

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Review Hasil Penelitian Sejenis*

Berikut ini akan dipaparkan mengenai contoh penelitian lain sebagai Tinjauan Penelitian Terdahulu. Tujuan mencantumkan contoh penelitian lain ialah dengan maksud agar penelitian yang diteliti penulis tidak berdasarkan plagiat atau dengan istilah lain menjiplak karya tulis peneliti lain. Hal ini hanya sebagai perbandingan dengan karya tulis orang lain, sehingga dapat dilihat perbedaannya dengan penelitian yang penulis kerjakan. Artinya, fokus penelitiannya sangat berbeda dan sama sekali unsur penjiplakan dapat dihindarkan. Sementara itu, penulis meneliti interaksi simbolik guru SLB Negeri Cicendo dengan muridnya dalam pemahaman desain grafis sebagai subjek penelitian. Sedangkan untuk membandingkan dengan penelitian lainnya, maka penulis mengambil contoh karya tulis atau penelitian lainnya antara lain:

Pertama pada penelitian terdahulu dengan judul “Bahasa Tubuh Siswa Tunarungu di Sekolah Luar Biasa B Negeri Cicendo Bandung dalam Proses Interaksi dengan Gurunya”. Yang ditulis oleh Leni Watika (Fakultas Ilmu Sosial Politik Jurusan Ilmu Komunikasi Konsentrasi Humas UNIKOM Bandung 2010). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bahasa Tubuh Siswa Tunarungu Disekolah Luar

Biasa B Negeri Cicendo Bandung Dalam proses dengan gurunya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Dari hasil penelitian, dapat diketahui bahwa isyarat tangan yang mereka gunakan dalam setiap interaksi antara guru dan siswanya. memadukan 2 isyarat tangan yaitu lokal dan isyarat tangan yang dibakukan oleh pemerintah untuk menyamakan makna isyarat tangan. Bahasa tubuh siswa tunarungu dalam penggunaannya pada setiap interaksi tidak begitu berbeda dengan orang-orang normal pada umumnya, yang membedakan hanyalah pada setiap proses pemberian makna pada setiap bahasa tubuh yang dilakukan terutama pada interaksi siswa dan gurunya.

Kedua pada penelitian terdahulu yang berjudul “Interaksi Simbolik Pria Metroseksual Pada Sosok Sales Promotion Boys di Kota Bandung”. Yang ditulis oleh Dicky Hudiandy (Fakultas Ilmu Sosial Politik Jurusan Ilmu Komunikasi Konsentrasi Humas UNIKOM Bandung 2010). Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui interaksi simbolik pria metroseksual dikota Bandung. Untuk menjawab tujuan di atas maka peneliti mengangkat sub fokus konsep diri, kepribadian, dan proses komunikasi untuk mengukur fokus penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan konsep diri Pria Metroseksual pada sosok sales promotion boys dikota Bandung memiliki konsep dirinya sendiri. Pria Metroseksual pada sosok sales promotion boys melakukan proses komunikasinya yang sangat memperhatikan etika dalam berkomunikasi, pria metroseksual pada sosok sales promotion boys memperhatikan dengan tepat dalam

penggunaan komunikasi verbal dan non verbalnya. Kepribadian yang dimiliki oleh pria metroseksual pada sosok sales promotion boys di kota Bandung menunjukkan kepribadian yang sangat di atur. terlihat dalam penampilan, sikap terhadap orang lain dan rasa bersahabat yang selalu ditunjukkan kepada setiap orang.

Ketiga pada penelitian terdahulu yang berjudul “Interaksi Simbolik Dalam Game Online World of Warcraft Sebagai Media Komunikasi” yang ditulis oleh Adrian Prinadi (Program Studi Public Relations FIKOM UNISBA 2009). Penelitian dilakukan didalam Game Online World of Warcraft dan dikalangan pemain Game Online World of Warcraft di Kompleks Comercial Residen Blok B no 18 Surapati Core Bandung. Tujuan daripada penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui lebih jauh bagaimana respon, pemaknaan dan proses interaksi pemain didalam melakukan interaksi yang unik berupa penggunaan emote. Metode penelitian skripsi ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan interaksi simbolik. Adapun data yang didapat melalui proses wawancara langsung dan tidak langsung, telaah kepustakaan dan observasi. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa respon, pemaknaan dan interpretasi pemain terhadap penggunaan emote adalah sebagai alat bantu yang memberikan kemudahan dalam berkomunikasi.

Dari ketiga penelitian diatas, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan. Penelitian yang pertama memiliki persamaan yaitu yang menjadi objek penelitiannya adalah SLB B Negeri Cicendo. Adapun perbedaannya adalah pada penelitian pertama metode yang digunakan menggunakan

metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan interaksi simbolik. Perbedaan lainnya adalah pada penelitian pertama melihat bagaimana bahasa tubuh murid saat berinteraksi dengan gurunya, sedangkan penulis melihat bagaimana interaksi simbolik yang dilakukan guru kepada murid dalam memberikan pemahaman desain grafis.

