



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

A. Landasan Teoritis

1. Komunikasi Intrapersonal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Menurut Rohim dalam buku “Teori Komunikasi: Perspektif, Ragam, dan Aplikasi” (2016:68), teori komunikasi intrapersonal adalah proses pengolahan informasi yang terjadi pada komunikasi intrapersonal, dimana proses komunikasi tersebut meliputi sensasi, persepsi, memori, dan berpikir. Menurut Laksana dalam buku “Psikologi Komunikasi” (2015:47), komunikasi intrapersonal adalah proses komunikasi dengan menggunakan bahasa atau pikiran yang terjadi di dalam diri komunikator. Komunikasi intrapersonal merupakan cara individu dalam pemrosesan simbolik dari suatu pesan, dimana seorang individu menjadi pengirim dan penerima pesan tersebut, memberikan umpan balik bagi dirinya sendiri dalam proses internal. Dapat diketahui proses komunikasi intrapersonal tidak melalui komunikasi yang dilakukan dua orang, tetapi terjadi dalam diri manusia itu sendiri.

Menurut Ronald L. Applbaum (dalam Laksana, 2015:48) mendefinisikan komunikasi intrapersonal sebagai:

“Komunikasi yang berlangsung dalam diri seseorang, yang meliputi kegiatan berbicara kepada diri sendiri dan kegiatan mengamati dan memberikan makna (intelektual dan emosional) pada lingkungan.”

Dalam kehidupan sehari-hari, aktivitas dari komunikasi intrapribadi yang dilakukan sebagai upaya memahami diri sendiri/pribadi di antaranya adalah berdoa, bersyukur, introspeksi diri dengan meninjau perbuatan apa yang telah dilakukan oleh seseorang dan reaksi hati nurani orang tersebut, dimana seseorang tersebut mendayagunakan kehendak bebas, dan berimajinasi dengan kreatif.

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.



Menurut Effendy (2003:57), komunikasi intrapersonal adalah proses komunikasi yang berlangsung di dalam diri seseorang. Dimana orang itu memiliki dua peran sekaligus, yaitu sebagai komunikator maupun komunikan. Dia berbicara dan berdialog dengan dirinya sendiri. Dia bertanya kepada dirinya dan dijawab oleh dirinya sendiri. Sebelum seseorang melakukan komunikasi dengan orang lain, orang tersebut pasti melakukan komunikasi intrapribadi terlebih dahulu. Juga disaat kita sedang berbicara kepada diri kita sendiri, sedang melakukan perenungan, perencanaan dan penilaian, pada diri kita terjadi proses neuro-fisiologis yang membentuk landasan bagi tanggapan, motivasi, dan komunikasi kita dengan orang-orang atau faktor-faktor di lingkungan kita.

Menurut West dan Turner (2012:34), komunikasi intrapersonal adalah komunikasi yang terjadi dengan diri sendiri, yang dimana komunikasi ini merupakan sebuah proses dialog internal (dengan diri sendiri) dan bahkan dapat terjadi saat orang tersebut sedang bersama dengan orang lain sekalipun. Contohnya, saat seorang individu sedang bersama dengan individu lainnya, apa saja yang sedang di pikirkan oleh individu tersebut merupakan salah satu bentuk komunikasi intrapersonal.

Menurut Laksana (2015:49), komunikasi intrapersonal memiliki enam tujuan, yaitu:

1. Mengetahui diri sendiri dan orang lain, komunikasi intrapersonal memberikan sebuah kesempatan kepada kita agar dapat membicarakan tentang diri kita sendiri, dimana kita belajar tentang cara bersikap terbuka kepada orang lain, mengetahui nilai, sikap, dan perilaku orang lain agar kita dapat memahami orang lain tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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.



2. Mengetahui dunia luar, agar kita dapat memahami hal-hal yang ada di sekitar kita seperti objek, kejadian, maupun orang lain. Nilai, sikap keyakinan, dan perilaku yang kita miliki telah banyak dipengaruhi oleh komunikasi intrapersonal.
3. Menciptakan dan memelihara hubungan menjadi bermakna, dimana komunikasi intrapersonal yang telah kita lakukan, banyak memiliki tujuan seperti menciptakan dan memelihara hubungan baik dengan individu atau orang lain. Hubungan tersebut dapat membantu kita dalam mengurangi kesepian dan ketegangan, serta dapat membuat kita agar menjadi lebih positif tentang diri kita sendiri.
4. Mengubah sikap dan perilaku, banyak waktu yang dipergunakan oleh seseorang untuk mengubah/ memersuasi orang lain melalui komunikasi intrapersonal.
5. Bermain dan mencari hiburan, adanya kejadian-kejadian lucu yang merupakan usaha/kegiatan dalam memperoleh hiburan, ini dapat memberikan suasana yang lepas dari keseriusan, ketegangan, kejenuhan, dan sebagainya.
6. Membantu orang lain, seperti seorang psikiater, psikologi klinik, dan ahli terapi merupakan contoh profesi yang menggunakan komunikasi intrapersonal untuk menolong orang lain. Komunikasi intrapersonal dapat juga digunakan untuk membantu orang terdekat seperti, memberikan nasihat dan saran kepada teman.

Pada dasarnya komunikasi intrapersonal tidak terjadi begitu saja, akan tetapi melalui proses tertentu yang menimbulkan kesimpulan dalam diri seseorang. Proses berlangsungnya komunikasi dalam diri seseorang dapat disebut juga sistem komunikasi intrapersonal. Menurut Rakhmat dalam buku “Psikologi Komunikasi” (2011:48), mengatakan komunikasi intrapersonal merupakan sebuah proses pengolahan informasi, dimana pada proses komunikasi intrapersonal meliputi sensasi, persepsi, memori, dan berpikir.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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.



1. Sensasi

Menurut Laksana (2015:56), sensasi berasal dari kata “*sense*” yang memiliki arti pengindraan, yang dapat menghubungkan antara organisme dengan lingkungannya. Sensasi merupakan tahap paling awal dalam penerimaan informasi. Proses sensasi dapat terjadi apabila alat-alat indra mengubah informasi menjadi impuls-impuls (rangsangan) saraf dengan bahasa yang mudah dipahami oleh otak. Sesuatu yang menyentuh alat indra dari dalam maupun luar disebut stimuli.

Menurut B. Wolman (dalam Laksamana, 2015:56), sensasi adalah pengalaman elementer (unsur) yang segera, yang tidak memerlukan penguraian verbal, simbolis, atau konseptual, dan terutama sekali berhubungan dengan kegiatan alat indra. Sumber informasi yang diterima seseorang dapat berasal dari dunia luar (eksternal) atau dari dalam diri sendiri (internal). Menurut Syam dalam buku “Psikologi Komunikasi” (2011:2), sensasi adalah proses perencanaan informasi (energi/stimulus) yang datang dari luar pancaindra.

2. Persepsi

Menurut Laksana (2015:57), persepsi adalah pengalaman seorang individu tentang suatu objek, peristiwa, atau hubungan yang telah diperoleh dengan cara menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi adalah dimana seorang individu memberikan makna pada suatu stimuli indrawi (*sensory stimuli*). Persepsi juga ditentukan oleh faktor personal dan situasional.

