



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

A. Landasan Teori

1. Teori Interaksi Simbolik

Teori interaksi simbolik adalah teori yang dibangun sebagai respon terhadap teori-teori psikologi aliran behaviorisme, behaviorisme, etnologi, serta struktural-fungsionalis.

Teori ini sejatinya dikembangkan dalam bidang psikologi sosial dan sosiologi dan memiliki seperangkat premis tentang bagaimana seorang diri individu (*self*) dan masyarakat (*society*) didefinisikan melalui interaksi dengan orang lain dimana komunikasi dan partisipasi memegang peranan yang sangat penting.

Menurut Blumer mengutarakan tentang tiga prinsip utama interaksi simbolik, yaitu tentang pemaknaan (*meaning*), bahasa (*language*), dan pikiran (*thought*). Menurut Craib (dalam Sarmini, 2002: 50), asumsi teori interaksi simbolik Blumer adalah sebagai berikut

- a. Manusia bertindak terhadap sesuatu dasar asumsi internilai simbolik yang dimiliki sesuatu itu (kata, benda, atau isyarat) dan bermakna bagi mereka.
- b. Makna-makna itu merupakan hasil dari interaksi sosial dalam masyarakat manusia.
- c. Makna-makna yang muncul dari simbol-simbol yang dimodifikasi dan ditangani melalui proses penafsiran yang digunakan oleh setiap individu dalam keterlibatannya dengan benda-benda dan tanda-tanda yang dipergunakan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Sesuatu ini tidak mempunyai makna yang intrinsik karena makna yang dikenakan pada sesuatu ini lebih merupakan produk interaksi simbolis. Bagi Blumer, “sesuatu” itu bisa berupa fenomena alam, fenomena artifisial, tindakan seseorang baik verbal maupun nonverbal, dan apa saja yang patut “dimaknakan”. Menurut Blumer, sebelum memberikan makna atas sesuatu, terlebih dahulu aktor melakukan serangkaian kegiatan olah mental, seperti memilih, memeriksa, mengelompokkan, membandingkan, memprediksi, dan mentransformasi makna dalam kaitannya dengan situasi, posisi, dan arah tindakannya. Pemberian makna tidak didasarkan pada makna normatif, yang telah dibakukan sebelumnya, tetapi hasil dari proses olah mental yang terus-menerus disempurnakan seiring dengan fungsi instrumentalnya, yaitu sebagai pengarah dan pembentukan tindakan dan sikap aktor atas sesuatu tersebut.

Tindakan manusia tidak disebabkan oleh “kekuatan luar”, tidak pula disebabkan oleh “kekuatan dalam”, tetapi didasarkan pada pemaknaan atas sesuatu yang dihadapinya lewat proses yang oleh Blumer disebut sebagai *self-indication*. Proses *self-indication* adalah proses komunikasi pada diri individu yang dimulai dari mengetahui sesuatu, menilainya, memberinya makna, dan memutuskan untuk bertindak berdasarkan makna tersebut. Dengan demikian, proses *self-indication* terjadi dalam konteks sosial di mana individu mengantisipasi tindakan-tindakan orang lain dan menyesuaikan tindakannya sesuai dengan pemaknaan atas tindakan itu.

Blumer mengatakan bahwa interaksi manusia dijumpai oleh penggunaan simbol-simbol, oleh penafsiran, dan oleh kepastian makna dari tindakan orang lain, bukan hanya sekedar saling bereaksi sebagaimana model stimulus-respons (Kamanto, 2000: 185). Makna dari simbol-simbol merupakan hasil dari interaksi sosial dalam masyarakat. Individu dan masyarakat merupakan aktor dalam interaksi simbolik yang tidak dapat dipisahkan. Tindakan individu tidak ditentukan oleh individu itu sendiri, juga tidak



ditentukan oleh masyarakat, namun oleh pengaruh keduanya. Dengan kata lain, tindakan seseorang adalah hasil dari “internal dan eksternal stimulasi” (Sarmini, 2002: 53).