Pada penelitian kedua memiliki persamaan yaitu untuk mengetahui interaksi simbolik dari objek yang akan diteliti. Adapun objek penelitian pada penelitian kedua dengan penulis memiliki perbedaan yaitu yang menjadi objek penelitian pada penelitian kedua adalah sales promotion boys sedangkan penulis adalah SLB Negeri Cicendo. Perbedaan lainnya yaitu pada penelitian kedua menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan interaksi simbolik.

Terakhir pada penelitian ke tiga memiliki persamaan dengan penulis yaitu melihat bagaimana interaksi simbolik dari objek yang akan diteliti. Persamaan lainnya adalah pada metode yang digunakan yaitu menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan interaksi simbolik. Adapun yang menjadi perbedaan pada penelitian ini adalah penelitian dilakukan didalam Game Online World of Warcraft dan dikalangan pemain Game Online World of Warcraft dengan melihat interaksi pemain dalam penggunaan emot. Dari ketiga penelitian diatas dapat dilihat meskipun memiliki beberapa persamaan tetapi pada dasarnya penelitian tersebut berbeda

dengan penelitian yang dilakukan penulis. Dengan demikian penelitian yang penulis lakukan ini belum pernah dilakukan oleh orang lain.

Matriks Penelitian Terdahulu

No	Penelitian Terdahulu	Peneliti		
		Leni Wastika	Dicky Hudiandy	Adrian Prinadi
1.	Judul Penelitian	Bahasa Tubuh Siswa Tunarungu di Sekolah Luar Biasa B Negeri Cicendo Bandung dalam Proses Interaksi dengan Gurunya	Interaksi Simbolik Pria Metroseksual Pada Sosok Sales Promotion Boys di Kota Bandung	Interaksi Simbolik Dalam Game Online World of Warcraft Sebagai Media Komunikasi
2.	Metode Penelitian	Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif	Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif.	Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan interaksi simbolik.
3.	Hasil Penelitian	Diketahui bahwa isyarat tangan yang mereka gunakan dalam setiap interaksi antara guru dan	Menunjukkan konsep diri Pria Metroseksual pada sosok sales promotion boys di kota Bandung memiliki konsep	Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa respon, pemaknaan dan interpretasi pemain terhadap

		<p>siswanya.memadukan 2 isyarat tangan yaitu lokal dan isyarat tangan yang dibakukan oleh pemerintah untuk menyamakan makna isyarat tangan.</p>	<p>dirinya sendiri. Pria metroseksual pada sosok sales promotion boys memperhatikan dengan tepat dalam penggunaan komunikasi verbal dan non verbalnya. Kepribadian yang dimiliki oleh pria metroseksual pada sosok sales promotion boys dikota Bandung menunjukkan kepribadian yang sangat di atur.</p>	<p>penggunaan emote adalah sebagai alat bantu yang memberikan kemudahan dalam berkomunikasi.</p>
5.	Persamaan	<p>Persamaan pada penelitian ini adalah objek penelitian yang digunakan sama yaitu Sekolah Luar Biasa B Negeri Cicendo Bandung.</p>	<p>Pada penelitian terdahulu ini memiliki persamaan yaitu untuk mengetahui interaksi simbolik dari objek yang</p>	<p>Memiliki persamaan yaitu untuk mengetahui interaksi simbolik dari objek yang akan diteliti. Metode yang digunakan sama-</p>

			akan diteliti.	sama menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan interaksi simbolik.
5.	Perbedaan	Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada metode yang digunakan, yaitu menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Perbedaan lainnya terdapat pada subjek yang diteliti, peneliti terdahulu ingin melihat bagaimana bahasa tubuh murid saat berinteraksi dengan gurunya.	Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada metode yang digunakan, yaitu menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Perbedaan lainnya terdapat pada objek penelitian, yang menjadi objek penelitian pada peneliti terdahulu adalah sales promotion boys.	Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada objek penelitian dilakukan, objek penelitian dalam peneliti terdahulu adalah didalam Game Online World of Warcraft dan dikalangan pemain Game Online World of Warcraft dengan melihat interaksi pemain dalam penggunaan emot

6.	<p>Kritik/Saran</p>	<p>Pada penelitian ini yang menjadi informan dari siswa adalah 2 siswa SMA dan 1 siswa SMP. Dengan jumlah informan siswa yang berjumlah 3 orang tersebut, menurut penulis kurang mewakili dari judul penelitian ini, yang mana diketahui bahwa jenjang pendidikan SLB Negeri Cicendo adalah dari TK samapi SMA.</p>	<p>Pada penelitian ini selain menggunakan pendekatan deskriptif, menurut penulis dapat juga menggunakan pendekatan fenomenologi. Dimana pada penelitian tersebut melihat makna diri pria metroseksual pada sosok <i>sales promotion boys</i>.</p>	<p>Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan sudah tepat dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan interaksi simbolik. Hanya saja alasan pemilihan lokasi penelitian kurang jelas mengapa memilih lokasi penelitian di Kompleks Comercial Residen Surapati Core Bandung.</p>
----	----------------------------	---	---	--

