

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada obrolan *videochat* hingga dapat membentuk pada proses komunikasi dengan menggunakan komputer, laptop dan handphone dengan berbagai konteks hingga dapat mengobrol dengan orang lain dengan berbagai kalangan pada pengguna *videochat* tersebut. (Miller, M. K 2017)

Pada komunikasi interpersonal (Antarpribadi) dikarenakan disaat berinteraksi dengan orang lain melalui *virtual* menggunakan media *online* adanya hubungan timbal balik yang dimana setiap individu dengan individu lainnya melakukan sebuah interaksi dengan menggunakan bahasa pada komunikasi interpersonal pada dasarnya interaksi antara seorang individu dengan individu lainnya tempat lambing lambang pesan secara efektif yang digunakan, terutama dalam hal pada komunikasi antar-manusia menggunakan bahasa. (Soyomukti, 2010)

Sementara menurut Littlejohn dalam buku "Teori Komunikasi" memberikan definisi komunikasi antarpribadi sebagai berikut :

"Komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antar individu-individu, bentuk khusus dari komunikasi antarpribadi ini adalah "komunikasi diadik yang melibatkan hanya dua orang secara tatap-muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung baik secara verbal ataupun nonverbal." (Littlejohn, S. W., & Foss, 2009)

Joseph A Devito berpendapat bahwa pada komunikasi interpersonal adalah suatu pada kegiatan komunikasi antara dua orang atau lebih yang mana dapat melibatkan pada komunikasi verbal serta nonverbal, dengan adanya berbagai dampaknya serta berbagai efek untuk memberikan umpan balik dengan segera (Joseph A, 2013).

Perilaku komunikasi dapat dilihat pada suatu kebiasaan sehari - hari pada saat berkomunikasi dan interaksi pada setiap individunya. perilaku komunikasi akan menjadi suatu kebiasaan pada perilakunya. Pada dasarnya perilaku komunikasi tidak lupa pada pengertian komunikasi karena perilaku juga inti pokoknya lebih mempengaruhi pada suatu kebiasaan seseorang yang didukung juga oleh sebuah keinginan untuk mendapatkan sesuatu yang dimiliki dan juga mencapai tujuan tertentu.

Perilaku komunikasi tentunya berupa tindakan atau pada perilaku komunikasi mempengaruhi verbal dan nonverbal, hingga dapat diamati oleh manusia (Rakhmat, 2011)

Salah satu komunikasi verbal hampir semua kategori pada pesan – pesan berkategori pada pesan komunikasi verbal yang dapat juga dilakukan secara sengaja dan juga sadar melakukannya secara lisan ataupun tulisan itu juga merupakan salah satu simbol pada pesan verbal. Hal ini juga dikarenakan komunikasi verbal juga dapat diartikan dengan bisa melalui dengan bahasa dan kata – kata. (Cangara 2007:99)

Komunikasi nonverbal yang dapat juga menggunakan pada simbol pada komunikasi non verbal selain itu juga dapat menggunakan pada kata-kata saat ketikas seseorang berbicara seperti pada intonasi suara saat berbicara dengan orang

lain, raut wajah ketika berbicara dengan orang lain dan gestur tubuh pada seseorang. Komunikasi nonverbal juga sering digunakan untuk melukiskan semua kronologi pada suatu peristiwa komunikasi di luar kata-kata terucap dan tertulis.

Komunikasi Non Verbal dapat dipisahkan tapi pada kenyataannya dengan kedua jenis komunikasi ini saling menjalin satu sama yang lainnya dalam berkomunikasi yang kita sering pada dengan dilakukan sehari – hari. Komunikasi nonverbal yang paling sering terlihat pada pengguna aplikasi OMETV yaitu intonasi suara dan raut wajah seseorang.

Komunikasi nonverbal juga komunikasi yang dapat menggunakan pada simbol komunikasi non verbal juga selain menggunakan pada kata-kata seperti intonasi saat berbicara, raut wajah dan lain-lain. (Rakhmat, 2011:264)

Schutz Dalam Kuswarno (2013:111) berpendapat diri seseorang sulit untuk dapat menemukan motif dengan dilakukan secara pasti. Schutz memiliki pandangan tentang motif juga yaitu because motive dapat ditunjukkan pada arah masa lalu dan in order motive padaa arah masa akan datang.

Because Motive atau sering disebut motif sebab pada suatu tindakan yang dapat mengarah ke arah masa lalu tentunya setiap orang mempunyai alasan ingin merujuk kesana misalnya, seperti ketika kita ingin mempelajari bahasa asing pada aplikasi OMETV tetapi dari aplikasi itu mendapatkan pembelajaran untuk kedepannya agar mampu bisa berbicara bahasa asing dan juga berbicara dengan orang luar asing maka dari itu bahasa asing menjadi sebuah kebutuhan untuk kedepannya.