2. Syarat- syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Menurut Soekanto dalam bukunya Faktor-faktor Dasar Interaksi Sosial dan Kepatuhan pada Hukum, suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu:

- a. Adanya kontak sosial (social-contact). Kontak secara etimologi berasal dari bahasa Latin *cum* atau *con* yang berarti bersama sama dan *tangere* berarti menyentuh. Sehingga kontak dapat diartikan sebagai bersama sama menyentuh. Secara fisiologi, kontak akan terjadi dalam bentuk sentuhan akan tetapi dalam konsep sosiologi istilah kontak dikaitkan dengan objek sosial itu sendiri yaitu masyarakat. Sehingga lahirlah istilah kontak sosial. Kontak sosial dapat terjadi tanpa harus melakukan kontak fisik. Kontak sosial dapat terjadi melalui gejala gejala sosial seperti membaca surat, email, bertanding, bertengkar, berbicara berhadapan, berbicara melalui alat bantu seperti telepon dan lainnya, berpidato di depan banyak orang dan banyak lagi. Sehingga, pengertian kontak sosial adalah aksi individu atau kelompok dalam bentuk isyarat yang memiliki arti atau makna bagi si pelaku dan si penerima membalas aksi tersebut dengan reaksi.
- b. Adanya komunikasi. Menurut Davis dalam Soejono Soekanto, kata kontak berasal dari bahasa Latin *con* dan *cum* (yang artinya bersama-sama) dan *tango* (yang artinya menyentuh), jadi artinya secara harafiah adalah bersama-sama menyentuh. Secara fisik, kontak baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah. Sebagai gejala sosial itu tidak perlu berarti suatu hubungan dengan pihak lain tanpa menyentuhnya, seperti misalnya, dengan



cara berbicara dengan pihak lain tersebut. Apabila dengan perkembangan teknologi dewasa ini, orang-orang dapat berhubungan satu dengan lainnya melalui telepon, telegraf, radio, surat, dan seterusnya, yang tidak memerlukan suatu hubungan badaniah. Bahkan dapat dikatakan bahwa hubungan badaniah tidak perlu menjadi syarat utama terjadinya kontak. Ini berarti bahwa interaksi sosial tidak akan tercipta hanya dengan bertemunya orang perorangan secara badaniah semata, melainkan interaksi sosial baru akan terjadi apabila orang-orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia bekerja sama, saling berbicara, dan seterusnya untuk mencapai suatu tujuan bersama. Suatu kontak dapat pula bersifat primer atau sekunder. Kontak primer terjadi apabila yang mengadakan hubungan langsung bertemu dan berhadapan muka, sebaliknya kontak yang sekunder memerlukan suatu perantara, seperti telepon, telegraf, radio, dan seterusnya. Arti terpenting komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap), perasaan- perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain tersebut.

Menurut Razak interaksi sosial dapat terjadi apabila memenuhi dua syarat yaitu

adanya Kontak Sosial (Sosial Contact) Kata kontak berasal dari bahasa latin, yaitu con atau cum (bersama-sama) dan tango (menyentuh) jadi artinya bersama-sama menyentuh. Kontak sosial mempunyai sifat. Yang pertama bersifat primer, artinya terjadi apabila hubungan diadakan secara langsung yang berhadapan muka. Yang kedua bersifat sekunder artinya suatu kontak memerlukan suatu perantara. Kontak sosial dapat terjadi melalui dua cara. Cara pertama adalah verbal/gestural, yaitu kontak yang terjadi melalui saling

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



menyapa, saling berbicara, dan berjabat tangan. Cara kedua kata atau bahasa melainkan dengan adanya isyarat. Misalnya adalah bau keringat, bau minyak wangi, lambaian tangan dan sebagainya.

Arti terpenting komunikasi adalah seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain. Tafsiran tersebut dapat berwujud melalui pembicaraan, gerak-gerik badan atau sikap perasaan-perasaan yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Menurut Abdulsyani dalam proses sosial, baru dapat dikatakan terjadi interaksi sosial, apabila telah memenuhi persyaratan sebagai aspek kehidupan bersama, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi sosial.

Kontak sosial adalah hubungan antara satu orang atau lebih, melalui percakapan dengan saling mengerti tentang maksud dan tujuan masing-masing dalam kehidupan masyarakat. Kontak sosial dapat terjadi secara langsung ataupun tidak langsung antara satu pihak dengan pihak yang lainnya. Kontak sosial tidak langsung adalah kontak sosial yang menggunakan alat, sebagai perantara; misalnya; melalui telepon, radio, surat, dan lain-lain.

Sedangkan kontak sosial secara langsung, adalah kontak sosial melalui suatu pertemuan dengan bertatap muka dan berdialog di antara kedua belah pihak tersebut. Yang paling penting dalam interaksi sosial tersebut adalah saling mengerti antara kedua belah pihak, sedangkan kontak badaniah bukan lagi merupakan syarat utama dalam kontak sosial oleh karena hubungan demikian belum tentu terdapat saling pengertian.