Tabel 2.1 Matriks Penelitian Terdahulu

Sumber: Olahan Peneliti, 2014

2.2 Tinjauan Tentang Komunikasi

Ada berbagai pemahaman mengenai komunikasi yang pada intinya memberikan pemahaman mengenai adanya proses penyampaian pesan, pembentukan makna dan lainnya. pengertian mengenai komunikasi salah satunya dinyatakan Mulyana yang mengutip pengertian komunikasi dari penjelasan Raymond, bahwa “Komunikasi adalah suatu proses menyortir, memilih, dan mengirimkan simbol-simbol sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respons dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkan komunikator.” (Mulyana, 2005: 62). Pengertian komunikasi juga dapat dilihat dari penjelasan West dan Turner sebagaimana dalam kutipan berikut, bahwa “Komunikasi adalah proses sosial dimana individu-individu menggunakan simbol-simbol untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna dalam lingkungan mereka.” (Rohim, 2009:11)

Dari beberapa definisi dan pengertian komunikasi yang telah dikemukakan menurut beberapa ahli komunikasi, maka jelas bahwa komunikasi antarmanusia hanya dapat terjadi apabila seseorang yang menyampaikan pesan kepada orang lain dengan tujuan tertentu. Tujuan yang beragam ini memberikan pemahaman komunikasi semakin luas dengan menyertakan interaksi sosial di dalamnya.

Pengertian komunikasi pada dasarnya mengacu pada adanya proses penyampaian pesan dari penyampai kepada penerima melalui media tertentu. Pesan yang disampaikan dapat sangat beragam sebagaimana keberagaman tujuan manusia dalam menkomunikasikan tujuannya. Pengertian komunikasi salah satunya dapat

dilihat dari penjelasan Raymond (dalam Mulyana, 2005: 62) yang menyatakan, bahwa “Komunikasi adalah suatu proses menyortir, memilih, dan mengirimkan simbol-simbol sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respons dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkan komunikator.”

Kutipan di atas menunjukkan bahwa komunikasi merupakan suatu proses yang kompleks dengan melibatkan berbagai perangkat indra manusia untuk memberdayakan kemampuannya dalam memaknai pesan yang disampaikan. Berbagai hal yang menyangkut tentang penyampaian pesan tersebut merujuk pada upaya manusia untuk memanfaatkan kemampuannya dalam menggunakan berbagai simbol untuk dapat memberikan pemahaman kepada lawan bicaranya agar komunikasi dapat berjalan secara efektif.

Beberapa tujuan berkomunikasi dijelaskan Effendy sebagaimana dapat dilihat pada kutipan berikut, yakni “(1) Perubahan sikap (*attitude change*), (2) Perubahan pendapat (*opinion change*), (3) Perubahan perilaku (*behavior change*), (4) Perubahan sosial (*social change*)” (Effendy, 2003: 8).

Kutipan di atas menunjukkan bahwa komunikasi bukan hanya digunakan untuk kepentingan yang bersifat formal mengenai pesan individual, tetapi juga menyangkut tentang kepentingan lain yang dapat dikemas melalui bentuk hiburan. Tujuan komunikasi juga merujuk pada adanya usaha untuk lebih memahami lingkungan dan berbagai kejadian didalamnya, karena komunikasi akan menunjukkan kemampuannya

dalam memberikan pemahaman akan peristiwa yang ada tersebut melalui pesan yang ada di dalamnya melalui beragam fungsi komunikasi yang dapat dimanfaatkan.

Komunikasi memiliki beragam fungsi yang salah satunya dijelaskan Pearson dan Nelson (dalam Mulyana, 2008:5) yang menyatakan dua fungsi umum komunikasi, yaitu:

Pertama, untuk kelangsungan hidup diri-sendiri yang meliputi: keselamatan fisik, meningkatkan kesadaran pribadi, menampilkan diri kita sendiri kepada orang lain dan mencapai ambisi pribadi. Kedua, berkenaan dengan kelangsungan hidup masyarakat, tepatnya untuk memperbaiki hubungan sosial dan mengembangkan keberadaan suatu masyarakat. (Mulyana, 2008:5)

Kutipan diatas menjelaskan fungsi komunikasi yang berkenaan secara individual juga sosial. Pemahaman tersebut di dapat dari adanya kemampuan komunikasi untuk dijadikan sebagai alat dalam menyampaikan tujuan-tujuan individual dalam sosialitas. Dalam melakukan komunikasi, perlu adanya suatu proses yang memungkinkannya untuk melakukan komunikasi secara efektif. Proses komunikasi inilah yang membuat komunikasi berjalan dengan baik dengan berbagai tujuan.

Dengan adanya proses komunikasi, berarti ada suatu alat yang digunakan dalam prakteknya sebagai cara dalam pengungkapan komunikasi tersebut. Menurut Onong Uchjana Effendy dalam buku "*Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*", Proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap yakni proses komunikasi secara primer dan secara sekunder, yakni:

Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses

komunikasi adalah bahasa, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya yang secara langsung mampu “menerjemahkan” pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikan. (Effendy, 2003: 11).

Bahasa digambarkan paling banyak dipergunakan dalam proses komunikasi karena dengan jelas bahwa bahasa mampu menerjemahkan pikiran seseorang untuk dapat dimengerti dan dipahami oleh orang lain secara terbuka. Apakah penyampaian bahasa tersebut dalam bentuk ide, informasi atau opini mengenai hal yang jelas (kongkret) maupun untuk hal yang masih samar (abstrak), bukan hanya mengenai peristiwa atau berbagai hal yang sedang terjadi melainkan pada waktu dulu dan masa yang akan datang.

