BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Tinjauan Tentang Penelitian Terdahulu yang Sejenis

Dalam tinjauan pustaka, peneliti mengawali dengan menelaah penelitian terdahulu yang berkaitan dan relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Dengan demikian, peneliti mendapatkan rujukan pendukung, pelengkap, pembanding dan memberi gambaran awal mengenai kajian terkait permasalahan dalam penelitian ini. Berikut ini peneliti temukan beberapa hasil penelitian terdahulu tentang pola komunikasi:

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu Yang Relevan

NO	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	Septian Nugraha ,41807134 , 2012	Pola Komunikasi Organisasi Komunitas The Panasdalam	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa arus pesan komunikasi organisasi yang di lakukan oleh komunitas The Panasdalam di dalam kegiatan TREMBESI sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Hambatan dalam pola komunikasi organisai dalam kegiatan TREMBESI lebih kepada	Penelitian ini mengamati pola komunikasi organisasi komunitas. Sedangkan penelitian ini menjelaskan tentang pola komunikasi anggota dari komunitas.

			penggunaan bahasa dam persepsi selektif dari peserta yang sebelumnya sudah mengenal komunitas The Panasdalam sebagai komunitas yang main-main.	
2	Susan Puspa Wardhani, 41810106, 2013	Pola Komunikasi Guru dan Siswa Siswi Smp Negeri 16 Bandung Dalam Program Rebo Nyunda	Hasil penelitian merujuk pada: 1) Proses komunikasi yang terjadi di SMP Negeri 16 Bandung dalam program rebo nyunda baik secara primer maupun sekunder di sekolah tersebut. 2) Hambatan yang terjadi karena kebiasaan mereka dalam penggunaan bahasa sehari-hari dan perbedaan kultur yang ada di antara mereka. Pola komunikasi yang terjadi pada guru dan siswa di sekolah tersebut penggunaan dua bahasa yakni bahasa sunda dan bahasa Indonesia, memakai pakaian tradisional sunda, memutarkan lagu khas sunda dan juga menyediakan makanan khas sunda di ruang guru. Kesimpulan, masih terdapat ketidaksesuaian antara hal pokok dari rebo nyunda tersebut dengan kenyataan di lapangan, hal ini menunjukkan bahwa sebagian dari gurudan	Metode yang digunakan kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi deskriptif

			siswa belum paham akan nilai esensi dari program rebo nyunda ini.	
3	Markus, 41807021, 2012	Pola komunikasi komunitas black scooter Bandung dalam mempertahankan solidaritas anggotanya	Hasil penelitian menunjukan bahwa arus pesan komunikasi organisasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Hambatan yang dialami oleh Komunitas Black Scooter Bandung berupa bahasa dan dan perbedaan umur dan sifat antara anggota. Selain itu pola komunikasi organisasi yang terjadi meski rumit tetapi berjalan dengan baik.Kesimpulan dari penelitian ini yaitu seluruh anggota Komunitas Black Scooter Bandung, mereka saling berkomunikasi melalui arus pesan komunikasi organisasi yang sudah ada.	Penelitian ini membahas pola komunikasi dalam mempertahankan solidaritas anggotanya. Sedangkan penelitian ini menjelaskan pola komunikasi anggotanya dalam mempertahankan permainan tradisional sunda

Sumber: Peneliti, 2014

2.1.2 Tinjauan tentang Komunikasi

2.1.2.1 Definisi Komunikasi

Sebagai makhluk sosial, manusia senantiasa ingin berhubungan dengan makhluk lainnya. Rasa ingin tahu memaksa manusia untuk saling berkomunikasi. Berinteraksi dengan orang lain, untuk berbagi informasi/ ide/ gagasan, bahkan untuk mencapai tujuan tertentu melibatkan proses komunikasi. Dalam kehidupan,

satu sama lain saling berinteraksi dan menyampaikan pikiran maupun perasaannya melalui komunikasi verbal maupun nonverbal.

Secara *etimologi* istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari bahasa latin *communication,* dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah sama makna" (Effendy, 2003:9). Sedangkan secara *terminologi* yaitu "penciptaan makna antara dua orang atau lebih lewat penggunaan simbol-simbol atau tanda-tanda. Komunikasi disebut efektif bila makna yang tercipta relatif sesuai dengan yang diinginkan komunikator" (Mulyana, 1999:49).