Kontak sosial terjadi tidak semata-mata oleh karena adanya aksi belaka, akan tetapi harus memenuhi syarat pokok kontak sosial, yaitu reaksi (tanggapan) dari pihak lain sebagai lawan kontak sosial. Dalam kontak sosial, dapat terjadi hubungan yang positif dan hubungan negatif. Kontak sosial positif terjadi oleh karena hubungan antara kedua belah pihak terdapat saling pengertian, disamping menguntungkan masing-masing pihak tersebut, sehingga biasanya hubungan dapat berlangsung lebih lama, atau mungkin dapat

Hak cipta milik Kwik Kian Gie (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Hak cipta dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



berulang-ulang dan mengarah pada suatu kerja sama. Sedangkan kontak negatif terjadi oleh karena hubungan antara kedua belah pihak tidak melahirkan saling pengertian, mungkin merugikan, masing-masing atau salah satu, sehingga mengakibatkan suatu pertentangan atau perselisihan.

Komunikasi sosial adalah syarat pokok lain daripada proses sosial. Komunikasi sosial mengandung pengertian persamaan pandangan antara orang-orang yang berinteraksi terhadap sesuatu. Menurut Setiadi untuk terjadinya suatu interaksi sosial diperlukan adanya syarat-syarat yang harus ada, yaitu kata kontak berasal dari bahasa Latin “con” yang artinya bersama-sama dan “tanga” yang berarti menyentuh”. Jadi secara harfiah kontak berarti bersama-sama menyentuh”. Sebagai gejala sosial kontak tidak perlu terjadi dengan saling menyentuh saja, oleh karena itu orang dapat mengadakan hubungan dengan orang lain tanpa harus terjadi kontak secara fisik. Misalnya, orang berbicara melalui telepon, berkirim kabar melalui surat, dan sebagainya. Kontak sosial ada yang bersifat positif dan ada pula yang bersifat negatif. Kontak sosial yang bersifat positif dapat mengarahkan pada suatu kerja sama, sedangkan kontak yang bersifat negatif dapat mengarahkan seseorang pada suatu pertentangan bahkan dapat menyebabkan tidak terjadinya interaksi sosial.

Seseorang memberikan tafsiran pada tingkah laku atau perasaan-perasaan orang lain dalam bentuk pembicaraan, gerak-gerik badan, atau sikap tertentu. Menurut J. Dwi Narwoko secara teoritis, sekurang-kurangnya ada dua syarat bagi terjadinya suatu interaksi sosial, yaitu terjadinya kontak sosial dan komunikasi. Terjadinya suatu kontak sosial tidaklah semata-mata tergantung dari tindakan, tetapi juga tergantung kepada adanya tanggapan terhadap tindakan tersebut. Sedangkan aspek terpenting dari komunikasi adalah bila seseorang memberikan tafsiran pada sesuatu atau perikelakuan orang lain.

Menurut Basrowi dalam proses sosial, baru dapat dikatakan terjadi interaksi sosial apabila telah memenuhi persyaratan sebagai aspek kehidupan bersama, yaitu adanya

Hak cipta milik IBIKKG (Kampus Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



kontak sosial dan komunikasi sosial. Istilah kontak sosial berasal dari kata Latin, yaitu *crun* atau *con*, yang berarti ‘bersama-sama’ dan *tangere* yang berarti ‘menyentuh’. Secara harfiah, kontak berarti bersama-sama menyentuh, tetapi dalam pengertian sosiologis, kontak tidak selalu berarti sentuhan fisik. Sebagai gejala sosial, orang dapat mengadakan hubungan dengan pihak lain tanpa sentuhan fisik, misalnya berbicara dengan orang lain melalui telepon, surat, dan sebagainya. Kontak sosial memiliki makna bagi si pelaku dan si penerima membalas aksi tersebut dengan reaksi. Suatu kontak dapat pula bersifat primer atau sekunder. Kontak primer terjadi apabila yang mengadakan hubungan langsung bertemu dan berhadapan muka, misalnya apabila orang-orang tersebut berjabat tangan, saling senyum, dan seterusnya. Sebaliknya, kontak yang sekunder memerlukan suatu perantara, misalnya telepon, radio, dan seterusnya. Komunikasi adalah suatu proses saling memberikan tafsiran kepada atau dari perilaku pihak lain. Melalui tafsiran pada perilaku pihak lain, seseorang mewujudkan perilaku sebagai reaksi terhadap maksud atau peran yang ingin disampaikan oleh pihak lain itu.

