

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 *Review Hasil Penelitian Sejenis*

Sebelumnya, banyak penelitian mengenai *cosplay* dan hal apa saja yang dapat diungkap dalam penelitiannya. Mulai dari penelitian tentang dramaturgi *cosplayer* pada saat perform, lalu pendeskripsian karakter yang diperankan dan sebagainya. Namun belum ada yang mengangkat bagaimana *cosplay* dimaknai dalam kehidupan oleh individu tersebut. Sehingga disini penulis ingin mengetahui bagaimana fenomenologi membedah makna *cosplay* dari para pelaku *cosplay* itu sendiri.

Untuk memperkuat dan memperlihatkan bahwa hal yang penulis angkat disini merupakan ide original yang belum pernah diangkat sebelumnya, maka penulis cantumkan tabel perbandingan penelitian terdahulu. Supaya dapat membuktikan bahwa hal yang diangkat, judul penelitian, siapa yang meneliti, teori dan metode penelitian yang digunakan hingga hasil penelitian berbeda dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

Berikut adalah *review* berupa data perbandingan yang dapat dibandingkan dalam tabel 2.1. :

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

<b>Judul Penelitian</b>	Kajian visual <i>cosplay</i> Miku Hatsune	Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang Dalam Event Second Anniversary <i>Cosplay</i> Bandung Di Braga Citywalk	Konsep Diri <i>Cosplayer</i> Anggota Komunitas <i>Cosplay</i> "COSURA"	Pemaknaan Kostum Karakter Anime Pada Komunitas <i>Cosplayer</i> Bandung (Pra Riset)
<b>Peneliti</b>	Nurul Latiefah	Maria Mawati Puspa	Elia Sofiana Fardani	Ayix Galih Yoseftiawan
<b>Lembaga dan Tahun</b>	Universitas Komputer Indonesia Tahun 2012	Universitas Komputer Indonesia Tahun 2011	Universitas Airlangga Tahun 2012	Universitas Islam Bandung Tahun 2013
<b>Masalah Penelitian</b>	Bagaimana interpretasi <i>cosplayer</i> terhadap visualisasi dari bentuk dan sifat karakter Miku Hatsune?	Bagaimana Studi Dramaturgis dengan Pendekatan Interaksi Simbolik mengenai pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang dalam Event "Second Anniversary <i>Cosplay</i> Bandung" di Braga CityWalk?	Bagaimana karakteristik konsep diri menurut teori Calhoun&Acocella serta Brooks&Emmert di terapkan dalam komunitas <i>Cosplay</i> COSURA?	Bagaimana Pemaknaan individu terhadap kostum tokoh anime pada komunitas <i>Cosplayer</i> Bandung?
<b>Tujuan Penelitian</b>	Mengetahui interpretasi <i>cosplayer</i> terhadap visualisasi dari bentuk dan sifat karakter Miku Hatsune, seorang cyber idol yang sangat populer dan mendunia.	Mengetahui bagaimana Studi Dramaturgis dengan pendekatan Interaksi Simbolik di aplikasikan dalam Event "Second Anniversary <i>Cosplay</i> Bandung" di Braga City Walk.	Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tentang bagaimana konsep diri <i>cosplayer</i> , khususnya anggota komunitas <i>cosplay</i> COSURA.	Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pemaknaan individu dalam komunitas terhadap kostum tokoh anime pada komunitas <i>Cosplayer</i> Bandung. Selain itu konteks pemaknaan dikaitkan dengan teori interaksi simbolik, sehingga bisa dipahami bagaimana <i>cosplayer</i> mempertahankan jati diri mereka dari interaksi yang dijalin

<b>Teori</b>	Teori Fenomenologi Husserl mengenai aktifitas mental.	Teori Dramaturgi Erving Gofman mengenai konsep Front Stage, Middle Stage, dan Back Stage.	Teori Karakteristik konsep diri menurut Calhoun & Acocella serta teori Brooks & Emmert.	Teori Interaksi Simbolik, Komunikasi Kelompok dan teori Fenomenologi Husserl tentang aktifitas mental subjektif, pengalaman dan tindakan sadar.
<b>Metode Penelitian</b>	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tipe studi kasus.	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tipe studi kasus intrinsik.	Penelitian ini menggunakan metode penelitian Fenomenologi Husserl
<b>Hasil Penelitian</b>	Hasil yang didapat <i>cosplayer</i> dalam menginterpretasikan annya secara visual. Agar dapat membantu desainer komunikasi visual dalam mengkonsep pembuatan desain karakter yang unik dengan memikirkan bagaimana <i>cosplayer</i> akan mengimpretasikan karakter yang akan didesain.	Simpulan dari penelitian Studi Dramaturgis Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang menunjukkan bahwa <i>cosplay</i> layaknya sebuah panggung sandiwara, setiap <i>cosplayer</i> berlomba lomba melakukan pengelolaan kesan untuk menampilkan citra diri yang positif. Namun karakter <i>cosplayer</i> masih terbawa ke dalam panggung depan yang seharusnya hanya memainkan karakter tokoh mereka saja.	Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa konsep diri kedua subjek yang merupakan <i>cosplayer</i> anggota komunitas <i>cosplay</i> COSURA memiliki kecenderungan konsep diri positif.	Sedang dalam proses pengerjaan