Krech David dan Richard S. Crutchfield (dalam Laksana, 2015:57), menyebutkan faktor yang mempengaruhi persepsi adalah faktor fungsional dan faktor struktural. Pertama, faktor fungsional, merupakan faktor-faktor yang berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu, dan kerangka acuan seseorang



yang semuanya merupakan faktor personal. Yang menentukan persepsi bukanlah jenis atau bentuk stimuli, melainkan karakteristik orang yang memberikan respon. Kedua, faktor struktural berasal dari sifat stimuli fisik dan efek saraf yang ditimbulkan pada sistem saraf individu.

Menurut Riswandi dalam buku “Psikologi Komunikasi” (2013:47), persepsi merupakan inti komunikasi, sedangkan penafsiran (interpretasi) adalah inti dari persepsi, yang identik dengan penyandian balik (*decoding*). Persepsi mencakup penginderaan (sensasi) melalui alat-alat/panca indra (mata, telinga, hidung, kulit, dan lidah), atensi (perhatian), dan interpretasi (menafsirkan atau memberi makna).

Menurut Riswandi (2013:48) ada dua jenis persepsi yaitu, pertama persepsi lingkungan fisik, persepsi lingkungan fisik adalah persepsi orang terhadap suatu objek, contoh: ada pisang di lantai, orang pertama berpersepsi hanya kulit pisang saja yang ada di lantai, orang kedua berpersepsi orang yang membuang kulit pisang itu tidaklah tertib.

Kedua adalah persepsi sosial (persepsi terhadap manusia), persepsi sosial adalah proses menangkap arti objek-objek sosial dan kejadian-kejadian yang kita alami di lingkungan kita. Contoh: Pemerintah pusat kurang bertanggung jawab, karena banjir di Jakarta tidak hanya menjadi tanggung jawab Pemda DKI. Kedua persepsi tersebut berbeda, berikut adalah perbedaan dari kedua persepsi tersebut.

- a. Persepsi terhadap objek atau lingkungan fisik melalui lambang-lambang fisik, sedangkan persepsi sosial orang melalui lambang-lambang verbal dan nonverbal. Orang jauh lebih aktif dibandingkan dengan objek, dan juga lebih sulit untuk diprediksi.

© 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.



- b. Persepsi terhadap objek menanggapi sifat-sifat dari luar, sedangkan persepsi terhadap orang menanggapi sifat-sifat dari luar dan dalam (seperti perasaan, motif, harapan, keyakinan, dan sebagainya). Objek tidak mempersepsi kita ketika kita mempersepsi objek tersebut, sedangkan orang mempersepsi kita, ketika kita mempersepsi orang itu.
- c. Objek tidak bereaksi, sedangkan orang bereaksi. Dapat dikatakan persepsi terhadap objek bersifat statis, sedangkan persepsi terhadap manusia bersifat dinamis.

Menurut Syam dalam buku “Psikologi Sebagai Akar Ilmu Komunikasi” (2011:3), persepsi adalah pemberian makna/arti terhadap suatu informasi (energi/stimulus) yang masuk ke dalam kognisi manusia. Menurut Rahmat dalam buku “Psikologi Komunikasi” (2011:51), persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Tidak hanya sensasi yang merupakan hasil serapan dari panca indera akan tetapi, persepsi juga dipengaruhi oleh perhatian, harapan, motivasi, dan ingatan.

Menurut Kenneth E. Andersen (dalam Rahmat, 2011:51), perhatian adalah proses mental seorang individu ketika stimulus atau rangkaian stimulus menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimulus lainnya melemah. Perhatian dapat terjadi ketika kita sedang berkonsentrasi terhadap diri kita melalui salah satu alat indera, dan menyampingkan alat indera lainnya. Perhatian yang dialami disebabkan oleh empat faktor. Faktor yang menarik perhatian yaitu:

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.



- a. Gerakan
Pada dasarnya, manusia secara visual tertarik pada objek-objek yang bergerak. Misalnya, pada *wallpaper* atau *screensaver* pada komputer yang bergerak lebih menarik dibandingkan tidak bergerak sama sekali.
- b. Intensitas stimuli
Yang lebih menonjol dari sekitarnya akan lebih menarik. Sesuatu yang berbeda dari sekitarnya akan menarik perhatian. Misalnya, warna hitam pada latar belakang putih, dan lilin yang menyala di tengah kegelapan.
- c. Kebaruan (*Novelty*)
Hal-hal yang baru, yang luar biasa, dan berbeda akan lebih menarik perhatian. Beberapa eksperimen juga membuktikan stimulus yang luar biasa lebih mudah dipelajari dan diingat. Misalnya, kendaraan dan barang elektronik dengan teknologi baru.
- d. Perulangan
Hal-hal yang disajikan berkali-kali, jika dikombinasi dengan sedikit variasi, akan terlihat lebih menarik perhatian. Misalnya, pada pemasangan iklan di televisi, yang selalu mempopulerkan produk berulang-ulang. Terkadang selanjutnya juga diberi variasi, namun produknya masih sama.

3. Memori

Menurut Riswandi dalam buku “Psikologi Komunikasi” (2013:54), memori adalah proses menyimpan segala bentuk informasi dan memanggilnya kembali. Dalam komunikasi intrapersonal, memori memegang peran yang sangat penting dalam mempengaruhi persepsi dan berpikir.

Menurut Schlessinger dan Groves dalam (Laksana, 2015:61), memori adalah sistem yang sangat berstruktur, yang menyebabkan organisme mampu

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.



merekam fakta tentang dunia dan menggunakan pengetahuannya untuk membimbing perilakunya. Dalam komunikasi intrapersonal, memori berperan sangat penting dalam mempengaruhi persepsi ataupun berpikir. Mempelajari memori membawa kita pada psikologi kognitif, terutama pada model manusia sebagai pengolah informasi.

Schlessinger dan Groves mendefinisikan memori sebagai tahapan proses selanjutnya dalam komunikasi intrapersonal. Memori merupakan sebuah sistem yang sangat berstruktur, yang menyebabkan organisme (manusia) sanggup merekam fakta tentang dunia dan menggunakan pengetahuannya untuk membimbingnya dalam berperilaku. Menurut Syam (2011:4), memori adalah stimuli yang telah diberikan makna, direkam, dan kemudian disimpan dalam otak manusia.

Menurut Laksana (2015:61), terdapat empat jenis memori yaitu *recall*, *recognition*, *relearning*, dan *redintegrasi*.

- a. *Recall* (ingatan), proses yang terjadi dalam diri manusia secara aktif untuk menghasilkan kembali fakta dan informasi. Contoh menyebutkan jenis-jenis benda.
- b. *Recognition* (pengenalan), proses mengenal kembali sejumlah fakta. Contoh pengenalan kembali nama pada foto wajah.
- c. *Relearning* (belajar kembali), menguasai kembali pelajaran yang sudah pernah dipelajari.
- d. *Redintegrasi* (redintegrasi), merekonstruksi seluruh materi dan petunjuk memori kecil.