Komunikasi dapat diwujudkan dengan pembicaraan, gerak-gerik fisik ataupun perasaan. Selanjutnya, dari sini timbul sikap dan ungkapan perasaan, seperti senang, ragu-ragu, takut atau menolak, bersahabat, dan sebagainya yang merupakan reaksi atas peran (message) yang diterima. Saat ada aksidan reaksi itulah terjadi komunikasi. Dalam interaksi sosial antar siswa jika dikaitkan dengan komunikasi sebenarnya merupakan hubungan timbal balik antar siswa yang satu dengan siswa yang lain, untuk mencapai tujuan belajar. Karena tujuan dari komunikasi dan interaksi itu pada dasarnya untuk mencapai tujuan bersama.

Komunikasi menurut Suherman (1992) didefinisikan sebagai proses di mana para partisipan/siswa menciptakan dan saling berbagi informasi satu sama lain guna mencapai pengertian timbal balik. Dari pengertian tersebut komunikasi dalam proses belajar



melibatkan dua individu antara siswa dengan siswa saat proses belajar sedang berlangsung.

Dalam proses komunikasi, dikenal adanya unsur komunikan dan komunikator. Hubungan antara komunikator dengan komunikan biasanya karena menginteraksikan sesuatu, yang dikenal dengan istilah pesan (message). Kemudian untuk menyampaikan atau mengontakkan pesan itu perlu adanya media atau saluran (channel).

Jadi, unsur-unsur yang terlibat dalam komunikasi itu adalah: komunikator, komunikan, pesan dan saluran atau media. Begitu juga hubungan antara manusia yang satu dengan manusia lain, empat unsur untuk terjadinya proses komunikasi itu akan selalu ada. Komunikator sebagai penyampai pesan perlu menyampaikan pesan dengan baik agar pesan dapat dimengerti oleh penerima pesan atau komunikan. Oleh karena itu komunikasi dapat berlangsung searah dan juga dapat berlangsung dua arah.

Komunikasi berlangsung searah bila dalam proses komunikasi itu tidak ada umpan balik dari komunikan kepada komunikator. Sedangkan komunikasi dua arah adalah komunikasi yang menempatkan komunikan lebih aktif, dalam arti komunikan dapat atau perlu memberikan tanggapan sebagai umpan balik tentang pesan yang diterima dari komunikator.

Dapat disimpulkan bahwa komunikasi dua arah merupakan komunikasi yang lebih baik dibandingkan dengan komunikasi searah, karena dalam proses komunikasi dua arah baik orang yang menyampaikan pesan atau yang disebut juga dengan komunikator, atau orang yang menerima pesan yang disampaikan oleh komunikator atau yang disebut juga dengan komunikan saling memberikan umpan balik (feedback) sehingga kedua belah pihak saling aktif dalam proses komunikasi.

Jadi, syarat-syarat terjadinya interaksi sosial melalui dua cara, yaitu kontak dan komunikasi. Kontak adalah hubungan antara satu orang atau lebih, melalui percakapan dengan saling memberi respons dari pihak lain sebagai lawan kontak sosial dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Institusi Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



kehidupan masyarakat. Kontak tidak perlu terjadi dengan saling menyentuh, akan tetapi orang dapat mengadakan hubungan dengan orang lain tanpa harus terjadi kontak secara fisik. Sedangkan komunikasi merupakan proses penyampaian berupa informasi-informasi atau pengetahuan dari penyampai atau komunikator kepada penerima atau komunikan. Maka berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa syarat-syarat terjadinya interaksi sosial sebagaimana yang telah diuraikan di atas.

Secara global bahwa kontak dan komunikasi sosial mempunyai hubungan yang tidak terpisahkan. Dengan demikian jika dikaitkan dengan interaksi sosial, kontak tanpa komunikasi, tidak mungkin menimbulkan hubungan. Jadi, kontak dan komunikasi merupakan syarat mutlak terbentuknya timbal balik atau interaksi.

3. Komunikasi

Kata komunikasi berasal dari bahasa latin yaitu *communicatio* yang berarti “pemberitahuan” atau “pertukaran pikiran”. Jadi, secara garis besar, dalam suatu proses komunikasi haruslah terdapat unsur-unsur kesamaan makna agar terjadi suatu pertukaran pikiran dan pengertian antara komunikator (penyebaran pesan) dan komunikan (penerima pesan) (Suprpto, 2009). Proses komunikasi dapat diartikan sebagai “transfer informasi” atau pesan (*message*) dari pengirim pesan sebagai komunikator dan kepada penerima sebagai komunikan. Dalam proses komunikasi tersebut bertujuan untuk mencapai saling pengertian (*mutual understanding*) antara kedua pihak yang terlibat dalam proses komunikasi. Dalam proses komunikasi, komunikator mengirimkan pesan/informasi kepada komunikan sebagai sasaran komunikasi (Suprpto, 2009).

