

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Komunikasi

1. Pengertian Komunikasi

Pengertian komunikasi harus dilihat dari dua sudut pandang yaitu secara umum dan secara paradigmatis. Pengertian umum juga harus dilihat dari segi komunikasi etimologis dan terminologis. Komunikasi secara etimologi yaitu komunikasi yang berasal dari bahasa latin *communication* dari kata *communis* yang berarti sama. Kata yang di maksud sama adalah sama maknanya. Pengertian secara terminologis yaitu komunikasi adalah proses menyampaikan suatu pernyataan seseorang kepada orang lain. Pengertian ini memberikan pemahaman kepada kita bahwa komunikasi melibatkan beberapa orang atau manusia. Sehingga komunikasi sendiri disebut dengan *Human Communication* (komunikasi manusia). Adapun pengertian komunikasi secara paradigmatis, banyak definisi yang dikemukakan oleh para ahli, disimpulkan komunikasi adalah penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberikan mengubah sikap, pendapat, dan perilaku baik secara langsung dan tidak langsung.¹

Bernard Berelson dan Gary A. Steiner menyatakan bahwa komunikasi adalah transfer informasi, ide, emosi, keterampilan, dll, melalui penggunaan simbol atau gerak tubuh. Tindakan yang berlangsung atau proses penyampaian informasi disebut komunikasi. Dalam Al-Quran komunikasi interpersonal merupakan salah satu fitrah manusia. Komunikasi interpersonal dilakukan dengan memahami realitas dalam rangka mengambil keputusan, memecahkan permasalahan, dan menghasilkan yang baru. Seperti yang di jelaskan di alquran QS. Al-Hujurat Ayat 3.²

¹ Fachrul Zikri Nurhadi , Hlm.91 .(Dikutip dari Oning Uchjana Effendy, ” *Dinamika Komunikasi* ”, 2004, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung)

² “QS Al-Hujurat ayat-13, diakses pada tanggal 7 desember 2022 <https://www.merdeka.com/quran/al-hujurat/ayat-13>

إِنَّ الَّذِينَ يَغُضُّونَ أَصْوَاتَهُمْ عِنْدَ رَسُولِ اللَّهِ أُولَٰئِكَ الَّذِينَ امْتَحَنَ
 اللَّهُ قُلُوبَهُمْ لِلتَّقْوَىٰ لَهُمْ مَغْفِرَةٌ وَأَجْرٌ عَظِيمٌ ﴿٥٦﴾

Artinya ; Sesungguhnya orang yang merendahkan suaranya di sisi Rasulullah mereka Itulah orang-orang yang telah diuji hati mereka oleh Allah untuk bertakwa. bagi mereka ampunan dan pahala yang besar.

Proses komunikasi membutuhkan tanda atau tanda yang mengandung makna sebagai gambaran realitas atau simbol yang menggambarkan realitas. Tanda-tanda niat seperti kata-kata, tindakan, sikap atau penggunaan isyarat tergantung pada persetujuan kedua belah pihak. Tanda dapat disampaikan secara lisan atau tertulis.³

Menurut Giffin dan Patton, komunikasi adalah proses yang meliputi pengiriman dan penerimaan pesan. Komunikasi mulai mengalami perkembangan yang awalnya terfokus pada pertukaran informasi, berkembang dengan lebih menitik beratkan pada komunikasi sebagai proses simbolik ciptaan manusia yang memberi makna pada objek. John Steward menekankan komunikasi yang digunakan manusia untuk membangun kehidupan nyata. Komunikasi adalah cara manusia membangun kehidupan nyata. Dunia manusia tidak terbuat dari objek, tetapi tanggapan manusia terhadap objek atau maknanya.⁴

Menggunakan adanya definisi diatas dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah suatu tindakan atau proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan mengenai suatu hal atau objek yang dikomunikasikan. Dimana aktivitasnya berlangsung secara berkesinambungan atau secara terus menerus karena adanya hasrat buat memperoleh balasan.

Komunikasi juga dibentuk menjadi 3 yaitu, komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal dan komunikasi massa.

³ Muniruddin, 'Komunikasi Pengemabangan Masyarakat Islam Analisis Teori Dialektika Relasional', *Jurnal Pemeberdayaan Masyarakat*, 7.1 (2019), 13 <<https://doi.org/10.37064/jpm.v7i1.5608>>.

⁴ Budyatna., *Teori-Teori Mengenai Komunikasi Antarpribadi*.

1. Komunikasi intrapersonal merupakan komunikasi yang berlangsung pada diri seseorang, orang yang bersangkutan sebagai komunikator atau sebagai komunikan, juga bisa disebut berbicara dengan diri sendiri. komunikasi ini terjadi karena sebuah objek yang diamatinya dan memikirkannya kembali, sehingga terjadi komunikasi pada diri sendiri.⁵
2. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang dilakukan antara 2 orang atau lebih. Komunikasi interpersonal ini mempunyai beberapa karakter, yaitu dari diri sendiri, bersifat transaksional karena berlangsung serempak, komunikasi yang hanya mencakup isi pesan yang dipertukarkan, meliputi hubungan antar pribadi, dalam adanya kedekatan pada komunikasi, yang terakhir tidak dapat di ubah maupun di ulang.⁶ Komunikasi interpersonal menurut Kathleen S. Verderber komunikasi ini merupakan proses yang melalui mana yang menciptakan mana yang menghubungkan, dan melakukan hubungan timbal balik dalam menciptakan makna⁷.
3. Komunikasi massa merupakan penyampaian pesan melalui saluran media massa, seperti radio, surat kabar, televis, dan film⁸. Oleh karena itu pesan yang disampaikan bersifat massal, karakteristik komunikasi massa bersifat umum, dengan itu pesan yang disampaikan bersifat heterogen karena ditujukan untuk untuk seluruh masyarakat.