Menurut Laksana (2015:62), dalam pengolahan memori haruslah melalui tiga proses yaitu, perekaman, penyimpanan dan pemanggilan.

© 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.



- a. Perekaman (*encoding*) adalah proses pencatatan informasi yang diterima oleh seorang individu melalui reseptor indra dan sirkit saraf internal.
- b. Penyimpanan (*storage*), menentukan lamanya informasi itu berada, bentuk dan tempat penyimpanan tersebut.
- c. Pemanggilan, proses dimana seorang individu menggunakan informasi yang disimpan dan mengungkapkan kembali informasi ketika diperlukan.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

4. Berpikir

Menurut Syam dalam buku “Psikologi Sebagai Akar Ilmu Komunikasi” (2011:5), berpikir adalah akumulasi dari proses sensasi, asosiasi, persepsi, dan memori yang telah dikleluarkan untuk mengambil suatu keputusan. Berpikir merupakan manipulasi atau organisasi unsur-unsur lingkungan dengan menggunakan lambang-lambang, sehingga tidak perlu langsung melakukan tindakan. Salah satu fungsi berpikir adalah menetapkan keputusan. Dalam menetapkan keputusan ada 3 faktor personal yang sangat menentukan.

- a. Kognisi, kualitas dan kuantitas pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang.
- b. Motif, biasa juga disebut konatif/konasi, dorongan, gairah yang amat mempengaruhi seseorang dalam mengambil keputusan.
- c. Sikap, dapat juga digunakan istilah afektif/afeksi/emosi yang menjadi faktor penentu lainnya.

Menurut Loyd L. Ruch (dalam Laksana, 2015:62), berpikir merupakan manipulasi atau organisasi unsur-unsur lingkungan dengan menggunakan lambang-lambang sehingga tidak perlu langsung melakukan kegiatan yang tampak. Dalam berpikir, kita melibatkan semua proses, yaitu sensasi, persepsi, dan memori. Menurut Laksana (2015:63), ada dua macam berpikir, yaitu berpikir autistik dan berpikir realistik.

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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



- a. Berpikir autistik, proses berpikir dimana orang melarikan diri dari kenyataan dan melihat hidup seolah-olah adalah bagian dari gambar-gambar fantastis.
- b. Berpikir realistik, berpikir ini dapat juga disebut dengan nalar (*reasoning*), yaitu berpikir dalam rangka menyesuaikan diri dengan dunia nyata.

Floyd L. Ruch (dalam Laksana, 2015:63) menyebut tiga macam berpikir realistik, yaitu berpikir deduktif, induktif dan evaluatif.

- a. Berpikir deduktif, yaitu dimana seseorang berpikir mengambil kesimpulan dari dua pernyataan, yang pertama merupakan pernyataan umum. Ketika seseorang berpikir deduktif, orang tersebut memulai dari hal-hal umum kemudian menuju ke hal-hal yang khusus.
- b. Berpikir induktif, dimana seseorang berpikir mulai dari hal-hal yang khusus, kemudian mengambil kesimpulan umum, dimana kita melakukan generalisasi.
- c. Berpikir evaluatif, dimana seseorang berpikir secara kritis, menilai baik buruknya, tepat atau tidak tepatnya suatu gagasan. Dalam berpikir evaluatif, kita tidak menambah atau mengurangi gagasan.

Anita Taylor (dalam Rakhmat, 2011:67), berpikir sebagai proses penarikan kesimpulan. Berpikir yang dilakukan untuk memahami realitas dalam rangka mengambil keputusan (*decision making*), memecahkan persoalan (*problem solving*), dan menghasilkan yang baru (*creativity*).

- a. Menetapkan keputusan (*Decision Making*)

Salah satu fungsi utama dalam berpikir adalah untuk menetapkan suatu keputusan. Sepanjang hidup kita, apa yang kita lakukan pasti menetapkan suatu keputusan. Dimana sebagian dari keputusan tersebut menentukan masa depan kita. Setiap keputusan yang diambil, akan disusul

© 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.



oleh keputusan-keputusan lain yang saling berkaitan. Keputusan yang kita ambil beraneka ragam, dapat dicermati tanda-tanda pada umumnya: (dalam Rakhmat, 2011:69)

- (1) Keputusan merupakan hasil berpikir, hasil usaha intelektual
- (2) Keputusan selalu melibatkan pilihan dari berbagai alternatif
- (3) Keputusan selalu melibatkan tindakan nyata, walau pelaksanaannya boleh ditangguhkan atau dilupakan.

Menurut Rakhmat (2011:70), dalam menetapkan keputusan masih belum banyak yang dapat diungkapkan tentang proses penetapan keputusan. Namun, sudah disepakati, bahwa faktor-faktor personal amat menentukan apa yang diputuskan, antara lain kognisi, motif dan sikap.

b. Memecahkan persoalan (*Problem Solving*)

Menurut Rakhmat (2011:70), Pada umumnya kita bergerak sesuai dengan kebiasaan yang sudah dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Masalah timbul, ketika ada peristiwa yang tidak dapat diatasi dengan perilaku rutin. Di saat seperti ini seseorang mulai bingung, ragu, tidak tahu apa yang harus dilakukan, dimana orang tersebut bertabrakan dengan situasi yang harus dia lakukan. Dalam menghadapi masalah ini seseorang harus menyesuaikan dengan situasi dan kondisi masalah yang dihadapi. Proses memecahkan persoalan langsung melalui lima tahap, yaitu:

- (1) Terjadi peristiwa ketika perilaku yang biasa dihambat karena sebab-sebab tertentu.
- (2) Mencoba menggali memori untuk mengetahui cara-cara yang efektif pada masa yang lalu.

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



- (3) Mencoba seluruh kemungkinan pemecahan yang pernah diingat atau yang pernah dipikirkan, ini disebut penyelesaian mekanis dengan uji coba.
- (4) Menggunakan lambang-lambang verbal grafis untuk mengatasi masalah.
- (5) Tiba-tiba terlintas dalam pikiran akan suatu pemecahan masalah. Kilasan pemecahan ini dapat juga disebut *Aha Erlebnis* (pengalaman Aha), atau lebih lazim disebut *insight solution*.

c. Berpikir kreatif (*Creative Thinking*)

Berpikir kreatif adalah berani membuka batas pemikiran biasa, menjadi luar biasa dengan membuat pemikiran-pemikiran dan pandangan baru. Orang yang berpikir kreatif adalah orang yang melakukan loncatan pemikiran yang memperdalam dan memperjelas pemikiran. Berpikir kreatif harus memenuhi tiga syarat. Pertama, kreativitas harus melibatkan respon atau gagasan yang baru. Kedua kreativitas dapat memecahkan persoalan secara realistis. Ketiga kreativitas merupakan usaha untuk mempertahankan, dan mengembangkan sebaik mungkin. Proses berpikir kreatif melalui lima tahap, yaitu:

(1) Orientasi

Tahap awal dimana masalah yang telah dirumuskan, dan aspek-aspek masalah diidentifikasi.