Setelah proses komunikasi primer, maka proses komunikasi kedua adalah proses komunikasi sekunder. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Onong Uchjana Effendy bahwa, “Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama.” (Effendy, 2003: 16).

2.3 Komunikasi Verbal

Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Hampir semua rangsangan wicara yang kita sadari termasuk ke dalam kategori pesan verbal. Suatu system kode verbal disebut bahasa. Menurut Deddy Mulyana bahasa didefinisikan sebagai seperangkat simbol, dengan aturan untuk mengkombinasikan simbol-simbol tersebut, yang digunakan dan dipahami suatu

komunitas. Sedangkan menurut Riswandi dalam bukunya *Ilmu Komunikasi* menjelaskan bahwa :

Bahasa adalah seperangkat kata yang disusun secara berstruktur sehingga menjadi suatu kalimat yang mengandung makna. Fungsi bahasa yang mendasar bagi manusia adalah untuk menamai atau menjuluki obyek, orang, dan peristiwa. (Riswandi, 2009:59)

Bahasa merupakan suatu bagian yang sangat esensial dari manusia untuk menyatakan dirinya maupun tentang dunia yang nyata. Adalah keyakinan yang naif kalau kita menyederhanakan fungsi bahasa yang seolah-olah hanya menjadi alat untuk menggambarkan pikiran dan perasaan saja. Yang lebih penting dari bahasa adalah bagaimana memaknakan simbol atau tanda yang telah diorganisasikan dalam sistem keabsahan.

Setiap orang mempunyai nama untuk identifikasi sosial. Penamaan adalah dimensi pertama bahasa dan merupakan basis bahasa, yang pada awalnya hal itu dilakukan sesuka manusia kemudian menjadi konvensi. Fungsi bahasa yang mendasar bagi manusia adalah untuk menamai atau menjuluki obyek, orang, dan peristiwa. Menurut Larry L.Barker, bahasa memiliki tiga fungsi, yaitu :

1. Penamaan (*naming/labeling*). Penamaan atau penjulukan merujuk pada usaha mengidentifikas objek, tindakan, atau orang dengan menyebut namanya sehingga dapat dirujuk dalam komunikasi.
2. Interaksi. Fungsi interaksi menekankan pada berbagai gagasan dan emosi yang dapat menghubungkan antara orang dengan orang lainnya, atau antara kelompok orang dengan orang lainnya. Melalui bahasa, informasi dapat disampaikan kepada orang lain.
3. Transmisi informasi. Melalui bahasa, informasi dapat disampaikan kepada orang lain, baik secara langsung maupun tidak langsung. (Mulyana, 2008:266).

Menurut Deddy Mulyana dalam bukunya *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar* menyatakan bahwa bahasa verbal adalah “sarana utama untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan maksud kita. Bahasa verbal menggunakan kata-kata yang merepresentasikan berbagai aspek realitas individual kita. Konsekuensinya, kata-kata adalah abstraksi realitas kita yang tidak mampu menimbulkan reaksi yang merupakan totalitas objek atau konsep yang diwakili kata-kata” (Mulyana, 2008:261).

Komunikasi yang efektif sebagiannya bergantung dari kemampuan manusia menggunakan tanda dan simbol yang diwakili oleh ‘kata’, sedangkan sebagian lainnya atas kemampuan memahami makna yang terkandung dalam kata. Dalam komunikasi, pesan-pesan verbal berpusat pada kata yang penggunaannya secara tepat berada dalam tatanan bahasa. Jika tidak diperhatikan akan menjadi masalah dalam komunikasi. Salah satu hambatan dalam menyukkseskan komunikasi verbal ialah karena kita menggunakan ‘kata-kata’ sekedar sebagai tanda tanpa memikirkannya sebagai simbol.

Tata bahasa meliputi tiga unsur yaitu fonologi, sintaksi, dan semantik. Fonologi merupakan pengetahuan tentang bunyi-bunyi dalam bahasa. Sintaksis merupakan tentang cara pembentukan kalimat. Semantik adalah pengetahuan tentang arti kata atau gabungan kata-kata. Manusia dalam meningkatkan kemampuannya untuk meningkatkan berbahasa perlu melalui suatu proses belajar. Tanpa bahasa, manusia tidak dapat berpikir, bahsalah yang mempengaruhi pola berpikir dan persepsi manusia.

Manusia dalam meningkatkan kemampuannya untuk berbahasa perlu melalui suatu proses belajar. Tanpa bahasa, manusia tidak dapat berpikir, bahasalah yang mempengaruhi pola berpikir dan persepsi manusia. Komunikasi verbal yang meliputi bahasa sesungguhnya memiliki keterbatasan, sebagai berikut :

1. Keterbatasan jumlah kata yang tersedia untuk mewakili objek.

Kata-kata adalah kategori untuk merujuk pada objek tertentu seperti orang, benda, peristiwa, sifat, perasaan, dan sebagainya. Tidak semua kata tersedia untuk merujuk pada objek. Suatu kata hanya mewakili realitas, tetapi bukan realitas itu sendiri. Dengan demikian kata-kata pada dasarnya bersifat parsial, tidak melukiskan sesuatu secara eksak.