b. Unsur-unsur Komunikasi

Komunikasi mempunyai beberapa unsur sebagai berikut:

1. Sumber merupakan dasar yang digunakan untuk menyampaikan unsur yang digunakan dalam

⁵ Hafied Cangara, Pengantar Ilmu Komunikasi, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h.30.

⁶ S. Djuarsa Sendjaja, Teori Komunikasi, (Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan RI, 1994), h. 41.

⁷ Muhammad Budyatna, Leila Muno Ganiem, teori komunasi antar pribadi (Jakarta : Kencana, 2011), hlm 14.

⁸ Wiryanto, Teori komunikasi Massa, (Jakarta: Grasindo, 2001), h.1-3

rangka memperkuat pesan. Sumber juga dapat berupa orang, dokumen, buku dan lembaga.

2. Komunikator, setiap komunikasi orang atau kelompok dapat menyampaikan pesan komunikasi itu sebagai proses, komunikator dapat menjadi komunikan dan sebaliknya.
3. Pesan merupakan menyampaikan pesan yang disampaikan oleh komunikator, pesan ini yang dapat menjadikan pengaruh dalam usaha dalam mengubah sikap dan tingkah laku komunikan, inti pesan dari komunikasi selalu mengarah ke tujuan akhir komunikasi. Bentuk pesan :informatif, persuasif, koersif.
4. Saluran merupakan penyampaian pesan yang biasanya disebut media.⁹

2. Komunikasi Interpersonal

a. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Komunikasi ini merupakan turunan dari kata awalan *inter*, yang berarti “antara” dan kata *person* yang berarti “orang”. Komunikasi interpersonal secara umum dibagi menjadi 2 orang. Seluruh proses komunikasi terjadi antara antara beberapa orang, namun banyak interaksi yang tidak terlibat. Berdasarkan komponen komunikasi interpersonal dengan mengamati komponen utamanya. Adapun beberapa menyampaikan hal ini pesan satu orang dan penerima pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang. Definisi berdasarkan hubungan.¹⁰ Kita mendefinisikan komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang langsung antara dua orang yang mempunyai hubungan yang jelas. Jadi, komunikasi ini interpersonal meliputi komunikasi antara anak dan ibu, pelanggan dan penjual, dan sebagainya. Dengan definisi ini hampir tidak mungkin ada komunikasi yang bukan komunikasi interpersonal. Definisi komunikasi ini diperluas sehingga mencakup sekelompok kecil orang.¹¹

⁹ Wiryanto, *Teori komunikasi Massa*, (Jakarta: Grasindo, 2001), h.1-3

¹⁰ Julia T word, *Komunikasi interpersonal: Interaksi Keseharian*, Terj. R Dwi Setiawan (Jakarta: Salemba Numanika, 2013), Hal. 22

¹¹ Joseph A. Devito, *Komunikasi Antarmanusia*, Terj. Agus Maulana (Jakarta: Professional Books, 1997), Hal. 231.

Komunikasi interpersonal menurut Joseph A Devito sebagai pengirim pesan antara dua orang atau lebih di antara sekelompok kecil orang-orang dengan beberapa efek dan umpan balik langsung. Umpan balik pada komunikasi interpersonal dapat langsung diketahui karena komunikasi dilakukan secara tatap muka, dan tanggapan komunikan langsung diketahui oleh komunikator balik secara verbal maupun non verbal. Contoh dari komunikasi interpersonal ini diantaranya meliputi komunikasi antara dua sahabat dekat, suami dengan istri, serta guru dengan siswa.¹²

Sedangkan John Steward dan Gray Angelo mendefinisikan komunikasi interpersonal berpusat pada kualitas komunikasi yang terjalin dari masing-masing personal partisipan berhubungan satu sama lain sebagai pribadi yang memiliki keunikan, mampu memilih, berperan, bermanfaat dan merefleksikan dirinya sendiri dari pada sebagai objek atau benda.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa berlangsungnya proses komunikasi interpersonal apabila ada pesan yang akan disampaikan dan terdapat juga umpan balik dari penerima pesan (komunikator dan komunikan). Komunikasi interpersonal juga dapat diartikan suatu proses pertukaran makna antara orang-orang yang saling berkomunikasi. Komunikasi interpersonal dinilai efektif karena bersifat personal dan memungkinkan terjadinya interaksi yang maksimal dan memungkinkan terjadi interaksi yang maksimal dalam hal kata-kata, bahasa tubuh, dan ekspresi.