## 2.2 Tinjauan Teoritis

Penggunaan teori dalam penelitian fenomenologi pada dasarnya berorinsip *a priori*, sehingga tidak diawali dan didasari oleh teori tertentu. Penelitian fenomenolgi justru berangkat dari perspektif filsafat, mengenai “apa” yang

diamati, dan bagaimana cara mengamatinya. Adapun premis-premis dasar yang digunakan dalam penelitian fenomenologi adalah sebagai berikut :

1. Sebuah peristiwa akan berarti bagi mereka yang mengalaminya secara langsung.
2. Pemahaman objektif dimediasi oleh pengalaman subjektif.
3. Pengalaman manusia terdapat dalam struktur pengalaman itu sendiri. Tidak dikonstruksi oleh peneliti.

(Kuswarno, 2009:58)

### **2.2.1 Pengertian Komunikasi**

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak lepas dari komunikasi. Komunikasi memegang peranan yang sangat penting. Manusia pun tidak bisa hidup sendiri, setiap manusia pasti saling membutuhkan, setiap manusia hidup berdampingan. “Hakikat komunikasi adalah proses pernyataan antar manusia, yang dinyatakan itu adalah pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyalurnya” (Effendy, 2003:28).

Dengan demikian komunikasi merupakan suatu kegiatan manusia yang dilakukan dalam mengadakan peristiwa komunikasi sehari-hari untuk mengungkapkan setiap gagasan dengan menggunakan simbol-simbol. Simbol disini berupa bahasa (kata-kata), isyarat, tanda atau gambar yang dipahami oleh dua belah pihak.

### **2.2.2 Komunikasi Sebagai Tindakan Satu Arah**

Sesuai pemahaman populer mengenai komunikasi manusia adalah komunikasi yang mengisyaratkan penyampaian pesan searah dari seseorang kepada seseorang lainnya, baik secara langsung maupun tidak secara langsung seperti media, surat kabar, majalah, radio, atau alat elektronik lainnya. Pemahaman komunikasi sebagai proses searah kurang tepat jika diterapkan pada

komunikasi tatap muka, namun cocok jika komunikasi searah dipergunakan dalam komunikasi publik.

Pemahaman komunikasi sebagai proses searah ini oleh Michael Burgoon disebut juga “definisi berorientasi-sumber” (*source-oriented definition*), (Mulyana 2007:68). Definisi ini mengisyaratkan komunikasi sebagai kegiatan yang sengaja dilakukan oleh seseorang untuk menyampaikan rangsangan untuk membangkitkan respon orang lain (*intentional act*).

Seperti yang dikatakan oleh Raymond S. Ross:

“Komunikasi (intensional) adalah suatu proses menyortir, memilih, dan mengirimkan symbol-simbol sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respons dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkan oleh komunikator” (Mulyana, 2003:62)

### **2.2.3 Komunikasi Sebagai Interaksi**

Konseptualisasi kedua yang sering diterapkan pada komunikasi adalah interaksi. Dalam arti sempit interaksi berarti saling mempengaruhi (*mutual influence*). Pandangan komunikasi sebagai interaksi menyetarakan komunikasi dengan proses sebab-akibat atau aksi-reaksi, yang arahnya bergantian. (Mulyana, 2007:72). Seseorang menyampaikan pesan, baik verbal ataupun nonverbal, seorang penerima bereaksi dengan member jawaban verbal atau menganggukan kepala, kemudian orang pertama bereaksi lagi setelah menerima respons atau umpan balik dari orang kedua, dan begitu seterusnya. Masing-masing dari kedua pihak berfungsi secara berbeda, bila yang satu sebagai pengirim, maka yang satunya lagi sebagai penerima.

### 2.2.4 Teori Komunikasi Kelompok

Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau values (Kertajaya Hermawan, 2008). Proses pembentukannya bersifat horisontal karena dilakukan oleh individu-individu yang kedudukannya setara. *Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional (Soenarno, 2002). Jefkins (1987:126) melihat komunitas dari aspek lokalitas saja yakni sekelompok orang yang tinggal disekitar wilayah operasi suatu organisasi yang oleh Jefkins disebut sebagai tetangga.*

Dalam komunikasi kelompok ada yang dinamakan dengan kelompok kecil, dimana kelompok kecil ini adalah sekumpulan perorangan yang relatif kecil yang masing-masing dihubungkan oleh beberapa tujuan yang sama dan mempunyai derajat organisasi tertentu diantara mereka (Joseph A. Devito, 1997:303).

Adapun kelompok-kelompok dalam komunikasi ini terbagi menjadi beberapa kelompok yaitu :

1. Kelompok Pemecah Masalah,
2. Kelompok Nominal,
3. Kelompok Pengembangan Ide,
4. Kelompok Perkembangan Pribadi,
5. dan Kelompok Pendidikan atau belajar.

Sedangkan ada dua peran yang terdapat dalam komunikasi kelompok yaitu, peran sebagai pemimpin dan peran sebagai anggota. Peran pemimpin atau pembina disini adalah menampung segala aspirasi dari anggota, melakukan filter dan sebagai sarana aplikasi dari semua aspirasi yang ditampung.