(2) Preparasi

Tahap dimana pikiran berusaha untuk mengumpulkan sebanyak mungkin informasi yang relevan dengan masalah.

© 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.



(3) Inkubasi

Tahap dimana pikiran beristirahat sebentar, ketika berbagai pemecahan berhadapan dengan jalan buntu. Pada tahap ini, proses pemecahan masalah berlangsung terus dalam jiwa bawah sadar kita.

(4) Iluminasi

Masa inkubasi berakhir ketika pemikir memperoleh semacam ilham, serangkaian insight yang memecahkan masalah. Ini menimbulkan Aha *Erlebnis* (pengalaman).

(5) Verifikasi

Tahap terakhir untuk menguji dan secara kritis menilai pemecahan masalah yang diajukan pada tahap keempat.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

2. Perilaku

Menurut Laksana dalam buku “Psikologi Komunikasi” (2015:4), Perilaku manusia adalah sekumpulan perilaku yang dimiliki oleh individu/manusia dan perilaku tersebut dapat dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai, etika, kekuasaan, persuasi, dan genetika. Perilaku manusia merupakan akumulasi pengalaman setiap individu dalam berbagai interaksi dengan lingkungan sosial sehingga dapat membentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. Perilaku manusia merupakan respons (reaksi) individu terhadap stimulus baik internal maupun eksternal yang mendorong suatu tindakan dan pola pikir tertentu. Sehingga dalam kesehariannya, manusia selalu berperilaku sesuai dengan *objective* (tujuan) dari masing-masing individu.

Laksana (2015:9) Dalam berperilaku atau menentukan perilaku apa yang dilakukan manusia dipengaruhi oleh dua faktor. Dua faktor yang mempengaruhi manusia adalah faktor personal dan situasional.

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.



a. Faktor Personal

© (1) Faktor biologis

Menurut Laksana (2015:9), faktor biologis adalah faktor yang disebabkan oleh pengaruh dirinya sendiri dikarenakan manusia memiliki sifat yang memang sudah timbul dari manusia itu sendiri. Seperti, ketika manusia membutuhkan makanan untuk bertahan hidup.

Menurut Riswandi (2013:39), manusia adalah makhluk hidup/biologis yang tidak ada bedanya dengan hewan. Misalnya, saat manusia lapar kalau tidak makan selama 20 jam, demikian juga hewan yang merasa lapar saat tidak makan selama 20 jam. Perlu dipahami bahwa manusia bukan semata-mata makhluk biologis, sebab manusia sangatlah berbeda dengan hewan, yang membedakan manusia adalah makhluk yang memiliki dimensi sosio-psikologis.

(2) Faktor sosio-psikologis

Menurut Riswandi (2013:40), manusia adalah makhluk sosial (*Homo Socius*), dimana manusia adalah teman bagi manusia lainnya. Dari proses sosial ia mampu memperoleh karakteristik yang mempengaruhi perilakunya. Menurut Laksana (2015:9), Faktor sosio-psikologis memiliki beberapa karakteristik yang mempengaruhi perilaku manusia dan dapat di klarifikasikan dalam tiga komponen, yaitu:

a) Komponen kognitif

Menurut Laksana (2015:9), komponen kognitif adalah aspek intelektual yang berkaitan dengan hal-hal yang diketahui manusia.

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.



b) Komponen konatif

Menurut Laksana (2015:10), komponen konatif adalah aspek volisional yang berhubungan dengan kebiasaan dan kemauan manusia dalam bertindak.

c) Komponen afektif

Menurut Riswandi (2013:40), komponen afektif adalah komponen yang berkaitan dengan aspek emosional, dan berkaitan juga dengan faktor sosiopsikologis. Yang termasuk komponen afektif adalah motif sosiogenis, sikap dan emosi:

i. Motif sosiogenis

Menurut Riswandi (2013:41) motif sosiogenis dapat juga disebut dengan motif sekunder sebagai lawan motif primer (motif biologis). 4 motif yang termasuk dalam motif sosiogenis adalah motif ingin tahu, motif kompetensi, motif cinta dan motif harga diri:

- Motif ingin tahu

Menurut Riswandi (2013:41), motif ingin tahu adalah motif dimana setiap orang berusaha untuk memahami dan memperoleh arti dari dunianya. Kita perlu memerlukan kerangka rujukan untuk mengevaluasi situasi baru dan mengarahkannya pada tindakan yang sesuai.

Dikarenakan kecenderungan untuk memahami dan memberikan arti pada apa yang sedang di alami individu dan bila informasi diperoleh bersifat terbatas, maka orang akan mencari jawabannya sendiri. Dengan ini orang akan menarik

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.

kesimpulan sendiri tanpa menunggu informasi secara lengkap terlebih dahulu.

- Motif kompetensi

Menurut Laksana (2015:10), motif kompetensi adalah motif dimana setiap orang ingin membuktikan bahwa ia mampu mengatasi persoalan apapun. Dimana dia dapat membuktikan perasaan mampu bergantung pada perkembangan sosial, intelektual dan emosional.

Menurut Riswandi (2013:42), motif kompetensi adalah motif dimana setiap orang ingin membuktikan bahwa ia mempunyai kemampuan untuk mengatasi masalah yang di hadapinya. Di mana perasaan mampu ini bergantung pada perkembangan intelektual, sosial dan emosional. Motif ini juga berhubungan erat dengan kebutuhan akan rasa aman, missal seorang individu ingin memperoleh jaminan masa depan.

- Motif cinta

Menurut Laksana (2015:10), motif cinta adalah motif dimana orang ingin diterima dalam kelompok sebagai anggota sukarela. Misalnya, kehangatan persahabatan, ketulusan kasih sayang, penerimaan orang lain yang hangat sangat dibutuhkan manusia.

Menurut Riswandi (2013:42), sanggup mencintai dan dicintai adalah hal yang esensial dari perkembangan kepribadian manusia. Berbagai penelitian membuktikan

© 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.



bahwa kebutuhan akan kasih sayang yang tidak terpenuhi akan dapat menimbulkan perilaku manusia yang negatif (kurang baik), dimana orang akan menjadi agresif, kesepian, pendiam, dan merasa ingin bunuh diri.

- Motif harga diri dan kebutuhan untuk mencari identitas

Menurut Laksana (2015:10), motif harga diri dan kebutuhan untuk mencari identitas adalah motif yang berkaitan erat dengan kebutuhan untuk memperlihatkan kemampuan dan memperoleh kasih sayang.

Menurut Riswandi (2013:42), motif harga diri dan kebutuhan akan identitas, erat kaitannya dengan kebutuhan untuk memperlihatkan kemampuan dan memperoleh kasih sayang, ialah kebutuhan untuk menunjukkan eksistensi di dunia. Dimana seorang individu ingin kehadirannya diperhitungkan oleh orang-orang di sekitarnya.

- ii. Sikap

Menurut Riswandi (2013:43), sikap adalah konsep yang paling penting dalam psikologi sosial dan yang paling banyak didefinisikan. Ada juga yang menganggap motif sosigenis yang diperoleh melalui proses belajar, dan ada juga yang melihat sikap sebagai kesiapan syaraf sebelum memberikan respon.