2. Kata-kata bersifat ambigu dan kontekstual.

Kata-kata bersifat ambigu, karena kata-kata mempresentasikan persepsi dan interpretasi orang-orang yang berbeda, yang menganut latar belakang sosial budaya yang berbeda pula. Kata *berat*, yang mempunyai makna yang nuansanya beraneka ragam. Misalnya *tubuh orang itu berat*, atau *kepala saya berat*.

3. Kata-kata mengandung bias budaya.

Bahasa terikat oleh konteks budaya. Dengan kata lain, bahasa merupakan perluasan budaya. Benjamin Lee Whorf mengatakan bahwa: Tanpa bahasa kita tidak dapat berfikir, bahasa mempengaruhi persepsi, bahasa mempengaruhi pola pikir. Bahasa adalah produk budaya atau respon manusia terhadap lingkungan, maka apapun yang dikatakan orang atau kelompok biasanya tidak lepas dari lingkungan dimana ia berada.

4. Pencampuradukan fakta, penafsiran, dan penilaian.

Dalam berbahasa, sering mencampuradukkan fakta, uraian, penafsiran, dugaan dan penilaian. Hal ini timbul karena berkaitan dengan kekeliruan persepsi orang. (Mulyana, 2008:269-279).

2.4 Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang menggunakan pesan-pesan nonverbal atau semua isyarat yang bukan kata-kata. Menurut Larry A. Samovar dan Richard E. Porter (dalam Mulyana, 2008:343)

Komunikasi nonverbal mencakup semua rangsangan (kecuali rangsangan verbal) dalam suatu *setting* komunikasi, yang dihasilkan oleh individu dan penggunaan lingkungan oleh individu, yang mempunyai nilai pesan potensial bagi pengirim atau penerima. (Mulyana 2008:343)

Dari definisi atas mencakup perilaku yang disengaja juga tidak disengaja sebagai bagian dari peristiwa komunikasi secara keseluruhan, kita mengirim banyak pesan nonverbal tanpa menyadari bahwa pesan-pesan tersebut bermakna bagi orang lain. Bersama isyarat verbal dan isyarat kontekstual, pesan nonverbal membantu kita menafsirkan seluruh makna pengalaman komunikasi.

Meskipun secara teoritis komunikasi nonverbal dapat dipisahkan dari komunikasi verbal, dalam kenyataannya kedua jenis komunikasi itu jalin menjalin dalam komunikasi tatap muka sehari-hari, seperti dijelaskan Mark L. Knapp

Istilah nonverbal biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa komunikasi diluar kata-kata terucap dan tertulis. Pada saat yang sama kita harus menyadari bahwa banyak peristiwa dan perilaku nonverbal ini ditafsirkan

melalui simbol-simbol verbal. Dalam pengertian ini, peristiwa dan perilaku nonverbal itu tidak sungguh-sungguh bersifat nonverbal (Mulyana, 2008:347).

Tidak ada struktur yang pasti, tetap, dan diramalkan mengenai hubungan antara verbal dan komunikasi nonverbal. Keduanya dapat berlangsung spontan, serempak dan non sekuensial. Namun meskipun kita dapat menutup saluran linguistik kita untuk berkomunikasi dengan menolak berbicara atau menulis, kita tidak mungkin menolak berperilaku nonverbal. Dalam konteks ini Erving Goffman menyarankan bahwa, yang pertama merupakan komunikasi verbal untuk menyatakan informasi, yang kedua merupakan komunikasi nonverbal terlepas dari apakah hal itu disengaja atau tidak, seperti dijelaskan Goffman mengatakan:

Meskipun seorang individu dapat berhenti berbicara, ia tidak dapat berhenti berkomunikasi melalui idiom tubuh, ia harus mengatakan suatu hal yang benar atau salah. Ia tidak dapat tidak mengatakan sesuatu. Secara paradox, cara ia memberikan informasi tersedikit tentang dirinya sendiri meskipun hal ini masih bisa dihargai adalah menyesuaikan diri dan bertindak sebagaimana orang sejenis itu diharapkan bertindak (Mulyana 2008:348-349).

Dilihat dari fungsinya, perilaku nonverbal mempunyai beberapa fungsi. Paul Ekman menyebutkan 5 fungsi pesan nonverbal, seperti yang dapat dilukiskan dengan perilaku mata yakni sebagai :

- a. *Emblem*. Gerakan mata tertentu merupakan symbol yang memiliki kesetaraan dengan simbol verbal. Kedipan mata dapat mengatakan, "Saya tidak sungguh-sungguh."
- b. *Illustrator*. Pandangan kebawah dapat menunjukkan depresi atau kesedihan.
- c. *Legulator*. Kontak mata berarti saluran percakapan terbuka. Memalingkan muka menandakan ketidaksediaan berkomunikasi.
- d. *Penyesuai*. Kedipan mata yang cepat meingkat ketika orang berada dalam tekanan. Itu merupakan respons tidak disadarai yang merupakan upaya tubuh untuk mengurangi kecemasan.
- e. *Affect Display*. Pembesaran manik-mata (*pupil dilatation*) menunjukkan peningkatan emosi. Isyarat wajah lainnya menunjukkan perasaan takut,

terkejut atau senang. (Mulyana, 2008:349)

Jika terdapat pertentangan antara pesan verbal dan pesan nonverbal, kita biasanya lebih mempercayai pesan nonverbal, yang menunjukkan pesan sebenarnya karena pesan nonverbal lebih sulit dikendalikan daripada pesan verbal. Kita dapat mengendalikan sedikit perilaku nonverbal, namun kebanyakan perilaku nonverbal diluar kesadaran kita.