### **2.2.5 Teori Interaksi Simbolik**

Istilah interaksi simbolik diciptakan oleh Herbert Blumer pada tahun 1937 dan dipopulerkan oleh Blumer juga, meskipun sebenarnya Mead-lah yang paling populer sebagai peletak dasar teori tersebut.

*Menurut Littlejohn, interaksi simbolik mengandung inti dasar premis tentang komunikasi dan masyarakat (Littlejohn, 1996:159). Interaksi simbolik mempelajari sifat interaksi yang merupakan kegiatan dinamis manusia, kontras dengan pendekatan struktural yang memfokuskan diri kepada individu dan ciri-ciri kepribadiannya, atau bagaimana struktur sosial membentuk perilaku tertentu.*

Perspektif interaksionisme simbolik berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subyek, perspektif ini menyarankan bahwa perilaku manusia harus dilihat sebagai proses yang memungkinkan manusia membentuk dan mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan keberadaan orang lain yang menjadi mitra interaksi mereka.

### **2.2.6 Komunikasi Sebagai Transaksi**

Dalam konteks ini komunikasi adalah proses personal karena makna atau pemahaman yang kita peroleh pada dasarnya bersifat pribadi. Hingga derajat tertentu para pelakunya sadar akan kehadiran orang lain di dekatnya dan bahwa komunikasi sedang berlangsung, meskipun pelaku tidak dapat mengontrol sepenuhnya bagaimana orang lain menafsirkan perilaku verbal dan non verbalnya (Mulyana, 2007:74). Lebih dari itu kita tahu bahwa mitra komunikasi kita tahu.

Kita tahu bahwa mereka tahu kita tahu, dan seterusnya. Komunikasi sebagai interaksi bersifat intersubjektif.

Dalam komunikasi transaksional, komunikasi dianggap telah berlangsung bila seseorang telah menafsirkan perilaku orang lain, baik perilaku verbal ataupun nonverbalnya. Selain itu komunikasi transaksional menekankan kepada pertukaran pesan yang berlangsung secara verbal.

### 2.3 *Cosplay*

*Cosplay* dapat dibidang sebagai produk subkultur. Dick Hebdige (2002: 101) menjelaskan “*Subculture represent of „noise“ (as opposed to sound); interface in orderly sequence which leads from real events and phenomena to their representation in the media.*” Subkultur adalah bagian dari kultur/budaya yang dianggap “tidak normal” dikalangan masyarakat. Awal mulanya *cosplay* dan *harajuku style* muncul sebagai bentuk pemberontakan remaja di Jepang untuk keluar dari batasan-batasan normal yang berlaku dimasyarakat. Gagasan tentang *cosplay* muncul sekitar tahun 1960-an di Stasiun Harajuku, Distrik Shibuya, Tokyo, dan telah mengalami perkembangan yang luar biasa, selain sebagai produk budaya, juga merupakan pembentukan seni dengan misi kebudayaan dan iklan. *Cosplay* ini akrab (boleh jadi sama) dalam hal ideologi dengan *Harajuku style*, memberikan nuansa perdebatan wacana mengenai transformasi ide-ide berbusana yang bersumber pada tokoh-tokoh film animasi dan *manga* Jepang. Ide tersebut divisualisasikan dalam wujud busana (kontemporer) yang bertema tokoh atau kondisi tertentu, dengan melakukan akulturasi berbagai jenis budaya,



menghasilkan kostum-kostum yang ekspresif. Dalam sebuah buku bernama *Cosplay Naze Nihonjin wa Seifuku ga suki Na No Ka*, Karya Fukiko Mitamura, disebutkan pengertian *cosplay* sebagai berikut :

コスプレとはコスチューム・プレイを語源とする和製英語で、アニメやゲームなどの登場人物のキャラクターに扮する行為を指す。

Artinya:

Dapat dengan mudah menjadi suatu peran/ tokoh. Dapat dengan cepat menjadi apa yang diinginkan oleh dirinya, atau menjadi peran yang dibutuhkan. Inilah yang disebut *cosplay*.

Menurut Mitamura, *cosplay* adalah merubah diri menjadi peran yang dibutuhkan atau status yang diinginkan, terlepas dari apakah orang tersebut memang berprofesi sebagai peran yang sedang diembannya tersebut atau memiliki kemampuan yang dituntut harus dimiliki oleh peran yang diembannya tersebut (Mitamura, 2008:28). Dengan kata lain, seseorang dapat menjadi bagian dari suatu profesi atau peran hanya dengan mengenakan kostum yang menandai peran tersebut sehingga dia akan merasa berkewajiban untuk memiliki kemampuan sesuai dengan yang dituntut oleh profesi atau peran yang diembannya dengan kostum yang dikenakan.

### 2.3.1 *Cosplay* Sebagai Bentuk Eksistensi

Eksistensi kecintaan pada *cosplay*, menambah daftar panjang terjadinya pembauran kebudayaan asing dan lokal. *Cosplay* pada tataran tertentu mampu memberikan kepuasan berbusana, tidak saja dalam hal hasrat dan ekspresi, tetapi

juga persoalan bagaimana memerankan karakter penjiwaan suatu tokoh tertentu secara total.

