

Hubungan antara Kredibilitas Pemimpin dengan Prestasi Tim *E-Sport* BOOM.ID

Riyan Fiqri Noviansyah, Zulfebriges
 Prodi Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi
 Universitas Islam Bandung
 Bandung, Indonesia
 Riyan.fiqry@gmail.com, zulfebriges@gmail.com

Abstract—BOOM.ID is one of the best teams in Indonesia that already has a name on the national and international scene. BOOM.ID itself is an organization engaged in e-Sport. E-Sport is an agility contest between individuals or groups that is not limited to physical activities and is carried out using an electronic media. In the field of e-Sport itself there needs to be a presence of a leader. The leader here serves to bring his friends towards the predetermined goal, which is victory. The team has very many achievements on a national and international scale. For this achievement the role of the leader is very influential for the players to be able to get the best results. Victory basically cannot walk alone. An achievement is not the effort of just one person, but involves teamwork. The leader needed to achieve success compared to a team is a leader who has credibility, to direct the players and organize a team. In this process a leader must be able to communicate and have high credibility so that what is conveyed can be well received by the players. This study uses a quantitative method with a correlational approach that aims to determine the relationship between the credibility of the leader which includes expertise, trust, attractiveness and team achievement. The theory used is the Source Credibility Theory according to Hovland, Janis, & Kelley.

Keywords—*E-Sport, Credibility, achievement, Leadership*

Abstrak—BOOM.ID adalah salah satu tim terbaik di Indonesia yang sudah memiliki nama di kancah nasional maupun internasional. BOOM.ID sendiri merupakan sebuah organisasi yang bergerak di bidang e-Sport. E-Sport merupakan kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik dan dilakukan dengan menggunakan suatu media elektronik. Di bidang e-Sport sendiri perlu adanya kehadiran pemimpin. Pemimpin di sini berfungsi untuk membawa teman-temannya menuju tujuan yang sudah ditentukan, yaitu kemenangan. Tim tersebut sudah sangat banyak meraih prestasi di skala nasional dan juga internasional. Atas pencapaian tersebut peran pimpinan sangat berpengaruh untuk para pemain agar dapat mendapatkan hasil yang terbaik. Kemenangan pada dasarnya tidak bisa berjalan sendirian. Sebuah prestasi bukanlah upaya satu orang saja, melainkan melibatkan kerja sama suatu tim. Pemimpin yang diperlukan untuk mencapai keberhasilan bertanding suatu tim adalah pimpinan yang mempunyai kredibilitas, guna mengarahkan pemainnya dan mengorganisasikan suatu tim. Pada proses ini seorang pemimpin harus dapat berkomunikasi dan mempunyai kredibilitas yang tinggi agar apa yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh para pemain. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional yang bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara kredibilitas pemimpin yang meliputi keahlian,

kepercayaan, daya tarik dengan prestasi tim. Teori yang digunakan adalah Teori Kredibilitas Sumber menurut Hovland, Janis, & Kelley.

Kata Kunci—*E-Sport, Kredibilitas, Prestasi, Pimpinan*

I. PENDAHULUAN

Dengan teknologi yang sangat berkembang saat ini orang-orang menggunakan internet sebagai sarana mencari informasi, hiburan dan tidak menutup kemungkinan sebagai sarana mencari penghasilan. Salah satunya dengan bidang *e-Sport (Electronic Sport)*, siapa yang akan menyangka jika dari *game*, saat ini sudah menjadi mata pencaharian seseorang. Terlebih dengan didukung adanya pertandingan resmi seperti cabang olahraga *e-Sports* yang turut digelar pada *Asian Games 2018 Jakarta - Palembang* menjadikan olahraga ini ajang bergengsi.

Keefektifan komunikasi dalam olahraga ini di bidang e-Sport ini perlu adanya kehadiran pemimpin. Pemimpin di sini berfungsi untuk membawa teman-temannya menuju goal yang sudah ditentukan, yaitu kemenangan. Selain itu pemimpin juga mempunyai kewajiban untuk menjaga mental teman-temannya agar tidak jatuh dan tidak bersemangat lagi.

Tim *E-Sport* BOOM ID merupakan salah satu Tim E-Sport yang mewakili Indonesia di mata Dunia. Pencapaian tersebut tentu butuh kerjasama antara pimpinan dan seluruh pemain yang ada. Pemimpin yang diperlukan untuk mencapai keberhasilan bertanding suatu tim adalah pimpinan yang mempunyai kredibilitas, guna mengarahkan pemainnya dan mengelola (*manage*) suatu tim. Pada proses ini seorang pemimpin harus dapat berkomunikasi dan mempunyai kredibilitas yang tinggi agar apa yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh para pemain. Kredibilitas pemimpin dipercaya akan memberikan dampak pada pemahaman tim untuk lebih menerima pesan-pesan yang disampaikan, sehingga ada anggapan bahwa pesan yang disampaikan akan lebih mudah dan efektif.

“Kredibilitas adalah seperangkat persepsi komunikate tentang sifat-sifat komunikator. Karena kredibilitas itu masalah persepsi, kredibilitas berubah bergantung pada pelaku persepsi (*komunikate*), topik yang dibahas, dan situasi (Rakhmat, 2011:254)”.

Didasari oleh hal diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara Kredibilitas Pimpinan dengan Prestasi Tim e-Sport

BOOM.ID?”. Selanjutnya tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hubungan antara keahlian pemimpin dengan prestasi tim *e-Sport BOOM ID*.
2. Untuk mengetahui hubungan antara kepercayaan pemain terhadap pemimpin dengan prestasi tim *e-Sport BOOM ID*.
3. Untuk mengetahui hubungan antara daya tarik pemimpin dengan prestasi tim *e-Sport BOOM ID*.

II. LANDASAN TEORI

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communications* berasal dari kata latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama disini adalah sama pada makna. Jadi jika dua orang sedang berkomunikasi, misal dalam bentuk percakapan, maka komunikasi akan berlangsung selama ada kesamaan makna dalam percakapan tersebut.

Semua orang membutuhkan komunikasi, termasuk dalam suatu organisasi, Komunikasi Organisasi merupakan pengiriman dan penerimaan berbagai pesan di dalam organisasi di dalam kelompok formal maupun informal organisasi. Jika organisasi semakin besar dan semakin kompleks, maka demikian juga komunikasinya. Pada organisasi yang beranggotakan tiga orang, komunikasinya relatif sederhana, tetapi organisasi yang beranggotakan seribu orang komunikasinya menjadi sangat kompleks (Devito, 1997:340).

Dalam proses Komunikasi Organisasi pun terdapat arus komunikasi antara pimpinan dan karyawan (pemain) untuk bertukar pesan atau informasi. Pimpinan yang menggunakan arus komunikasi yang baik dapat membuat karyawan dengan mudah menerima pesan, informasi atau perintah. Maka, suatu organisasi sangatlah membutuhkan pemimpin untuk membantu mencapai tujuan dari organisasi tersebut.

Menurut Henry Pratt (dalam Kartono, 2013:38) pemimpin dalam pengertian luas ialah seseorang yang memimpin dengan jalan memprakarsai tingkah laku sosial dengan mengatur, mengarahkan, mengorganisir atau mengontrol usaha/upaya orang lain. Dalam arti sempit pemimpin adalah seseorang yang membimbing, memimpin dengan bantuan kualitas-kualitas persuasifnya, dan penerimaan secara sukarela oleh para karyawannya. Keberhasilan pemimpin itu terlihat bila produktivitas seorang karyawan meningkat dan dilaksanakan dengan efektif maka seorang pemimpin dapat dikatakan berhasil. Begitu halnya dengan seorang pimpinan yang memiliki kredibilitas tinggi akan menumbuhkan keinginan berprestasi pada karyawannya.

Untuk menumbuhkan efektivitas dan keinginan berprestasi dari pemain, seorang pemimpin memiliki pengaruh besar terhadap kemajuan dan peningkatan kinerja para karyawan. Dalam mempengaruhi orang-orang yang berada di bawah kepemimpinan tersebut, seorang pemimpin harus memiliki kredibilitas di mata karyawannya, agar karyawannya lebih mudah dipersuasi dalam meningkatkan

kinerjanya untuk mencapai tujuan organisasi.

Menurut penelitian yang dilakukan Hovland, Janis & Kalley (1953:21) mengemukakan Teori Kredibilitas Sumber (*The Source Credibility Theory*), inti asumsi teori ini adalah sebuah pendekatan yang menginjinkan setiap individu untuk memberikan pandangannya masing-masing terhadap suatu objek. Secara nyata teori ini memberikan penjelasan semakin kredibel sumber maka akan semakin mudah mempengaruhi cara pandang konsumen. Dengan kata lain, kredibilitas seseorang mempunyai peran yang penting dalam mempersuasi audiens untuk menentukan pandangannya.

Teori ini lebih kepada mengungkapkan pentingnya kredibilitas pada seorang pemimpin, bagaimana seseorang akan lebih percaya dan cenderung menerima dengan baik pesan-pesan yang disampaikan oleh orang yang memiliki kredibilitas di bidangnya. Maka dalam penelitian ini penulis merujuk pada yang dikemukakan Rakhmat (2011:263) bahwa komponen kredibilitas terdiri atas keahlian (*expertise*), kepercayaan (*trustworthiness*), dan daya tarik (*attractiveness*). Teori ini dirasa tepat oleh peneliti untuk digunakan dalam penelitian ini karena melihat bagaimana persepsi pemain mengenai hubungan kredibilitas manajer sebagai pemimpin dengan keberhasilan bertanding di tim *e-Sport BOOM ID*.

A. Keahlian

Keahlian (*expertise*) merupakan kesan yang dibentuk komunikate tentang kemampuan komunikator dalam hubungannya dengan topik yang dibicarakan. Indikator yang Keahlian (*expertise*) merupakan kesan yang dibentuk komunikate tentang kemampuan komunikator dalam hubungannya dengan topik yang dibicarakan (Rakhmat, 2011:260).

B. Kepercayaan

Keterpercayaan (*trustworthiness*) adalah kesan komunikasi tentang komunikator yang berkaitan dengan wataknya. Dengan penilaian bahwa sumber informasi dianggap tulus, jujur, bijak dan adil, konsisten, objektif, memiliki integritas pribadi, memiliki sikap dan perilaku terpuji, serta memiliki kepedulian dan tanggung jawab sosial yang tinggi (Venus, 2012: 57, 67).

C. Daya Tarik

Daya tarik (*attractiveness*) merupakan keahlian sumber pesan (komunikator) menyampaikan pesan secara menyenangkan dan membuat kesamaan dengan khalayak (Cangara, 2006:94). Seorang komunikator yang dianggap menarik bagi khalayak akan memiliki kesempatan lebih besar dalam menarik perhatian mereka sehingga akhirnya dapat mempersuasi mereka. Menurut Venus (2012) konsep daya tarik ini meliputi penampilan fisik dan identifikasi psikologis.

D. Prestasi

Upaya atlet untuk memperoleh prestasi yang tinggi

banyak faktor yang mempengaruhi. Menurut Lutan (1988:13), “Faktor penentu pencapaian prestasi maksimal terdiri dari dua faktor besar, yaitu faktor indogen dan faktor eksogen.”

III. HASIL PENELITIAN

A. Hubungan Antara Kredibilitas Pemimpin (X) dengan Prestasi Tim E-Sport BOOM ID(Y)

Berikut adalah penelitian mengenai hubungan antara kredibilitas pemimpin dengan prestasi tim *e-sport* BOOM ID, yang diuji menggunakan teknik analisis korelasi Rank Spearman. Hasil pengujian dijelaskan pada tabel.

TABEL 1. HASIL PENGUJIAN HUBUNGAN ANTARA KREDIBILITAS PEMIMPIN DENGAN PRESTASI TIM *E-SPORT* BOOM.ID

Variabel	r_s	α	Sig	Keputusan	Derajat Keeratan
X dan Y	0,608	0,05	0,000	Ho ditolak	Kuat

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2020.

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa besarnya kredibilitas pemimpin dengan prestasi tim *e-sport* BOOM ID adalah 0.608. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan dari sub variabel pertama, diketahui terdapat hubungan antara Keahlian (X_1) dengan variabel prestasi (Y). Dimana hasil uji korelasi menunjukkan bahwa nilai korelasinya adalah sebesar 0.492. Nilai koefisien korelasi tersebut termasuk dalam kategori cukup kuat.

Pada hasil pengujian hipotesis sub variabel kedua, diketahui terdapat hubungan antara Keterpercayaan (X_2) dengan variabel Prestasi (Y). Dimana hasil uji korelasi menunjukkan bahwa nilai korelasinya adalah sebesar 0.695. Nilai koefisien korelasi tersebut termasuk dalam kategori kuat.

Selanjutnya pada hasil pengujian hipotesis sub variabel ketiga, diketahui terdapat hubungan antara Daya Tarik (X_3) dengan variabel Prestasi (Y). Dimana hasil uji korelasi menunjukkan bahwa nilai korelasinya adalah sebesar 0.420. Nilai koefisien korelasi tersebut termasuk dalam kategori cukup kuat.

Berdasarkan uji korelasi Rank Spearman setelah dilakukan pengujian dengan bantuan aplikasi SPSS statistik 23 diperoleh koefisien korelasi sebesar 0.608 dan dikategorikan kuat menurut interpretasi koefisien korelasi (Sugiyono, 2011: 184).

Adanya penelitian korelasi antara kredibilitas pemimpin dengan prestasi tim *e-Sport* BOOM ID yaitu guna meneliti apakah ada kredibilitas yang diciptakan *general manager* selaku pemimpin dengan prestasi yang dihasilkan tim *e-Sport* BOOM ID. Ataukah kegiatan bersama yang selama ini dilakukan hanya sebagai formalitas saja dan tidak

ada *output* apa pun setelahnya. Dengan ini telah terdapat hasil yaitu, terdapat nilai korelasi antara kredibilitas pemimpin dengan prestasi tim *e-Sport* BOOM ID.

Pentingnya sosok pemimpin yang bisa membuat produktivitas dan efektivitas berjalan adalah dengan pemimpin yang kredibel. Pemimpin yang kredibel akan mudah mempresuasi khalayak untuk menentukan pandangannya. semakin kredibel sumber maka akan semakin mudah mempengaruhi cara pandang seseorang.

Sama halnya dengan yang dilakukan General Manager BOOM ID. Berawal dari memperlihatkan keahlian pemimpin saat memimpin bawahan adalah kesan awal yang dibentuk bawahan tentang kemampuan pemimpin dan terlebih topik yang dibicarakan sangat aktif. Setelah itu kepercayaan akan timbul dengan sendirinya karena khalayak (*player*) merasa komunikator (pemimpin) berpengalaman dalam bidangnya dan topik yang dibicarakan akan terasa aktif. Pemimpin yang jujur pun akan menambah kepercayaan seseorang karena jika khalayak menilai bahwa tindakan atau ucapan sumber didasari motif untuk mengambil keuntungan sepihak maka ia akan menjadi kurang persuasif, dari pada sumber yang dipersepsi tidak memiliki kepentingan pribadi. Jadi khalayak akan menolak pesan-pesan yang terlihat hanya mementingkan atau mengusahakan kepentingan orang yang mengungkapkannya. Terakhir, ada daya tarik yang merupakan faktor pelengkap pemimpin yang dianggap kredibel. Pasalnya kredibilitas ini kredibilitas itu mirip dengan kecantikan, ia ada pada mata orang yang memandangnya.

Hasil penelitian ini selaras dengan Teori Kredibilitas Sumber (*The Source Credibility Theory*) oleh Hovland, Janis, dan Kelley pada tahun 1953 yang berasumsi sebuah pendekatan yang mengizinkan setiap individu untuk memberikan pandangannya masing-masing terhadap suatu objek. Penjelasan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini bahwa kredibilitas pemimpin dan prestasi tim memiliki hubungan yang saling mempengaruhi. Hasil dari penelitian ini dapat mendukung penelitian-penelitian yang sebelumnya, yang dimana penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara kredibilitas pemimpin dengan prestasi.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

Terdapat hubungan positif antara aspek Keahlian dalam diri pemimpin berhubungan cukup kuat dengan prestasi. Aspek keahlian pada diri seseorang pemimpin dapat dicirikan dengan kecerdasan, pengalaman, dan penguasaan keterampilan mampu memengaruhi prestasi tim *e-Sport* BOOM ID

Terdapat hubungan positif antara aspek kepercayaan pada diri seseorang pemimpin berhubungan kuat dengan prestasi. Aspek kepercayaan pada diri seseorang pemimpin dapat dicirikan dengan kejujuran, adil, sikap dan perilaku terpuji, konsistensi, dan kepedulian sosial mampu

memengaruhi prestasi tim e-Sport BOOM ID.

Terdapat hubungan positif antara aspek daya tarik pada diri seseorang pemimpin berhubungan cukup kuat dengan prestasi. Aspek daya tarik pada diri seseorang pemimpin dapat dicirikan dengan daya tarik fisik dan daya tarik psikologis mampu memengaruhi prestasi tim e-Sport BOOM ID

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Cangara, Hafied. 2006. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
 - [2] Devito, Joseph A. 1997. Komunikasi Antarmanusia. Jakarta: Professional Books.
 - [3] Kartono, Kartini. 2013. Pemimpin dan Kepemimpinan (Apakah Kepemimpinan Abnormal Itu?). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
 - [4] Rakhmat, Jalaluddin. 2011. Psikologi Komunikasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
 - [5] Rusli Lutan. 1988. Belajar Keterampilan Motorik: Pengantar Teori dan Metode. Jakarta: Dirjen Dikti-Depdikbud
 - [6] Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D. Bandung: CV Alfabeta.
 - [7] Venus, Antar. 2012. Manajemen Kampanye. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Internet
- [8] Sumarno Sumoprawiro. 2009. Prestasi Olahraga Indonesia. [www. Sumoprawiro.blog.com](http://www.Sumoprawiro.blog.com) diakses pada 29 April 2020 pukul 20.20 WIB.