Menurut Rakhmat (2011:39), menyimpulkan bahwa sikap sebagai kecenderungan untuk bertindak, berpersepsi, berpikir, dan merasa dalam menghadapi objek, ide, situasi atau nilai. Sikap bukanlah sebuah perilaku, melainkan kecenderungan untuk

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.



berperilaku dengan cara-cara tertentu terhadap suatu objek sikap. Sikap memiliki daya pendorong atau motivasi. Sikap menentukan apa yang disukai, diharapkan dan diinginkan oleh seseorang. Sikap juga menyampingkan apa yang tidak diinginkan, dan juga apa yang harus dihindari.

iii. Emosi

Menurut Riswandi (2013:43), emosi menunjukkan kegoncangan organisme yang disertai oleh gejala-gejala kesadaran, perilaku dan proses fisiologis. Missal, bila orang yang kita cintai mencemooh kita, maka kita akan bereaksi secara emosional. Emosi tidak selalu memiliki artif negatif (jelek). Emosi merupakan bumbu dalam kehidupan, dimana tanpa emosi hidup manusia kering dan gersang.

Menurut Rahmat yang diambil dari Riswandi (2013:43), menyebutkan empat fungsi dari emosi. Yang pertama, emosi adalah pembangkit energi, emosi membangkitkan dan memobilisasi energi seseorang. Misalnya, marah akan menggerakkan seseorang untuk menyerang.

Kedua, emosi adalah pembawa informasi/messenger, bagaimana keadaan seorang individu dapat diketahui dari emosi individu tersebut. Misalnya, jika individu marah, maka individu tersebut dapat diketahui oleh orang lain. Keempat, emosi bukan saja pembawa informasi dalam komunikasi intrapersonal, akan tetapi emosi juga pembawa pesan dalam komunikasi interpersonal. Misalnya, seorang individu yang dalam berpidato menyertakan

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.



seluruh emosinya dipandang lebih hidup dan menarik. Keempat, emosi merupakan sumber informasi mengenai keberhasilan kita. Misalnya, saat seorang individu menginginkan kesehatan, dan individu tersebut dapat mengetahui ketika individu tersebut merasa sehat waalfiat.

5. Faktor Situasional

Menurut Laksana (2015:10), faktor situasional adalah faktor yang mempengaruhi manusia melalui satu pesan yang disampaikan pada kondisi dan situasi tertentu akan direpson secara berbeda oleh orang dan kondisi tertentu. Menurut Edward G. Sampson (dalam Rakhmat, 2011:43), merangkum faktor-faktor situasional yang turut mempengaruhi perilaku manusia terdiri dari aspek objektif dari lingkungan (terdiri dari faktor ekologis, desain dan arsitektual, analisis suasana perilaku, teknologi, dan sosial), lingkungan psikososial, dan stimulus yang mendorong dan memperteguh perilaku. Edward G. Sampson menjelaskan faktor-faktor tersebut sebagai berikut:

(1) Aspek-aspek objektif dari lingkungan

a) Faktor Ekologis

Menurut Riswandi (2013:44), faktor ekologis adalah faktor lingkungan dimana manusia tinggal/hidup berpengaruh pada perilakunya.

Riswandi memberikan contoh sebagai berikut:

“Bangsa Indonesia yang hidup di Negara yang subur makmur *gemah rupiah tentram kertoraharjo* di mana tanahnya subur dan nyiur melambai sehingga “tongkat saja bisa tumbuh menjadi pohon” meskipun tidak perlu disiram air sehingga hal ini menjadi penyebab Bangsa Indonesia menjadi pemalas atau tidak memiliki etos kerja sebagaimana layaknya Bangsa Jepang yang kondisi tanahnya tidak subur.”



Menurut Rakhmat (2011:43), Kaum determinisme (paham yang menganggap setiap kejadian atau tindakan, baik yang menyangkut jasmani maupun rohani, merupakan konsekuensi kejadian sebelumnya dan ada di luar kemauan) lingkungan sering menyatakan bahwa keadaan alam mempengaruhi gaya hidup dan perilaku seseorang. Rakhmat memberikan contoh sebagai berikut:

“Banyak orang menghubungkan kemalasan bangsa Indonesia pada mata pencaharian yang bertani dan matahari yang selalu bersinar setiap hari. Sebagian pandangan mereka telah diuji dalam berbagai penelitian, seperti efek temperature pada tindakan kekerasan, perilaku interpersonal, dan suasana emosional.”

b) Faktor Rancangan dan Arsitektural

Menurut Riswandi (2013:44), faktor rancangan dan arsitektural adalah pola rancangan arsitektural yang dapat mempengaruhi pola komunikasi di antara orang-orang yang hidup di bawah naungan arsitektural tertentu. Misalnya, keadaan rumah yang memiliki banyak kamar berbeda dengan rumah yang memiliki ruangan besar-besar, rumah yang memiliki ruangan besar mendorong anggota seisi rumah untuk berinteraksi lebih longgar dan intensif.

Menurut Rakhmat (2011:44), faktor rancangan dan arsitektural adalah satu rancangan arsitektur yang dapat memengaruhi pola komunikasi di antara orang-orang yang hidup dalam naungan arsitektural tertentu. Menurut Osmond (1957) dan Sommer (1969) (dalam Rakhmat, 2011:44), membedakan antara desain bangunan yang mendorong orang untuk berinteraksi (sociopetal) dan rancangan bangunan yang menyebabkan orang menghindari interaksi (sociofugal). Pengaturan

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.



ruangan juga telah terbukti mempengaruhi pola-pola perilaku yang terjadi di tempat itu.

c) Faktor Temporal

Menurut Riswandi (2013:45), hasil penelitian menunjukkan bahwa bioritmik manusia dipengaruhi oleh waktu. Misalnya, dimana pada kegiatan manusia di pagi hari sarapan, kemudian jam dua belas sampai satu siang adalah waktunya istirahat, kemudian jam empat sore adalah waktunya untuk pulang kerja, dan terakhir malam hari adalah waktunya untuk tidur.

Telah banyak diteliti pengaruh waktu terhadap bioritma manusia, menurut Panati (dalam Rakhmat, 2011:44) dari tengah malam sampai pukul 4 fungsi tubuh manusia berada pada tahap yang paling rendah, tetapi pendengaran sangat tajam pada pukul 10, bila anda seorang introvert, konsentrasi dan daya ingat anda mencapai puncaknya. Pada pukul 3 sore ekstrovert mencapai puncaknya dalam kemampuan analisis dan kreativitas.

