalnya jalan, rajin kirim mereka program-program kerja gitu setelah itu lanjut ke pengorganisasian pada presentasi program kerja terus ada diskusinya untuk koreksi per program kerja. Kalau perekrutan itu, dikumpulin dulu siapa yang minat, terus <i>interview</i>, setelah itu</p>

		<p>ditanya soal Valorant, ditanya minat di valorant itu untuk kompetitif atau event gitu. Termasuk pengalaman organisasi, tapi sedikit, diuliknya sedikit Kalau pergerakan itu, prosesnya bisa cepat, bisa ngadat-ngadat karena masih <i>online</i> ya, walaupun seperti itu tapi masih bisa jalan. Kalau yang pengawasan itu sama, karena awal-awal itu sempat ada ditanya program kerjanya sampai mana, mau bikin apa saja. Pelaksanaannya sempat jalan iya, tapi entah saya atau siapa lama-lama jadi jarang aktif, makanya dari situ jadi susah</p>
--	--	---

		komunikasinya, dari situ mulai jarang ada program kerja.
E. Stuktur Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?	<p>Pengertian :</p> <p>Kalau secara umum itu ada ketua, wakilnya sama ada staf-staf yang bantuin mereka, yang setahu saya seperti itu.</p>
2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Struktur Organisasi :</p> <p>Kalau yang di UNY E-sports Community nanti ketua bikin staff yang untuk bantu kerjanya, jadi itu wadah-wadah dari setiap divisi <i>game</i>-nya itu, setahu saya seperti itu.</p>
3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih	<p>Alasan Struktur Organisasi Dipilih :</p>

	kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i> ?	Kalau yang dari saya ya, kalau soalnya dibikin per divisi nanti jadi banyak banget nanti campur jadi tidak tahu, nanti jadi susah pilah-pilahnya. Memudahkan sih, kalau dari pembina kan jadi gampang karena sudah ada tempatnya sendiri-sendiri.
4.	Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	Cara Penentuan Peran & Tanggungjawab di dalam Struktur Organisasi : Jadi dari proses perekrutan tadi itu terus mendapat perannya dari “FA” yang kasih petunjuk membuat program kerja pas ada pertemuan. Nanti dipilih.

5.	<p>Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Kompleksitas :</p> <p>Di UNY E-sports Community itu secara diferensiasi horizontal udah ada dari pemisahan tiap-tiap minatnya untuk dimasukin ke tiap divisinya. Memang udah pas juga kan saya sudah di divisi Valorant, minatnya juga Valorant di awal juga sudah ditanya-tanya, jadi saya sudah pas, tidak salah divisi. Kalau diferensiasi verticalnya itu udah lengkap juga, karena ada pembina juga, ada sekretaris dan lain-lain, ada “FA” juga yang mengawasi. Diferensiasi spasial itu, kalau <i>online</i></p>
----	---	--

		seperti sekarang gimana ya soalnya masih <i>online</i> , rata-rata semua pertemuan kita masih di <i>online</i> .
6.	Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Formalisasi : Kalau yang dari pelanggaran, seperti bikin nama UNY E-sports Community jelek itu ada sanksinya sendiri, kalau dari prosedur kerja itu kalau program kerjanya sudah jalan, itu kalau sukses, suksesnya itu yang saya tahu di divisi MLBB diincar tim-tim besar, jadi ada kesempatan jenjang karirnya juga. Aturan-aturan tadi sepertinya ada bentuk tulisannya,

		sepertinya dulu pernah di <i>share</i> juga, seingat saya ada, soalnya saya ganti hape, jadi lupa-lupa ingat.
7.	Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Sentralisasi : Kalau yang kemarin yang saya alami larinya ke “FA”, jadi kalau sudah selesai buat program kerja itu diusulin ke “FA” biar diputuskan atau mau direvisi atau diganti.
F. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?	Pengertian : Gaya kepemimpinan mungkin itu cara memimpin sebuah organisasinya bagaimana, kalau fungsinya itu biar yang lain bisa mencontoh yang

		dilakukan sama gaya kepemimpinannya, jadi lebih ke prosesnya begitu.
2.	Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership, ethical leadership & spiritual leadership</i> , bagaimana pandangan saudara/ri terhadap gaya kepemimpinan ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?	Gaya Kepemimpinan : Kalau dari saya mungkin <i>Ethical Leadership</i> .
3.	Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Dampak Gaya Kepemimpinan : Kalau dari saya itu mungkin , saat pengambilan keputusannya pas, lebih bisa diterima sama semuanya.
4.	Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi	Kendala Pemimpin :

	pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Kalau dari saya itu, menyatukan temen-temen ya terus dari segi komunikasinya juga terus sama mungkin jalannya gimana, maksudnya kalau misal program kerjanya sudah jadi ke depannya mau digimanain.
5.	Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Peran Fungsi Kepemimpinan : Kalau saya itu kebanyakan di perantaranya, kalau ada <i>problem</i> sama keputusannya gampang, yang mengkomunikasikan itu mengintegrasikan, nanti ada rasa disatuin sama yang lain juga, jadi

		<p>gampang kalau ada masalah. Masa depan program kerja itu mengkomunikasikan kebijakan, jadi nanti tahu apa yang dilaksanakan jadi mudah juga buat temen-temen yang lain.</p>
6.	<p>Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi. Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah</p>	<p>Kontribusi Peran Fungsi Kepemimpinan :</p> <p>Kalau yang sudah terjadi itu, menjadi perantara sama mengintegrasikan anggota itu yang saya rasa, sama yang lingkungan kerja kondusif tadi. Soalnya “FA” itu tidak kebanyakan ini-itu jadi kalau ada program kerja langsung dikirim lebih ke <i>to the point</i> dia, sama</p>

	dilaksanakan oleh ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	pengetahuan sama manajemen waktunya, itu kalau ada program kerja-program kerja bener-bener tepat, kalau berapa hari harus setor seperti <i>deadline</i> gitu, yang kerjasama di antara anggota itu kalau ada rapat, jadi nanti kasih saran sama diskusi antar pengurus.
--	---	--

CATATAN WAWANCARA IX

Wawancara Informan (PIC Fakultas Ilmu Sosial)

Kode	:	CW/IX/BA/PFIS/18-05- 2022/Lamp.3/Hal.
Nama	:	“BA”
Usia	:	20 tahun
Jenis Kelamin	:	L
Jabatan	:	PIC Fakultas Ilmu Sosial
Lama Menjabat	:	2021-sekarang
Pangkat/Golongan	:	-
Hari/Tanggal Wawancara	:	Rabu, 18 Mei 2022
Waktu Wawancara	:	19.00 WIB.
Lokasi Wawancara	:	<i>Zoom Meeting</i>

No.	Pertanyaan	Jawaban
D. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	Pengertian : Proses individu untuk merencanakan sesuatu, merancang sesuatu apalagi

		dalam hal keorganisasian kebijakan dalam mengatur waktu, kalau kita tidak bisa manajemen organisasi pasti kacau. Pokoknya proses individu.
2.	Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?	Tahapan <i>Planning</i> : Secara umum tentu diperkenalkan dulu, kan ini di UNY <i>E-sports Community</i> di dalam lingkungan kampus UNY. Nah kalau menurut saya tahapan pertama yang penting itu ya memperkenalkan dulu kalau di UNY ada organisasi e-sports karena ya tahapan perkenalan dan promosi itu kalau di UNY ada organisasi e-sports.,yang suka nge-

		<p><i>game</i> dan mau terwadahi bisa gabung melalui <i>open recruitment</i> seperti 2 tahun kemarin, diberikan form dokumen mengisi biodata, masukan NIM disaring di situ tertariknya di <i>game</i> apa tujuannya apa masuk itu, itu kan sangat penting. Karena akan ada orang mau masuk organisasi mau mencari manfaatnya atau mencari sesuatu. Kalau saya masuk karena ingin memberi sumbangsih dan saya rasa e-sports ini sudah mulai berkembang.</p>
3.	<p>Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para</p>	<p>Tahapan <i>Organizing</i> : Ya pada saat itu ada <i>open recruitment</i> itu, nah itu kan di situ membuka kepengurusan dan saya</p>

	<p>pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>daftar di situ. Di situ segala macam informasi dikorek, dan “FA” yang menyeleksi, jadi tahu saya pas nya di tempatkan dimana, nah disitu saya mengutarakan keinginan saya.</p>
<p>4.</p>	<p>Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Tahapan <i>Actuating</i> : Karena organisasi ini masih berbentuk komunitas, jadi komunikasi antar pengurus sangat penting. Bukan hanya buat grup <i>Whatsapp</i> semua pengurus, tapi membuat grup per divisi. Terus disarankan untuk mem-<i>follow</i> akun instagram UNY <i>E-sports Community</i>.</p>

		Koordinasinya selama ini masih melalui daring.
5.	Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?	Tahapan <i>Controlling</i> : Sejauh ini belum ada pertemuan, tetapi untuk perencanaan itu sudah ada. Untuk pengawasannya itu ya biasanya lewat <i>Zoom</i> , seperti semisal saya mau bikin acara di fakultas, itu biasanya diskusinya atau presentasinya bisa personal nge- <i>chat</i> ke saya atau via group <i>Whatsapp</i> rencana kasarnya, kalau masalah waktu tidak menentu.
6.	Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam	Pelaksanaan POAC : Awal-awal kita rencana program kerja yang bermanfaat untuk UNY seperti apa misal seminar,

	organisasi UNY <i>E-sports</i> <i>Community</i> ?	webinar, rencana program kerja fakultas, terus mengurus orang-orangnya. Kalau ada kesulitan itu bagaimana cara mengkomunikasikannya ke siapa. Pengawasannya, tentu ya mas “FA” kalau semisal saya tidak benar pasti “FA” akan menegur, pasti “FA” yang berwenang untuk menegur saya atau minimal dari pengurus divisi kepada anggotanya.
E. Stuktur Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?	Pengertian : Bagian-bagian dalam suatu organisasi.
2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports</i> <i>Community</i> ?	Struktur Organisasi : Pasti di atas ada ketua terus turun ke bawah ada

		sekretaris terus ketua divisi atau pengurus, baru tim fakultas, kalau menurut sepengetahuan saya seperti itu bentuknya.
3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i> ?	Alasan Struktur Organisasi Dipilih : Karena seadanya, karena mas “FA” pernah bilang kalau yang daftar PIC baru dua fakultas padahal di UNY ada 6 fakultas, jadi ya seadanya dulu saat itu dan daftar cuma segitu.
4.	Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	Cara Penentuan Peran & Tanggungjawab di dalam Struktur Organisasi : Jadi ini secara keseluruhan, pas daftar jadi pengurus, saya memberi info yang dibutuhkan, terus

		wawancara terus saya diamanahi ditempatkan di PIC. Indikator yang dicari “FA” itu keseriusan dan latar belakangnya pernah ikut organisasi tidak terus minatnya ditanya juga.
5.	Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Kompleksitas : Secara diferensiasi horizontal sepertinya itu minat sama kemarin ada yang dijadiin pengurus organisasi karena sering mengurus turnamen jadi digabungin ke organisasinya. Kalau untuk yang vertical itu menurut saya sudah pas, karena ditempatkan sesuai bidangnya.
6.	Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur	Formalisasi :

	<p>organisasi UNY <i>E-sports</i> <i>Community</i>?</p>	<p>Sejak awal kita pernah bahas gini, seperti nanti kalau sudah terbentuk rutin ketemu bahas program kerja, harus sering komunikasi sama yang lain, itu aturan yang dipegang teguh sama komitmennya juga. Terus etika dalam berkomunikasi juga, meskipun secara tersirat. Masih secara lisan sih, belum ada tertulis dan katanya akan ada.</p>
7.	<p>Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports</i> <i>Community</i>?</p>	<p>Sentralisasi : Tergantung program kerjanya dulu, kalau semisal program kerjanya sama divisi MLBB saya ke divisinya dulu kalau sama sama tidak menemukan jalan keluar ya langsung ke</p>