Hal yang berlaku pada *cosplay*, dalam perulangan bentuk dan perbicangan masa lalu, ditampilkan melalui transformasi busana animasi digital ke busana pakai. Istilah masa lalu merujuk pada ide-ide mendasar dalam khazanah desain busana yang digunakan dalam gaya *cosplay*. Wacana dimensi waktu adalah persoalan yang dalam upayanya untuk membedakan beberapa persoalan, seperti: klasifikasi, tema, tempat, material, komunitas, dan fenomena kultural dalam *cosplay*. Pelembagaan dan klasifikasi *cosplay* dilakukan untuk memberikan gambaran anatomi setiap bagiannya. Ini juga membatasi ranah *cosplay* dan bukan *cosplay*, sekaligus penanda perbedaan kemasan, baik hal gaya, atau pun penjiwaan terhadap suatu busana yang digunakan. Pada dimensi umum, *cosplay* merupakan sebuah produk dengan tujuan untuk dipamerkan pada masyarakat umum.

Menurut Mitamura, *cosplay* adalah merubah diri menjadi peran yang dibutuhkan atau status yang diinginkan, terlepas dari apakah orang tersebut memang berprofesi sebagai peran yang sedang diembannya tersebut atau tidak, memiliki kemampuan yang dituntut harus dimiliki oleh peran yang diembannya tersebut atau tidak (Mitamura, 2008:4) . Kebanyakan akan memilih *genre* atau media kategori untuk inspirasi mereka. Perlu diperhatikan bahwa banyak *genre* menginspirasi *cosplay* berada disekitar mereka dan jelas tidak dalam bagian dari komunitas *cosplay*.

Banyak dari komunitas *cosplay* anak muda yang terlihat sedang bedara di suatu acara *cosplay* dengan *cosplayer* lainnya yang juga berakating “in

*character*”. Salah satu contoh menjadi “*in character*” adalah dengan *bercosplay* dan menjadi seperti aktor dipanggung. Aksi mereka yaitu seperti ekspresi wajah yang khas, atau mengingat kata-kata untuk diucapkan dan dibawa keluar kepada orang-orang yang berinteraksi dengan mereka. Idenya yaitu untuk menjadi satu dengan kepribadian dari karakter yang digambarkan.

Dalam ranah dunia *cosplay* terdapat kesepakatan semakin mirip dengan karakter yang diperankan, berarti orang tersebut dapat dikategorikan dengan *cosplayer* yang baik. “Semakin mirip dengan karakter yang diperankan” disini tidak hanya kemiripan dengan kostum tetapi juga dengan karakternya. *Cosplayer* dituntut untuk dapat berakting sesuai dengan karakter tokoh yang *dicosplay*kannya baik itu *gesture* yang diperlihatkan melalui foto dan video atau tampil di atas panggung pada suatu acara *cosplay*.

### 2.3.2 *Cosplay* Dalam Konteks Komunikasi Antar Budaya

Dalam buku Mulyana menjelaskan, Edward T. Hall (1973) berpendapat bahwa budaya adalah komunikasi dan komunikasi adalah budaya. Dengan kata lain, “tak mungkin memikirkan komunikasi tanpa memikirkan konteks dan makna kulturalnya” (Kress, 1993:13 dalam Mulyana 2010:2).

Kebudayaan dalam arti luas adalah keseluruhan hasil perbuatan manusia yang bersumber pada kemauan, pemikiran, dan perasaan. Seperti apa yang dikemukakan oleh Kroeber dan Kluckhohn bahwa kebudayaan terdiri dari pola eksplisit dan implisit mengenai tingkah laku yang dikehendaki dan ditransmisi oleh simbol-simbol yang mengatur perbedaan kelompok manusia termasuk

perubahan benda-bendanya. Benda-benda yang dimaksud diantaranya tradisi, sistem budaya, alat-alat produksi dan sebagainya.

Wibowo (2008)<sup>2</sup> menjelaskan secara garis besar hal yang dibahas dalam teori kebudayaan adalah memandang kebudayaan sebagai ;

- a) Sistem adaptasi terhadap lingkungan.
- b) Sistem tanda.
- c) Teks, baik memahami pola-pola perilaku budaya secara analogis dengan wacana tekstual, maupun mengkaji hasil proses interpretasi teks sebagai produk kebudayaan.
- d) Fenomena yang mempunyai struktur dan fungsi.
- e) Dipandang dari sudut filsafat.

Teori kebudayaan adalah usaha konseptual untuk memahami bagaimana manusia menggunakan kebudayaan untuk melangsungkan kehidupannya dalam kelompok, mempertahankan kehidupannya melalui penggarapan lingkungan alam dan memelihara keseimbangannya dengan dunia supranatural.

*Cosplay* muncul dan berkembang secara pesat dan pada akhirnya diakui sebagai produk kebudayaan suatu negara. Hal itu didapat dari sistem adaptasi *cosplayer* terhadap lingkungan, dan dengan berbagai media penyebaran informasi yang pada akhirnya masyarakat mengakui bahwa *cosplay* sebagai bagian dari subkultur suatu negara.