Wilbur Schramm menyebutkan bahwa "komunikasi dan masyarakat adalah dua kata kembar yang tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Sebab tanpa komunikasi tidak mungkin masyarakat terbentuk, sebaliknya tanpa masyarakat maka manusia tidak mungkin dapat mengembangkan komunikasi" (Cangara, 2004).

Dalam buku Pengantar Ilmu Komunikasi, Roger bersama D.Lawrence Kincaid (Cangara, 2008:20) sehingga melahirkan suatu definisi baru yang mengatakan bahwa

> "Komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam" (Cangara, 2004:20).

Rogers mencoba menspesifikasikan hakikat suatu hubungan dengan adanya suatu pertukaran informasi (pesan), dimana ia menginginkan adanya perubahan sikap dan tingkah laku serta kebersamaan dalam menciptakan saling pengertian dari orang-orang yang ikut serta dalam suatu proses komunikasi.

2.1.2.2 Unsur-unsur Komunikasi

Komunikasi adalah salah satu faktor yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan setiap manusia, karena tanpa komunikasi kita tidak dapat bertindak ke manapun dengan siapapun. Penegasan dan pengertian tentang unsur-unsur dalam proses komunikasi diatas adalah sebagai berikut:

a. *Sender:* Komunikator yang menyampaikan pesan kepada seseorang atau sejumlah orang.
b. *Encoding*: Penyandian, yakni proses pengalihan pikiran kedalam bentuk lambang.
c. *Message*: Pesan yang merupakan seperangkat lambing bermakna yang disampaikan oleh komunikator.
d. *Media*: Saluran komunikasi tempat berlalunya pesan dari komunikator kepada komunikan.
e. *Decoding*: Pengawasandian, yaitu proses dimana komunikan menetapkan makna pada lambang yang disampaikan oleh komunikator kepadanya
f. *Receiver*: Komunikan yang menerima pesan dari komunikator. Pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber.

g. *Response*: Tanggapan, seperangkat reaksi pada komunikan setelah diterpa pesan.

h. *Feedback*: Umpan Balik, yakni tanggapan komunikan apabila tersampaikan atau disampaikan kepada komunikator.

i. *Noise*: Gangguan tak terencana yang terjadi dalam proses komunikasi sebagai akibat diterimanya pesan lain oleh komunikan yang berbeda dengan pesan yang disampaikan oleh komunikator kepadanya. (Mulyana, 2003).

Model komunikasi diatas menjelaskan bahwa faktor-faktor kunci dalam mewujudkan komunikasi yang efektif. Komunikator harus mengetahui khalayak yang dapat dijadikan sebagai sasaran dan tanggapan apa yang diinginkannya. Ia harus terampil dalam mengelola suatu pesan dengan memperhitungkan bagaimana komunikan sasaran biasanya menerima dan menanggapi suatu pesan. Komunikator harus mampu mengirimkan pesan melalui media yang efisien dalam mencapai khalayak sasaran.

2.1.2.3 Proses Komunikasi

Berangkat dari paradigma Lasswell dalam Onong Uchjana Effendy membedakan proses komunikasi menjadi dua tahap, yaitu:

1. Proses komunikasi secara primer.

   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 pesan verbal (bahasa), dan pesan

nonverbal (kial/ *gesture*, isyarat, gambar, warna,dan lain sebagainya) yang secara langsung dapat/mampu menerjemahkan pikiran dan atau perasaan komunikator kepada komunikan. Seperti disinggung di muka, komunikasi berlangsung apabila terjadi kesamaan makna dalam pesan yang diterima oleh komunikan. Dengan kata lain, komunikasi adalah proses membuat pesan yang setara bagi komunikator dan komunikan.

Prosesnya sebagai berikut, pertama-tama komunikator menyandi (*encode*) pesan yang akan disampaikan disampaikan kepada komunikan. Ini berarti komunikator memformulasikan pikiran dan atau perasaannya ke dalam lambang (bahasa) yang diperkirakan akan dimengerti oleh komunikan. Kemudian giliran komunikan untuk menterjemahkan (*decode*) pesan dari komunikator. Ini berarti ia menafsirkan lambang yang mengandung pikiran dan atau perasaan komunikator tadi dalam konteks pengertian. Yang penting dalam proses penyandian (*coding*) adalah komunikator dapat menyandi dan komunikan dapat menerjemahkan sandi tersebut (terdapat kesamaan makna).