		<p>“FA”, kecuali kalau “FA” langsung suruh saya ya saya langsung ke “FA”. Jadi sejauh ini keputusan diambil ketua.</p>
<p>F. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi</p>		
1.	<p>Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?</p>	<p>Pengertian :</p> <p>Ya, seperti gaya kepemimpinan otoriter dan gaya kepemimpinan demokrasi. Kalau gaya yang otoriter kan susah diajak komunikasi kalau yang demokarasi kan segala keputusan itu bisa dimusyawarahkan dulu.</p> <p>Kalau fungsi kan dia acuan ya, bagusnya orgnaisasi kan dilihat dari pemimpin juga. Ya kaya fungsi pemimpin mampu mengkordinasikan</p>

		mengarahkan organisasinya.
2.	Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership</i> , <i>ethical leadership</i> & <i>spiritual leadership</i> , bagaimana pandangan saudara/ri terhadap gaya kepemimpinan ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?	Gaya Kepemimpinan : Kalau menurut saya lebih ke <i>Etichal Leadership</i> sih. Soalnya “FA” ingin segala sesuatunya jelas dan terarah. “FA” juga kalau ada <i>fun tournament</i> itu tegas banget sama aturannya, kalau seperti itu berarti tegas sama aturannya kan, bahkan tegas ke pengurusnya sendiri.
3.	Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sporst Community</i> ?	Dampak Gaya Kepemimpinan : Jadi lebih teratur, disiplin, jadi enak saja apa-apanya.
4.	Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi	Kendala Pemimpin : Kurang bisa menyatukan kita semua, yang kedua

	pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	soal perencanaan, kadang kalau punya rencana tapi tidak terlaksana. Terus sifatnya, sama <i>slow respon</i> , ke komunikasinya.
5.	Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Peran Fungsi Kepemimpinan : Untuk kendala yang pertama itu pakai yang mengintegrasikan, karena ada kejadian itu sempat ada <i>fun tournament</i> , tapi sama “FA” yang dikasih tahu yang berkepentingan jadi yang diluar-luar itu tidak tahu. Yang kedua itu lebih ke dominasi dan kekuasaan, karena sebagai seorang pemimpin punya kekuasaan sama otoritas, dia kan pemimpin. Yang ketiga, mengkomunikasikan

		kebijakan organisasi dan prosedurnya.
6.	<p>Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi.</p> <p>Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Kontribusi Peran Fungsi Kepemimpinan :</p> <p>Manajemen waktu, kalau udah ditetapkan “FA” pasti dilakuin. Bekerja sebagai konselor, sudah bisa meredakan situasi, seperti misalkan ada kendala, “FA” pasti cari solus terus menjadi perantara, jadi dia seperti perantara gitu, semisal saya malu tanya ke PIC yang lain, nanti “FA” yang nanyain.</p>

CATATAN WAWANCARA X

Wawancara Informan (PIC Fakultas Ekonomi)

Kode	:	CW/X/PFE/MH/19-05- 2022/Lamp.3/Hal.
Nama	:	“MH”
Usia	:	21 tahun
Jenis Kelamin	:	L
Jabatan	:	PIC Fakultas Ekonomi
Lama Menjabat	:	2021-sekarang
Pangkat/Golongan	:	-
Hari/Tanggal Wawancara	:	Kamis, 19 Mei 2022
Waktu Wawancara	:	19.00 WIB.
Lokasi Wawancara	:	<i>Zoom Meeting</i>

No.	Pertanyaan	Jawaban
G. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	Pengertian : Menurut saya sendiri manajemen organisasi yaitu suatu hal yang

		berfungsi untuk mengontrol atau mengatur jalannya organisasi.
2.	Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?	<p>Tahapan <i>Planning</i>:</p> <p>Untuk <i>planning</i> saya yang pertama, saya melihat situasi apa yang ada di fakultas ekonomi terlebih dahulu nanti lebih cenderung ke e-sport yang mana yang banyak peminat dan antusiasnya, terus antusias tersebut dalam bentuk apa, lalu bentuk kegiatan apa yang dapat menarik perhatian mereka. Untuk tahapan perencanaan saya merencanakan kegiatan-kegiatan yang ada karena</p>

		saya yang paham dengan situasi-situasi di fakultas ya saya.
3.	Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Tahapan <i>Organizing</i> : Dimulai dari tahap seleksi dimana dari mas “FA” <i>share</i> pamflet untuk pembukaan <i>open recruitment</i> terus saya tertarik untuk masuk dalam organisasi, terus setelah mendaftar saya melakukan wawancara dan wawancara ini yang menentukan kita pantas tidak di sebuah divisi tersebut, kita pantas tidak masuk di organisasi tersebut.
4.	Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan atau	Tahapan <i>Actuating</i> : Untuk penggerak komunikasi untuk awal-

	<p>mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>awal dikarenakan kita membuat program kerja di divisi masing-masing, kita sempat berkomunikasi terkait membuat susunan <i>template</i> bagaimana susunannya, program kerjanya apa saja yang bakal dibikin terus ada juga komunikasi via <i>Zoom</i> dari “FA” untuk mengkoordinasi.</p>
5.	<p>Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?</p>	<p>Tahapan <i>Controlling</i> : Untuk saat ini memang belum ada untuk pengawasan dari “FA” maupun dari yang lain karena memang saya merasa untuk UNY <i>E-sports Community</i> seperti sedang mati suri</p>

		<p>belum ada agenda apapun, belum ada interaksi apapun dengan pengurus lain, pernah sekali dari “FA” bertanya soal program kerja ada kendala apa tidak.</p>
6.	<p>Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Pelaksanaan POAC : Untuk perencanaan sudah bagus, dari “FA” sudah mengarahkan untuk membuat sesuatu program kerja, agenda, untuk organisasinya menurut saya cukup baik, cuma dari beberapa divisi saja yang belum memenuhi untuk orang-orangnya, seperti POAC belum merata ke semua fakultas tapi untuk media seperti <i>PR</i>, humas itu</p>

		<p>sudah aman, selanjutnya untuk dipelaksanaannya menurut saya masi hsangat kurang karena masih berhenti di tahap perencanaan belum sampai ke pelaksanaan. Untuk pelaksanaan mungkin masih terkendala oleh beberapa faktor untuk dari kita masih belum bisa melaksanakan agenda-agenda yang ada serta <i>controlling</i> masih minim dari “FA” maupun dari teman-teman yang lain.</p>
<p>H. Stuktur Organisasi</p>		
<p>1.</p>	<p>Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?</p>	<p>Pengertian : Untuk struktur organisasi pasti ada ketua bisa ada wakil bisa juga tidak lalu</p>

		ada sekretaris, bendahara, dan staf.
2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	Struktur Organisasi : Ada ketua, sekretaris, bendahara kemudian divisi-divisi kita.
3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i> ?	Alasan Struktur Organisasi Dipilih : Dari pandangan saya yang pertama kita di sini baru memulai untuk membentuk suatu organisasi yang benar-benar bisa hidup, untuk realisasinya di awal-awal masih seperti itu karena dari kita belum ada banyak kepentingan yang diurus jadi di bagian struktur ini bisa dikatakan cukup.

4.	<p>Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Cara Penentuan Peran & Tanggungjawab di dalam Struktur Organisasi :</p> <p>Dari latar belakang maupun <i>skill</i> dari individu tersebut untuk mengisi di sebuah divisi.</p>
5.	<p>Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Kompleksitas :</p> <p>Untuk diferensiasi horizontal dari saya memang belum mengetahui secara persis bagaimana mereka bisa terpilih menjadi POAC atau bagian dari divisi lain dan menurut saya dalam pemilihan struktur sudah mendapat pertimbangan secara matang dari “FA”. Untuk kinerja sendiri dari pengurus UNY E-sports</p>

		<p>Community, menurut saya sudah cukup baik.</p> <p>Untuk diferensiasi spasial masih terkendala karena dari kita belum ada seperti <i>basecamp</i> atau <i>homebase</i> untuk organisasi ini bisa bertempat atau berlokasi di suatu tempat dan pelaksanaannya sendiri masih secara virtual.</p>
6.	<p>Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Formalisasi :</p> <p>Sepertinya belum ada karena dari kita pun belum berbentuk organisasi sempurna. Tapi dari pengurus sendiri masih agak sulit karena mas “FA” masih sibuk mencari pengganti, masih ada kuliah maka</p>

		dari itu untuk mencapai ke organisasi yang sesungguhnya masih belum bisa dan format organisasi masih belum terbentuk.
7.	Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Sentralisasi : Untuk sentralisasi langsung ke mas “FA”.
I. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?	Pengertian : Untuk gaya kepemimpinan seseorang dalam organisasi seperti mencari khas kan sesuatu dan fungsi kepemimpinan lebih bagaimana cara kita mengatur teman-teman, mengatur bagaimana

		kita menggerakkan di suatu organisasi.
2.	Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership, ethical leadership & spiritual leadership</i> , bagaimana pandangan saudara/ri terhadap gaya kepemimpinan ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?	Gaya Kepemimpinan : Untuk ketua lebih condong ke <i>Transformational Leadership</i> karena dari pandangan saya “FA” punya misi-misi yang besar dan “FA” cukup bagus dari <i>skill</i> perencanaan organisasi, pengarahannya organisasi dan ide-idenya untuk organisasi.
3.	Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Dampak Gaya Kepemimpinan : Dampak yang saya rasakan masih terasa minim dikarenakan dari “FA” sepertinya tipikal yang mencontohkan

		<p>terlebih dahulu lalu mencoba menggerakkan organisasi tetapi “FA” untuk saat ini belum bisa melakukan hal tersebut.</p>
4.	<p>Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Kendala Pemimpin :</p> <p>Yang pertama mungkin dari segi komunikasi “FA” kurang kepada teman-teman, kedua mungkin dari segi pembagian waktu antara kuliah “FA” dan organisasi masih sedikit berbenturan, dan kendala yang ketiga mungkin “FA” belum bisa mencari orang-orang yang dibutuhkan oleh UNY E-sports Community.</p>
5.	<p>Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi</p>	<p>Peran Fungsi Kepemimpinan :</p>

	<p>kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Untuk kendala pertama komunikasi, pendekatan ketua lebih diperbaiki, karena dari ketua sendiri harusnya mampu untuk bisa menjadi perantara antara struktur yang dipengurus inti dengan staf-staf yang ada dari situ kita bisa melihat seberapa mampu untuk ketua bisa mengkoordinir seluruhnya tanpa ada mengurangi sedikit <i>miss</i> komunikasi yang ada. Karena untuk waktu demi waktu “FA” sudah bisa sedikit-sedikit membagi waktu, tetapi untuk masalah yang tiba-tiba mendadak kita tidak tau dan itu bisa membuat manajemen waktu kita</p>
--	--	--

		<p>kurang tertata. Karena dari “FA” punya hasil wawancara menemukan mahasiswa yang mempunyai <i>basic</i> kepemimpinan yang baik itu nanti dari “FA” bagaimana cara mengkomunikasikan tujuan organisasi tersebut ke arah mana terus visi-misi yang dituju seperti apa dari penerus tersebut bisa mengambil jalan tengahnya dan memberi masukan-masukan.</p>
6.	<p>Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan</p>	<p>Kontribusi Peran Fungsi Kepemimpinan : nomer tujuh untuk di poin ini belum terlalu terlihat tetapi bisa dilihat</p>