### 2.3.3 *Cosplay* Dalam Konteks Fenomenologi

Moleong menjelaskan bahwa fenomenologi tidak berasumsi bahwa peneliti mengetahui arti sesuatu bagi orang-orang yang diteliti oleh mereka. Diam merupakan tindakan untuk menangkap pengertian sesuatu yang sedang diteliti (Moleong, 2000:9). (Soekanto, 1993:68) Secara terminologi, fenomenologi adalah

---

<sup>2</sup>(<http://staff.blog.ui.ac.id/arif51/2008/11/11/teori-kebudayaan-ilmu-pengetahuan-budaya/>, diakses pada tanggal 20 Mei 2013),

ilmu berorientasi untuk dapat mendapatkan penjelasan tentang realitas yang tampak. Fenomena yang tampak adalah refleksi dari realitas yang tidak berdiri sendiri karena ia memiliki makna yang memerlukan penafsiran lebih lanjut. Fenomenologi menerobos fenomena untuk dapat mengetahui makna (hakikat) terdalam dari fenomena-fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Wawasan utama fenomenologi adalah “pengertian dan penjelasan dari suatu realitas harus dibuahkan dari gejala realitas itu sendiri”. (Aminuddin, 1990:108)

Fenomenologi tertarik dengan pengidentifikasian masalah ini dari dunia pengalaman inderawi yang bermakna, suatu hal yang semula yang terjadi didalam kesadaran individual kita secara terpisah dan kemudian secara kolektif, didalam interaksi antara kesadaran-kesadaran. Bagian ini adalah suatu bagian dimana kesadaran bertindak (*acts*) atas data inderawi yang masih mentah, untuk menciptakan makna, didalam cara yang sama sehingga bisa melihat sesuatu yang bersifat mendua dari jarak itu, tanpa masuk lebih dekat, mengidentifikasikannya melalui suatu proses dengan menghubungkannya dengan latar belakangnya. Mulyana menyebutkan pendekatan fenomenologi termasuk pendekatan subjektif atau interpretif, yang memandang manusia aktif, kontras dengan pendekatan objektif atau pendekatan behavioristik dan struktural yang berasumsi bahwa manusia itu pasif (Mulyana, 2003:59). Fenomenologi berusaha memahami budaya lewat pandangan pemilik budaya atau pelakunya. Menurut paham fenomenologi, ilmu bukanlah *values free*, bebas nilai dari apa pun, melainkan *values bound*, memiliki hubungan dengan nilai. Aksioma dasar fenomenologi adalah:

- a) Kenyataan ada dalam diri manusia baik sebagai individu maupun kelompok selalu bersifat majemuk atau ganda yang tersusun secara

- kompleks, dengan demikian hanya bisa diteliti secara holistik dan tidak terlepas-lepas;
- b) Hubungan antara peneliti dan subyek inkuiri saling mempengaruhi, keduanya sulit dipisahkan;
  - c) Lebih ke arah pada kasus-kasus, bukan untuk menggeneralisasi hasil penelitian;
  - d) Sulit membedakan sebab dan akibat, karena situasi berlangsung secara simultan;
  - e) Inkuiri terikat nilai, bukan *values free*.
- (Soekanto, 1993:69)

Dalam pandangan Natanson (Mulyana, 2003:59) fenomenologi merupakan istilah generik yang merujuk kepada semua pandangan ilmu sosial yang menganggap bahwa kesadaran manusia dan makna subjektif sebagai fokus untuk memahami tindakan sosial. Tentu saja, dalam kaitannya dengan penelitian budaya pun pandangan subjektif informan sangat diperlukan. Subjektif akan menjadi sah apabila ada proses intersubjektif antara peneliti budaya dengan informan.

Dalam penelitian budaya, perkembangan pendekatan fenomenologi tidak dipengaruhi secara langsung oleh filsafat fenomenologi, tetapi oleh perkembangan dalam pendefinisian konsep kebudayaan. Dalam hal ini, fenomenolog Edmun Husserl (Muhadjir, 1998:12-13, dalam Suwandi hlm. 67) menyatakan bahwa obyek ilmu itu tidak terbatas pada yang empirik (sensual), melainkan mencakup fenomena yang tidak lain terdiri dari persepsi, pemikiran, kemauan, dan keyakinan subyek yang menuntut pendekatan holistik, mendudukan obyek penelitian dalam suatu kontstruksi ganda, melihat obyeknya dalam suatu konteks natural, dan bukan parsial. Karena itu dalam fenomenologi lebih menggunakan tata pikir logik daripada sekedar linier kausal.

Peneliti fenomenologi tidak berasumsi bahwa peneliti mengetahui arti sesuatu bagi orang-orang yang sedang diteliti. Maka dari itu, inkuiri dimulai dengan diam. Diam merupakan tindakan untuk menangkap pengertian sesuatu yang diteliti. Yang ditekankan adalah aspek subyek dari perilaku orang. Menurut Phillipson (Walsh, 1972:121, dalam Suwandi hlm. 68) istilah fenomena itu berkaitan dengan suatu persepsi yaitu kesadaran. Fenomenologi akan berupaya menggambarkan fenomena kesadaran dan bagaimana fenomena itu tersusun. Dengan adanya kesadaran ini, tidak mengherankan jika pemerhati kebudayaan dan pelaku budaya juga memiliki kesadaran tertentu terhadap yang mereka alami. Pengalaman yang dipengaruhi oleh kesadaran itu, pada saatnya akan memunculkan permasalahan baru dan diantaranya akan terkait dengan ihwal seluk beluk kebudayaan itu sendiri.