Tanpa mengetahui bioritma sekalipun banyak kegiatan kita diatur berdasarkan waktu makan, pergi ke sekolah, bekerja, beristirahat, berlibur, beribadah, dan sebagainya. Satu pesan komunikasi yang disampaikan pada pagi hari, akan berbeda jika disampaikan pada malam hari.

d) Suasana Perilaku

Menurut Riswandi (2013:45), para ahli meneliti adanya pengaruh suasana terhadap perilaku manusia. Misalnya perilaku di suasana kelas, pesta, dan tempat ibadah. Rakhmat (2011:44), Selama bertahun-tahun,



Roger Barker dan rekannya meneliti efek lingkungan terhadap individu. Lingkungan dibaginya ke dalam beberapa satuan yang terpisah, misalnya pesta, ruangan kelas, toko, rumah ibadah, pemandian, bioskop dan yang disebut suasana perilaku. Pada setiap suasana terdapat pola-pola hubungan yang mengatur perilaku orang di dalamnya.

e) Teknologi

Menurut Marshall McLuhan dalam (Riswandi, 2013:45), menunjukkan bahwa teknologi komunikasi sangat berpengaruh pada perilaku komunikasi orang. Misalnya, penemuan mesin cetak telah mengubah masyarakat pedesaan menjadi lebih modern, lebih rasional, kristis, logis dan individualis.

Menurut Rakhmat (2011:45), revolusi teknologi sering disusul dengan revolusi dalam perilaku sosial. Alvin Tofler (dalam Rakhmat, 2011:45) melukiskan tiga gelombang peradaban manusia yang terjadi sebagai akibat dari perubahan teknologi, Lingkungan teknologis (*technosphere*) yang meliputi sistem energi, sistem reproduksi, dan sistem distribusi, membentuk serangkaian perilaku sosial yang sesuai dengannya, yang bersamaan juga tumbuh pola-pola penyebaran informasi yang masih mempengaruhi suasana kejiwaan setiap anggota masyarakat.

f) Faktor-faktor Sosial

Menurut Riswandi (2013:45), adanya kedudukan dan peranan serta karakteristik populasi dalam suatu masyarakat akan menata perilaku orang-orang dalam masyarakat tersebut. Misalnya, karakteristik populasi seperti usia, kecerdasan, jenis kelamin, kompetensi, dan sebagainya.

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.



Menurut Rakhmat (2011:45), sistem peranan yang ditetapkan dalam suatu masyarakat, struktur kelompok dan organisasi, karakteristik populasi adalah faktor-faktor sosial yang menata perilaku manusia. Karakteristik populasi seperti usia, kecerdasan, karakteristik biologis juga mempengaruhi jaringan komunikasi dan sistem pengambilan keputusan, serta mempengaruhi pola-pola perilaku anggota-anggota populasi tersebut.

(2) Lingkungan Psikososial

Menurut Riswandi (2013:45), lingkungan psikososial adalah persepsi orang tentang sejauh mana lingkungan memuaskan atau mengecewakan akan mempengaruhi perilaku orang tersebut dalam lingkungan di mana dia berada. Misalnya, komunikasi organisasi, menunjukkan dalam iklim komunikasi berpengaruh pada hubungan antara atasan-bawahan atau hubungan antara orang-orang yang sama dalam suatu organisasi.

Menurut Rakhmat (2011:45), lingkungan psikososial adalah persepsi seseorang tentang sejauh mana lingkungan memuaskan atau mengecewakan orang tersebut dan akan mempengaruhi perilaku orang tersebut dalam lingkungan. Pola-pola kebudayaan yang dominan atau ethos, ideologi dan nilai dalam persepsi anggota masyarakat, mempengaruhi seluruh perilaku sosial.

(3) Stimulus yang Mendorong dan Memperteguh Perilaku

Beberapa peneliti psikologi sosial, seperti Fredericsen Price dan Bouffard, meneliti kendala situasi yang mempengaruhi kelayakan melakukan perilaku tertentu. Rakhmat (2011:46) memberikan contoh ada situasi yang memberikan rentangan khalayak perilaku, seperti situasi di taman dan situasi

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.



yang banyak memberikan kendala pada perilaku. Situasi yang permisif memungkinkan orang melakukan banyak hal tanpa harus merasa malu. Sebaliknya situasi yang restriktif menghambat orang untuk berperilaku sekehendak hatinya.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

3. Wirausaha

Menurut Wibowo dan Kusrianto (2010:12), wirausaha berasal dari kata *wira* yang memiliki arti berani/pahlawan dan usaha. Dapat dikatakan bahwa seorang wirausaha adalah seseorang yang berani melakukan usahanya sendiri. Menurut Zaharuddin (2006:4), kewirausahaan adalah proses penciptaan sesuatu yang baru (kreasi baru) atau mengadakan suatu perubahan atas yang lama (inovasi) dengan tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan individu dan masyarakat. Sedangkan wirausaha adalah orang yang melakukan tindakan tersebut dengan menciptakan suatu gagasan dan merealisasikan gagasan tersebut menjadi kenyataan.

Di Indonesia banyak yang menganggap wirausaha sama dengan wiraswasta, akan tetapi wirausaha dan wiraswasta sangatlah berbeda. *Wira* dapat diartikan sebagai pejuang, utama, gagah, berani, teladan dan jujur, *swa* berarti sendiri, dan *sta* berdiri. Sehingga wiraswasta berarti orang yang memiliki sifat-sifat keberanian, keutamaan, keteladanan dalam mengambil resiko bersumber dari kemampuan sendiri. Seorang wiraswasta berusaha sendiri, akan tetapi tidak memiliki visi, pengembangan usaha, kreatifitas dan inovasi. Misalnya, seorang pengusaha bengkel motor, dimana usahanya tidak berkembang dari tahun ke tahun, maka dia disebut wiraswasta. Tetapi jika ia mampu mengembangkan usahanya, maka dia disebut wirausaha.

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.



Menurut Widjajanta, Widyaningsih, dan Tanuatmojo (2007:93),

kewirausahaan berasal dari kata wirausaha. Kata *wira* berarti utama, gagah, luhur, berani, teladan, dan usaha berarti kegiatan untuk mencapai tujuan. Dalam hubungannya dengan bisnis, wirausaha adalah pengusaha, tetapi tidak semua pengusaha adalah wirausaha. Wirausaha adalah pionir dalam bisnis, inovator, penanggung resiko, yang memiliki visi kedepan, dan keunggulan dalam berpartisipasi di bidang usaha.

Menurut Geoffrey G. Meredith (dalam Widjajanta, Widyaningsih dan Tanuatmojo, 2007:94), para wirausaha adalah individu-individu yang memiliki orientasi tinggi kepada suatu tindakan dan memiliki motivasi tinggi yang beresiko dalam mengejar tujuannya. Peter E. Drucker juga berpendapat, bahwa seorang wirausaha adalah seseorang yang memiliki kemauan keras untuk mewujudkan gagasan inovatif ke dalam dunia usaha yang nyata dan dapat mengembangkan gagasannya tersebut.

