

BAB II

DESKRIPSI PERUSAHAAN / BISNIS

2.1 Sekilas Mengenal Olahraga Golf

2.1.1 Sejarah Golf

Olahraga Golf adalah sebuah permainan yang sudah sangat tua dimana tidak begitu jelas keaslian asalnya, sering diperdebatkan secara terbuka asalnya apakah dari China, Belanda atau Skotlandia. Tetapi kebanyakan sejarah golf secara teori diterima bahwa olah raga ini berasal dari Skotlandia sekitar tahun 1100.

Sebuah permainan mirip seperti golf pertama kali disebutkan dalam Dongxuan Record (China), sebuah buku China abad ke 11. Juga disebutkan pada 26 Pebruari 1297 di Netherland disebuah kota bernama Leonen aan de Vecht. Disini Belanda memainkan permainan dengan tongkat dan bola kulit, dimana seseorang memukul bola dengan suatu target ratusan meter jauhnya berkali-kali yang memperoleh pukulan terbanyak sebagai pemenang.

2.1.2 Permainan Golf

Olahraga golf mempunyai spesifik tersendiri dalam permainannya, menggunakan beberapa jenis stik (tongkat) pemukul yang khusus untuk golf. Sedang lapangan yang dipergunakan, termasuk yang terbesar dan terluas untuk satu jenis cabang olahraga. Dalam satu lapangan golf, terdiri dari beberapa *hole* yaitu lubang-lubang untuk memasukan bola yang dipukul dengan menggunakan stik. Lapanganpun ditata sedemikian

rupa, dengan rumput, semak-semak, kubang air atau kecil, serta kubang pasir. Permainan ini tampaknya hanya membutuhkan tenaga yang tak begitu besar, tetapi ternyata nyatanya justru sangat membutuhkan kondisi yang prima bagi setiap *golfer*. Minimal ketahanan fisik untuk mengitari lapangan yang sedemikian luasnya, dan memutar otak dalam melakukan taktik pemukulan agar bola masuk dengan mulus.

Dalam cabang olahraga golf, para pemainnya dibagi dalam beberapa kategori, ada *golfer* profesional, amatir, senior, pria, wanita. *Golfer* profesional harus memiliki *handicap* nol (0). Mulai dari lapangannya sampai cara melakukan perhitungan score.

Lapangan golf pada umumnya memiliki jumlah lubang (*hole*) sebanyak 18 lubang. Setiap lubang tersebut memiliki nilai (*score*) masing-masing. Ada lapangan yang memiliki 9 *hole*, dan ada pula yang 18 *hole*, dengan masing-masing mempunyai jarak yang berlainan.

Nilai atau *score* dari masing-masing lubang tersebut dinyatakan dengan istilah PAR. Dalam sebuah lapangan golf *score* dari lubang-lubang tersebut akan bervariasi dari PAR 3, PAR 4 dan PAR 5. Sebagai contoh, lubang 1 dinyatakan PAR 4, artinya, apabila seorang pemain golf melakukan jumlah pukulannya sampai masuk ke dalam lubang (*hole*) berjumlah 4 pukulan, maka nilai pemain tersebut adalah 4 atau dinyatakan dengan istilah PAR.

Seandainya dalam memainkan lubang tersebut pemain yang bersangkutan menyelesaikannya dengan jumlah 5 pukulan, maka *score*-

nya adalah 5 dan di dalam golf dinyatakan dengan BOGEY, kalau dengan 6 pukulannya istilahnya adalah DOUBLE BOGEY. Pemain yang sudah mahir akan berusaha untuk menyelesaikan lubang PAR 4 ini hanya dengan 3 pukulan, dan dalam Golf dinyatakan dengan BIRDIE.

Apabila sebuah lubang dinyatakan sebagai PAR 5, dan pemain yang bersangkutan mampu memasukan bola kedalam lubang hanya dengan 3 pukulan saja, maka score-nya adalah 3 dan istilahnya dalam golf disebut EAGLE.

Pada umumnya, lapangan golf dengan 18 lubang memiliki PAR 72 dan memiliki tempat awal memukul atau Tee Box yang terbagi 3, yaitu Tee Box Merah untuk wanita (*Ladies*), Putih untuk pria dengan *Handicap* menengah, Biru untuk pria dengan *handicap* rendah (*single*) dan Hitam untuk para pemain profesional.

2.2 *Caddy*

2.2.1 Definisi *Caddy*

Menurut Kamus Inggris-Indonesia Echols, John M dan Hassan Shadily (1996. p.93) *caddy* bisa diartikan sebagai kucing dalam permainan golf atau dengan kata lain orang yang membantu dalam permainan golf, sedangkan pengertian *caddy* menurut responden adalah partner dalam permainan golf.

Caddy (bahasa Inggris: *caddy* atau *caddy*) adalah orang yang bekerja membawakan tas berisi peralatan pemain golf, sekaligus

memberi saran tentang permainan serta dukungan moral untuk pemain yang dilayaninya. *Caddy* yang pandai harus menguasai peraturan permainan golf, seluk-beluk padang golf dan strategi bermain yang sesuai. Selain itu, *caddy* dituntut memiliki pengetahuan tentang jarak antarlubang dan pemilihan tongkat golf yang sesuai. Pemain golf amatir maupun profesional tidak jarang memulai profesinya sebagai *caddy*.

Istilah *caddy* (*caddy*) berasal dari bahasa Skotlandia, *caddy* yang kemungkinan diambil dari bahasa Perancis le cadet (anak lelaki, atau anak paling kecil dalam keluarga).

Peringkat *Caddy*

Sebagian besar klub menggunakan sistem peringkat. *Caddy* akan mulai sebagai *trainee*, dan akan dipromosikan melalui jajaran Menengah, Kapten, Kehormatan, dan akhirnya Championship. Banyak kursus *caddy* mulai dari pada tingkat B, dan setelah setahun memindahkan mereka ke A, dan pada tahun keempat mereka akan menerima gelar *caddy* Kehormatan.

Jajaran menengah dan kapten biasanya dapat diperoleh dalam tahun pertama *caddying*, dan peringkat kehormatan biasanya diperoleh pada tahun kedua atau ketiga *caddying*. Kejuaraan memakan waktu setidaknya 6 tahun dan sering sebanyak 10 tahun untuk mendapatkan. Sebuah sistem peringkat alternatif sering digunakan dalam Mid-West Amerika sebagai hasil tingkat B, tingkat A, tingkat AA, tingkat Kehormatan, dan Evans Cendekia. *Caddy* sering mendapatkan promosi di peringkat sekali

setahun, sementara sering Mulia membutuhkan dua tahun untuk mencapai dan Evans sarjana hanya diproduksi oleh Evans memenangkan Beasiswa terhormat untuk universitas.

2.2.2 Peran *Caddy*

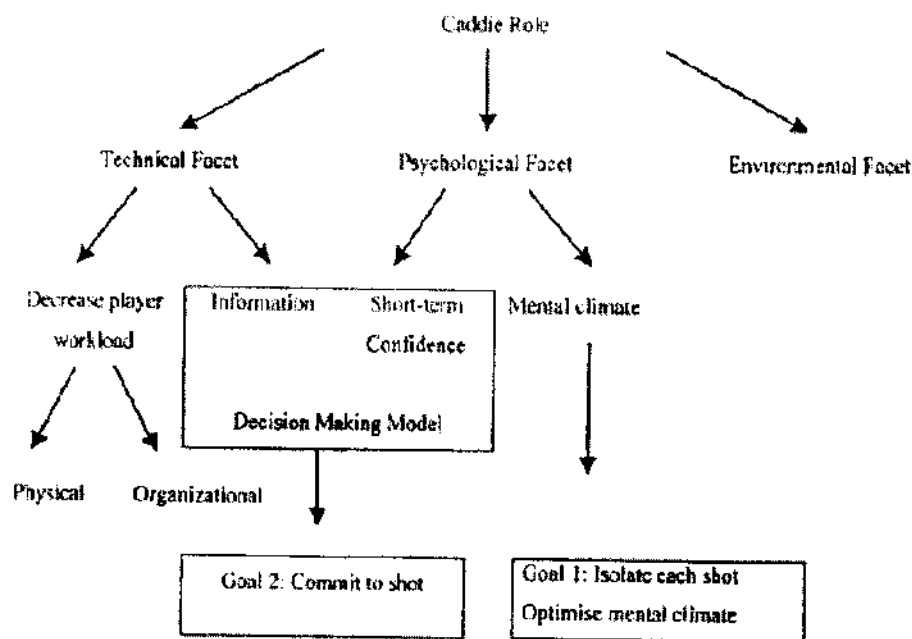
Dalam jurnal "*The Golfer – Caddy Partnership : An Exploratory Investigation Into the Role of the Caddy*" memperoleh hasil penelitian yaitu : Ada 4 model komponen yang dapat menggambarkan peran *caddy* dalam hubungan *caddy* dan pemain. Komponen tersebut : struktur dasar dari *caddying*, pengambilan keputusan, moderator kemitraan, dan penyusunan tujuan. Setiap komponen sangat saling bergantung, belum cukup berbeda sebagai jaminan deskripsi terpisah.

2.2.2.1 Struktur dasar dari peran *caddy*

Komponen pertama selama analisis data merupakan struktur dasar dari peran *caddy*. Struktur ini dianggap deskripsi pekerjaan untuk *caddy*, namun itu sangat berharga untuk menyediakan struktur dan konteks penjelajahan hubungan *caddy* dan *golfer* yang lebih dalam.

Struktur ini berasal dari alasan penggunaan *caddy* atau benefit yang diperoleh. Struktur dasar ditemukan terbagi atas 3 aspek yang menjelaskan kenapa pemain menggunakan *caddy*. Dua yang pertama yaitu dari segi teknik dan segi psikologikal, terlihat jelas dari yang sebelumnya materi anecdotal yang telah diterbitkan (Dabell, 2000, Donegan, 1998 dalam Lavalle : 2004). Aspek ketiga disebut segi lingkungan.

Figure 1. The basic structure of the caddy role.



Relationships in model moderated by: - Familiarity
- Situational factors

Gambar II.1

Struktur dasar dari peran *caddy*

Sumber : *The Golfer-Caddy Partnership : An Exploratory Investigation Into the Role of the Caddy*, 2004

Untuk tugas yang merupakan aspek teknik ini ditentukan sebagai pelayanan yang disediakan bagi pemain. Termasuk didalamnya beberapa tugas rutin yang dilakukan oleh *caddy* dan dapat dibagi ke dua elemen : penurunan beban kerja dan peningkatan pengetahuan.

Menurunkan beban kerja dari pemain mungkin manfaat paling dasar yang disediakan oleh *caddy*. Pada tingkat yang paling dasar minimal dibutuhkan kemampuan khusus (seperti : dengan sungguh-sungguh hanya membawakan tas) dan *caddy* memenuhi elemen ini dasarnya dengan menyelesaikan tugas dimana pemain akan melakukan

hal lainnya sendiri, sehingga membebaskan sumber daya pemain untuk fokus terhadap tugasnya memainkan permainan. Hal ini disampaikan oleh salah satu pemain golf dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa: “ *caddy* adalah seseorang yang membawakan tas, teman berbicara, menyediakan informasi yang dibutuhkan sehingga dapat membuat pikiran tetap jernih dan konsentrasi terhadap permainannya.”

Dalam elemen ini 2 tingkat khusus dapat diidentifikasi : membebaskan sumber daya fisik dan membebaskan sumber daya organisasi. Contoh dari sumber daya fisik : membawakan tas, membersihkan bola, dan menegakkan tiang bendera ketika pemain berhasil putting. Contoh dari sumber daya organisasi : cenderung lebih kepada *caddy* daripada pemain, termasuk pengendalian massa, meyakinkan bahwa semuanya yang dibutuhkan ada dalam tas sebelum teeing - off, dan menjaga buku jarak up-to-date.

Elemen kedua dari aspek fisik adalah menyediakan pemain dengan informasi yang dibutuhkan untuk memainkan pukulan yang mereka hadapi. Hal ini lebih kompleks daripada menyelesaikan tugas sederhana dari pemain. Informasi paling dasar yang dibutuhkan pemain adalah parameter pukulan (seperti : jarak, angin, arah dan garis dari putting). Tingkatan selanjutnya mungkin informasi yang dibutuhkan dalam hal beberapa situasi untuk menjelaskan sifat tembakan dan atau strategi. Termasuk juga pilihan alternatif untuk pertimbangan atau pengetahuan peraturan permainan yang dapat membantu pemain dalam memperoleh

hasil terbaik dari situasi. Elemen ini juga memainkan peran pemain dalam membuat keputusan (pemain dan *caddy* sebagai tim), proses canggh dan halus yang akan didiskusikan lebih rinci kemudian.

Aspek psikologi kenapa pemain menggunakan *caddy* masih kurang jelas dibandingkan dari yang teknik dalam jangka waktu tertentu dan manfaatnya terlihat oleh pemain. Kriteria tugas untuk dimasukkan dalam aspek ini adalah referensi ke unsur psikologi dari permainan pemain (seperti : kepercayaan diri, komitmen dan fokus).

Dua elemen khusus diidentifikasi dalam aspek ini, yang pertama dengan meyakinkan bahwa pemain pada kondisi mental yang optimal pada saat melakukan pukulan. Pentingnya element ini tergambar dari salah seorang *caddy* yang mengatakan : "...kamu selalu memberikan konfirmasi pemain, selalu mendukungnya, mencoba untuk membuat mereka merasa percaya terhadap keputusannya." Elemen kedua dari aspek psikologi ditemukan untuk mempertahankan dan mengoptimasikan mental pemain selama seluruh putaran mengelilingi Negara. Putaran kompetisi golf biasanya memerlukan lebih dari 4 jam untuk diselesaikan dan pemain bersaing dengan angka dalam berbagai situasi seperti menunggu untuk main, memainkan pukulan dan berjalan menuju pukulan berikutnya.

Keduanya faktor fisik dan psikologi dan mempengaruhi sisi mental diseluruh putaran (Cohn,1991; Thomas dan Fogarty, 1997 Lavalle : 2004) dan keduanya pemain dan *caddy* perlu untuk dapat mengawasi dan

mengontrol bagian tersebut cukup baik untuk di optimasikan pada waktu memainkan setiap pukulan. Seperti catatan salah satu pemain golf : “...*I think that it's a security feeling... you can do your own yardages, or carry your own bag, the physical work is not to so much as the feeling that someone is there, a compatriot, going through the good and bad times and feeling it together.*”

Aspek umum ketiga teridentifikasi dalam alasan pemain menggunakan *caddy* merupakan aspek lingkungan, yang telah ditemukan lebih berkaitan kepada permainan golf daripada benefit fisik atau psikologis untuk pemain. Aspek ini meliputi kebiasaan mempunyai *caddy*, terlihat lebih profesional untuk melakukannya juga, dan dalam beberapa kasus peraturan mengharuskan pemain untuk menggunakan *caddy*.

2.2.2.2 Pengambil Keputusan

Elemen penting lainnya yang berkaitan dengan hubungan pemain golf – *caddy* adalah proses pengambilan keputusan yang terjadi di lapangan. Peran *caddy* dalam proses ini terdiri dari dua element dasar yang telah disebutkan sebelumnya dalam struktur dasar *caddy* berasal dari alasan pemain menggunakan *caddy* : Elemen informasi dari aspek teknik dan elemen kepercayaan diri jangka pendek dari aspek psikologi.

Tujuannya untuk memberikan pemain kemungkinan kesempatan memainkan permainan terbaik (antara lain eksekusi berkualitas) dan kesuksesan tembakan (antara lain : hasil). Maksudnya adalah membantu

pemain untuk menjadi cukup percaya diri dalam membuat keputusan untuk berkomitmen penuh dalam pelaksanaannya. Seperti catatan salah satu *caddy* : “ *You might be out there all day and he only asks you once, but that’s when you have to be positive.*”

Tahapan pemain dan *caddy* sebagai tim melewati tahap membuat keputusan relatif konsisten, berbagai peran dan tanggung jawab dapat dijelaskan dari model 4 tahap.

- a. Peran *caddy* menyediakan informasi untuk pertimbangan bagi pemain menentukan pukulan. Hal ini juga dapat dibedakan berdasarkan kepribadian pemain, lamanya hubungan kerja, dan kondisi permainan. Tanpa memperhatikan seberapa masukan *caddy* untuk pilihan pukulan, akan tetapi “akhirnya merupakan keputusan pemain”.
- b. *Caddy* berganti dari teknik ke psikologis sebagai *caddy* mengevaluasi pembuatan keputusan dengan tiga kemungkinan penilaian. Bisa menyetujui, tidak menyetujuinya atau tidak pasti.
- c. Tanggapan terhadap keputusan
- d. Proses pengambilan keputusan adalah keputusan mutlak dari pemain. *Caddy* tidak dapat memberikan masukan ataupun evaluasi.

2.2.2.3 Moderator Kemitraan

Struktur dasar *caddying* dan model pengambilan keputusan yang dijelaskan di atas menguraikan sifat umum dari kemitraan *golfer -caddy*. Namun, kepentingan relatif dari masing-masing komponen ditemukan

bervariasi dalam prakteknya. Analisis data menunjukkan keakraban dan faktor situasional sebagai dua moderator utama.

Pertama, keakraban dapat dianggap sejauh mana pemain dan *caddy* telah bekerja sama dan saling mengenal. Kebanyakan pemain memilih untuk menggunakan *caddy* biasa, dan yang paling *caddy* lebih suka bekerja dengan pemain tertentu. Misalnya, salah satu *caddy* komentar tentang ini adalah, "Itu hanya membuat lebih mudah setiap minggu, Anda mengambil tas dan tidak ada yang baru. Anda masih gugup tapi konsistensi adalah salah satu keuntungan besar." Mekanisme yang mendasari preferensi ini tampaknya belajar dari keduanya pemain dan *caddy*.

Caddy belajar tentang aspek-aspek tertentu dari permainan pemain dari waktu ke waktu (misalnya, seberapa jauh mereka memukul, tembakan disukai), bagaimana mereka bereaksi di bawah tekanan, suasana hati mereka, dan bagaimana berinteraksi dengan mereka. Kritis, *golfer* belajar untuk mempercayai keandalan *caddy* dan keterampilan tekniknya, serta bagaimana berinteraksi pada tingkat pribadi. Hasil pembelajaran ini dalam pengembangan hubungan kerja lebih efisien, yang membawa manfaat beban kerja dari manajemen menurun dan penurunan risiko untuk pemain. Seperti dikutip dari satu *golfer* : "... Itu tergantung pada seberapa banyak pengetahuan yang dia punya dari permainan Anda. Minggu ini saya tidak akan meminta *caddy* saya untuk melakukan banyak ... dia hanya akan membawa tas. Dengan *caddy* saya

biasanya ... kita sudah sampai ke titik di mana kita sudah saling kenal selama beberapa tahun ... jadi saya membiarkan dia melakukan yardages dan pin dan apa pun”.

Hal ini juga tampak bahwa hubungan ini cenderung putus ketika proses belajar tidak termasyhur. Hal ini dapat terjadi, misalnya, melalui kepribadian atau tidak kompatibel ketika *caddy* membuat kesalahan yang tidak memungkinkan pemain untuk mengembangkan kepercayaan di dalamnya. Dengan demikian, tingkat kepercayaan bahwa pemain memiliki *caddy* terdapat dampak yang sangat signifikan pada sifat hubungan. Menariknya, ada beberapa saran bahwa pemain mungkin juga memiliki tingkat kepercayaan yang lebih tinggi dalam *caddy* mereka baik di pekerjaan (misalnya, mereka mungkin telah menjadi *caddy* untuk pemain profil tinggi di masa lalu). Hal ini menunjukkan bahwa hal itu mungkin untuk menghindari proses sosialisasi dalam beberapa situasi. Sebagai catatan dari salah satu *golfer* : "Selama saya percaya mereka punya pengetahuan yang pasti orang ini lakukan. Jelas karena dia seorang *caddy* baik pada tur AS dan dia menjadi *caddy* untuk pemain besar. "

Ketika keakraban meningkat, beberapa perubahan halus dalam peran *caddy* menjadi jelas. Pertama, sebanyak apa *caddy* belajar bersifat psikologis di alam (kecuali mereka sangat baru untuk *caddying* dan masih belajar keterampilan dasar) dan keakraban meningkatkan kepercayaan pemain di dalamnya, peran segi psikologis cenderung menjadi relatif lebih penting. Dasarnya pemain siap untuk memberikan

caddy peran yang lebih besar dalam menjaga kondisi mental mereka mengetahui bahwa risiko kesalahan berkurang.

Setelah ini, peran *caddy* dalam pengambilan keputusan berkembang. Mereka sering diundang untuk memberikan lebih banyak masukan ke dalam keputusan awal, mampu membuat evaluasi yang lebih akurat dari keputusan awal, dan pemain bisa menjadi lebih terbuka untuk saran alternatif ketika mereka merasa nyaman bahwa *caddy* tahu permainan mereka dan telah membuktikan diri. Bahaya terbesar dari keakraban adalah pemain dapat menjadi terlalu bergantung pada *caddy* untuk melakukan semua pemikiran sejauh mana mereka tidak lagi memainkan peran aktif dalam proses pengambilan keputusan.

Moderator kedua adalah pilihan faktor situasional. Cuaca buruk merupakan salah satu yang paling menonjol, dimana segi teknik peran *caddy* ditekankan dan mungkin memiliki tugas tambahan untuk penyelesaiannya. Tembakan kompleks mungkin memerlukan peningkatan masukan informasi dari *caddy*, serta peningkatan masukan psikologis untuk memastikan pemain berkomitmen untuk tembakan. Hal ini tercermin dalam kutipan berikut dari *caddy*: Mereka bangun pada lubang pertama dan itu 5-besi standar tembakan, tidak ada angin, 180 meter dan datar. Anda mengatakan $162 + 18$, total 180, dan ia menarik sebuah 5-besi dan hits itu. Semua masukan Anda ada untuk memberi mereka nomor. Hari berangin, kondisi sulit ... Saya mungkin akan

bekerja sangat keras pada hari-hari seperti itu dan mereka ingin banyak masukan.

Di bawah tekanan pola berpikir pemain juga akan sering berubah, baik penyempitan atau menjadi mudah terganggu (McCaffrey dan Orlick, 1989 dalam Lavalle : 2004). Dengan demikian, seperti yang disarankan oleh salah satu *golfer* dalam penelitian ini, *caddy* harus mampu tetap (lahiriah) tenang dan logis untuk memastikan bahwa pengambilan keputusan tetap efektif : Ketika Anda berada di bawah palu ... saat itulah *caddy*, *caddy* yang baik adalah nilai terbaik Dia adalah salah satu yang dapat berdiri kembali dan membuat hak sebut benar-benar tanpa semua, murni didasarkan pada logika.

Ketika pemain bermain buruk pentingnya peningkatan peran psikologis seperti saat *caddy* dapat mempengaruhi tanggapan pemain untuk tembakan ke arah yang lebih positif. Satu *golfer* mengatakan sebagai berikut: “Ketika Anda berjalan dengan baik, Anda dapat melakukannya pada masalah tanpa Anda sendiri. Tapi jika Anda tidak akan begitu baik atau mulai berjuang, saat itulah aku melihat *caddy* membuktikan apakah dia baik atau tidak. Apakah dia bisa mendapatkan kembali ke dalam kerangka pikiran yang lebih baik.”

Pada saat-saat tertentu *caddy* juga harus berhati-hati untuk memastikan bahwa semua layanan teknik sebagaimana diwajibkan untuk mengurangi iritasi tambahan apapun yang dapat mempengaruhi kondisi mental pemain dan kinerja lebih lanjut.

2.2.2.4 Menetapkan Tujuan

Peran dan manfaat tujuan dalam kinerja telah banyak diakui dan mekanisme yang mendasari manfaat ini dijelaskan (misalnya, Burton, 1989; Locke, Shaw, Saari dan Latham, 1981 dalam Lavalle : 2004). Meskipun kemudian mungkin muncul kontra-intuitif untuk daftar tujuan *caddying* terakhir dalam bagian ini, alasan untuk ini adalah bahwa baik pemain maupun *caddys* resmi diakui tujuan dalam penelitian ini. Bahkan, tidak ada bukti yang menunjukkan bahwa salah satu pihak secara teratur membuat suatu usaha untuk menetapkan apa tujuan dari kemitraan *golfer-caddy* sebenarnya. Hasil ini adalah bahwa *caddy* dan pemain tampaknya membangun hubungan yang berkembang dengan cara yang unik melalui trial and error, tapi sering tanpa tujuan yang jelas.

Komponen dari model di atas menggambarkan struktur dasar *caddying*, jelas bahwa tujuan utama *caddys* 'mengoptimalkan iklim mental pemain untuk menembak, dan memastikan bahwa pemain berkomitmen penuh untuk setiap tembakan golf . Yang pertama ditemukan memiliki dua komponen: isolasi masing-masing ditembak dan iklim mental yang optimal, itu sendiri. Mengisolasi tembakan dasarnya berarti yang tersisa pada saat ini dengan menghindari efek kumulatif dari evaluasi sebelumnya menerus dan masa depan *golfer* yang sangat rentan selama turun-waktu antara tembakan (Lavallee, 1998 dalam Lavalle : 2004). Pentingnya ini disebutkan oleh salah satu *caddy* yang menyarankan bahwa, "... jika seorang pemain mendapat bawah pada diri

mereka sendiri...jika mereka menyeret selama 3 lubang yang bisa menjadi akhir dari turnamen di sana." Menghindari efek kumulatif dapat membantu pemain menghindari tanggapan berpotensi bencana terhadap rangsangan yang tampaknya sepele. Cohn (1991) dalam Lavalle : 2004 mengidentifikasi sejumlah karakteristik psikologis yang berkaitan dengan kinerja puncak dalam golf . Meskipun berbeda dari pemain ke pemain, tujuannya masih untuk memastikan bahwa *golfer* mencapai keadaan optimal sendiri segera sebelum tembakan.

Tujuan kedua berasal dari model tersebut (yaitu memastikan bahwa pemain berkomitmen penuh untuk setiap tembakan golf) berkaitan dengan hasil dari proses pengambilan keputusan. Ada dua tempat tujuan yang pertama adalah tembakan dilaksanakan dengan baik yang juga telah direncanakan dengan baik memiliki kesempatan keberhasilan tertinggi. Yang kedua adalah bahwa pemain memiliki kesempatan lebih besar untuk berhasil mengeksekusi tembakan lebih bahwa mereka berkomitmen penuh untuk tembakan. Kontribusi *caddy* untuk komitmen ini berasal dari dua sumber. Ini adalah sebagian dari segi teknik dengan menyediakan informasi yang cukup dan akurat untuk memungkinkan pemain untuk merasa nyaman bahwa mereka telah memilih opsi terbaik yang tersedia untuk mereka, dan sebagian dari segi psikologis dengan memperkuat keputusan pemain dan membantu untuk menghilangkan keraguan mereka mungkin miliki. Jika *caddy* merasa bahwa pemain belum sepenuhnya berkomitmen untuk tembakan adalah penting, bahwa

mereka dapat mengambil beberapa langkah menuju perbaikan situasi ini. Berikut kutipan dari *golfer* dalam penelitian ini mencontohkan: "...Suatu waktu saya umming dan pelihara antara dua tembakan, apakah untuk lay up atau pergi untuk hijau. Semua yang saya dapatkan adalah kuat, kata positif mendorong dari caddy saya". Aku tahu kau bisa memukul, saya pikir tembakan itu untuk dimainkan, yang perlu anda lakukan adalah hanya fokus, percaya diri, dan tekan tembakan dan Anda akan akan baik-baik saja. "Dia membawa saya dari semacam dua pikiran nyata tentang apa yang harus dilakukan, ini adalah cara untuk pergi, tidak ada masalah. Dia mengambil semua keraguan dari pikiran saya tentang apakah saya memukul tembakan yang tepat sehingga saya bisa fokus hanya pada memukul tembakan besar.

Pada kenyataannya, ini juga tujuan dari pemain dan dalam banyak kasus pemain mampu mengatur diri dalam keduanya. Namun, *caddy* perlu terus memantau self-regulation, dan dalam situasi di mana ia gagal, memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk berkontribusi.