Supaya komunikasi interpersonal yang dilakukan menghasilkan hubungan yang efektif maka diperlukan sikap terbuka, sikap percaya, sikap mendukung, dan terbuka mendorong timbulnya sikap yang memahami, dan mengembangkan kualitas. Hubungan interpersonal dapat ditumbuhkan dan ditingkatkan dengan memperbaiki hubungan antara pihak komunikan dan komunikator. Karena dapat menggunakan kelima panca indra untuk mempertinggi daya bujuk pesan yang akan

¹² Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, (Bandung PT Remaja Rosdakarya,2002), hal 73

dikomunikasikan, komunikasi interpersonal sangat potensial untuk mempengaruhi dan membujuk orang.

Menurut Effendi komunikasi interpersonal ialah proses penyampaian gosip atau pesan sang seseorang kepada orang lain buat memberitahu, membarui sikap, memperoleh pendapat, atau berperilaku baik yang dilakukan secara eksklusif guna menyelesaikan tugas. Dengan adanya komunikasi interpersonal selain dapat bertukar gosip jua buat saling mendukung pada hal merampungkan tugas bersama supaya tugas bisa selesai dengan baik dan pada jangka saat yang singkat.¹³

Komunikasi interpersonal paling sedikit dilakukan sang 2 orang yang saling terlibat menggunakan mengfokuskan di pengiriman pesan sekaligus pula mendapatkan dan memahami pesan. Pesan yang di sampaikan atau diterima mampu dalam bentuk pesan lisan (istilah-kata) ataupun nonverbal (motilitas tubuh, simbol). Selain itu, komunikasi interpersonal mempunyai arus komunikasi dua arah adalah menempatkan sumber pesan dan penerima pesan dalam posisi lurus atau sejajar, sehingga mengakibatkan penyebaran pesan dua arah. Komunikator serta komunikan dapat bertukar peran menggunakan cepat karena komunikasi yang mereka lakukan secara pribadi (bertatap muka). Respon yg dihasilkan asal pesan yg disampaikan juga tinggi baik secara verbal juga nonverbal.¹⁴

Adanya pengertian berasal beberapa ahli dapat ditarik garis bahwa komunikasi interpersonal ialah proses penyampian komunikasi yang dilakukan oleh 2 orang atau lebih secara tatap muka buat memperoleh tanggapan yang cepat serta buat menyelesaikan tugas menggunakan cepat.

b. Jenis-jenis komunikasi interpersonal

Secara teori komunikasi interpersonal diklasifikasikan menjadi dua menurut sifatnya, yaitu diantaranya:

¹³ Syifa Aulia Gumay and Seno. Agus Hermani Daryanto, 'Pengaruh Komunikasi Interpersonal Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan PT . Euro Management Indonesia Pendahuluan', *Jurnal Administrasi Bisnis*, 7.September (2018), 68–77.

¹⁴ Ngalimun., *Komunikasi Interpersonal*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), hal. 3-4.

1. *Dyadic Communication* (Komunikasi diadik)

Komunikasi diadik merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang secara tatap muka, komunikasi ini dapat dilakukan dalam tiga bentuk, yaitu dalam bentuk percakapan, dialog, dan wawancara.¹⁵

Percakapan dalam komunikasi tidak berlangsung dalam suasana yang bersahabat yang informal. Sedangkan secara dialog berlangsung dalam situasi yang lebih intim, lebih dalam dan lebih personal. Serta dalam bentuk wawancara sifat lebih serius, yaitu adanya pihak yang dominan pada posisi bertanya dan yang lainnya pada posisi menjawab.

2. *Small Group Communication* (komunikasi dalam kelompok kecil)

Komunikasi dalam kelompok kecil yaitu proses komunikasi secara tatap muka yang berlangsung antara tiga orang atau lebih, dan di dalamnya terdapat anggota yang saling berinteraksi satu sama lain. *Small group communication* merupakan salah satu jenis komunikasi interpersonal karena beberapa alasan diantaranya:

- a) Anggotanya terlibat dalam suatu proses komunikasi yang berlangsung secara tatap muka (*face to face*).
- b) Tidak ada pembicaraan tunggal yang mendominasi situasi.
- c) Sumber dan penerima tidak dapat diidentifikasi. Jenis komunikasi seperti ini semua anggota bisa berperan sebagai komunikan dan komunikator. Misalnya anggota A bisa mempengaruhi anggota B, dan anggota C bisa terpengaruh dari anggota B.

c. **Komponen komunikasi interpersonal**

Komponen interpersonal dapat terjadi jika terdapat beberapa komponen, yaitu¹⁶:

¹⁵ Suranto A .W, *Komunikasi Interpersonal*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), hal 9

¹⁶ Suranto A .W, *Komunikasi Interpersonal*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), hal 9