In Order to Motive atau motif tujuan mengarah pada yang ingin dicapai pada keadaan pada masa yang akan datang. Tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki. Misalnya seperti ketika seseorang mempelajari bahasa asing orang tersebut ingin terus mencari kosa kata lebih dalam agar dia mampu mengerti lebih isi bahasa asing tersebut.

Seperti pada pengguna aplikasi OMETV yang dimana aplikasi tersebut dapat dikatakan fenomena yang benar – benar banyak diperbincangkan di era zaman sekarang karena OMETV salah satu jembatan berkomunikasi dengan orang yang ada di seluruh dunia dengan memakai aplikasi tersebut. Aplikasi Ometv banyak diperbincangkan karena dapat berinteraksi dengan orang yang ada diseluruh dunia mampu menciptakan sebuah komunikasi verbal dan komunikasi non verbal dalam berinteraksi dengan semua orang maka dari itu aplikasi tersebut dapat dikategorikan aplikasi sangat bermanfaat pada pengguna.

Ketika masyarakat terutama pada kalangan remaja menggunakan aplikasi OMETV dianggap hal yang menarik. Mereka menganggap bahwa dalam pengguna aplikasi tersebut juga mendapatkan sebuah keuntunganpeluang yang sangat besar berawal dari dapat menyalurkan bakat dalam berbahasa terutama pada bahasa asing hingga mempunyai perilaku komunikasi yang sesame pada pengguna aplikasi OMETV baik secara verbal maupun nonverbal. Tidak hanya komunikasi verbal dan nonverbal saja seseorang dapat menjadi bermotivasi dalam pembelajaran bahasa asing hingga menimbulkan kegemaran yang baru dan juga menciptakan ketertarikan yang sama dengan sesame pengguna.

Aplikasi video *chat* OMETV itu juga sendiri merupakan sebuah aplikasi dapat diakses melalui *smartphone*, laptop dan komputer. Aplikasi OMETV juga menyediakan sebuah berbagai video chat yang orang lain ingin berinteraksi dengan kita dapat juga disiarkan secara langsung melalui sebuah layan video *chat* dan hingga layanan *chatting*. Aplikasi OMETV tersebut sangat populer pada masyarakat terutama pada kalangan remaja karena di aplikasi tersebut tidak hanya asal bertemu dengan orang saja hingga saat ini banyak orang menganggap aplikasi OMETV tersebut sebagai ruang belajar bahasa asing pada aplikasi tersebut hingga bisa bertemu dengan semua orang yang ada di seluruh dunia. Berkomunikasi dengan orang lain juga dapat melatih kemampuan berbicara orang dengan orang lain agar mengetahui potensi seseorang dalam segi kemampuan berbicara dengan orang lain menjadi salah satu sarana yang mereka ingin sampaikan misalnya mengungkapkan perasaan, pikiran, informasi dan pandangan. (Haya, 2021)

Sementara menurut Azhar Arsyad dalam buku “,Media Pembelajaran” memberikan sebagai berikut :

Video merupakan salah satu jenis media pada audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek pada gambar yang dapat bergerak dengan bersama-sama dengan suara alamiah dengan sesuai pada kejadian yang ada ditempat. Kemampuan video juga dapat melukiskan pada gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video juga dapat menyajikan sebuah informasi, memaparkan suatu proses, menjelaskan konsep- konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. (Azhar, 2016)

Dalam konteks perilaku komunikasi seorang pengguna aplikasi OMETV mampu mengungkap mempelajari suatu fenomena yang unik ramai sedang diperbincangkan berdasarkan konteksnya yang dapat dialami oleh seorang individu

yang bersangkutan dengan memahaminya harus memahaminya dengan berdasarkan sudut pandang dan juga berdasarkan pengalaman dengan berdasarkan kehidupan sehari – hari .

Tujuan adanya penelitian ini yaitu sejak adanya aplikasi OMETV banyak sekali para pengguna yang berubah dulu saat menggunakan aplikasi OMETV hanya digunakan untuk menghibur diri saja kini di era sekarang para pengguna tersebut tidak hanya untuk hanya hiburan namun dapat meningkat kemampuan cara berkomunikasi dengan orang lain hingga menciptaka proses komunikasi yang berarti adanya hubungan timbal balik dengan sesama yaitu komunikasi interpersonal atau juga sering disebut komunikasi antar pribadi dengan diiringi juga dengan pembelajaran konsep diri dan bahasa asing.

Pada aplikasi OMETV dari aplikasi tersebut seorang penggunanya mampu mengasah potensi bahasa asing yang diketahuinya dan mampu membuat belajar bahasa terhadap orang asli negara masing – masing OMETV juga dapat di akses oleh seluruh negara yang ada di dunia maka dari itu manfaat aplikasi tersebut sangatlah banyak sekali dan kita tanpa harus pergi keluarga negeri para pengguna mampu belajar bahasa asing melalui aplikasi OMETV.