Menurut Ray L. Birdwhistell, 65 % dari komunikasi tatap muka adalah nonverbal, sementara menurut Albert Mehrabian, 93% dari semua makna sosial dalam komunikasi tatap muka diperoleh dari isyarat-isyarat nonverbal. Kita dapat mengklasifikasikan pesan-pesan nonverbal ini dengan berbagai cara. Secara garis besar Larry A. Samovar dan Richard E. Perter (dalam Mulyana 2008:352) membagi pesan-pesan nonverbal menjadi dua kategori besar yakni: *pertama*, perilaku yang terdiri dari penampilan dan pakaian, gerakan dan postur tubuh, ekspresi wajah, kontak mata, sentuhan, bau-bauaan dan parabahasa. *Kedua*, ruang, waktu dan diam. Sedangkan klasifikasi pesan nonverbal menurut John R. Wenbrug dan William W. Wilmot (dalam Mulyana 2008:353), yakni isyarat-isyarat nonverbal perilaku (*behavioral*) dan isyarat-isyarat nonverbal bersifat public seperti ukuran ruang dan factor-faktor situasional lainnya.

2.5 Interaksi Simbolik

Interaksi simbolik berakar dan berfokus pada hakekat manusia yang adalah makhluk rasional. Setiap individu pasti terlibat relasi dengan sesamanya. Tidaklah mengherankan apabila kemudian teori interaksi simbolik segera mengedepan apabila dibandingkan dengan teori lainnya. Alasannya ialah diri manusia muncul dalam dan melalui interaksi dengan yang diluar dirinya. Interaksi itu sendiri membutuhkan symbol-simbol tertentu. Symbol itu biasanya disepakati dalam skala kecil maupun skala besar. Simbol misalnya, bahasa, penampilan, tulisan dan simbol lainnya yang dipakai bersifat dinamis dan unik.

Menurut teoretisi interaksi simbolik, kehidupan pada dasarnya adalah interaksi manusia menggunakan simbol-simbol. Mereka tertarik pada cara manusia menggunakan simbol-simbol yang mempersentasikan apa yang mereka maksudkan untuk berkomunikasi dengan sesamanya, dan juga pengaruh yang ditimbulkan penafsiran atas simbol-simbol ini terhadap perilaku pihak-pihak yang terlibat dalam interaksi sosial (Deddy Mulyana, 2008:71).

Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia yakni komunikasi atau pertukaran symbol yang diberi makna. Pertama, konsep “diri”. Manusia bukan semata-mata organisme saja yang bergerak dibawah pengaruh rangsangan, entah dari luar ataupun dari dalam, melainkan organisme yang sadar akan dirinya (*an organism having a self*). Kedua, konsep perbuatan (*action*), artinya seseorang merancang perbuatannya. Perbuatan tidak bersifat semata-mata

reaksi biologis atas kebutuhannya, peraturan kelompoknya, seluruh situasinya, melainkan merupakan konstruksinya. Manusia pada dasarnya adalah konstruktor kelakuannya.

Ketiga, konsep objek, manusia hidup ditengah objek-objek. Kata “objek” dimengerti dalam arti luas dan meliputi semua yang menjadi sasaran perhatian aktif manusia. Keempat, konsep interaksi sosial. Tiap individu masing-masing memindahkan diri mereka secara mental ke dalam posisi orang lain. Oleh penyesuaian timbal balik, proses interaksi dalam keseluruhannya menjadi suatu proses yang melebihi jumlah total unsure-unsurnya berupa maksud, tujuan, dan sikap masing-masing individu. Kelima, konsep *joint action*, artinya aksi kolektif yang lahir dimana perbuatan-perbuatan masing-masing individu dicocokkan dan diserasikan satu sama lain. Masing-masing mencari arti maksud dalam perbuatan orang lain dan memakainya dalam menyusun kelakuannya. Dalam suatu masyarakat maju, aksi kelompok mengandung pola-pola stabil yang terjadi berulang kali yang memiliki arti yang umum dan baku bagi anggotanya. Karena adanya pengulangan pola-pola tersebut dengan kestabilan masing-masing maknanya, para intelektual cenderung untuk memperlakukan mereka sebagai struktur. (Alex Sobur, 2004 : 198)

Secara ringkas interaksi simbolik didasarkan pada premis-premis berikut:

1. Individu merespon suatu situasi simbolik. Mereka merespon lingkungan, termasuk objek fisik (benda) dan objek sosial (perilaku manusia) berdasarkan makna yang dikandung komponen-komponen lingkungan tersebut bagi mereka. Ketika mereka menghadapi suatu situasi, respon mereka tidak bersifat mekanis. Tidak pula ditentukan oleh faktor-faktor eksternal. Respon mereka bergantung pada bagaimana mereka mendefinisikan situasi yang dihadapi dalam interaksi sosial. Jadi

individu yang dipandang aktif untuk menentukan lingkungan mereka sendiri.