Adapun beberapa definisi komunikasi dari beberapa pakar, sebagai berikut (Suprpto, 2009) :

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



- a. Komunikasi adalah proses yang menggambarkan siapa mengatakan apa dengan cara apa, kepada siapa dengan efek apa (Laswell).
- b. Komunikasi adalah proses dimana seseorang individu atau komunikator mengoperkan stimulan biasanya dengan lambang-lambang bahasa (verbal maupun non-verbal) untuk mengubah tingkah laku orang lain (Carl I. Hovland).
- c. Komunikasi adalah peyebaran informasi, ide-ide sebagai sikap atau emosi dari seseorang kepada orang lain terutama melalui simbol-simbol. (Theodorson dan Theodorson).
- d. Komunikasi adalah seni menyampaikan informasi, ide dan sikap seseorang kepada orang lain (Edwin Emery).
- e. Komunikasi adalah suatu proses interaksi yang mempunyai arti antara sesama manusia (Delton E, Mc Farland).
- f. Komunikasi adalah proses sosial, dalam arti pelemparan pesan/lambang yang mana mau tidak mau akan menumbuhkan pengaruh pada semua proses dan berakibat pada bentuk perilaku manusia dan adat kebiasaan (William Albig).
- g. Komunikasi berarti suatu mekanisme suatu hubungan antar manusia dilakukan dengan mengartikan simbol secara lisan dan membacanya melalui ruang dan menyimpan dalam waktu (Charles H. Cooley).
- h. Komunikasi merupakan proses pengalihan suatu maksud dari sumber kepada penerima, proses tersebut merupakan suatu seri aktivitas, rangkaian atau tahap tahap yang memudahkan peralihan maksud tersebut (A. Winnet).
- i. Komunikasi merupakan interaksi antarpribadi yang menggunakan sistem simbol linguistik, seperti sistem simbol verbal (kata-kata) dan nonverbal.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Sistem ini dapat di sosialisasikan secara langsung/tatap muka atau melalui media lain (tulisan, oral, dan visual) (Karlfried Knapp).

© Hak cipta milik IBI BKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

4. Proses Komunikasi

Proses komunikasi adalah setiap langkah mulai dari saat menciptakan informasi sampai dipahami oleh komunikan. Komunikasi adalah sebuah proses, sebuah kegiatan yang berkelanjutan. Menurut Vito (1996) mengemukakan komunikasi adalah transaksi. Hal tersebut dimaksudkan bahwa komunikasi merupakan suatu proses, dimana komponen-komponen saling terkait. Bahwa para pelaku komunikasi beraksi dan bereaksi sebagai satu kesatuan dan keseluruhan (Suprpto, 2009). Dalam setiap transaksi, setiap elemen berkaitan secara integral dengan elemen yang lain. Artinya, elemen- elemen komunikasi saling bergantung, tidak pernah independen, masing-masing komponen saling mengait dengan komponen yang lain (Suprpto, 2009).

Dalam aplikasinya, langkah-langkah dalam proses komunikasi adalah sebagai berikut (Suprpto, 2009) :

- a. Langkah pertama, ide/gagasan diciptakan oleh sumber/komunikator.
- b. Langkah kedua, ide yang diciptakan tersebut kemudian dialih bentukan menjadi lambang-lambang komunikasi yang mempunyai makna dan dapat dikirimkan.
- c. Langkah ketiga, pesan yang telah di-*encoding* tersebut selanjutnya dikirimkan melalui saluran/media yang sesuai dengan karakteristik lambang-lambang komunikasi ditujukan kepada komunikan.
- d. Langkah keempat, penerima menafsirkan isi pesan sesuai dengan persepsinya untuk mengartikan maksud pesan tersebut.
- e. Langkah kelima, apabila pesan tersebut telah berhasil di-*decoding*, khalayak akan mengirim kembali pesan tersebut ke komunikator.



Dengan demikian, sejak ide itu diciptakan sampai dengan dipahaminya pesan komunikasi yang menimbulkan umpan balik merupakan suatu proses komunikasi. Lima tahap terjadinya proses komunikasi memiliki 5 unsur komunikasi. Wilbur Schramm mengatakan bahwa untuk terjadinya proses komunikasi paling sedikit harus memiliki 3 unsur komunikasi, yaitu komunikator, pesan, dan komunikan (Suprpto, 2009).