1. Sumber/komunikator, Manusia ketika melakukan komunikasi, komunikator sebagai pihak yang menciptakan, memberikan informasi, menyampaikan pesan. Adapun untuk menjadi komunikator memiliki beberapa syarat yaitu¹⁷: memiliki kemampuan komunikasi dengan kualitas tinggi, terampil berkomunikasi, berpengetahuan luas, mampu memberikan perubahan tindakan atau menambah pengetahuan bagi diri sendiri maupun orang lain.
2. *Encoding* artinya sebuah simbol ekspresi juga non verbal di komunikasi buat membangun pesen, yang kemudian dirangkai sinkron menggunakan standar rapikan bahasa sehingga membentuk sebuah bahasa standar dan bisa dipahami dan diadaptasi dengan karakteristik asal komunikan.
3. Saluran merupakan perantara menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Dalam komunikasi interpersonal, penggunaan saluran atau media dilakukan saat kondisi tidak memungkinkan.
4. Penerima/komunikan merupakan orang yang menerima, memahami pesan dari komunikator. Dalam komunikasi interpersonal, penerima bersifat aktif, selain menerima pesan, penerima juga memberikan umpan balik atau *feedback*.
5. *Decoding* merupakan proses atau kegiatan internal dalam diri penerima. Proses bertahap mulai dari sensasi lalu proses persepsi, yaitu proses memberikan makna.
6. Respon merupakan tanggapan pesan oleh komunikan yang diperoleh dari komunikator.
7. Gangguan (*noise*) merupakan gangguan dari aktivitas penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan.
8. Konteks komunikasi dalam komunikasi sering terjadi dalam konteks tertentu yang paling tidak meliputi tiga dimensi yaitu ruang. Waktu dan nilai,

¹⁷ H.A.W. Widjaja, *Komunikasi: Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), hlm.12.

agar komunikasi interpersonal berjalan secara efektif.¹⁸

9. Pesan merupakan hasil dari kumpulan simbol verbal maupun nonverbal atau bahkan gabungan dari kedua jenis simbol tersebut. Pesan merupakan isi dari hal yang disampaikan oleh pemilik pesan kepada penerima pesan.

Berdasarkan uraian diatas, komunikasi memerlukan komponen-komponen tersebut agar apa yang dimaksudkan dan apa tujuan dari komunikasi mampu terlaksana dengan baik. Antara satu komponen atau komponen yang lain saling terkait, jika salah satu komponen dihilangkan maka tidak ada komunikasi.

d. Fungsi komunikasi interpersonal

Menurut Alo Liliweri fungsi utama komunikasi interpersonal terdiri dari dua fungsi yaitu:

1. Fungsi Sosial

Komunikasi interpersonal atau pribadi memiliki fungsi sosial karena proses komunikasi beroperasi dalam konteks dimana antar individu saling berinteraksi satu sama lain, dengan demikian maka fungsi sosial komunikasi antarpribadi mengandung beberapa aspek di antaranya:

- a) Manusia berkomunikasi untuk menerima kebutuhan biologis dan psikologis. Para psikologis melihat setiap manusia secara alamiah merupakan makhluk sosial. Melalui komunikasi interpersonal, manusia berusaha mencari dan melengkapi kebutuhan hidupnya.
 - b) Manusia memenuhi kewajiban sosial yaitu dengan komunikasi.
 - c) Manusia mengembangkan hubungan timbal balik dengan berkomunikasi.
 - d) Manusia meningkatkan kualitas mutu diri sendiri dengan komunikasi. Melalui komunikasi interpersonal setiap orang mempunyai penilaian dari orang lain.
2. Fungsi pengembangan keputusan

¹⁸ Suranto A.W, *Komunikasi Interpersonal*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), hlm. 9.

Banyaknya manusia berkomunikasi untuk mengambil keputusan karena mendengarkan pendapat, saran, pengalaman, pengetahuan dari orang lain. Ada dua aspek fungsi pengambil keputusan jika dikaitkan dengan komunikasi yaitu:

- a) Manusia berkomunikasi untuk membagi informasi. Informasi merupakan kunci dalam pengambilan keputusan yang efektif, banyak kegiatan komunikasi antarpribadi yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi.
- b) Manusia berkomunikasi untuk mempengaruhi orang lain. Karena dengan adanya informasi akan sangat menentukan sukses atau tidaknya pengambilan keputusan, maka komunikasi awalnya bertujuan untuk mendapatkan kerjasama dan persetujuan dengan orang lain.¹⁹

e. Tujuan Komunikasi Interpersonal

Seseorang melakukan komunikasi dengan orang lain pasti mempunyai tujuan dan maksud eksklusif. Baik yang dilakukan secara langsung ataupun melalui media. Orang yang melakukan komunikasi interpersonal (komunikasi secara tatap muka) juga mempunyai tujuan tertentu dimana pesan yg ingin disampaikan tidak dapat diutarakan melalui wahana ataupun media. Tujuan komunikasi interpersonal tadi, diantaranya:

1. Orang lain memahami saya, artinya seseorang yang memiliki tujuan tertentu atau memiliki peran tertentu dalam suatu komunitas menginginkan agar orang lain bisa memahami atau mengerti perasaan yang mereka sampaikan. Hal ini seperti memaksa orang lain agar memahami diri kita. Namun, memaksa yang dimaksudkan bukan dengan cara kekerasan melainkan dengan cara komunikasi yang disukai orang lain. Jika kita ingin orang lain memahami kita, maka kita harus menciptakan cara

¹⁹ H.A.W Widjaja, *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), h.112

- komunikasi yang disukai orang lain agar bisa melanjutkan komunikasi interpersonal dengan kita.
2. Saya memahami orang lain, merupakan komunikasi interpersonal bertujuan supaya membantu orang lain pada menemukan diri mereka.
 3. Orang lain mendapatkan saya, artinya dengan komunikasi interpersonal yang saling bertukar berita mengenai diri masing-masing maka dibutuhkan orang lain mampu menerima orang lainnya.
 4. Kita beserta bisa melakukan sesuatu, artinya komunikasi interpersonal yang terjalin bertujuan buat mampu melakukan suatu pekerjaan atau penyelesaian duduk perkara yang tidak dapat diselesaikan seseorang diri serta memerlukan bantuan orang lain agar perseteruan cepat terselesaikan. Hal ini juga berkaitan dengan kesamaan konflik yang mereka hadapi.²⁰

f. Bentuk Komunikasi Interpersonal

Sebagai makhluk sosial interaksi yang dilakukan manusia dengan lainnya dapat dilakukan dengan komunikasi. Adapun bentuk-bentuk komunikasi interpersonal yaitu²¹:

1. Komunikasi Verbal
Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan simbol atau kata-kata yang dinyatakan secara lisan atau tulisan. Komunikasi lisan merupakan proses dimana seorang komunikan berinteraksi secara lisan dengan komunikator untuk mempengaruhi tingkah laku penerima. Sedangkan komunikasi dalam bentuk tulisan yaitu pesan-pesan yang disampaikan dalam bentuk simbol yang dituliskan pada kertas atau media lainnya yang bisa dibaca dan bisa tersampaikan kepada orang yang dimaksud.
2. Komunikasi NonVerbal

²⁰ Liliweri., *Komunikasi Antar-Personal*, Hlm. 88-91.

²¹ Alo Liliweri, *Komunikasi Antarpribadi*, (Jakarta: Citra Aditya bakti, 1997), hal 27-29.

Komunikasi nonverbal adalah bentuk pesan yang dikomunikasikan menggunakan gerak tubuh, sikap kontak mata, ekspresi muka dan sentuhan. Lebih mudahnya komunikasi ini adalah komunikasi dengan menggunakan bahasa tubuh atau bahasa isyarat.

g. Perspektif Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal disebut dengan komunikasi antar pribadi dibagi menjadi dua perspektif yaitu efektif dan tidak efektif.

1. Perspektif Humanistic

Perspektif humanistik merupakan perspektif yang menekankan pada keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan interaksi yang jujur dan memuaskan. Berikut pengertiannya:

a) Terbuka

Dalam komunikasi interpersonal yang efektif, individu harus terbuka ketika berinteraksi dengan yang diajak bicara, hal ini karena untuk membuka diri dan memberikan informasi, dan tersedia untuk mengakui perasaan yang dimiliki, serta mempertanggung jawabnya. Kualitas keterbatasan mengacu pada sedikit tiga aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama, komunikator yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berinteraksi. Hal ini tidaklah berarti bahwa orang harus dengan segera membukakan semua riwayat hidupnya. Mungkin ini sangat menarik, tapi biasanya tidak membantu komunikasi. Namun sebaliknya, harus ada kesediaan untuk membuka diri mengungkapkan informasi apa yang biasanya tidak diperlihatkan, asalkan pengungkapan diri ini patut.

Aspek keterbukaan yang dua mengacu kepada kesediaan komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulasi yang datang. Orang yang diam, tidak kritis, dan tidak tanggap pada umumnya merupakan persita percakapan yang menarik. Setiap orang ingin orang lain bereaksi secara terbuka terhadap

apa yang diucapkan. Tidak ada yang lebih buruk dari pada ketidak acuan dan perbedaan pendapat akan jatuh lebih menyenangkan. Seseorang memperlihatkan keterbukaan dengan cara reaksi secara spontan terhadap orang lain. Aspek ketiga menyangkut “kepemilikan” perasaan dan pikiran Bochner dan Kelly. Terbuka dalam pengertian ini adalah mengakui bahwa perasaan dan pikiran yang seseorang lontarkan adalah memiliki orang bertanggung jawab atasnya.

Seringnya interaksi jua dapat mensugesti perkembangan komunikasi interpersonal yg terjalin antara pengajar serta peserta didik. menggunakan bertatap muka dan menceritakan yg dialami peserta didik, pengajar tahu ciri masing-masing peserta didik. dengan begitu guru jua dapat mengendalikan para peserta didik.

b) Empati

Empati adalah kemampuan seseorang untuk memposisikan dirinya terhadap peran orang lain, yaitu seseorang secara emosional maupun intelektual mampu memahami apa yang dirasakan orang lain.

c) Sikap Mendukung

perilaku mendukung ialah perilaku suportif orang satu dengan lainnya, saling memberikan dukungan menggunakan pesan yang disampaikan. sikap suportif artinya sikap dengan mengurangi defensive pada komunikasi yg bisa terjadi karena faktor-faktor ketakutan, kecemasan, serta lain sebagainya yg mengakibatkan komunikasi interpersonal akan gagal, sebab orang yang seperti ini akan lebih banyak melindungi diri sendiri problem yg ditanggapi pada komunikasi dibandingkan memahami orang lain.

d) Sikap positif

Sikap positif merupakan kecenderungan seseorang untuk bertindak berdasarkan penilaian yang baik tanpa memiliki rasa bersalah yang berlebihan dan mengakui diri sendiri menjadi orang yang penting dan bernilai untuk orang lain.