Wirausahawan yang sukses haruslah orang yang mampu melihat ke depan, berpikir dengan penuh perhitungan, serta mencari pilihan dari berbagai alternatif masalah dan solusinya. Menurut Geoffrey G. Meredith (dalam Suharyadi, 2007:9), ciri-ciri seorang wirausahawan adalah sebagai berikut :

a. Percaya Diri

Seorang pengusaha diwajibkan memiliki kepercayaan diri yang kuat, dimana segala sesuatu yang telah ia yakini dan ia anggap benar harus dilakukan sepanjang tidak melanggar hukum dan norma yang berlaku.

b. Berorientasi pada Tugas dan Hasil

Seorang wirausahawan berkewajiban fokus pada tugas dan hasil. Apa pun pekerjaannya harus jelas dan apa hasilnya juga haruslah jelas. Seberapa



kerasnya usaha yang telah dilakukan, apa bila tida berhasil maka tidak ada gunanya. Sesuatu yang dilakukan oleh seorang wirausahawan merupakan usaha untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Keberhasilan pencapaian tugas tersebut sangat ditentukan pula oleh motivasi berprestasi, berorientasi pada keuntungan, kekuatan dan ketabahan, kerja keras, energik, serta berinisiatif.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

c. Berani Mengambil Resiko

Setiap proses bisnis harus memiliki resikonya masing-masing, dan apabila anda ingin memperoleh keuntungan, maka anda harus mengeluarkan biaya sekecil apa pun biaya itu. Dalam setiap resiko yang kita ambil, tidak akan ada jaminan usaha tersebut akan mendatangkan keuntungan atau sukses terus menerus. Oleh sebab itu, untuk memperkecil kegagalan usaha maka seorang wirausahawan harus mengetahui potensi adanya kegagalan.

d. Kepemimpinan

Wirausahawan yang berhasil, ditentukan pula oleh kemampuan dalam memimpin atau yang sering disebut dengan kepemimpinan. Memberikan telada, berpikir positif, dan memiliki keahlian berbicara dalam bergaul merupakan hal-hal yang sangat diperlukan dalam berwirausaha. Kepemimpinan dan kepeloporan ini bukan hanya mengantisipasi setiap perubahan. Di samping itu harus menjadi pemimpin atas perubahan yang terjadi dengan meluncurkan produk-produk baru lebih dulu. Menjadi pelopor dalam penciptaan produk yang unggul atau memberikan nilai tambah yang berbeda dibanding para pesaing.

e. Keorisinalan

Nilai keorisinalan dari semua yang di hasilkan oleh wirausahawan akan sangat menentukan keberhasilan mereka dalam mencapai keunggulan bersaing, keorisinalan dan keunikan dari suatu barang atau jasa merupakan hasil inovasi

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.

dan kreativitas yang diterapkan, mereka harus bertindak dengan cara baru atau berpikir sesuatu yang lama dengan cara-cara baru. Intinya bahwa kewirausahaan harus mampu menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda.

f. Berorientasi pada Masa Depan

Memiliki pandangan jauh ke depan dan bila perlu sudah tiba lebih dahulu pada masa depan merupakan kemampuan yang biasanya ada pada setiap wirausaha yang sukses. Dengan memiliki pandangan yang jauh ke depan, maka wirausaha akan terus berupaya untuk berkarya dengan menciptakan sesuatu yang baru dan berebeda dengan yang sudah ada saat ini. Pandangan ini menjadikan wirausahawan tidak cepat merasa puas dengan hasil yang diperoleh saat ini sehingga terus mencari peluang.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

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.



B. Penelitian Terdahulu

Melalui penelitian sebelumnya Peneliti dapat mengetahui apa perbedaan penelitian yang sedang Peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu yang sudah dilakukan. Terdapat dua penelitian yang dianggap memiliki persamaan dengan kasus yang dibahas dalam penelitian ini. Berikut kedua penelitian yang diperoleh Peneliti :

1. Penelitian oleh Leli Nurhidayah / 11210072 Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta pada tahun 2015 yang berjudul “Proses Komunikasi Intrapersonal Produser dalam Program Sentuhan Qolbu di TVRI Stasiun D.I Yogyakarta”

Sentuhan Qolbu merupakan program acara religi di TVRI Stasiun D.I Yogyakarta yang diproduksi oleh Ekarini Handayani, S.Sos. Produser televisi adalah konseptor dan orang yang bertanggung jawab terhadap keberlangsungan program acara televisi. Guna mempertahankan eksistensi dan mengembangkan program acaranya, produser harus memahami perkembangan programnya dengan melakukan komunikasi intrapersonal melalui empat tahap yakni sensasi, persepsi, memori dan berpikir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses produser dalam memahami programnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dan gagasan ilmiah mengenai proses komunikasi intrapersonal produser dalam rangka mengolahan dan pemahaman informasi mengenai acara televisi yang diterima oleh seseorang produser.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Selanjutnya dilakukan proses analisis data menggunakan analisis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta dilindungi undang-undang. 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.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



interaktif Miles dan Hubberman, yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Ekarini Handayani S.Sos, memahami program acara Sentuhan Qolbu melalui empat tahap komunikasi intrapersonal, yakni sensasi, persepsi, memori dan berfikir. Dalam proses komunikasinya, produser menjadi komunikator dan komunikan sekaligus, mengirim dan menerima pesan melalui media verbal sehingga menimbulkan efek pengetahuan baru. Berdasarkan hasil analisis, setelah melakukan komunikasi intrapersonal, produser mampu memahami program dan perkembangannya, mengidentifikasi kekurangan program sebagai bahan evaluasi, dan memberikan solusi serta pertimbangan melalui pengolahan pengetahuan proseduralnya terhadap kendala program Sentuhan Qolbu.

Penelitian yang dilakukan oleh Leli Nurhidayah memiliki beberapa persamaan dengan penelitian yang sedang Peneliti lakukan. Penelitian ini sama-sama meneliti tentang proses komunikasi intrapersonal.

Sementara perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang Peneliti lakukan adalah penelitian ini membahas tentang komunikasi intrapersonal seorang produser, sedangkan yang Peneliti lakukan adalah meneliti tentang komunikasi intrapersonal Dewasa Muda dalam mengambil keputusan untuk menjadi seorang wirausahawan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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.



2. Penelitian oleh Ullul Azmi Lestari / 12730036 Universitas Islam Negeri Sunan

Ⓢ Kalijaga, Yogyakarta pada tahun 2016 yang berjudul “Proses Komunikasi Intrapersonal Komika dalam Mengangkat Isu Materi Stand Up Comedy (Studi Deskriptif Kualitatif pada Komunitas Stand Up Comedy UIN Jogja)”

Fenomena hiburan baru berupa *Stand Up Comedy*, menarik perhatian banyak orang. *Stand Up Comedy* menjadi acara favorit bagi banyak orang, tapi ini membuat banyak komik berpikir bagaimana membuat materi baru dan menghibur masyarakat. Dalam penelitian ini dijelaskan tentang bagaimana proses komunikasi intrapersonal komika dalam mengembangkan isu dalam membuat materi *Stand Up Comedy*, menggunakan tiga teori humor, yaitu superioritas dan degradasi, teori biosisasi dan teori pelepasan inhibisi.