Mengapa unsur tersebut? Laswell memperkenalkan 5 formula komunikasi untuk terjadinya suatu proses komunikasi, yaitu (Suprpto, 2009):

- a. *Who*, yakni berkenaan dengan siapa yang mengatakan.
- b. *Says What*, yakni berkenaan dengan menyatakan apa.
- c. *In Which Channel*, yakni berkenaan dengan saluran apa.
- d. *To Whom*, yakni berkenaan dengan ditujukan kepada siapa.
- e. *With What Effect*, yakni berkenaan dengan pengaruh apa.

Berdasarkan formula Laswell tersebut, maka terdapat lima komponen komunikasi agar dapat terjadi proses komunikasi, yaitu (Suprpto, 2009):

- a. Komunikator
- b. Pesan
- c. Media
- d. Komunikan
- e. Pengaruh

5. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan antara seseorang dengan orang lain dalam suatu masyarakat maupun organisasi (bisnis dan nonbisnis), dengan menggunakan media komunikasi tertentu dan bahasa yang mudah dipahami (informal) untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Purwanto, 2006).



Berdasarkan pengertian tersebut, paling tidak ada empat hal yang penting yang perlu diperhatikan, antara lain (Purwanto, 2006) :

- a. Komunikasi dilakukan oleh dua orang atau lebih.
- b. Menggunakan media tertentu, misalnya telepon, telepon seluler, atau bertatap muka secara langsung (*faceto-face*).
- c. Bahasa yang digunakan bersifat informal (tidak baku), dapat menggunakan bahasa daerah, bahasa pergaulan, atau bahasa campuran.

Tujuan yang ingin dicapai dapat bersifat personal (pribadi) bila komunikasi terjadi dalam suatu masyarakat dan untuk pelaksanaan tugas pekerjaan bila komunikasi terjadi dalam suatu organisasi.

6. Interaksi

Setiap orang melakukan hubungan antara individu satu dengan individu lain. Setiap individu mempunyai tujuan sendiri-sendiri yang memaksa mereka melakukan hubungan dengan orang lain, peristiwa ini dinamakan interaksi. Interaksi adalah hubungan antara dua individu atau lebih untuk mencapai tujuan (Suwardi,2008). Tujuan dari interaksi itu sendiri adalah mempertahankan dan kebutuhan hidup manusia (Astuty, 2015).

Interaksi diartikan sebagai hal saling melakukan aksi, berhubungan, atau saling mempengaruhi, atau dapat juga diartikan suatu rangkaian peristiwa ketika satu individu menunjukkan suatu perilaku kepada individu lainnya dan menimbulkan respon (Lestari, 2012). Berikut adalah interaksi menurut para ahli (Ali & Asrori, 2010) :

- a. Menurut Hormans adalah suatu kejadian ketika aktivitas atau sentimen yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi reward atau punishment dengan menggunakan suatu aktifitas atau sentimen oleh individu lain yang menjadi pasangannya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



- b. Menurut Shaw, suatu pertukaran antarpribadi yang masing-masing orang menunjukkan perilakunya satu sama lain dalam kehadiran mereka dan masing-masing perilaku mempengaruhi satu sama lain.
- c. Menurut Thibaut dan Kelley, adalah suatu peristiwa saling mempengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, yang kemudian menciptakan hasil satu sama lain atau berkomunikasi satu sama lain.
- d. Menurut Chaplin ialah hubungan sosial antara beberapa individu yang bersifat alami yang individu-individu itu saling mempengaruhi satu sama lain secara bersamaan.

Dari pengertian-pengertian interaksi di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi adalah hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih dan masing-masing orang yang terlibat di dalamnya memainkan peran secara aktif (Ali & Asrori, 2010).

7. *Game*

Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat dua dasawarsa belakangan ini, mengalahkan laju perkembangan media film keluaran hollywood sekalipun. Kalau di awal 1990-an *game* masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, *game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual. Modal atau perputaran uang dalam industri *game* sangat besar dan pertumbuhannya sangat pesat (Henry, 2010).

Menurut Sibero *game* merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak dipakai dan dinikmati oleh pengguna media elektronik saat ini sedangkan menurut Wijaya Ariyana dan Aniffianto *game* merupakan salah satu kebutuhan sekaligus menjadi masalah besar bagi para pengguna komputer, hal tersebut dikarenakan untuk dapat menjalankan suatu *game* dengan nyaman, maka dibutuhkan spesifikasi komputer yang relatif tinggi dibanding komputer untuk penggunaan biasa.