e) Kesamaan

Pada setiap situasi, barangkali terjadi ketidaksetaraan, seseorang mungkin lebih pandai, lebih kaya, lebih ganteng atau rupawan, atau lebih atletis, berasal pada yang lain. tidak pernah ada dua orang yang benar-benar setara dalam segala hal. Terlepas dari ketidaksetaraan ini, komunikasi interpersonal akan lebih efektif jika suasananya setara. ialah, harus terdapat pengakuan secara diam-diam bahwa kedua sama-sama bernilai dan berharga, dan bahwa masing-masing pihak memiliki suatu yang penting untuk disumbangkan. Pada suatu hubungan interpersonal yang ditandai oleh kesetaraan, ketidaksetaraan serta pertarungan lebih dicermati menjadi upaya untuk memahami perbedaan yang pasti ada asal pada menjadi kesempatan untuk menjatuhkan pihak lain. Kesetaraan tak mengharuskan kita mendapatkan serta menyetujui begitu saja semua sikap verbal dan nonverbal pihak lain. Kesetaraan berarti kita mendapatkan pihak lain, atau menurut istilah Carl Rogers, kesetaraan meminta seorang untuk menyampaikan penghargaan positif tidak bersyarat pada orang lain.

3. *Games Online*

a. *Pengertian Games Online*

Games online secara etimologi *games online* yang berasal dari dua kata, yaitu *games* dan *online*. *Games* merupakan permainan, dan *online* adalah terhubung dengan internet. Dapat disimpulkan *games online* merupakan *games* yang terhubung dengan koneksi internet, sehingga permainannya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan

permainan yang sama. Pandangan islam mengenai hukum bermain *games online* itu boleh, hal ini di sampaikan melalui kaidah fikih:

الأصل في الأشياء إلا بآ حة حتى يذ ل الدليل على التحريم

Artinya: hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya). (imam as-Suyuthi, dalam al-Asyaba'wan Nadhor:43).²²

Menurut Aji, *games online* merupakan suatu bentuk permainan yang berhubungan dengan jaringan. *Games online* sendiri tidak terbatas dalam perangkat yang digunakan, *games online* bisa dimainkan lewat komputer, laptop, tablet dan hp. Untuk memainkan *games online* ini membutuhkan jaringan internet, agar dapat dimainkan.²³

Games online sendiri pada awalnya dibuat untuk menunjang akses pendidikan sejak tahun 1969, yaitu untuk memudahkan siswa belajar secara online, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan sesuai waktu yang diperlukan. Namun di Indonesia sendiri kehadiran games online dimulai sejak tahun 2001, yaitu Nexia Online, sebuah permainan RPG keluaran BolehGame dengan grafik sederhana berbasis 2D.

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain. Dimana alat yang dipakai pemain harus terhubung dengan satu jaringan, umumnya juga jaringan yang digunakan adalah internet. Pengertian games online sendiri merupakan permainan yang dimainkan dalam suatu jaringan (balik LAN atau internet)²⁴. Bisa disimpulkan *games online* adalah salah satu permainan yang menggunakan internet.

²² “Dalil Imam as-Suyuthi, dalam al-Asyba'wan Nadhor: 43). Diakses pada tanggal 07 Desember 2022 [https://hidayatuna.com/pandangan-islam-tentang-game-online/#:~:text=\(Imam%20as%20Suyuthi%2C%20dalam,untuk%20beribadah%20kepada%20Allah%20SWT.](https://hidayatuna.com/pandangan-islam-tentang-game-online/#:~:text=(Imam%20as%20Suyuthi%2C%20dalam,untuk%20beribadah%20kepada%20Allah%20SWT.)

²³ Pitaloka A. A, *Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar*, Kabupaten Sragen Tahun, 2013, (SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant, 2013).

²⁴ Fandi M, Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. (E-Jurnal Komunikasi, 2013). h. 177-187.

1. Jenis-jenis *Games Online*²⁵

a) *Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)*

Games jenis ini memberikan sensasi dimana seorang pemain (player) terlibat langsung dalam permainan tersebut, pada permainan ini tiap-tiap karkternya memiliki kemampuan yang berbeda-beda pada tingkat akurasi, reflek dan lain sebagainya, contohnya pada game peperangan, visualisasinya terlihat dimana tangan player memegang senjata.

Gambar 2. 1

Warface Go: FPS Shooting Games



b) *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)*

Permainan ini lebih menekankan pada strategi pemain, ciri khas dai *games* ini adalah player harus bisa menemukan strategi dalam waktu dan keadaan apapun. Tema dari permainan ini juga lebih luas, bisa berupa sejarah, fantasi, bahkan fiksi ilmiah.

²⁵<https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>

Gambar 2. 2
Massively Multiplayer Online Real Time Strategi



c) *Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)*

Permainan jenis ini merupakan permainan dimana player memerankan tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi membangun sebuah cerita, cerita yang dibangun biasanya lebih mengarah kepada cerita sosial.

Gambar 2. 3
Massively Multiplayer Online Role-Playing Game



d) *Cross-Platform Online Play*

Permainan ini merupakan permainan yang dapat diakses melalui perangkat yang berbeda.

**Gambar 2. 4
Heartstone**



- e) *Massively Multiplayer Online Browser Game*
Games ini merupakan games tunggal yang dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL), dan dapat dimainkan pada Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer.

**Gambar 2. 5
Browser MMO**



- f) *Simulation Games*
Yaitu games yang menyuguhkan permainan layaknya di dunia nyata, jadi pemain harus bisa bertanggungjawab atas karakter yang dimainkannya. Permainan ini juga sering disebut dengan *second life* atau kehidupan kedua di dunia virtual.