#### **2.4 Teori Komunikasi Kelompok**

Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values* (Kertajaya Hermawan, 2008). Proses pembentukannya bersifat horisontal karena dilakukan oleh individu-individu yang kedudukannya setara. *Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional* (Soenarno, 2002). Jefkins (1987:126) melihat komunitas dari aspek lokalitas saja yakni sekelompok orang yang tinggal di sekitar wilayah operasi suatu organisasi yang oleh Jefkins disebut sebagai tetangga.

Dalam sebuah komunitas pasti terjadi sebuah interaksi dalam skala besar, maupun kecil. Hal tersebut dijelaskan oleh Steiner (1974), bahwa komunikasi kelompok sebagai wadah yang tepat melahirkan gagasan-gagasan yang kreatif. Tentu saja komunikasi kelompok dilakukan oleh komunitas, atau organisasi yang biasanya anggotanya memiliki kepentingan untuk dirundingkan, direncanakan, dan diwujudkan.

Robert Bales (1950) menyusun teori yang menjelaskan mengenai analisis proses interaksi (*interaction process analysis*). Bales menyatakan terdapat 12 jenis pesan dalam komunikasi kelompok yang dapat disederhanakan menjadi empat pesan, dan terdiri atas : tindakan positif, upaya jawaban, pertanyaan, dan tindakan negatif (Morissan, Psikologi Komunikasi, 2010:199).

Dalam komunikasi kelompok ada yang dinamakan dengan kelompok kecil, dimana kelompok kecil ini adalah sekumpulan perorangan yang relatif kecil yang masing-masing dihubungkan oleh beberapa tujuan yang sama dan mempunyai derajat organisasi tertentu diantara mereka (Joseph A. Devito, 1997:303).

Adapun kelompok-kelompok dalam komunikasi ini terbagi menjadi beberapa kelompok yaitu :

1. Kelompok Pemecah Masalah,
2. Kelompok Nominal,
3. Kelompok Pengembangan Ide,
4. Kelompok Perkembangan Pribadi,
5. Kelompok Pendidikan atau belajar.



Sedangkan ada dua peran yang terdapat dalam komunikasi kelompok yaitu, peran sebagai pemimpin dan peran sebagai anggota. Peran pemimpin atau pembina di sini adalah menampung segala aspirasi dari anggota, melakukan filter dan sebagai sarana aplikasi dari semua aspirasi yang ditampung.

Menurut Kenneth Benne dan Paul Sheats (1948), klasifikasi mengenai peran anggota dalam komunikasi kelompok kecil yang masih merupakan tinjauan yang terbaik dalam topik penting ini. sehingga Benne dan Sheat membagi dalam tiga klasifikasi peran anggota : peran tugas kelompok, peran membina dan mempertahankan kelompok, serta peran individual.

## 2.5 Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata, entah lisan maupun tulisan. Komunikasi ini paling banyak dipakai dalam hubungan antar manusia. Melalui kata-kata, mereka mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, atau maksud mereka, menyampaikan fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat, dan bertengkar. Dalam komunikasi verbal itu bahasa memegang peranan penting.<sup>3</sup>

Ada beberapa unsur penting dalam komunikasi verbal, yaitu:

### 1. Bahasa

Pada dasarnya bahasa adalah suatu system lambang yang memungkinkan orang berbagi makna. Dalam komunikasi verbal, lambang

---

<sup>3</sup> Agus M. Hardjana, *Komunikasi Intrapersonal & Komunikasi Interpersonal*, (Yogyakarta: Kanisius, 2003), h. 22., h. 22

bahasa yang dipergunakan adalah bahasa verbal entah lisan, tertulis pada kertas, ataupun elektronik. Bahasa suatu bangsa atau suku berasal dari interaksi dan hubungan antara warganya satu sama lain.<sup>4</sup>

Bahasa memiliki banyak fungsi, namun sekurang-kurangnya ada tiga fungsi yang erat hubungannya dalam menciptakan komunikasi yang efektif.

Ketiga fungsi itu adalah:

- a. Untuk mempelajari tentang dunia sekeliling kita;
- b. Untuk membina hubungan yang baik di antara sesama manusia
- c. Untuk menciptaakan ikatan-ikatan dalam kehidupan manusia.

Bagaimana mempelajari bahasa? Menurut para ahli, ada tiga teori yang membicarakan sehingga orang bisa memiliki kemampuan berbahasa.

Teori pertama disebut *Operant Conditioning* yang dikembangkan oleh seorang ahli psikologi behavioristik yang bernama B. F. Skinner (1957). Teori ini menekankan unsur rangsangan (*stimulus*) dan tanggapan (*response*) atau lebih dikenal dengan istilah S-R. teori ini menyatakan bahwa jika satu organism dirangsang oleh stimuli dari luar, orang cenderung akan member reaksi. Anak-anak mengetahui bahasa karena ia diajar oleh orang tuanya atau meniru apa yang diucapkan oleh orang lain.