Dari beberapa pengertian *game* di atas dapat kita simpulkan bahwasannya *Game* merupakan suatu program yang dirancang sedemikian rupa untuk memenuhi salah satu kebutuhan manusia, yaitu kebutuhan manusia pada hiburan. Hiburan dianggap penting bagi seseorang dikarenakan dengan adanya hiburan akan mampu menyegarkan kembali pikiran mereka setelah disibukkan dengan berbagai aktivitas yang menguras tenaga dan otak.

Game bagi anak-anak dinilai mampu merangsang kemampuan berfikir sekaligus mengasah kemampuan kecerdasan si anak itu sendiri. Karena di dalam *game* biasanya dibuat berbagai permasalahan yang harus diselesaikan oleh si pemainnya. Namun kita perlu tahu *game* apa yang bagus untuk perkembangan anak, karena tidak semua *game* pantas untuk dimainkan oleh anak-anak. Maka disinilah peran orang tua sangat penting dalam memantau anak-anak mereka, serta orang tua pun berkewajiban untuk mencari tau *game* yang pantas untuk dimainkan oleh anak-anak mereka. *Game online* merupakan salah satu bentuk komunikasi dan merupakan media permainan berbasis web untuk hiburan dan memecahkan masalah. Adanya intensitas interaksi yang terjadi dalam *game online* antara pemain dengan komputer maupun antara pemain dengan pemain lainnya dapat menimbulkan agresivitas (Melani, 2009).

Menurut Kimpraswil (dalam Muhammad, 2009: 26) mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Lain halnya dengan Joan Freeman dan Utami Munandar (dalam Ismail, 2009: 27) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangannya yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Menurut beberapa pendapat para ahli tersebut peneliti menyimpulkan definisi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa



anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1

Tabel Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Cornelius Ardiantino Setiawan (2014)	Pola Interaksi Antar- <i>Gamers</i> dalam Menggunakan Fitur Chatting pada <i>Game Online Atlantica</i>) Pola Interaksi Antar <i>Gamers</i> dalam <i>Game Online</i> (Analisis Deskriptif tentang Pola Interaksi Antar <i>Gamers</i> dalam Menggunakan Fitur Chatting pada <i>Game Online Atlantica</i>)	Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi partisipatif, wawancara mendalam, studi dokumentasi. Penelitian berhubungan dengan seseorang yang bermain <i>game online</i> .	Pola interaksi hanya merupakan sebatas penjualan barang dalam <i>game Atlantica</i> .
2.	Muhammad Farras Raihan Nur (2016)	Interaksi Antara Players <i>Game Online</i> (Studi Deskriptif Kualitatif pada	Teknik pengumpulan data ini menggunakan wawancara mendalam	Penelitian Muhammad Farras Raihan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG. 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.</p>	<p>© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</p>	<p>TEAM DAFAK Di Cyber Cafe Atmosphere Bandung)</p>	<p>dan observasi</p>	<p>Nur bertujuan untuk mengetahui latar belakang dalam proses interaksi kelompok ketika bermain <i>game online dota2</i>. Sedangkan penelitian penulis mengenai pola interaksi dalam <i>game “Mobile Legends”</i>.</p>
	<p>Andi Ridwan Makkarumpa (2017)</p> <p>Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie</p>	<p>Pola Interaksi Antar Anggota Dalam Game Online Clash of Clans (Studi Kasus Empat Clan Clash of Clans)</p>	<p>Metode ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan cara wawancara mendalam</p>	<p>Penelitian Andi Ridwan Makkarumpa bertujuan untuk mengetahui latar belakang dalam proses interaksi norma-norma dalam kelompok ketika bermain <i>game Clash of</i></p>



<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p>	<p>© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</p>			<p><i>Clans</i> Sedangkan penelitian penulis mengenai pola interaksi dalam pertukaran informasi.</p>
<p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.</p>	<p>Surya Adhi Agoesta (2016)</p>	<p>Pola Komunikasi Pemain Game Online Lost Saga (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Gamer Remaja dalam Penggunaan Fasilitas Chatting Game Online Lost Saga di Kota Surakarta)</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode wawancara mendalam.</p>	<p>Penelitian Surya Adhi Agoesta bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi dan motif agresifitas gamer remaja dalam fasilitas <i>chatting game online Lost Saga</i>.</p>
<p>2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.</p>	<p>Anggi Rahmadhansyah Putra (2015)</p>	<p>Pola Komunikasi Virtual di Dalam Komunitas Online Game (Penelitian Kualitatif Tentang Pola Komunikasi Virtual di Dalam Komunitas Online Game Point Blank “Heyholet’sgo”</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode wawancara mendalam dan observasi.</p>	<p>Penelitian Anggi Rahmadhansyah Putra bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi dalam suatu komunitas <i>Point Blank</i>.</p>