Para ahli memiliki batas usia yang berbeda – berbeda dalam berpendapat tentang tingkat kedewasaan setiap individu karena proses remaja tidak hanya dilihat pada proses satu aspek saja banyak sekali aspek yang harus dipertimbangkan namun kalangan remaja dapat diartikan dimulai sejak 11 tahun – 24 tahun hingga berakhirnya masa perkuliahan di perguruan tinggi.

Hal ini dikarenakan di Indonesia terdiri dari berbagai macam suku, adat, dan tingkat sosial ekonomi maupun pendidikan. Namun secara umum masa remaja Indonesia dibatasi pada usia 11-24 tahun dan belum menikah. (Sarwono, 2011)

Bahasa dapat diartikan dengan linguistik umum secara bahasa, baik sebagai *langage* atau *langue*, dan lazim. Bahasa juga dapat didefinisikan sebagai salah satu sistem pada lambang bunyi yang bersifat arbitrer dapat digunakan manusia sebagai metode komunikasi atau alat interaksi sosial.

Bahwa pada bahasa yaitu suatu warisan manusia yang dapat memainkan peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia itu sendiri, seperti dalam berpikir, menyampaikan gagasan, dan berkomunikasi dengan yang lainnya. (Siahaan, 2008)

berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui dan mengkaji secara mendalam mengenai pengguna aplikasi OMETV. Maka judul yang diangkat dari penelitian ini sebagai berikut :

Perilaku Komunikasi Pengguna Aplikasi OMETV Dalam Pembelajaran Bahasa Asing Pada Kalangan Remaja (Studi Deskriptif Mengenai Pengguna Aplikasi OMETV Dalam Pembelajaran Bahasa Asing Pada Kalangan Remaja Di Kota Bandung)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, agar penelitian lebih terarah dan sesuai harapan maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Bagaimana Perilaku Komunikasi Pengguna Aplikasi OMETV Dalam Pembelajaran Bahasa Asing Pada Kalangan Remaja?

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

Berdasarkan rumusan masalah makro yang telah ditetapkan, maka rumusan masalah mikro sebagai berikut:

1. Bagaimana **Komunikasi Verbal** Perilaku Komunikasi Pengguna Aplikasi OMETV Dalam Pembelajaran Bahasa Asing Pada Kalangan Remaja Di Kota Bandung?
2. Bagaimana **Komunikasi Non Verbal** Perilaku Komunikasi Pengguna Aplikasi OMETV Dalam Pembelajaran Bahasa Asing Pada Kalangan Remaja Di Kota Bandung?
3. Bagaimana **Motif** Perilaku Komunikasi Pengguna Aplikasi OMETV Dalam Pembelajaran Bahasa Asing Pada Kalangan Remaja Di Kota Bandung?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini ialah untuk mengetahui dan menjelaskan tentang Perilaku Komunikasi Pengguna Aplikasi OMETV Dalam Pembelajaran Bahasa Asing Pada Kalangan Remaja.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah di temukan oleh peneliti maka dapat disampaikan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui **Komunikasi Verbal** Perilaku Komunikasi Pengguna Aplikasi OMETV Dalam Pembelajaran Bahasa Asing Pada Kalangan Remaja Di Kota Bandung.
2. Untuk Mengetahui **Komunikasi Non Verbal** Perilaku Komunikasi Pengguna Aplikasi OMETV Dalam Pembelajaran Bahasa Asing Pada Kalangan Remaja Di Kota Bandung.
3. Untuk Mengetahui **Motif** Perilaku Komunikasi Pengguna Aplikasi OMETV Dalam Pembelajaran Bahasa Asing Pada Kalangan Remaja Di Kota Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan agar kedepannya dapat memberikan informasi dan wawasan bagi bidang kajian ilmu komunikasi khususnya komunikasi antarpribadi, sehingga bermanfaat bagi yang membutuhkan untuk dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Adapun hasil penelitian bagi kegunaan praktis, dihapkan hasil penelitian ini dapat menjadi:

- a. Kegunaan untuk Peneliti

adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Universitas Komputer Indonesia, dan sebagai pengaplikasian ilmu yang selama ini di dapat oleh peneliti kedepannya akan menambah wawasan bagi

peneliti dalam bidang ilmu komunikasi terutama mengenai perilaku komunikasi.

b. Kegunaan untuk Akademik / Program Studi

Dengan dilakukannya penelitian ini peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa pada umumnya dan khususnya mahasiswa Universitas Komputer Indonesia khususnya dalam bidang ilmu komunikasi serta dapat dijadikan bahan pustaka bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian dalam bidang studi yang sama atau sejenis.

c. Bagi Masyarakat

Peneliti berharap dengan adanya penelitian yang dilakukan akan menambah informasi tentang Perilaku Komunikasi Pengguna Aplikasi OMETV Dalam Pembelajaran Bahasa Asing Pada Kalangan Remaja (Studi Deskriptif Mengenai Pengguna Aplikasi OMETV Dalam Pembelajaran Bahasa Asing Pada Kalangan Remaja Di Kota Bandung)