Teori kedua ialah teori kognitif yang dikembangkan oleh Noam Chomsky. Menurutnya kemampuan berbahasa yang ada pada manusia adalah pembawaan biologis yang dibawa dari lahir.

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, h. 23

Teori ketiga disebut *Mediating theory* atau teori penengah. Dikembangkan oleh Charles Osgood. Teori ini menekankan bahwa manusia dalam mengembangkan kemampuannya berbahasa, tidak saja bereaksi terhadap rangsangan (stimuli) yang diterima dari luar, tetapi juga dipengaruhi oleh proses internal yang terjadi dalam dirinya.<sup>5</sup>

## 2. Kata

Kata merupakan inti lambang terkecil dalam bahasa. Kata adalah lambing yang melambangkan atau mewakili sesuatu hal, entah orang, barang, kejadian, atau keadaan. Jadi, kata itu bukan orang, barang, kejadian, atau keadaan sendiri. Makna kata tidak ada pada pikiran orang. Tidak ada hubungan langsung antara kata dan hal. Yang berhubungan langsung hanyalah kata dan pikiran orang.<sup>6</sup>

### 2.6 Komunikasi Non-Verbal

Komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang pesannya dikemas dalam bentuk nonverbal, tanpa kata-kata. Dalam hidup nyata komunikasi nonverbal jauh lebih banyak dipakai daripada komunikasi verbal. Dalam berkomunikasi hampir secara otomatis komunikasi nonverbal ikut terpakai. Karena itu, komunikasi nonverbal bersifat tetap dan selalu ada. Komunikasi nonverbal lebih jujur mengungkapkan hal yang mau diungkapkan karena spontan.<sup>7</sup>

---

5 Prof. Dr. H. Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Perkasa, 2007), h. 99-102

6 Agus M. Hardjana, *Komunikasi Intrapersonal & Komunikasi Interpersonal*, (Yogyakarta: Kanisius, 2003), h. 24

7 *Ibid.*, h. 26

*Nonverbal communication is all aspects of communication other than words themselves. It includes how we utter words (inflection, volume), features, of environments that affect interaction (temperature, lighting), and objects that influence personal images and interaction patterns (dress, jewelry, furniture).<sup>8</sup>*

(Komunikasi nonverbal adalah semua aspek komunikasi selain kata-kata sendiri. Ini mencakup bagaimana kita mengucapkan kata-kata (infleksi, volume), fitur, lingkungan yang mempengaruhi interaksi (suhu, pencahayaan), dan benda-benda yang mempengaruhi citra pribadi dan pola interaksi (pakaian, perhiasan, mebel).

Komunikasi non verbal dapat berupa bahasa tubuh, tanda (*sign*), tindakan/perbuatan (*action*) atau objek (*object*) ;

*Bahasa Tubuh.* Bahasa tubuh yang berupa raut wajah, gerak kepala, gerak tangan, gerak-gerak tubuh mengungkapkan berbagai perasaan, isi hati, isi pikiran, kehendak, dan sikap orang.

*Tanda.* Dalam komunikasi nonverbal tanda mengganti kata-kata, misalnya, bendera, rambu-rambu lalu lintas darat, laut, udara; aba-aba dalam olahraga.

*Tindakan/perbuatan.* Ini sebenarnya tidak khusus dimaksudkan mengganti kata-kata, tetapi dapat menghantarkan makna. Misalnya, menggebrak meja dalam pembicaraan, menutup pintu keras-keras pada waktu meninggalkan rumah, menekan gas mobil kuat-kuat. Semua itu mengandung makna tersendiri.

*Objek.* Objek sebagai bentuk komunikasi nonverbal juga tidak mengganti kata, tetapi dapat menyampaikan arti tertentu. Misalnya, pakaian, aksesoris dandan, rumah, perabot rumah, harta benda, kendaraan, hadiah.<sup>9</sup>

Hal menarik dari komunikasi nonverbal ialah studi Albert Mehrabian (1971) yang menyimpulkan bahwa tingkat kepercayaan dari pembicaraan orang hanya 7% berasal dari bahasa verbal, 38% dari *vocal* suara, dan 55% dari ekspresi

8 Julia T. Wood, *Communication in Our Lives*, (USA: University of North Carolina at Capital Hill, 2009), h. 131

9 Hardjana, Agus M. 2007. *Komunikasi Intrapersonal dan Itepersonal*. Yogyakarta :Kanisius (hal. 22)

muka. Ia juga menambahkan bahwa jika terjadi pertentangan antara apa yang diucapkan seseorang dengan perbuatannya, orang lain cenderung mempercayai hal-hal yang bersifat nonverbal.

Oleh sebab itu, Mark Knapp (1978) menyebut bahwa penggunaan kode nonverbal dalam berkomunikasi memiliki fungsi untuk:

- a. Meyakinkan apa yang diucapkannya (*repetition*)
- b. Menunjukkan perasaan dan emosi yang tidak bisa diutarakan dengan kata-kata (*substitution*)
- c. Menunjukkan jati diri sehingga orang lain bisa mengenalnya (*identity*)
- d. Menambah atau melengkapi ucapan-ucapan yang dirasakan belum sempurna.