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Dalam penentuan subjek penelitian ini menggunakan teknik purposive Sample, yang mana subjeknya adalah tiga komika dari masyarakat *Stand Up Comedy* UIN Jogja yang pernah diajak tampil *Stand Up Comedy*. Selagi Objek penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana komunikasi intrapersonal komik dalam mengembangkan isu masalah pembuatan bahan *Stand Up Comedy*.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah proses komunikasi intrapersonal komik mengembangkan isu pembuatan bahan *Stand Up Comedy* dengan tiga teori humor di atas menunjukkan kesamaan melalui Empat tahap yaitu sensasi, persepsi, ingatan dan pemikiran. Dalam pemikirannya, Peneliti menemukan informan cenderung menggunakan fungsi berpikir untuk mengambil keputusan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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.



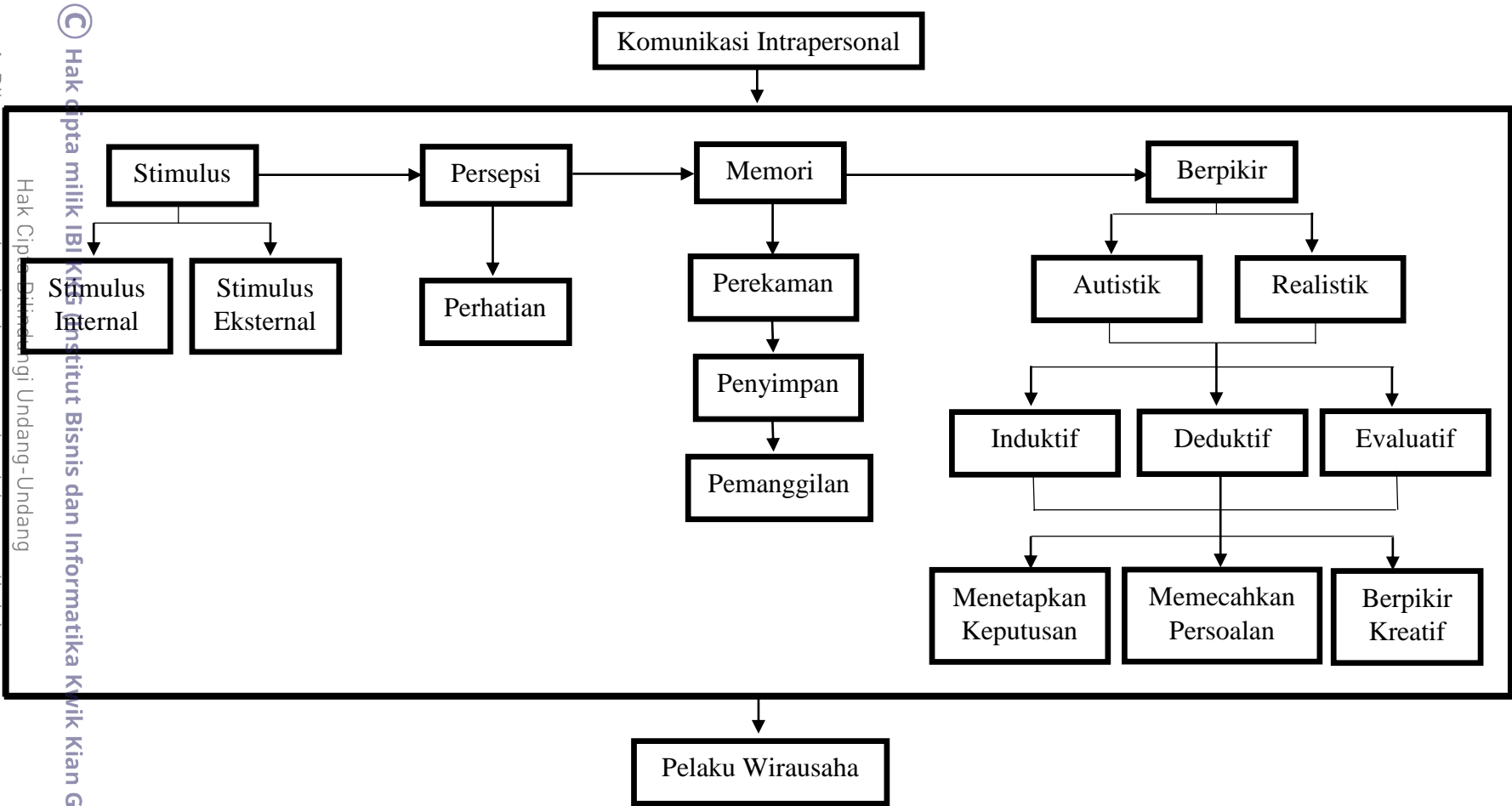
NO	JUDUL	PENELITI	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	Proses Komunikasi Intrapersonal Produser dalam Program Sentuhan Qolbu di TVRI Stasiun D.I Yogyakarta.	Leli Nurhidayah (2015)	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan teori komunikasi intrapersonal. - Menggunakan metode penelitian kualitatif. 	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek penelitian produser dan kru program Sentuhan Qolbu. - Dalam pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.
2	Proses Komunikasi Intrapersonal Komika dalam Mengangkat Isu Materi <i>Stand Up Comedy</i> (Studi Deskriptif Kualitatif pada Komunitas <i>Stand Up Comedy</i> UIN Jogja).	Ullul Azmi Lestari (2016)	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan teori komunikasi intrapersonal. - Terdapat tiga informan. - Menggunakan metode penelitian kualitatif. 	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek penelitian yaitu Komika dalam mengangkat Isu Materi <i>Stand Up Comedy</i>. - Dalam pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. - Menggunakan triangulasi teori.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
2. Dilarang mengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
3. Dilarang mengutip atau menyalin dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



C. Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

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
 © Hak milik IBIKKG Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Institut Bisnis



Kerangka Pemikiran pada gambar 2.1 memberikan penjelasan bagaimana alur berpikir Peneliti mengenai proses pengolahan informasi yang terjadi pada Dewasa Muda sampai akhirnya membentuk perilaku menjadi seorang wirausahawan. Diawali dari Stimulus yang diterima oleh Dewasa Muda melalui stimulus internal dan eksternal, serta bagaimana cara penyampaiannya.

Kemudian setelah menerima pengalaman, terjadilah proses persepsi dimana Dewasa Muda menyimpulkan makna-makna tertentu terhadap stimulus tersebut. Dalam menyimpulkan makna, Dewasa Muda dipengaruhi oleh faktor perhatian. Kemudian Dewasa Muda menyimpan makna-makna kedalam memori. Dalam menyimpan makna-makna, Dewasa Muda harus melalui tiga proses, yaitu perekaman, penyimpanan, dan pemanggilan.

Dalam memilih untuk menjadi seorang wirausahawan, Dewasa Muda perlu berpikir terlebih dahulu. Dalam berpikir, ada dua jenis berpikir, yaitu berpikir autistik dan realistik.

Dalam berpikir realistik ada tiga macam, yaitu berpikir induktif, deduktif, dan evaluatif. Dengan menggunakan tiga fungsi berpikir, yaitu menetapkan keputusan, memecahkan persoalan, dan berpikir kreatif, Dewasa Muda mulai memilih untuk menjadi seorang wirausahawan.