2. Makna adalah produk interaksi sosial, karena itu makna tidak melekat pada objek, melainkan dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa. Negosiasi itu dimungkinkan karena manusia mampu menamai segala sesuatu, bukan hanya objek fisik, tindakan atau peristiwa (bahkan tanpa kehadiran objek fisik, tindakan atau peristiwa itu), namun juga gagasan yang abstrak.
3. Makna yang diinterpretasikan individu dapat berubah dari waktu ke waktu, sejalan dengan perubahan situasi yang ditemukan dalam interaksi sosial. Perubahan interpretasi dimungkinkan karena individu dapat melakukan proses mental, yakni berkomunikasi dengan dirinya sendiri. Manusia membayangkan atau merencanakan apa yang akan mereka lakukan. (Mulyana, 2008: 71-72)

Keunikan dan dinamika simbol dalam proses interaksi sosial menuntut manusia harus lebih kritis, peka, aktif dan kreatif dalam menginterpretasikan simbol-simbol yang muncul dalam interaksi sosial, penafsiran yang tepat atas simbol tersebut turut menentukan arah perkembangan manusia dan lingkungan, sebaliknya, penafsiran yang keliru atas simbol dapat menjadi petaka bagi hidup manusia dan lingkungannya.

2.6 Teori Peran

Teori Peran (*Role Theory*) adalah teori yang merupakan perpaduan berbagai teori, orientasi, maupun disiplin ilmu. Teori peran berawal tidak hanya dari disiplin ilmu psikologi saja, tetapi juga digunakan dalam disiplin ilmu sosiologi dan antropologi. Istilah “peran” diambil dari dunia teater, dimana dalam teater seseorang yang disebut aktor harus bermain mendapat berperilaku secara tertentu.

Menurut Sarlito Wirawan Sarwono dalam bukunya *Teori-Teori Psikologi Sosial* mengatakan bahwa “Sebagaimana halnya dalam teater, posisi seseorang dalam masyarakat sama dengan posisi aktor dalam teater, yaitu bahwa perilaku yang diharapkan daripadanya tidak berdiri sendiri, melainkan selalu berada dalam kaitan dengan adanya orang lain yang berhubungan dengan orang atau aktor tersebut” (Sarwono, 2013:215). Aktor maupun target bisa berupa individu-individu ataupun kumpulan individu (kelompok). Dengan demikian, jelaslah bahwa teori peran sebetulnya dapat diterapkan untuk menganalisis setiap hubungan antara orang atau antarbanyak orang.

Sesuai dengan teori ini, harapan-harapan peran merupakan pemahaman bersama yang menuntun kita untuk berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Menurut teori ini, seseorang yang mempunyai peran tertentu misalnya sebagai pengacara, dokter, guru, orangtua, anak, wanita, pria, dan lain sebagainya, diharapkan agar seorang tersebut berperilaku sesuai dengan peran tersebut. Mengapa seseorang mengobati orang lain, karena dia adalah seorang dokter. Jadi karena statusnya adalah seorang dokter maka ia harus mengobati orang sakit yang datang kepadanya.

Teori peran sangat berkaitan erat dengan yang namanya sosialisasi. Sejumlah sosiolog menyebut sosialisasi sebagai teori mengenai peranan (*role theory*). Walau Park menjelaskan dampak masyarakat atas perilaku kita dalam hubungannya dengan peran, namun jauh sebelumnya Robert Linton (1936), seorang antropolog, telah mengembangkan teori peran. Teori peran menggambarkan interaksi sosial dalam terminologi aktor-aktor yang bermain sesuai dengan apa yang ditetapkan oleh

budaya. Sesuai dengan teori ini harapan-harapan peran merupakan pemahaman bersama yang menuntun kita untuk berperilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut teori ini masyarakat yang dibarengi dengan yang namanya pemahaman tentang peran-peran secara otomatis akan lebih paham dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, karena segala sesuatu yang diajarkan dengan peran adalah salah satu faktor utama dalam mencapai kepuasan tersendiri bagi individu untuk menjalankan sebuah fungsi. Hal ini dikaitkan dengan bagaimana seorang individu atau masyarakat memahami apa yang dilakukan oleh agen sosialisasi. Oleh karena itu diperlukan peran yang aktif dalam proses pensosialisasian atas individu atau masyarakat agar tercapai keinginan yang disepakati.

Menurut Goffman (dalam Sarwono, 2013:220) “memperkenalkan bahwa perwujudan peran ini dilihat dari istilah permukaan (*front*), yaitu untuk menunjukkan perilaku-perilaku tertentu yang diekspresikan secara khusus agar orang lain mengetahui dengan jelas peran si pelaku (aktor)”. Misalnya, seorang professor meletakkan rak penuh buku-buku ilmiah di ruang tamunya. Dengan begitu, tamu-tamunya akan mendapatkan kesan tentang apa dan bagaimana peran seorang professor itu. Inilah yang disebut permukaan. Di samping itu, tentu ada perilaku-perilaku lain yang tidak mau ditunjukkan ke permukaan, walaupun tetap saja dilakukan, karena dianggap tidak sesuai dengan peran yang hendak diwujudkan. Misalnya mungkin professor tersebut mempunyai buku-buku komik yang disukainya, tetapi disimpan di kamarnya.