Gambar 2. 6
Simulation PC Games



- g) *Massively multiplayer online games (MMOG)*
Games jenis ini dapat dimainkan oleh lebih dari 100 pemain, dimana para pemainnya dapat berinteraksi secara langsung.

Gambar 2. 7
MMOG BOOMZ



2. Berdasarkan cara bayar
 - a. *Pay to Play*
permainan jenis ini diasanya mengharuskan pemain untuk membayar sejumlah uang untuk dapat mulai memainkannya, biasanya pada penginstalan pertama pemain dapat menggunakannya secara gratis, namun pada saat ingin menaikkan level, maka pemain harus membayar atau membelinya terlebih dahulu.
 - b. *Free to Play*
Games ini dapat dimainkan secara gratis tanpa harus membayar.
3. Contoh *Games Online* Populer

Menurut Henry *games* mempunyai format sesuai *games* yang murni atau bisa juga campuran dari beberapa genre lain. berikut ini contoh *games online* yang populer, yaitu²⁶:

a) *Racing Legend*

Merupakan *games* android yang gamenya tentang balapan.

Gambar 2. 8
Capture Game *Racing Mobile*



b) *Mobile Legend*

Games android pertama yang direkomendasikan ke semua kalangan. Karena *games* ini menjadi *games* terpopuler di Indonesia, *games* ini di mainkan secara *online* dan membutuhkan koneksi internet, dalam permainan akan dibagi menjadi beberapa tim 2 tim 5 lawan. Untuk melawan musuh di butuhkan 3 lorong, 3 area hutan, dan pertahanan tower 18, disusul 2 boss yang buas. Untuk menghancurkan tower lawan kita bisa menang, dan membutuhkan kerja sama dalam tim dengan baik.

²⁶ Mokhammad Ridoi, cara mudah membuat game edukasi, h. 2

Gambar 2. 9
Capture Game *Mobile Legend*



c) *Pubg mobile*

Games ini merupakan permainan pertama rilis di PC pada tahun 2017 dan sangat populer. Dalam permainan ini kita mempunyai satu tujuan untuk bertahan hidup sebaik mungkin dan menjadi orang yang terakhir. Untuk memainkan *games* ini, kita mengajak teman untuk bergabung dalam tim, dalam bermain kita harus mempertahankan hidup dari serangan lawan.

Gambar 2. 10
Capture Game *PUBG Mobile*



d) *Free fire*

Games ini merupakan game yang memiliki konsep dengan *PUBG Mobile*, yaitu untuk bertahan perlawanan dari musuh. *Games* ini dipublikasikan pada Januari 2018, banyak orang langsung berminat untuk bermain. Dalam waktu kurang lebih 3 bulan *games* ini sudah banyak yang mengunduh lebih dari 50 juta pengguna *games* ini. Dengan itu *games* ini bisa dimainkan oleh banyak kalangan,

mulai dari, anak-anak dan dewasa. *Games* ini dilengkapi dengan voice chat dan kita juga bisa melakukannya dengan komunikasi.

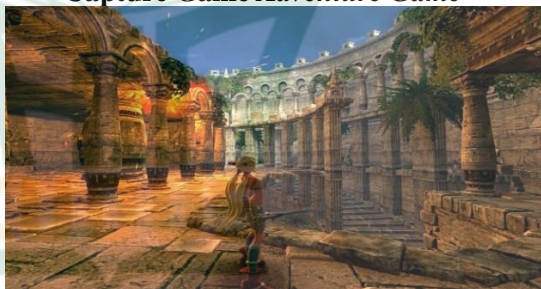
Gambar 2. 11
Capture Game *Free Fire*



e) *Adventure games*

Games ini merupakan games yang bergenre pertualangan, permainan ini akan menemukan peralatan yang akan disimpan agar berguna sebagai petunjuk arah perjalanan.²⁷

Gambar 2. 12
Capture Game *Adventure Game*



b. Dampak Negatif *Games Online*

Bermain *games* sangat menyenangkan dan menghilangkan stress baik pemain. Namun aktivitas ini memiliki dampak negatif dan positif masing-masing. Adapun beberapa dampak negatif dan positif.

1. Dampak negatif dalam pengaruh *games online*

a) Keuangan

Dalam segi keuangan memainkan *games online* menghabiskan uang untuk

²⁷ <https://carisinyal.com/game-online-android-terpopuler2> diakses 18 april 2022

bermain games online yang dimainkan. Uang juga digunakan untuk membeli paket data yang membuat anak selalu ketagihan untuk bermain.

b) Waktu

Dalam bermain games bisa menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain, hal ini menyebabkan pelajar rela menghabiskan waktu untuk bermain *games online*.

c) Semangat belajar

Pelajar yang terpengaruh *games online* akan sulit untuk membagi waktu untuk bermain dan belajar, sehingga mereka akan lalai terhadap tugas yang diberikan oleh guru, dan mengakibatkan nilai menurun dan semangat belajar menurun.

d) Sosial

Dalam pengaruh *games online* ini juga menjadi dampak hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang, karena waktu yang seharusnya untuk berkumpul tidak dimanfaatkan dengan baik. Sehingga membuat pemain games online lebih menutup diri dan susah di ajak bersosial.²⁸