	<p>kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi. Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>dari awal-awal kita jadi pengurus dari “FA” sendiri beberapa kali mengajak untuk <i>Zoom</i> untuk bertemu perdana, membahas sesuatu agenda atau program kerja dan memperkenalkan <i>jobdesc</i> kepada kita mengarahkan UNY E-sports Community itu seperti apa. Yang kedua karena bisa dilihat “FA” memperkenalkan iklim kerja UNY E-sports Community itu seperti apa, dia juga memberi tahu <i>jobdesc</i> dan kegiatan-kegiatan di UNY E-sports Community. Mungkin bisa di poin ke empat,</p>
--	--	---

		<p>kalau di lapangan emang belum ada mungkin dari saya sendiri membuat agenda atau program kerja untuk POAC fakultas dari “FA” bisa mengarahkan atau memberi masukan.</p>
--	--	---

CATATAN WAWANCARA XI

Wawancara Informan (Content Creator II)

Kode	:	CW/XI/CCII/RZ/28105- 2022/Lamp.3/Hal.
Nama	:	“RZ”
Usia	:	22 tahun
Jenis Kelamin	:	L
Jabatan	:	<i>Content Creator II</i>
Lama Menjabat	:	2021-sekarang
Pangkat/Golongan	:	-
Hari/Tanggal Wawancara	:	Sabtu, 21 Mei 2022
Waktu Wawancara	:	19.00 WIB.
Lokasi Wawancara	:	<i>Zoom Meeting</i>

No.	Pertanyaan	Jawaban
A. Fungsi Manajemen Organisasi (POAC)		
1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Fungsi Manajemen Organisasi?	Pengertian : Menurut saya fungsi manajemen organisasi untuk bagaimana cara

		mengatur organisasi agar bisa sesuai dengan tujuannya.
2.	Bagaimana tahapan perencanaan (<i>planning</i>) dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan UNY <i>E-sports Community</i> untuk periode kepengurusan saat ini?	<p>Tahapan <i>Planning</i> :</p> <p>Jadi tahapan yang pertama dari masing-masing divisi membuat program kerja kemudian masing-masing divisi menyampaikan program kerja seperti apa lalu bagaimana untuk pelaksanaannya kemudian didiskusikan di organisasi, kalau di divisi kan membuat media-media yang membuat organisasi masih eksis.</p>
3.	Bagaimana tahapan pengorganisasian (<i>organizing</i>) untuk menentukan peran dan tanggung jawab kepada para	<p>Tahapan <i>Organizing</i> :</p> <p>Kalau di sini penyeleksian pertama dari pihak organisasi</p>

	<p>pengurus dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>membuat pengumuman <i>open recruitmen</i> kemudian orang-orang yang tertarik akan mengisi <i>google form</i>. Dari pengalaman pribadi pas itu saya tertarik tapi masih ragu-ragu dari pihak UNY <i>E-sports Community</i> tahu mana yang masih ragu-ragu, jadi saya sendiri di-<i>chat</i> pribadi sama sekretaris untuk menyakinkan supaya saya masuk, kemudian mengisi <i>google fom</i> untuk memilih divisi, setelah itu ada pengumuman kita telah diterima di divisi yang kita pilih.</p>
--	---	---

4.	<p>Bagaimana tahapan penggerakkan (<i>actuating</i>) dalam mengkomunikasikan atau mengkoordinisasi seluruh pengurus organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Tahapan <i>Actuating</i> : Untuk komunikasi dari kita melalui <i>Whatsapp</i> terus sentralnya di “FA”, dari “FA” biasanya memberitahukan di grup tapi terkadang di-<i>chat</i> pribadi, biasanya ada rapat bulanan, ada rapat secara ketemuan.</p>
5.	<p>Bagaimana tahapan pengawasan (<i>controlling</i>) untuk kinerja seluruh pengurus dalam waktu sejauh ini?</p>	<p>Tahapan <i>Controlling</i> : untuk kontrol biasanya saya dikomunikasikan sama mas “RE”, terus secara organisasi luasnya dari mas “FA” tanya bagaimana program kerjanya, lewat media langsung dari postingan <i>Instagram</i>, bisa lewat rapat untuk evaluasi, untuk rutin tiap bulan.</p>

6.	<p>Dari ke empat fungsi manajemen organisasi tersebut, bagaimana pelaksanaan dalam mengimplementasikannya ke dalam organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Pelaksanaan POAC :</p> <p>Dari <i>planning</i> sendiri sudah dibahas dari pertemuan pertama pembahasan secara luas untuk apa saja rencananya di setiap divisi dan rencana secara organisasi, untuk <i>organizing</i>-nya sudah terlaksana sudah terseleksi juga dari pengurus-pengurusnya di masing-masing divisi, dari penggerakannya dari “FA” langsung mengajak kita panitia-panitia tim terus dari <i>controlling</i>-nya dari evaluasi bisa sekitar dua bulanan.</p>
<p>B. Stuktur Organisasi</p>		

1.	Apa yang saudara/ri ketahui tentang Struktur Organisasi?	<p>Pengertian :</p> <p>Menurut saya struktur organisasi itu sebuah bentuk untuk bagaimana organisasi itu bisa terkoordinasi dengan baik.</p>
2.	Bagaimana bentuk struktur organisasi di UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Struktur Organisasi :</p> <p>Sruktur organisasinya itu dari ketua “FA”, sekretaris mbak “ES” kemudian masing-masing ketua atau pengurus divisi.</p>
3.	Mengapa bentuk struktur organisasi yang bapak/ibu jelaskan dipilih kemudian ditetapkan untuk UNY <i>E-sports Community</i> ?	<p>Alasan Struktur Organisasi Dipilih :</p> <p>Menurut saya karena pertama untuk koordinasinya gampang karena masing-masing divisi ada pengurusnya,</p>

		<p>terus ada sekretaris juga selain untuk administrasi juga untuk membagi tanggung jawab dari ketua, lalu ketua sudah jelas menjadi koordinator utama.</p>
4.	<p>Dalam bentuk struktur organisasi tersebut, bagaimana cara seluruh pengurus mendapatkan peran dan pemenuhan tanggung jawabnya berorganisasi di UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Cara Penentuan Peran & Tanggungjawab di dalam Struktur Organisasi :</p> <p>Dari kita dapat perannya yang pertama dari seleksi masuk sudah ada penyeleksian peran, minatnya dimana punya pengalaman apa, ada bukti pernah mengikuti apa kemudian ada pertemuan setelah itu mengkonfirmasi bahwa begini perannya, gimana program kerjanya.</p>

5.	<p>Bagaimana kompleksitas (<i>complexity</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Kompleksitas :</p> <p>Untuk diferensiasi horizontal itu masing-masing minat dari anggota terus kemampuan dan pengalaman terus mereka akan saling berkoordinasi untuk melaksanakan dari apa yang telah direncanakan, dari diferensiasi vertical struktur yang ada sudah mampu untuk mencakup sebagian besar tugas-tugas yang ada, untuk diferensiasi spasial kita masih secara <i>online</i> tapi masih ada kekurangan dalam koordinasinya, untuk kontrolnya masih ada kesulitan.</p>
----	---	---

6.	<p>Bagaimana formalisasi (<i>formalization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Formalisasi : Kalau di sini untuk norma-norma yang secara tertulis sejauh ini belum ada, ada norma-norma yang secara tidak langsung.</p>
7.	<p>Bagaimana sentralisasi atau pengambilan keputusan (<i>centralization</i>) di dalam struktur organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Sentralisasi : Biasanya kalau di sini saya diskusi dulu sama mas “RE” terus kalau semisal belum paham baru naik ke “FA”.</p>
<p>C. Gaya dan Fungsi Kepemimpinan Organisasi</p>		
1.	<p>Apa yang saudara/ri ketahui tentang gaya dan fungsi kepemimpinan di dalam organisasi?</p>	<p>Pengertian : Menurut saya kalau gaya kepemimpinan itu bagaimana cara seorang pemimpin dalam memimpin organisasi dengan cara mereka</p>

		<p>masing-masing, untuk fungsi kepemimpinan sendiri untuk mengkoordinasi agar organisasi bisa teratur supaya tujuannya nanti jelas komunikasinya lebih terarah.</p>
2.	<p>Ada 3 gaya kepemimpinan yang efektif menurut penelitian jurnal yaitu <i>transformational leadership, ethical leadership & spiritual leadership</i>, bagaimana pandangan saudara/ri terhadap gaya kepemimpinan ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i> saat ini?</p>	<p>Gaya Kepemimpinan : Kalau menurut saya dia itu lebih ke <i>Spiritual Leadership</i> karena dari bagaimana cara dia bicara benar-benar menjaga anggotanya terus dia juga kalau ada masalah melakukan personal <i>chat</i> tujuannya tidak membuat salah satu anggota memiliki permasalahan tidak diketahui oleh anggota</p>

		lain dari diskusi banyak memberi kesempatan anggota untuk berbicara.
3.	Bagaimana dampak dari gaya kepemimpinan tersebut terhadap seluruh anggota organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Dampak Gaya Kepemimpinan : Kalau dampaknya di organisasi lebih kondusif terus jadi lebih mengenal pemimpinnya, lebih menghargai.
4.	Apa kendala ketua dalam menghadapi tantangan menjadi pemimpin organisasi UNY <i>E-sports Community</i> ?	Kendala Pemimpin : Untuk kendala menurut saya mungkin dari "FA" orangnya seperti tidak enakan yang pertama, yang kedua, untuk belakangan ini dia susah membagi waktu, yang ketiga untuk komunikasinya belakangan ini sulit.

5.	<p>Ditemukannya kendala-kendala tersebut, bagaiman peran fungsi kepemimpinan organisasi untuk menyelesaikannya pada organisasi <i>UNY E-sports Community</i>?</p>	<p>Peran Fungsi</p> <p>Kepemimpinan:</p> <p>Memunculkan dominasinya ada saatnya pemimimpin itu bersikap tegas biar tetap terarah, kearah yang positif jangan yang untuk semena-mena tetapi untuk kepentingan organisasi. Manajemen waktu ya harus memiliki prinsip manajemen waktu sebenarnya tidak apa-apa untuk sibuk semester 8 tapi harapannya bisa ada waktu untuk organisasi. Sulit berkomunikasi berarti fungsi yang dibutuhkan fungsi yang mengkomunikasikan</p>
----	---	--

		<p>kebijakan prosedur dan program organisasi ya misalnya kesibukan diantara kesibukan tetapi tetap mengkomunikasikan untuk mengkontrol.</p>
6.	<p>Ada 8 fungsi kepemimpinan organisasi yaitu mengkondusifkan lingkungan kerja, mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, menjadi perantara manajemen dan kelompok kerja, menjadi konselor, penggunaan kekuasaan, mengetahui prinsip manajemen waktu, mengembangkan iklim kerjasama dan mengkomunikasikan kebijakan, prosedur serta program organisasi. Apa kontribusi peran fungsi kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh ketua organisasi UNY <i>E-sports Community</i>?</p>	<p>Kontribusi Peran Fungsi Kepemimpinan :</p> <p>Yang pertama yang jelas menjadikan lingkungan kondusif dari di mulai dia cara bicara terus menyelesaikan masalah dia telah menjalankan fungsi untuk menjalankan lingkungan kerja yang kondusif. Terus bekerja sebagai konselor yang tepat karena kita membicarakan tentang</p>

		<p>program kerja terus dari pemimpinnya sendiri telah menjawab kepada kita. Yang terakhir, menurut saya yang mengkomunikasikan kebijakan ini waktu sebelum sulit dihubungi, komunikasinya baik jadi kita sering membicarakan tentang program kerja terus rapat terus juga dihubungi secara personal masih baik jawabannya.</p>
--	--	--

LAMPIRAN 3

CATATAN LAPANGAN I

Kode	:	CL/I/22-03-2022/LAMP.2/Hal.
Hari/Tanggal	:	Kamis, 17 Februari 22
Waktu	:	15.00 WIB
Tempat	:	<i>Zoom Meeting</i>
Subyek Penelitian	:	“FA” Ketua UNY <i>E-Sports Community</i>
Topik	:	Fungsi Manajemen & Struktur Organisasi

Deskripsi

Pada hari Selasa tanggal 22 Maret 2022 setelah “FA” memberikan arahan untuk pelaksanaan rekrutmen di UNY *E-sports Community* melalui Zoom, peneliti diberikan waktu untuk menjelaskan maksud dan tujuan dari pengambilan data. Fokus peneliti pada kesempatan ini untuk menjelaskan rangkaian pengambilan data di UNY *E-sports Community* sekaligus mengobservasi pelaksanaan fungsi manajemen dan struktur yang diharapkan oleh peneliti. Gambaran yang dilalui memperlihatkan situasi kondusif dalam melakukan rekrutmen untuk menyeleksi calon pengurus nantinya.

“FA” memulai percakapan yang pertama dalam membahas latarbelakang berdirinya UNY *E-sports Community* terlebih dahulu, dimana organisasi ini berdiri berdasarkan kebutuhan wadah mahasiswa-mahasiswa UNY untuk lebih fokus dalam berkompetisi olahraga *e-sports*. Terdapat pasang surut yang dialami dalam kepengurusan yang lebih sering disebut dengan Seleksi Alam. Namun, menurut “FA” selama 3 tahun terakhir ketertarikan mahasiswa-mahasiswa UNY pada olahraga *e-sports* sudah mulai populer di kalangan anak muda.

Fungsi manajemen yang dijelaskan oleh “FA” merujuk pada gambaran keseluruhan selama berada di UNY *E-sports Community*. Menurut penjelasan “FA”, pelaksanaan perencanaan dalam organisasi ini bergantung pada setiap program kerja yang disusun oleh tiap divisi-divisi. Hal itu dianggap lebih efektif selama organisasi telah berjalan selama kurang lebih 3 tahun terakhir. Kemudian, pelaksanaan pengorganisasian secara pembagian kerja masih dalam tahap pematangan. Struktur organisasi yang digunakan sebelumnya masih belum jelas karena hanya memiliki 3 kepengurusan inti yaitu ketua, wakil dan sekretaris. Selama pandemi covid-19, “FA” menuturkan bila aktivitas organisasi juga ikut menurun. Terkait hal itu “FA” mengatasinya dengan sering mengadakan ataupun menggerakkan para pengurus melalui pertemuan daring. Sebenarnya hal yang dilakukan itu tidak mudah karena banyak para pengurus yang mengeluhkan kestabilan sinyal pada saat mereka berada di daerah masing-masing.

Pada akhir sebelum “FA” dan peneliti menyelesaikan perbincangan topik ini, “FA” menjelaskan singkat tentang pelaksanaan pengawasan yang dinilai masih banyak kekurangan dengan penyebab yang belum dapat dipastikan. Secara keseluruhan dalam topik fungsi manajemen dan struktur organisasi “FA” menyimpulkan bahwa pada intinya organisasi ini belum cukup mengorganisir dan mengakomodir setiap kebutuhan manajemen yang seharusnya memang diselenggarakan. Hal itu menyebabkan munculnya ketergantungan kedudukan “FR” sebagai ketua untuk memulai setiap agenda yang ingin diadakan.

CATATAN LAPANGAN II

Kode	:	CL/II/25-03-2022/LAMP.2/Hal.
Hari/Tanggal	:	Jumat, 25 Februari 2022
Waktu	:	19.00 WIB
Tempat	:	<i>Zoom Meeting</i>
Subyek Penelitian	:	“ES” Sekretaris UNY <i>E-Sport Community</i>
Topik		Fungsi Manajemen, Struktur Organisasi & Kontribusi Ketua

Deskripsi

Pada hari Jumat tanggal 25 Februari 2022 peneliti diberikan kesempatan oleh “ES” untuk mengobservasi topik ini. Beliau sudah menjabat sekretaris dan bendahara sekitar 2 tahun terakhir. Peneliti sebelum masuk pada topik observasi menjelaskan beberapa hal terkait pengambilan data. Kemudian, dilanjutkan dengan cerita singkat “ES” mulai masuk dan aktif di dunia olahraga e-sports. Peneliti menangkap beberapa hal yang ganjil atau menganggap memang masih ada kekurangan dari penentuan jabatan di UNY *E-sports Community*. Terutama pada “ES” yang telah merangkap jabatan sebagai sekretaris dan bendahara. Menurut “ES” rangkap jabatannya dikarenakan kekurangan SDM (Sumber Daya Manusia) dan ketidakmampuan organisasi untuk menarik banyak mahasiswa UNY untuk bergabung dan aktif berorganisasi di UNY *E-sports Community*.

“ES” juga menjelaskan awalnya sudah tertarik terlebih dahulu dengan dunia olahraga sepakbola dan *e-sports* sejak tahun 2019 yang kemudian berlabuh di organisasi olahraga UNY *E-sports Community*. Secara pelaksanaan perencanaan organisasi ini sudah diinisiasi secara interen dari tahun 2020 akhir, dimana akan

ada banyak agenda-agenda olahraga e-sports yang diadakan. Namun, belum dapat serius dalam pelaksanaannya. Penjelasan tentang pelaksanaan pengorganisasian menurut “ES” mengatakan bahwa hal-hal yang berkaitan dengan struktur organisasi masih belum jelas. Terkecuali, setelah rekrutmen pengurus selesai. Aktivitas organisasi dan koordinasi antar pengurus juga belum maksimal apalagi terkait hal-hal olahraga e-sports dikarenakan masih fokusnya organisasi untuk mengikuti turnamen-turnamen bergengsi yang tujuannya memperkenalkan UNY *E-sports Community* yang berasal dari UNY.

Penggerakan organisasi ini terhadap pengurus-pengurus yang ada menurut “ES” menurun sekali. Dampak pandemi covid-19 menjadi salah satu penyebab paling berdampak. Solusi yang dilakukan untuk menggerakan pengurus dalam organisasi ini dengan komunikasi via daring. Namun, itu belum cukup memberikan koordinasi yang baik. Perihal tentang pelaksanaan pengawasan yang sudah dilaksanakan, jabatan sekretaris yang digunakan “ES” juga untuk membantu masalah-masalah organisasi yang dihadapi oleh “FA” sebagai ketua. Tugas laporan hasil acara yang telah dilaksanakan dibuat oleh “ES” menjadi evaluasi organisasi sehingga pengawasan akan setiap acara atau agenda organisasi tetap dijaga. Itupun dianggap “ES” masih banyak kekurangan karena belum ada kontrol yang baik untuk organisasi. Hal itu berhubungan dengan struktur organisasi yang belum maksimal digunakan pada setiap peran dan tanggungjawab yang diemban. Banyak tugas-tugas di organisasi yang belum

dikerjakan dan kekurangan orang untuk mengisi kekosongan peran menjadi kurang efektif dalam menjalankan organisasi.

Kontribusi ketua “FR” UNY *E-sports Community* menurut “ES” mengatakan bahwa relasi ketua sangat berdampak dan dapat dirasakan oleh pengurus serta organisasi. Terutama dalam seluk-beluk olahraga e-sports dan penyelenggaraannya. Ketua “FA” ikut dalam memperkenalkan UNY *E-sports Community* ke lingkungan olahraga e-sports di kampus-kampus Yogyakarta. Secara keseluruhan menurut “ES” menyimpulkan bahwa UNY *E-sports Community* mempunyai kesempatan dalam memperluas nama di kampus dan di luar kampus UNY. Namun, “ES” berpendapat juga bahwa kekurangan dari organisasi ini harus diperbaiki untuk memajukan supaya ada perkembangan baik daripada tidak sama sekali.

CATATAN LAPANGAN III

Kode	:	CL/II/31-03-2022/LAMP.2/Hal.
Hari/Tanggal	:	Kamis, 31 Maret 2022
Waktu	:	11.00 WIB
Tempat	:	Lab. Performance, Lab. Terpadu FIK UNY
Subyek Penelitian	:	“FD” Pembina UNY <i>E-Sport Community</i>
Topik		Fungsi Manajemen, Struktur Organisasi & Kontribusi Ketua
Deskripsi		
<p>Pada hari Kamis tanggal 31 Maret 2022 peneliti diberi waktu cukup longgar dalam pengambilan data penelitian terkait topik Fungsi, Struktur Organisasi & Kontribusi Ketua di UNY <i>E-sports Community</i> secara langsung bertempat di Lab. Performance, Laboratorium Terpadu FIK UNY yang dimulai pada pukul 13.00 WIB. “FD” bersedia memberikan keterangan yang hubungannya dengan data peneliti yang fokus pada lingkup manajemen organisasi olahraga e-sports. Awal pembicaraan “FD” membukanya dengan beberapa aspek yang terikat dengan ilmu olahraga dan olahraga e-sports itu sendiri.</p> <p>Pendahuluan dalam olahraga e-sports yang “FD” sampaikan bahwa organisasi atau komunitas olahraga e-sports telah banyak didirikan di berbagai kampus yang isinya adalah mahasiswa dengan latarbelakang jurusan yang bermacam-macam. Tatanan organisasi yang secara fungsi manajemen telah didirikan pun jelas. Pada UNY <i>E-sports Community</i> sendiri sudah mempunyai perencanaan organisasi seperti program kerja selama satu periode yang bisa berjalan namun di dalam tubuh organisasinya dianggap belum matang. Mengutip juga informasi tentang perencanaan organisasi dari “FA” yang menjabat sebagai ketua, “FD”</p>		

mengatakan bahwa perencanaan yang diselenggarakan oleh UNY E-sports Community masih berdasar pada persiapan event-event tertentu. Hal itu dapat terjadi demikian karena sifat organisasi olahraga UNY *E-sports Community* adalah komunitas dan belum cukup dalam konteks legal formal. Penggerakan organisasi olahraga UNY *E-sports Community* juga “FD” menjelaskan bahwa organisasi tersebut bergerak atas dasar latarbelakang minat yang sama yaitu menyukai olahraga *e-sports*.

Pengorganisasian dalam UNY *E-sports Community* dijelaskan bahwa struktur organisasinya sudah ada tetapi penentuan jabatan masih menggunakan pemilihan ketua secara aklamasi dikarenakan pembentukan organisasi yang bersifat gotong-royong, kemudian cara perekrutan pengurusnya lebih mengutamakan minat terhadap olahraga *e-sports* sehingga kualifikasi yang dibutuhkan tidak banyak. Pengawasan kepada pengurus-pengurus UNY *E-sports Community* cukup dengan mengadakan rapat untuk mendapat komunikasi dua arah antara ketua, pembina dan pengurusnya. Selebihnya, UNY *E-sports Community* menjalankan evaluasi secara internal setelah mengadakan event-event dan sifatnya masih lemah yang dianggap sekadarnya.

Kontribusi “FA” sebagai ketua organisasi olahraga UNY *E-sports Community* menurut “FD” mengatakan bahwa kontribusi ketua untuk organisasi telah mampu menjadi jembatan komunikasi di dalam internal organisasinya dan dapat mengintegrasikan program kerja kepada pengurus-pengurus di UNY *E-sports*

Community. “FD” pun juga menambahkan jika kontribusi ketua hingga saat ini dianggap sebagai ketua dengan gaya kepemimpinan yang dapat *merangkul* internal organisasinya agar berjalan dengan lancar. Secara keseluruhan “FD” menyimpulkan bahwa UNY *E-sports Community* merupakan organisasi olahraga yang bersifat komunitas sehingga fungsi manajemen yang sistematis dan teratur belum dimilikinya. Adapun struktur organisasi yang telah dibentuk masih dipilih secara aklamasi dan dilatarbelakangi dengan mahasiswa-mahasiswa yang mempunyai minat yang tinggi terhadap olahraga *e-sports* itu sendiri. Kepemimpinan yang ada saat ini juga, “FA” dianggap telah menjadi ketua yang mempunyai tanggungjawab yang baik di dalam setiap tugasnya untuk memimpin organisasi menuju masa depan yang lebih baik.

LAMPIRAN 4

CATATAN DOKUMENTASI I

CD/I/OPENRECRUITMEN/LAMPIRAN 4/HAL.



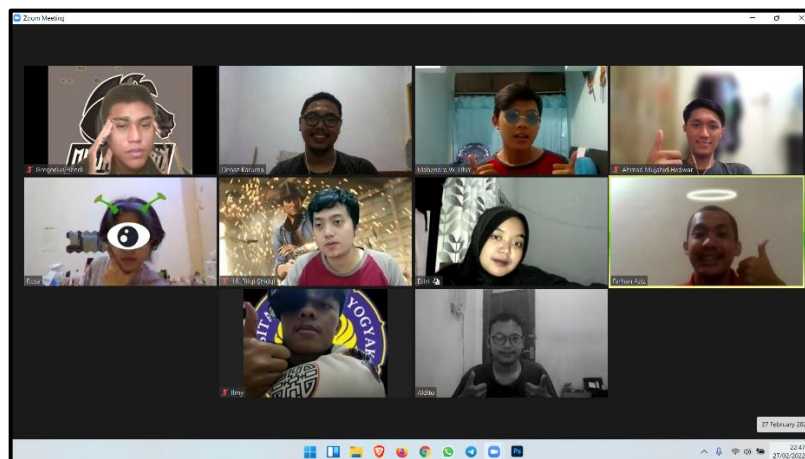
CATATAN DOKUMENTASI II

CD/II/SELEKSIPENERIMAAN/LAMPIRAN 4/HAL.



CATATAN DOKUMENTASI III

CD/III/AGENDARAPATKERJA/LAMPIRAN 4/HAL.



CATATAN DOKUMENTASI IV

CD/IV/KEGIATANUNYESPORTSCOMM-PUBGM/LAMPIRAN 4/HAL.



CATATAN DOKUMENTASI V

CD/V/KEGIATANUNYESPORTSCOMM-MLBB/LAMPIRAN 4/HAL.



CATATAN DOKUMENTASI VI

CD/VI/PROFILORGANISASIUNYESPORTSCOMM/LAMPIRAN 4/HAL.

SEJARAH

UNY Esports didirikan pada tanggal 28 Februari 2020. UNY Esports didirikan dengan tujuan untuk mewadahi minat bakat mahasiswa khususnya dibidang esports. UNY Esports merupakan organisasi yang mewadahi minat dan bakat mahasiswa UNY yang berkeinginan untuk mengembangkan potensi dibidang esports. Sebuah organisasi yang bergerak dibidang olahraga yang mewadahi mahasiswa untuk bertukar pikiran dalam industri esports. Selain mewadahi UNY Esports juga menjadi jembatan untuk mewujudkan mimpi dalam berkarir di dunia esports.

UNY Esport diawali dengan divisi Mobile Legend pada tahun pertama. Seiring berkembangnya organisasi ini, UNY esports membuka divisi-divisi baru seperti PUBG Mobile, DOTA 2, Valorant dan Free Fire

VISI, MISI DAN TUJUAN

Visi

Menjadikan organisasi yang mampu menampung dan mengembangkan minat bakat mahasiswa UNY dalam bidang esports maupun dalam berorganisasi serta memberikan edukasi terhadap masyarakat terkait dunia esports

Misi

1. Memberikan wadah untuk menyalurkan serta mengembangkan minat dan bakat dalam menciptakan talenta-talenta esports
2. Mengikuti berbagai kejuaraan regional hingga internasional

Tujuan

1. Mengembangkan kemampuan berpikir strategis untuk menyikapi permasalahan
2. Memiliki sumber daya manusia yang memadai dalam pelaksanaan pengembangan minat dan bakat esports maupun berorganisasi

CATATAN DOKUMENTASI VII

CD/VII/DATAPENGURUSUNYESPORTSCOMM/LAMPIRAN 4/HAL.

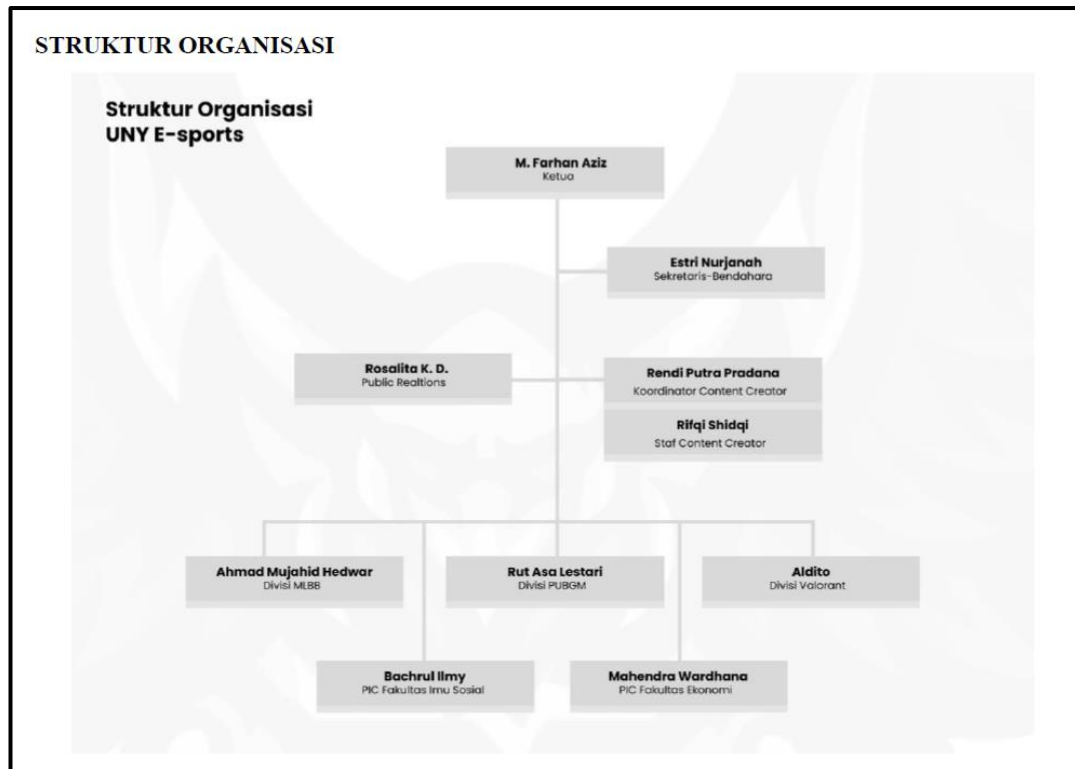
**DATA PENGURUS
UNY E-SPORTS
2022**

No.	Nama Lengkap	Program Studi	Angkatan	Jabatan
1.	M. Farhan Aziz	Pend. Teknik Elektro	2018	Ketua
2.	Estri Nurjanah	Manajemen Pendidikan	2019	Sekretaris-Bendahara
3.	Rosalita K. D.	Pend. Teknik Boga	2021	Public Realtions
4.	Rendi Putra Pradana S.	Manajemen	2019	Koor. Content Creator
5.	Rifqi Shidqi	Manajemen	2019	Content Creator
6.	Ahmad Mujahid Hedwar	Teknik Elektro	2021	Divisi MLBB
7.	Rut Asa Lestari	Pend. Seni Musik	2021	Divisi PUBGM
8.	Aldito	Pend. Bahasa Daerah	2020	Divisi Valotrant
9.	Bachrul Ilmy	PKnH	2020	PIC FIS
10.	Mahendra Wardhana	Pend. Ekonomi	2020	PIC FE

CATATAN DOKUMENTASI VIII

CD/VIII/STRUKTUR ORGANISASI UNY ESPORTS COMM/LAMPIRAN

4/HAL.



CATATAN DOKUMENTASI IX

CD/IX/PROKERMLBB-A/LAMPIRAN 4/HAL.

RANCANGAN KEGIATAN *DIVISI MOBILE LEGENDS*

UNY ESPORT



Ahmad Mujahid Hedwar 21538141018

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

CD/IX/PROKERMLBB-B/LAMPIRAN 4/HAL.

D. Rancangan Kegiatan

1. FunTournament

- Penjelasan kegiatan : Merupakan Turnamen 5vs5 antara anggota komunitas UNY E-Sport yang dipilih secara acak.
- Tujuan : Mengasah kemampuan bermain dan kerjasama individu dengan tim.
- Sasaran : Seluruh anggota komunitas UNY E-Sport
- Waktu Pelaksanaan : 1x sebulan, bisa lebih (menyesuaikan dengan event yang ada)

2. Meet and Greet Komunitas UNY E-Sport

- Penjelasan kegiatan : Merupakan kegiatan temu ramah dan juga forum diskusi antara sesama anggota komunitas UNY E-Sport.
- Tujuan : Dapat saling mengenal satu sama lain, dan memperkuat hubungan kekeluargaan antar masing-masing anggota.
- Sasaran : Seluruh anggota komunitas UNY E-Sport
- Waktu Pelaksanaan : 1x sebulan (bisa lebih)

3. Sharing tips and trik MLBB

- Penjelasan kegiatan : Merupakan kegiatan berbagi ilmu berupa tips dan trik, terutama info update patch terbaru.
- Tujuan : Agar semua player dapat memahami apa saja yang harus dilakukan kedepannya terhadap perubahan baik itu buff, nerf ataupun revamped hero maupun item.
- Sasaran : Seluruh anggota komunitas UNY E-Sport
- Waktu Pelaksanaan : Menyesuaikan dengan update patch.

4. NMCC (National Mobile Legend Campus Competition)

- Penjelasan kegiatan : Mengadakan kegiatan perlombaan MLBB antar Universitas.
- Tujuan : Mengasah kemampuan pemain dan sebagai mediator untuk mengembangkan skill dan juga kemampuan pemain untuk tahap selanjutnya.
- Sasaran : Seluruh pemain MLBB di setiap Universitas.
- Waktu Pelaksanaan : 1x dalam 6 bulan

5. Pembentukan manager tim UNY E-Sport MLBB untuk menangani tim2 MLBB

CATATAN DOKUMENTASI X

CD/X/PROKERPUBLICREALTION-A/LAMPIRAN 4/HAL.

**RANCANGAN PROGRAM KERJA *PUBLIC RELATION*
UNY E-SPORT**



Disusun Oleh :

Rosalita Kusuma Dewi 20511241001

CD/X/PROKERPUBLICREALTION-B/LAMPIRAN 4/HAL.

RANCANGAN PROGRAM KERJA *PUBLIC RELATION*
UNY E-SPORT

NO	NAMA KEGIATAN	PENERAPAN	WAKTU	TUJUAN	SASARAN	ANGGARAN (Rp)	KETERANGAN
1	SOSNET PROJECT	<ol style="list-style-type: none"> Posting informasi ke jejaring sosial. Pelayanan QnA sosial media seputar UNY E-Sport 	1x Seminggu	Untuk mengenalkan organisasi UNY E-Sport kepada masyarakat melalui internet, serta mengelola dan menyebarkan informasi melalui media internet.	Seluruh masyarakat UNY dan sekitarnya.	-	
2	GO PUBLIC	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan event bersama kemudian dipublikasikan. Pengunggahan atau penostingan konten mengenai UNY E-Sport. 	1x Sebulan	Untuk menaikkan citra organisasi melalui kerjasama dengan suatu tempat umum, komunitas atau organisasi lainnya melalui media cetak atau media digital.	Lingkungan sekitar UNY E-Sport	Rp 300.000	Membutuhkan koordinasi dengan pengurus organisasi lainnya.
3	MABARJAKS	<ol style="list-style-type: none"> Mengadakan event scrim. Mengadakan Fun Gathering. Mengadakan latihan bersama. 	2x Seminggu	Untuk menialin, membangun, dan menjaga kerjasama UNY E-Sport dengan organisasi e-sport didalam maupun diluar kampus.	Seluruh masyarakat UNY dan sekitarnya.	Rp 500.000	Membutuhkan koordinasi dengan masing-masing kady game UNY E-Sport

CATATAN DOKUMENTASI XI

CD/XI/PROKERCONTENTCREATOR-A/LAMPIRAN 4/HAL.

RANCANGAN KEGIATAN *CONTENT CREATOR*

UNY ESPORT



Anggota :

Rifqi Shidqi 19808141097

Rendi Putra Pradana Susilo 19808141101

D. Rancangan Kegiatan			
No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Anggaran
Design			
1	Membuat Template Konten Instagram	Awal Kepengurusan	-
2	Membuat Template Story Instagram	Awal Kepengurusan	-
3	Merapikan Highlight Instagram	Awal Kepengurusan	-
4	Konten Instagram	Selama Kepengurusan	-
5	Konten Instagram Hari Raya dan Hari Besar	Saat Hari Raya dan Hari Besar	-
6	Konten Story Instagram Interaktif	1x Seminggu	-
Content Video			
1	Konten Fakta Unik/Cerita dibalik untuk Youtube atau IG	1/bulan (bisa lebih)	-
2	Konten Tebak-tebakan YT atau IG	1/bulan (bisa lebih)	-
3	Konten "menurut kamu" Yt atau IG	1/bulan (bisa lebih)	-
4	Konten Stream Hiburan YT	2/bulan (bisa lebih)	-
5	Konten gameplay Yt	2/bulan (bisa lebih)	-
6	Konten Berita E-sport	1/bulan (bisa lebih)	-
7	Konten "siapa kita" yt atau IG	Awal kepengurusan	-
8	Lomba Caster/Lomba edit video	1x dalam 6 bulan	-

CATATAN DOKUMENTASI XII

CD/XII/PROKERVERALORANT-A/LAMPIRAN 4/HAL.

RANCANGAN KEGIATAN *VALORANT*

UNY E-SPORTS



Anggota :

Aldito Putra Tama

21203244014

CD/XII/PROKERVERALORANT-B/LAMPIRAN 4/HAL.

D. Rancangan Kegiatan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Anggaran
Design			
1	Melakukan Fun Match	Awal Kepengurusan	-
2	Membuat dan menyusun rancangan turnamen/liga di dalam komunitas	Awal Kepengurusan	-
3	Mulai mengumpulkan tim-tim yang ada di dalam komunitas	Awal Kepengurusan	-
4	Memulai persiapan sebelum melakukan funmatch/liga komunitas	Setelah pembentukan mix team selesai	-
5	Liga komunitas dilaksanakan	2-3 match seminggu	-

Target = mampu konsisten saat liga berlangsung

Sub target = mampu berkolaborasi dengan universitas lain di DIY sebagai ajang kolaborasi komunitas valorant antar kampus dan sebagai sarana latihan

CATATAN DOKUMENTASI XIII

CD/XIII/PROKERPICFE-A/LAMPIRAN 4/HAL.

Economic Fun Tournament – Mobile Legends & PUBG M

Agenda ini merupakan agenda rutin dari komunitas yang bertujuan untuk meningkatkan antusias anggota untuk aktif di komunitas serta mengasah skill mereka.

Sasaran
Anggota komunitas E-SPORT FE UNY

Pelaksanaan
Sebulan sekali tiap pertengahan - akhir bulan
ML : 8-10 April 2022
6-8 Mei 2022
3-5 Juni 2022
1-3 Juli 2022
PUBGM : 15-17 April 2022
13-15 Mei 2022
10-12 Juni 2022
8-10 Juli 2022

Anggaran
JUARA 1 : 350DM/PLAYER
500UC/PLAYER
JUARA 2 : 200 DM/PLAYER
250UC/PLAYER
ROOM CARD : 10 buah



CD/XIII/PROKERPICFE-B/LAMPIRAN 4/HAL.

Economics Esport Tournament

Agenda ini bekerjasama dengan BEM FE UNY dalam eventnya. Hal ini bertujuan untuk membranding nama uny e-sport serta mencari talent berbakat di dunia e-sport yang ada di uny agar dapat dilirik uny e-sport untuk mewakili uny dalam tournament yang lebih besar.

Sasaran
Seluruh mahasiswa/i UNY atau umum

Pelaksanaan
Mei / Juni

Anggaran
Juara 1 : menyesuaikan
Juara 2 : menyesuaikan
Juara 3 : menyesuaikan




CATATAN DOKUMENTASI XIV

CD/XIV/PROKERPICFIS-A/LAMPIRAN 4/HAL.

RANCANGAN PROGRAM KERJA PERSON IN CHARGE (PIC) FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNY ESPORT



Bachrul Ilmy 20401244048

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

CD/XIV/PROKERPICFIS-B/LAMPIRAN 4/HAL.

D. Rancangan Kegiatan/Program Kerja

No	Kegiatan/Program Kerja	Waktu Pelaksanaan	Anggaran
KEGIATAN			
1	Rapat Bersama Sesama PIC Fakultas	Awal dan Akhir Kepengurusan	-
2	Rapat PIC Fakultas dengan Ketua Divisi	Awal dan Akhir Kepengurusan	-
3	Membuat Rancangan Proker	Awal Kepengurusan	-
4	Pembentukan Media sosial Khusus	Awal Kepengurusan	-
5	Membuat Laporan dan feedback event/proker yang telah dilaksanakan	Akhir Kepengurusan	-
PROGRAM KERJA/EVENT			
1	WEBINAR E-Sport	Awal / Pertengahan Kepengurusan	-
2	FIS CUP (bekerja sama dengan BEM FIS)	Pertengahan/ Akhir Kepengurusan	-
3	FIS league Mobile	Pertengahan Kepengurusan (selama +- 1 bulan)	-
4	UNY Esport academy	Selama kepengurusan	-

Keterangan: Person In Charge akan selalu berkaitan dan berhubungan dengan Ketua UNY E-Sport dan Ketua Divisi, sehingga segala keputusan yang diambil dilakukan secara bersama dengan mengedepankan peran dan tugas masing masing jabatan.

LAMPIRAN 5

**ANALISIS DATA
REDUKSI, DISPLAY, DAN KESIMPULAN HASIL WAWANCARA
TRIANGULASI SUMBER**

Aspek yang Diteliti	Penyajian Data			Kesimpulan
	Wawancara Informan (1)	Wawancara Informan (2)	Wawancara Informan (3)	
Tahapan Perencanaan Organisasi UNY <i>E-sports Community</i>	Dalam tahapan perencanaan organisasi kami melakukan observasi terlebih dahulu terkait kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan oleh UNY E-sports Community seperti melakukan <i>meeting</i> untuk berbagi ide-ide dan diskusi konsep mendalam untuk kegiatan terkait penyelenggaraan. (CW/I/KT/FA/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)	Di perencanaan menurut pengamatan saya mereka bergerak untuk merancang kegiatan di kala ada persiapan event dulu. Kalau dari hasil komunikasi dengan ketua “FA” perencanaan yang matang dari awal itu sepertinya belum. Selain itu, sudah ada juga kalender matriks kegiatannya untuk satu periode kepengurusan. (CW/II/PB/FD/31-03-2022/Lamp.3/Hal.)	Biasanya kami melakukan hal-hal seperti <i>monitoring</i> ide-ide yang ingin diprogramkan dan selanjutnya melakukan rapat kerja. (CW/III/SK/ES/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)	Tahap perencanaan di organisasi olahraga <i>UNY E-Sport Community</i> dilakukan melalui kegiatan observasi terkait kegiatan yang akan direalisasikan, pada tahapan ini diadakan <i>meeting</i> untuk membahas ide-ide kegiatan yang selanjutnya akan diprogramkan serta diadakan rapat kerja terkait diskusi konsep kegiatan secara mendalam.

<p>Tahapan Pengorganisasian Organisasi UNY <i>E-sports Community</i></p>	<p>Dalam tahapan pengorganisasian kami akan menentukan peran para pengurus di UNY <i>E-sports Community</i>, sebelumnya juga kami akan membutuhkan tuntutan posisi yang dibutuhkan atau diisi supaya tuntutan tersebut dapat terpenuhi dalam mengatur tiap-tiap divisi yang ada di organisasi. (CW/I/KT/FA/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)</p>	<p>jadi untuk bagian pengorganisasian bisa dikatakan organisasi ini sudah cukup jelas. Mereka memiliki sistem perekrutan yang tegas. Organisasi ini juga memiliki kualifikasi untuk menempati peran-perannya di situ seperti latar belakang minat yang sama satu rasa dalam hal menyukai e-sports. (CW/II/PB/FD/31-03-2022/Lamp.3/Hal.)</p>	<p>Temen-temen Mahasiswa UNY yang ingin mendaftar sewaktu pembukaan rekrutmen sudah membaca <i>job description</i> yang kami buka di UNY <i>E-sports Community</i>. Itu pun setelah mereka diterima harus diingatkan kembali tugasnya dan menurut perhitungan kami juga hanya sekitar 60% saja yang dapat menstabilkan pekerjaan organisasi ini. (CW/III/SK/ES/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)</p>	<p>Tahap pengorganisasian dilakukan dengan diawali kegiatan rekrutmen terlebih dahulu, setelah melalui tahapan rekrutmen pengurus akan melakukan penempatan berdasarkan kualifikasi tertentu seperti ; latar belakangnya, minat terhadap bidang E-Sport serta mencocokkan kualifikasi calon pengurus dengan kebutuhan divisi yang ada.</p>
<p>Tahapan Penggerakan Organisasi UNY <i>E-sports Community</i></p>	<p>Dalam tahapan penggerakan di UNY <i>E-sports Community</i>, kami akan membutuhkan kolaborasi di dalam kegiatan organisasi sehingga antar pengurus yang sudah ditentukan pada struktur organisasi</p>	<p>Ya, jadi di penggerakan temen-temen itu berkomunikasi dan berkoordinasi waktu ada event-event e-sports yang diikuti begitu. (CW/II/PB/FD/31-03-2022/Lamp.3/Hal.)</p>	<p>Kami menggerakan pengurus-pengurus menggunakan rapat kerja yang agendanya itu membahas acara yang akan dilaksanakan. Selama ini juga mengkomunikasikan kerja di organisasi masih menggunakan</p>	<p>Penggerakan dalam organisasi olahraga <i>UNY E-Sport Community</i> dilaksanakan melalui kegiatan rapat kerja untuk membahas kegiatan atau acara yang akan dilaksanakan. Komunikasi dan koordinasi antar pengurus sejauh ini</p>

	akan tercipta komunikasi dan koordinasi. (CW/I/KT/FA/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)		rapat rutin itu. (CW/III/SK/ES/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)	dilakukan melalui agenda rapat kerja
Tahapan Pengawasan Organisasi UNY <i>E-sports Community</i>	Dalam tahapan pengawasan kami lebih fokus pada langkah-langkah sebelum melaksanakan kegiatan organisasi di UNY <i>E-sports Community</i> dengan catatan bahwa indikator keberhasilan kami belum ditentukan secara spesifik. Hanya saja kami melakukan evaluasi secara keseluruhan terkait jalannya kegiatan yang diselenggarakan. (CW/I/KT/FA/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)	Pada saat ketua memberikan informasi terkait draft program kerja kami diberikan <i>deadline</i> untuk menyusun hingga program kerja itu selesai. Bentuk pengawasannya dalam 1 minggu kami selalu dipantau prosesnya di grup <i>Whatsapp</i> dan ketua tidak lupa mengingatkan kepada kami agar kesulitan apa pun bisa dikonsultasikan. (CW/IV/MLBB/MU/25-03-2022/Lamp.3/Hal.)	Sebetulnya untuk saat ini yang kami perlukan adalah monitoring evaluasi tetapi untuk melaksanakan itu masih jarang dilakukan karena evaluasi yang kami fokuskan pada setelah selesainya kegiatan. Penyusunan indikatornya pun dalam monitoring evaluasi itu sedang kami upayakan juga. (CW/III/SK/ES/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)	Pengawasan di organisasi olahraga UNY <i>E-Sport Community</i> memfokuskan pada langkah-langkah pra kegiatan dan evaluasi keseluruhan terkait proses jalannya kegiatan. Pada tahapan ini, pengawasan dilakukan melalui grup <i>whatsapp</i> dan secara perorangan dengan menyakan progress dari setiap program kerja yang telah direncanakan. Kegiatan pengawasan sejauh ini dilakukan secara internal setelah selesai kegiatan atau event.
Bentuk Struktur Organisasi	Mungkin untuk struktur organisasi saat ini di atas ada Pembina kami ya, karena masih dalam	Jadi, kita harus memahami dulu 2 bentuk organisasi, ada organisasi formal dan	Sekarang ini bagan struktur organisasi kami terdiri dari yang paling atas ke bawah ada ketua	Bentuk struktur organisasi olahraga UNY <i>E-Sport Community</i> terdiri dari ketua organisasi, sekretaris

	<p>tahap mengembangkan budaya struktur organisasi ke para pengurus. Lalu, ada ketua kemudian di bawahnya itu sudah masing-masing divisi. (CW/I/KT/FA/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)</p>	<p>non formal. Pada komunitas sendiri bisa dikatakan bahwa ini organisasi non formal. Bentuk struktur organisasinya mereka sudah dibentuk, ada ketuanya, ada sekretarisnya dan ada koridor-koridor pengurus yang telah diisi juga. Itu lah mereka bisa dibilang sudah cukup sistematis dalam hal berorganisasi. (CW/II/PB/FD/31-03-2022/Lamp.3/Hal.)</p>	<p>– sekretaris & bendahara – pengurus divisi-divisi. Di struktur organisasi itu belum ada wakil, dimana posisi wakil yang dibutuhkan sebetulnya penting untuk mengurus hal-hal internal organisasi. (CW/III/SK/ES/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)</p>	<p>sekaligus bendahara serta pengurus perdivisi.</p>
<p>Pembagian Peran & Tugas Anggota Organisasi</p>	<p>Kami menentukan pengurus di dalam struktur organisasi berdasarkan kemampuan atau penguasaan bidang yang cocok untuk peran tersebut. Contohnya, jika ada mahasiswa UNY yang mempunyai latar belakang, minat</p>	<p>Sudah jelas ya, mereka menentukan peran dan tanggungjawab untuk mengisi posisi-posisi yang ada di struktur organisasi masih berdasarkan sesama penghobi e-sports dan latar belakangnya. (CW/II/PB/FD/31-03-2022/Lamp.3/Hal.)</p>	<p>Yang pertama, kami mempunyai program kerja pada tiap divisi-divisi, dari program kerja itu nantinya akan mengukur seberapa besar tanggungjawab mereka. Yang kedua, pengurus-pengurus yang melaksanakan program kerja mendapatkan</p>	<p>Pembagian peran dan tugas anggota secara garis besar didasarkan ketertarikan atau minat anggota, pertimbangan lain dalam menentukan peran dan tugas anggota didasarkan pada kemampuan dan latar belakang yang dimiliki.</p>

	<p>dan mempunyai keahlian yang menurut kami cukup menguasai dalam seputaran MLBB, tentu kami akan menempatkan mahasiswa itu untuk mengambil peran dan tanggungjawabnya menjadi pengurus di divisi MLBB dan tidak mungkin kami menempatkannya di divisi PUBGM. (CW/I/KT/FA/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)</p>		<p>peran seperti ketua pelaksana atau bahkan mendapat peran lainnya tergantung dari tema kegiatannya. (CW/III/SK/ES/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)</p>	
<p>Pengambilan Keputusan Organisasi</p>	<p>Kami lebih nyaman untuk menjawab pertanyaan itu dengan mencontohkan saja. Jadi, jika ada permasalahan yang terjadi antar anggota di divisi kami sebut saja misalnya pada divisi MLBB, tentu pengurus divisi MLBB yang bertanggungjawab</p>	<p>Oke baik, saya sendiri dikatakan sebagai pembina secara formal belum bisa. Tapi, itu tidak apa-apa bagi saya karena saya di sini diperlukan sebagai pendamping mereka. Jadi untuk pengambilan keputusan saya tidak ikut serta dan tidak terlibat. Apa pun yang</p>	<p>Jadi, waktu itu ada permasalahan yang disebabkan oleh anggota di grup divisi MLBB dimana yang seharusnya bertanggungjawab mengatasi masalah itu jelas pengurus divisi MLBB tapi masalah itu harus saya laporkan ke "FA". Kemudian, kami membuat <i>rules</i> yang</p>	<p>Pengambilan keputusan atau sentralisasi di organisasi olahraga <i>UNY E-Sport Community</i> melalui hasil musyawarah yang dilakukan antara pengurus dan ketua organisasi. Hak dan otoritas pengambilan keputusan ada pada ketua organisasi</p>

	<p>untuk menyelesaikan masalah tersebut. Namun, pada level pengurus divisi MLBB tidak mampu untuk menyelesaikan masalah maka penyelesaian itu harus naik dan diputuskan bersama ketua UNY E-sports Community. (CW/I/KT/FA/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)</p>	<p>mereka putuskan untuk organisasi itu adalah hasil dari musyawarah mereka sendiri dan ketuanya. (CW/II/PB/FD/31-03-2022/Lamp.3/Hal.)</p>	<p>menegaskan supaya tidak terulang lagi kejadian seperti itu. Lalu, di dalam penyelenggaraan kegiatan divisi-divisi itu dari pengurus masing-masing naik langsung ke “FA”. Dapat disimpulkan bahwa sentralisasi UNY E-sports Community itu ada di ketua yaitu “FA”. (CW/III/SK/ES/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)</p>	
<p>Gaya kepemimpinan Ketua UNY E-sports Community</p>	<p>Kalau dari saya mungkin <i>Ethical Leadership</i>. CW/VIII/VALO/AL/17-05-2022/Lamp.3/Hal.</p>	<p>Kalau dari saya lihat “FA” ini cenderung dengan gaya kepemimpinan <i>Ethical Leadership</i>. Karena, dia berupaya untuk merangkul dan mendukung pengurus-pengurusnya. CW/II/PB/FD/31-03-2022/Lamp.3/Hal</p>	<p>Menurut pandangan saya, “FA” lebih condong ke gaya kepemimpinan <i>Ethical Leadership</i>. Karena, saya lebih menyoroti “FA” terhadap keputusan-keputusan yang sering diambilnya di dalam kegiatan organisasi.</p>	<p>Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa gaya kepemimpinan yang diterapkan ketua organisasi olahraga UNY E-sport Community ialah <i>ethical leadership</i></p>

			CW/III/SK/ES/17-02-2022/Lamp.3/Hal.	
Dampak Gaya Kepemimpinan Ketua UNY E-sports Community	Dampaknya itu kita jadi lebih bertanggungjawab pada <i>jobdesc</i> masing-masing sama menjadi setiap pengurus menjadi lebih berkembang. (CW/VI/PR/RO/31-03-2022/Lamp.3/Hal.)	Dampak yang kami rasakan selama dipimpin oleh ketua adalah kami diberikan kebebasan dalam menggagas ide-ide yang bagus untuk kelangsungan organisasi dan kami disadarkan akan wawasan-wawasan baru di dunia e-sports itu sendiri. Ketua pun membuka ruang yang lebar untuk para pengurus untuk memaksimalkan kesempatannya dalam pengembangan diri. CW/IV/MLBB/MU/25-03-2022/Lamp.3/Hal.	Dampak yang kami rasakan dari gaya kepemimpinan itu adalah keputusan yang baik dari “FA” menghadirkan semangat baru di lingkungan organisasi ini. (CW/III/SK/ES/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)	Gaya kepemimpinan ketua organisasi <i>UNY E-Sport Community</i> berdampak positif pada tumbuhnya semangat para pengurus di lingkup organisasi serta rasa tanggung jawab terhadap <i>jobdesc</i> masing-masing anggota.
Peran Fungsi Kepemimpinan Ketua UNY E-sports Community	Secara garis besar peran fungsi saya sebagai pemimpin dapat menyelesaikan kendala-kendala tersebut dengan	Mungkin integrasinya ya, sama menjadi konselor yang baik terus menciptakan lingkungan kerja yang kondusif	Kalau saya itu kebanyakan di perantaranya, kalau ada <i>problem</i> sama keputusannya gampang,	Ketua organisasi olahraga <i>UNY E-Sport Community</i> memiliki peran menjadi konselor yang tepat serta mampu menjadi perantara

	<p>mengutamakan prinsip manajemen waktu, mengkonduasikan lingkungan kerja supaya kendala ketergantungan keputusan tidak terulang lagi dan menjadi perantara antara manajemen puncak dan kelompok kerja. (CW/I/KT/FA/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)</p>	<p>kalau menurut saya. CW/V/PUBGM/RU/28-05-2022/Lamp.3/Hal.</p>	<p>yang mengkomunikasikan itu mengintegrasikan, nanti ada rasa disatukan sama yang lain juga, jadi gampang kalau ada masalah. Masa depan program kerja itu mengkomunikasikan kebijakan, jadi nanti tahu apa yang dilaksanakan jadi mudah juga buat teman-teman yang lain. CW/VIII/VALO/AL/17-05-2022/Lamp.3/Hal.</p>	<p>antar manajemen puncak dan kelompok kerja yang baik, hal ini ditunjukkan dengan penyelesaian permasalahan yang terjadi.</p>
<p>Kontribusi Ketua UNY E-sports Community</p>	<p>Kontribusinya yang kami rasakan bahwa pengaruh “FA” untuk mengenalkan UNY E-sport Community ke lingkungan eksternal organisasi contohnya seperti mempublikasikan prestasi kami ke dalam <i>website</i> kampus itu masuk di</p>	<p>Manajemen waktu, kalau udah ditetapkan “FA” pasti dilakuin. Bekerja sebagai konselor, sudah bisa meredakan situasi, seperti misalkan ada kendala, “FA” pasti cari solusi terus menjadi perantara, jadi dia seperti perantara gitu, semisal saya malu tanya</p>	<p>Menurut saya itu mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi, karena kalau integrasi itu lebih disiplin jadi kalau udah disiplin, sudah tahu tugas kita apa tanggung jawab kita apa, nanti kita jadi bisa nge-<i>handel</i> pengurus lainnya, terus kesadaran</p>	<p>Ketua organisasi olahraga <i>UNY E-Sport Community</i> memiliki kontribusi mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi. Kontribusi lain yang diberikan ketua organisasi adalah terciptanya lingkungan kerja yang kondusif serta mampu memposisikan diri dan bekerja sebagai konselor</p>

	<p>mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi. “FA” juga menjadi konselor yang tepat karena memberikan konseling di tiap masalah yang dihadapi pengurus divisi. Terakhir, mengembangkan iklim kerjasama karena menjauhkan ketidakseimbangan di dalam internal organisasi.(CW/III/SK/ES/17-02-2022/Lamp.3/Hal.)</p>	<p>ke PIC yang lain, nanti “FA” yang nanyain.(CW/IX/BA/PFIS/18-05-2022/Lamp.3/Hal.)</p>	<p>berorganisasinya lebih baik lagi. Yang kedua itu penggunaan kekuasaan, jadi ketua itu punya hak dan otoritas harusnya pengurus tahu kalau ketua itu juga bisa memerintah kalau kita harus ikut ini misalnya rapat atau kegiatan lainnya. Kalau manajemen waktu itu semisal sudah tahu kedepannya repot kita harus punya rencana atau antisipasi. (CW/VI/PR/RO/31-03-2022/Lamp.3/Hal.)</p>	<p>yang tepat, sehingga mampu menyelesaikan setiap permasalahan dan hambatan yang ada.</p>
--	---	--	--	--

LAMPIRAN 6

ANALISIS DATA REDUKSI, DISPLAY, DAN KESIMPULAN HASIL WAWANCARA TRIANGULASI TEKNIK

Aspek yang Diteliti	Penyajian Data			Kesimpulan
	Hasil Observasi	Hasil Wawancara	Hasil Dokumentasi	
Pelaksanaan Perencanaan Organisasi UNY <i>E-sports Community</i>	Pelaksanaan perencanaan program kerja sejauh ini masih bergantung pada program kerja yang disusun perdivisi yang ada UNY <i>E-Sport Community</i> . (CL/I/22-03-2022/LAMP.2/Hal.)	Tahap perencanaan di organisasi olahraga <i>UNY E-Sport Community</i> dilakukan melalui kegiatan observasi terkait kegiatan yang akan direalisasikan, pada tahapan ini diadakan <i>meeting</i> untuk membahas ide-ide kegiatan yang selanjutnya akan diprogramkan serta diadakan rapat kerja terkait diskusi konsep kegiatan secara mendalam .	(TERLAMPIR) CD/III/AGENDARAPATKER JA/ LAMPIRAN 4/HAL.	Pelaksanaan perencanaan bergantung pada program kerja yang disusun perdivisi, realisasi kegiatan ini diselenggarakan melalui agenda rapat kerja yang nantinya membahas terkait ide-ide kegiatan serta konsep kegiatan.
Pelaksanaan Pengorganisasian Organisasi UNY	Perekrutan pengurusnya lebih mengutamakan minat terhadap	Tahap pengorganisasian dilakukan dengan diawali kegiatan rekrutmen terlebih dahulu, setelah melalui tahapan rekrutmen pengurus akan melakukan	(TERLAMPIR) CD/I/OPENRECRUITMEN/ LAMPIRAN 4/HAL.	Tahapan pengorganisasian khususnya rekrutmen secara

<i>E-sports Community</i>	olahraga e-sports sehingga kualifikasi yang dibutuhkan tidak banyak. (CL/II/31-03-2022/LAMP.2/Hal.)	penempatan berdasarkan kualifikasi tertentu seperti ; latar belakangnya, minat terhadap bidang E-Sport serta mencocokkan kualifikasi calon pengurus dengan kebutuhan divisi yang ada.	CD/II/SELEKSIPENERIMAA N/ LAMPIRAN 4/HAL.	umum didasarkan pada minat terhadap olahraga <i>e-sport</i> . Kualifikasi yang dibutuhkan antara lain : latar belakang dan minat terhadap jenis <i>e-sport</i> .
Pelaksanaan Penggerakan Organisasi UNY <i>E-sports Community</i>	Pelaksanaan tahapan <i>actuating</i> selama pandemi covid-19, aktivitas organisasi juga ikut menurun. (CL/I/22-03-2022/LAMP.2/Hal.)	Penggerakan dalam organisasi olahraga <i>UNY E-Sport Community</i> dilaksanakan melalui kegiatan rapat kerja untuk membahas kegiatan atau acara yang akan dilaksanakan. Komunikasi dan koordinasi antar pengurus sejauh ini dilakukan melalui agenda rapat kerja	(TERLAMPIR) CD/IV/KEGIATANUNYESP ORTSCOMM- PUBGM/ LAMPIRAN 4/HAL. CD/V/KEGIATANUNYESPO RTSCOMM- MLBB/ LAMPIRAN 4/HAL.	Selama pandemic Covid-19 menyebabkan pelaksanaan penggerakan mengalami penurunan, pelaksanaan <i>actuating</i> dilakukan melalui agenda rapat kerja.
Pelaksanaan Pengawasan Organisasi UNY <i>E-sports Community</i>	Pengawasan kepada pengurus-pengurus UNY <i>E-sports Community</i> cukup dengan mengadakan rapat untuk mendapat komunikasi dua arah	Pengawasan di organisasi olahraga <i>UNY E-Sport Community</i> memfokuskan pada langkah-langkah pra kegiatan dan evaluasi keseluruhan terkait proses jalannya kegiatan. Pada tahapan ini, pengawasan dilakukan melalui grup <i>whatsapp</i> dan secara perorangan dengan menyakan progress dari setiap program	-	Pengawasan dilakukan melalui bentuk komunikasi dua arah, implementasi pengawasan ini dilakukan melalui grup <i>whatsapp</i> dan

	<p>antara ketua. Kegiatan evaluasi dilaksanakan secara internal setelah mengadakan event-event dan sifatnya masih lemah yang dianggap sekadarnya. (CL/II/31-03-2022/LAMP.2/Hal.)</p>	<p>kerja yang telah direncanakan. Kegiatan pengawasan sejauh ini dilakukan secara internal setelah selesai kegiatan atau event.</p>		<p>terkadang melalui komunikasi secara personal. Tahapan pengawasan di organisasi UNY <i>e-sport community</i> dilaksanakan secara internal setelah berlangsungnya event atau kegiatan</p>
<p>Bentuk Organisasi yang Digunakan</p>	-	<p>Bentuk struktur organisasi olahraga UNY <i>E-sports Community</i> terdiri dari ketua organisasi, sekertaris sekaligus bendahara serta pengurus per divisi.</p>	-	<p>Bentuk struktur yang digunakan organisasi olahraga UNY <i>E-sports community</i> terdiri dari ketua, sekretaris sekaligus bendahara dan pengurus per divisi</p>
<p>Pelaksanaan Peran & Tugas Anggota Organisasi</p>	<p>Penentuan jabatan masih menggunakan pemilihan ketua secara aklamasi. (CL/II/31-03-2022/LAMP.2/Hal.)</p>	<p>Pembagian peran dan tugas anggota secara garis besar didasarkan ketertarikan atau minat anggota, pertimbangan lain dalam menentukan peran dan tugas anggota didasarkan pada kemampuan dan latar belakang yang dimiliki.</p>	<p>(TERLAMPIR) CD/VIII/STRUKTURORGAN ISASIUNYESPORTS- COMM/ LAMPIRAN 4/HAL.</p>	<p>Pembagian peran dan tugas anggota didasarkan pada ketertarikan pada bidang <i>e-sport</i> serta kualifikasinya berdasarkan latar</p>




			CD/VII/DATAPENGURUSU NYESPORTS- COMM/ LAMPIRAN 4/HAL.	belakang dan kemampuan yang dimiliki. Keputusan penempatan tugas juga didasarkan pada keputusan ketua organisasi
Pengambilan Keputusan Organisasi	-	Pengambilan keputusan atau sentralisasi di organisasi olahraga <i>UNY E-Sport Community</i> melalui hasil musyawarah yang dilakukan antara pengurus dan ketua organisasi. Hak dan otoritas mengambil keputusan ada pada ketua organisasi	-	Pengambilan keputusan dilakukan melalui musyawarah antara ketua dan pengurus, serta hak dan otoritas pengambil keputusan berada pada ketua organisasi.
Gaya kepemimpinan Ketua Organisasi UNY E-sports Community	-	Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa gaya kepemimpinan yang diterapkan ketua organisasi olahraga UNY E-sport Community ialah <i>ethical leadership</i>	-	Gaya kepemimpinan yang diterapkan ketua organisasi UNY E-sports ialah <i>ethical leadership</i>
Dampak Gaya Kepemimpinan Ketua UNY E-sports Community	-	Gaya kepemimpinan ketua organisasi <i>UNY E-Sport Community</i> berdampak pada tumbuhnya semangat para pengurus di lingkup organisasi serta rasa tanggung jawab terhadap <i>jobdesc</i> masing-masing anggota.	-	Dampak gaya kepemimpinan berpengaruh pada tumbuhnya semangat dan rasa tanggung jawab para pengurus organisasi.

Peran Fungsi Kepemimpinan Ketua UNY E-sports Community	-	Ketua organisasi olahraga <i>UNY E-Sport Community</i> memiliki peran menjadi konselor yang tepat serta mampu menjadi perantara antar manajemen puncak dan kelompok kerja yang baik, hal ini ditunjukkan dengan penyelesaian permasalahan yang terjadi.	-	Ketua organisasi memiliki peran sebagai konselor yang tepat serta menjadi perantara antar manajemen puncak dan kelompok kerja.
Kontribusi Ketua UNY E-sports Community	-	Ketua organisasi olahraga <i>UNY E-Sport Community</i> memiliki kontribusi mengintegrasikan anggota dan tujuan organisasi. Kontribusi lain yang diberikan ketua organisasi adalah terciptanya lingkungan kerja yang kondusif serta mampu memposisikan diri dan bekerja sebagai konselor yang tepat, sehingga mampu menyelesaikan setiap permasalahan dan hambatan yang ada.	-	Ketua organisasi berkontribusi melakukan integrasi pada anggota dan tujuan organisasi, ketua organisasi juga berkontribusi menciptakan lingkungan kerja yang kondusif.




LAMPIRAN 7

DATA INFORMAN PENELITIAN

Bersamaan dengan ini, kami menyatakan bahwa nama-nama kami yang ditulis dengan inisial untuk menjaga objektivitas data adalah benar-benar informan sebagaimana yang dimaksud yang terlibat dalam pengambilan data penelitian yang dilakukan oleh saudara Denaz Karuma Hijriansyah selaku peneliti yang mengambil data penelitian di UNY E-sports Community selama periode Februari – Mei 2022.

No.	Nama Informan (Inisial)	Kelompok Informan	Usia (Th.)	Tandatangan
1	FA	Ketua	23	
2	ES	Sekretaris-Bendahara	22	
3	FD	Pembina	37	

4	MU	Divisi MLBB	22	
5	RU	Divisi PUBGM	19	
6	RO	Public Relation	20	
7	RE	Content Creator	22	
8	AL	Divisi Valorant	22	

9	BA	PIC Fakultas Ilmu Sosial	20	
10	MH	PIC Fakultas Ekonomi	21	
11	RZ	Content Creator	22	

LAMPIRAN 8



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
UNY E-SPORTS COMMUNITY**

Sekretariat: Karangmalang, Depok, Sleman, D.I.Y | E-mail: escouny2020@gmail.com



SURAT KETERANGAN

NOMOR: 001.001/UMUM/UNYESPORTS/X/2022

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah ketua komunitas UNY Esports, menerangkan bahwa mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : Denaz Karuma Hijriansyah
NIM : 20711251006
Jurusan : Ilmu Keolahragaan - S2

Benar-benar telah melakukan penelitian mulai dari tanggal 14 Februari – 31 Mei 2022 di komunitas UNY Esports untuk menyusun tesis dengan judul **IMPLEMENTASI FUNGSI MANAJEMEN, STRUKTUR ORGANISASI SERTA GAYA & FUNGSI KEPEMIMPINAN ORGANISASI OLAHRAGA STUDI KASUS PADA UNY E-SPORTS COMMUNITY.**

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan semestinya.

Yogyakarta, 11 Oktober 2022

Yang menyatakan
Ketua UNY Esports

M. Farhan Aziz