## 2.7 Teori Interaksi Simbolik

Istilah interaksi simbolik diciptakan oleh Herbert Blumer pada tahun 1937 dan dipopulerkan oleh Blumer juga, meskipun sebenarnya Mead-lah yang paling populer sebagai peletak dasar teori tersebut.

Menurut Littlejohn, interaksi simbolik mengandung inti dasar premis tentang komunikasi dan masyarakat (Littlejohn, 1996:159). Interaksi simbolik mempelajari sifat interaksi yang merupakan kegiatan dinamis manusia, kontras dengan pendekatan struktural yang memfokuskan diri kepada individu dan ciri-ciri kepribadiannya, atau bagaimana struktur sosial membentuk perilaku tertentu. Struktur itu sendiri tercipta dan berubah karena interaksi manusia, yakni ketika individu-individu berpikir dan bertindak secara stabil terhadap seperangkat objek yang sama (Mulyana, 2001:62).

Perspektif interaksionisme simbolik berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subyek, perspektif ini menyarankan bahwa perilaku manusia

harus dilihat sebagai proses yang memungkinkan manusia membentuk dan mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan keberadaan orang lain yang menjadi mitra interaksi mereka.

Karakteristik dasar ide ini adalah suatu hubungan yang terjadi secara alami antara manusia dalam masyarakat dan hubungan masyarakat dengan individu. Interaksi yang terjadi antar individu berkembang melalui simbol-simbol yang mereka ciptakan. Realitas sosial merupakan rangkaian peristiwa yang terjadi pada beberapa individu dalam masyarakat. Interaksi yang dilakukan antar individu itu berlangsung secara sadar dan berkaitan dengan gerak tubuh, vokal, suara, dan ekspresi tubuh, yang kesemuanya itu mempunyai maksud dan disebut dengan “simbol”.

Pendekatan interaksi simbolik yang dimaksud Blumer mengacu pada tiga premis utama, yaitu:

1. Manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka
2. Makna itu diperoleh dari hasil interaksi sosial yang dilakukan oleh orang lain, dan
3. Makna-makna tersebut disempurnakan di saat proses interaksi sosial sedang berlangsung (Kuswarno, 2008: 22).

Interaksi simbolik dalam pembahasannya telah berhasil membuktikan adanya hubungan antara bahasa dan komunikasi. Sehingga, pendekatan ini menjadi dasar pemikiran ahli-ahli ilmu sosiolinguistik dan ilmu komunikasi.

Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna. Blumer mengintegrasikan gagasan-gagasan tentang interaksi simbolik lewat tulisannya,

terutama pada tahun 1950an dan 1960an, diperkaya dengan gagasan-gagasan dari John Dewey, Wiliam I. Thomas dan Charles H. Cooley (Mulyana, 2001: 68).

Perspektif interaksi simbolik sebenarnya berada di bawah payung perspektif yang lebih besar yang sering disebut perspektif fenomenologis atau perspektif interpretatif. Selama dekade-dekade awal perkembangannya, teori interaksi simbolik seolah-olah tetap tersembunyi di belakang dominasi teori fungsionalisme dari Talcott Parsons.

Namun kemunduran fungsionalisme tahun 1950an dan tahun 1960an mengakibatkan interaksi simbolik muncul kembali ke permukaan dan berkembang pesat hingga saat ini. Weber mendefinisikan tindakan sosial sebagai semua perilaku manusia ketika dan sejauh individu memberikan suatu makna subjektif terhadap perilaku tersebut. Tindakan di sini bisa terbuka atau tersembunyi, bisa merupakan intervensi positif dalam suatu situasi atau sengaja berdiam diri sebagai tanda setuju dalam situasi tersebut. Menurut Weber, “tindakan bermakna sosial sejauh berdasarkan makna subjektifnya yang diberikan individu atau individu-individu, tindakan itu mempertimbangkan perilaku orang lain dan karenanya diorientasikan dalam penampilannya” (Mulyana, 2001: 61).

Interaksi simbolik mempelajari sifat interaksi yang merupakan kegiatan sosial dinamis manusia. Bagi perspektif ini, individu bersifat aktif, reflektif, kreatif, menafsirkan, menampilkan perilaku yang rumit dan sulit diramalkan. Paham ini menolak gagasan bahwa individu adalah organisme yang pasif yang perilakunya ditentukan oleh kekuatan-kekuatan atau struktur yang ada di luar dirinya. Oleh karena individu terus berubah maka masyarakat pun berubah

melalui interaksi. Jadi interaksilah yang dianggap variabel penting yang menentukan perilaku manusia bukan struktur masyarakat. Struktur itu sendiri tercipta dan berubah karena interaksi manusia, yakni ketika individu-individu berfikir dan bertindak secara stabil terhadap seperangkat objek yang sama. Senada dengan asumsi di atas, dalam fenomenologi Schutz, pemahaman atas tindakan, ucapan, dan interaksi merupakan prasyarat bagi eksistensi sosial siapa pun.

Dalam pandangan Schutz, kategori pengetahuan pertama bersifat pribadi dan unik bagi setiap individu dalam interaksi tatap muka dengan orang lain. Kategori pengetahuan kedua adalah berbagai pengkhasan yang telah terbentuk dan dianut oleh semua anggota budaya (Mulyana, 2001: 61-62).