2. Dampak Positif *games online*

a) Menghilangkan stress

Dampak dari *games online* juga mempunyai masalah lalu melampiaskannya lewat bermain games, masalah pun akan sedikit terlupakan karena fokus kita terhadap permainan.

b) Menambah konsentrasi

Dalam penelitian di Inggris bahwa orang yang suka bermain games memiliki daya konsentrasi tinggi, mereka juga mampu menyelesaikan beberapa tugas sekaligus. *Games online* juga mampu mengembangkan imajinasi setiap orang yang bermain.

c) Meningkatkan kinerja otak

²⁸ Irina V. Sokolova dkk, Op.Cit, hlm. 123

Games online juga sebagai beban pembelajaran, apabila kita tidak bermain *games* secara berlebihan akan sedikit meningkatkan kinerja otak kita, dalam dampak positif ini mampu membantu kecerdasan pemain, meskipun satu-satunya yang terbaik.²⁹

B. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian terdahulu, penulis berupaya melakukan telaah terhadap sumber-sumber penelitian terdahulu, dan banyak sekali literature serta karya ilmiah yang ditemukan dan mengkaji tentang komunikasi interpersonal. Adapun hasil temuan penelitian terdahulu yaitu:

Pertama, Penelitian Suzy Azeharie dan Nurul Khotimah dalam Jurnal Pekommas Vol. 18 No. 3 Tahun 2015 yang berjudul “Pola Komunikasi Antarpribadi antara Guru dan Siswa di Panti Sosial Taman Penitipan Anak “Melati” Bengkulu”³⁰. Hasil penelitian ini menerangkan pola komunikasi primer yang mengacu pada efektifitas komunikasi interpersonal antara guru serta peserta didik diperoleh melalui keterbukaan, empati, perilaku mendukung, perilaku positif serta kesetaraan yang menekankan di faktor kedekatan emosional yang dibangun para guru terhadap siswanya. Akibatnya siswa bisa mengerti pesan yang disampaikan guru kepadanya.

Kedua, Peneliti Tri Rizqi Ariantoro dengan judul “Dampak *Games Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajaran” atik Bina Husada Palembang, penelitian ini menunjukkan tentang prestasi belajar dan mendiskripsikan cara menagatasi pengaruh *games online*. untuk lebih rajin belajar dari pada bermain *games online*, pemberian ini memotivasi untuk pelajar.³¹

Ketiga, Penelitian Nurfadilah Ramdani dengan judul “Pengaruh *Games Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar”. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Penelitian ini menunjukkan tentang pengaruh *games online* terhadap minat belajar siswa, karena hal itu dapat

²⁹ Utomo, Budi Sutedjo, e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2007), hlm. 219220

³⁰ Suzy Azehari dan Nurul Khotimah, *Pola Komunikasi Antarpribadi antara Guru dan Siswa di Panti Sosial Taman Penitipan Anak “Melati” Bengkulu*, (Jurnal Pekommas, Vol. 18 No. 3, 2015).

³¹ Tri Rizqi Ariantoro “*Dampak Games Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*” (Skirpsi, Palembang: STIK Bina Husada Palembang, 2016)

diketahui dalam permainan *games* memiliki sifat kecanduan bagi pemainnya, karena dari segi pemainnya, karena memiliki banyak fitur yang menarik.³²

Keempat, Penelitian Nadia Tattakuna “Games Online dan Mahasiswa (Studi Tentang Respon Mahasiswa Atas Keberadaan Games Online)”, Fakultas Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Gajah Mada Yogyakarta, peneliti ini menunjukkan untuk mengidentifikasi mahasiswa yang melakukan aktifitas games Online, untuk mengidentifikasi mahasiswa tentang ragam respon mahasiswa terhadap keberadaan games online.

Kelima, Penelitian Wan Dwiky Fadli “Strategi Efektivitas Komunikasi Interpersonal Guru Dan Siswa Di Sekolah Dasar Terpadu Muhammadiyah 36 Medan Selama Masa Pandemi Covid-19”, Fakultas Ilmu Sosial Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara Medan, Peneliti ini menunjukkan untuk mengidentifikasi bagaimana pemahaman guru terhadap siswa dalam strategi komunikasi interpersonal dan memotifasi dalam meningkatkan minat belajar.³³

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir sebagai sub bab yang berfungsi buat menerapkan secara sekilas terkait struktur pada proses penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Sehingga arah penelitian akan dilakukan oleh peneliti. Sebagai akibatnya arah penelitian akan bisa dipahami sang pembaca menggunakan hanya melihat kerangka berfikir dalam penelitian ini. Agar bisa dipahami lebih jelas dan terstruktur peneliti akan menyampaikan gambaran terkait alur dalam penelitian yang akan dilakukan menggunakan memberikan ilustrasi berupa bagan yang terstruktur terkait konsep dalam penelitian.

³² Nurfadilah Ramdani “Pengaruh Games Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makasar” (Skripsi, Makasar: universitas Muhammadiyah Makasar, 2018)

³³ Wan Dwiky Fadli “Strategi Efektivitas Komunikasi Interpersonal Guru Dan Siswa Di Sekolah Dasar Terpadu Muhammadiyah 36 Medan Selama Masa Pandemi Covid-19” (Skripsi, Sumatera Utara: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2022)

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir