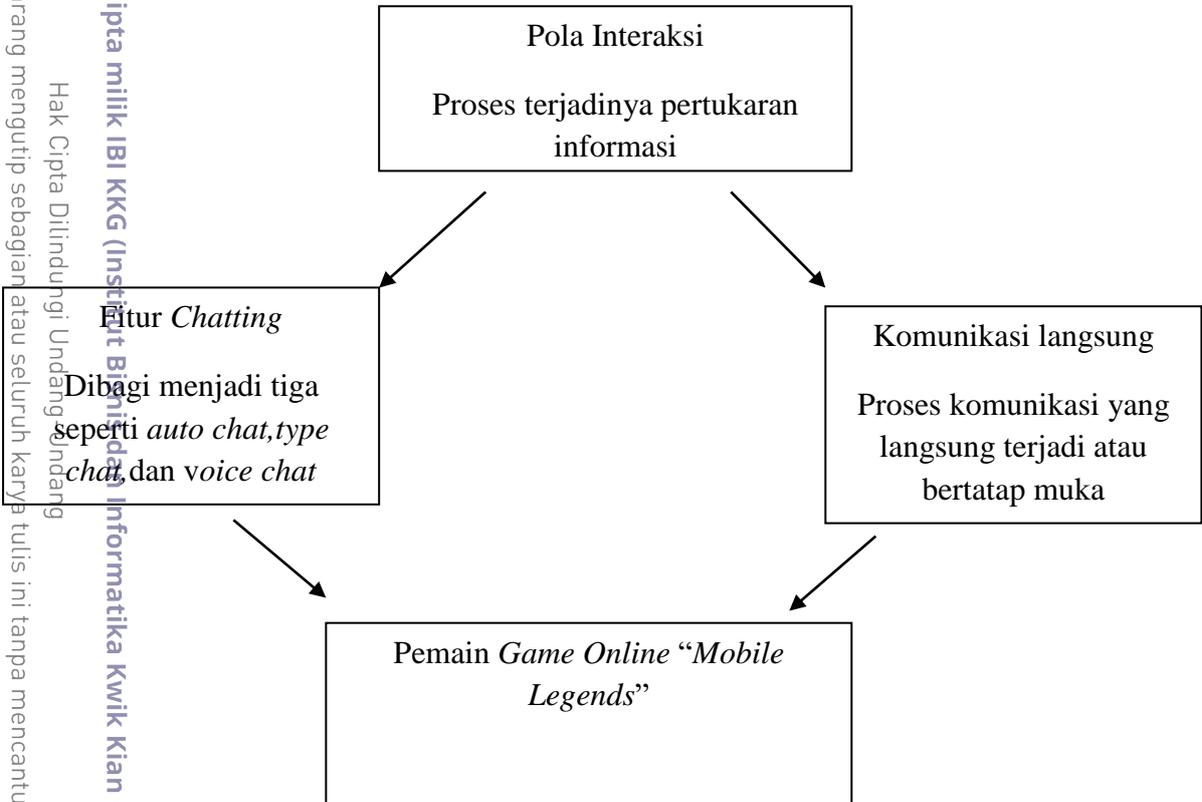
C. Kerangka Pemikiran

Game Online “Mobile Legends” memerlukan kerja sama yang baik karena permainan ini dimainkan secara tim. Dalam permainan yang membutuhkan kerja sama tim diperlukan interaksi dari setiap pemain yang tergabung dalam tim tersebut. “*Mobile Legends*” menyediakan berbagai fitur *chatting* sebagai media interaksi antar pemain. Fitur *chatting* yang disediakan antara lain, *auto chat*, *voice chat*, dan *type chat* . Permainan ini dapat menemukan pemain secara *random* dan juga bisa bermain bersama teman-teman secara langsung. Selama permainan berlangsung interaksi terjadi antar pemain berguna untuk pertukaran informasi seputar permainan. Informasi tersebut biasanya mengenai strategi permainan untuk memenangkan permainan antara lain menentukan waktu untuk menyerang lawan, memberitahu teman setim untuk berkumpul, dan memberitahu teman setim untuk bertahan. Pada kenyataannya, beberapa pemain “*Mobile Legends*” tetap lebih memerlukan interaksi langsung atau tatap muka dalam bermain. Setiap pemain memiliki pandangan dan cara bermain yang berbeda-beda sehingga pola interaksi yang terjadi di setiap permainan pun akan berbeda pula.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Gambar 2.1

Kerangka Pemikiran



© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.