2.7 Tinjauan Tentang Tunarungu

Istilah tunarungu berasal dari dua kata, yaitu kata *Tuna* dan kata *Rungu*. *Tuna* berarti kekurangan atau ketidakmampuan, sedangkan *Rungu* berarti mendengar. Untuk itu tunarungu berarti ketidak mampuan dalam mendengar, Karena memiliki hambatan dalam pendengaran individu tunarungu memiliki hambatan dalam berbicara sehingga mereka biasa disebut tunawicara². Pengertian tentang tunarungu dibagi menjadi dua bagian yaitu secara medis dan secara *pedagogis*.

Secara medis tunarungu berarti kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat-alat pendengaran. Sedangkan secara *pedagogis* tunarungu berarti kekurangan atau kehilangan pendengaran yang mengakibatkan hambatan dalam perkembangan bahasa sehingga memerlukan bimbingan dan pendidikan khusus. (Kuswarno, 2008:103)

Secara fisik, anak tunarungu tidak berbeda dengan anak dengar pada umumnya, sebab orang akan mengetahui bahwa anak menyandang ketunarunguan pada saat berbicara, mereka berbicara tanpa suara atau dengan suara yang kurang atau tidak jelas artikulasinya, atau bahkan tidak berbicara sama sekali, mereka hanya berisyarat. Hal ini karena mereka kurang mendengar atau bahkan tidak mendengar sama sekali serta mempergunakan panca indera telinga dan mulut. Oleh sebab itu, mereka tidak terlalu paham dengan apa yang dibicarakan atau dimaksudkan orang lain.

² http://id.wikipedia.org/wiki/Anak_berkebutuhan_khusus#Tunarungu (Diakses tanggal 26 Maret 2014, pukul 08.07 WIB)

Anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan pendengaran dan percakapan dengan derajat pendengaran yang bervariasi antara 27dB –40 dB dikatakan sangat ringan 41 dB – 55 dB dikatakan Ringan, 56 dB – 70 dB dikatakan Sedang, 71 dB – 90 dB dikatakan Berat, dan 91 ke atas dikatakan Tuli.³ Hal tersebut menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai berat, digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar. Orang tuli adalah yang kehilangan kemampuan mendengar sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui pendengaran, baik memakai ataupun tidak memakai alat bantu dengar dimana batas pendengaran yang dimilikinya cukup memungkinkan keberhasilan proses informasi bahasa melalui pendengaran. Pada umumnya dalam segi bahasa anak tunarungu mempunyai ciri sebagai berikut:

1. Miskin dalam kosa kata
2. Sulit mengartikan ungkapan-ungkapan bahasa yang mengandung arti kiasan
3. Sulit mengartikan kata-kata abstrak
4. Kurang menguasai irama dan gaya bahasa (Kuswarno, 2008:110)

Sulit dipahaminya bicara anak tunarungu merupakan hasil dari berbagai factor yang saling berkaitan. Faktor tersebut adalah masalah dalam menghasilkan suara, kualitas suara yang buruk, ketidakmampuan dalam membedakan nada, dan masalah yang berkaitan dengan struktur dan makna dalam bahasa. Hal ini terjadi, karena anak tunarungu tidak terbiasa menggunakan bahasa layaknya orang normal. Perkembangan inteegensi sangat dipengaruhi oleh perkembangan bahasa. Jadi sebenarnya, tingkat

³ <http://tunarungu.com/> (Diakses tanggal 26 Maret 2014, pukul 08.10 WIB)

intelengensi anak tunarungu tidak disebabkan oleh kemampuan inteekttual yang rendah, tetapi karena intelektualnya tidak dapat memdapat kesempatan untuk berkembang, yaitu melalui bahasa.

Cara berkomunikasi dengan individu menggunakan bahasa isyarat untuk abjad jari telah dipatenkan secara internasional sedangkan untuk isyarat bahasa berbeda-beda disetiap Negara. Bahasa isyarat adalah bahasa yang mengutamakan komunikasi manual, bahasa tubuh, dan gerak bibir, bukannya suara, untuk berkomunikasi. Kaum tunarungu adalah kelompok utama yang menggunakan bahasa ini, biasanya dengan mengkombinasikan bentuk tangan, orientasi dan gerak tangan, lengan dan tubuh, serta ekspresi wajah untuk mengungkapkan pikiran mereka.

Untuk Indonesia, sistem yang sekarang umum digunakan ada dua sistem adalah BISINDO (Berkenalan Dengan Sistem Isyarat Indonesia) yang dikembangkan oleh Tunarungu sendiri melalui GERKATIN (Gerakan Kesejahteraan Tuna runggu Indonesia) dan *Sistem Isyarat Bahasa Indonesia* (SIBI) hasil rekayasa orang normal bukan hasil dari Tunarungu sendiri yang sama dengan bahasa isyarat America (ASL - *American Sign Language*). Bagi anak tunarungu, metode ini lebih menghindarkan mereka dari rasa frustrasi, karena mampu untuk mengungkapkan keinginan dan isi hatinya.