2. Proses Komunikasi secara Sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampain pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Seorang komunikator menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya berada ditempat yang relatif jauh ataupun jumlahnya banyak. Surat, telepon,

teleks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dan banyak lagi adalah media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi.

Pada umumnya kalau kita berbicara dikalangan masyarakat, yang dinamakan media komunikasi itu adalah media kedua sebagaimana diterangkan diatas. Jarang sekali orang menganngap bahasa sebagai media komunikasi. Hal ini disebabkan oleh bahasa sebagai sebagai lambang *(symbol)* serta isi *(content)* yakni, pikiran dan atau perasaan yang dibawanya menjadi totalitas pesan *(message)*, yang tampak tak dapat dipisahkan. Tidak seperti media dalam bentuk surat, telepon, radio, dan lain lainnya. Yang jelas tidak selalu dipergunakan. Tampaknya seolaholah orang tak mungkin berkomunikasi tanpa bahasa, tetapi orang mungkin dapat berkomunikasi tanpa surat, atau telepon, atau televisi, dan sebagainya. (Effendy, 2003: 11-17).

2.1.2.4 Bentuk Komunikasi

Menurut Deddy Mulyana dalam buku Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, ada beberapa konteks komunikasi berdasarkan tingkatan (level), dimulai dari komunikasi yang melibatkan jumlah peserta komunikasi paling sedikit hingga komunikasi yang melibatkan jumlah peserta paling banyak.

1. Komunikasi Intrapribadi (Intrapersonal Communication)

Pribadi dan komunikasi dalam konteks-konteks lainnya. Dengan kata lain, komunikasi intrapribadi ini inheren dalam komunikasi dua orang, tiga orang, dan seterusnya, karena sebelum berkomunikasi dengan orang lain orang biasanya berkomunikasi dengan diri sendiri, hanya saja caranya sering tidak disadari.

Keberhasilan komunikasi orang dengan orang lain bergantung pada keefektifan komunikasi orang dengan diri sendiri.

2. Komunikasi Antarpribadi (Interpersonal Communication)

Komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal ataupun nonverbal. Kedekatan hubungan pihak-pihak yang berkomunikasi akan tercermin pada jenis-jenis pesan atau respons nonverbal mereka, seperti sentuhan, tatapan mata yang ekspresif, dan jarak fisik yang sangat dekat. Sebagai komunikasi yang paling lengkap dan sempurna, komunikasi antarpribadi berperan penting hingga kapanpun, selama manusia masih mempunyai emosi. Komunikasi tatap muka ini membuat manusia merasa lebih akrab dengan sesamanya.

3. Komunikasi Kelompok

Kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama, yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut. Kelompok ini misalnya kelurga, kelompok diskusi, kelompok pemecahan masalah, dan lain sebagainya. Dengan demikian, Komunikasi intrapribadi adalah komunikasi dengan diri sendiri, baik disadari atau tidak. Komunikasi ini merupakan landasan komunikasi antar komunikasi kelompok biasanya merujuk pada komunikasi yang dilakukan oleh kelompok kecil.

4. Komunikasi Publik

Komunikasi publik adalah komunikasi antara seorang pembicara dengan sejumlah besar orang (khalayak), yang tidak dapat dikenali satu persatu. Ciri-ciri komunikasi publik adalah terjadi ditempat umum (public), misalnya auditorium, kelas, tempat ibadah, atau tempat lainnya yang dihadiri sejumlah besar orang merupakan peristiwa sosial yang biasanya telah direncanakan; terdapat agenda; beberapa orang ditunjuk untuk menjalankan fungsi-fungsi khusus, seperti memperkenalkan pembicara, dan sebagainya; acara-acara lain mungkin direncanakan sebelum dan/atau sesudah ceramah disampaikan pembicara. Komunikasi publik sering bertujuan memberikan penerangan, menghibur, memberikan penghormatan, atau membujuk.

5. Komunikasi Organisasi

Komunikasi organisasi terjadi dalam suatu organisasi, bersifat formal dan juga informal, dan berlangsung dalam suatu jaringan yang lebih besar dari pada komunikasi kelompok. Komunikasi formal adalah komunikasi menurut struktur organisasi, yakni komunikasi vertikal yang terdiri dari komunikasi ke bawah dan komunikasi ke atas, dan komunikasi horizontal, sedangkan komunikasi informal tidak bergantung pada struktur organisasi, seperti komunikasi antar sejawat.

6. Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak ataupun elektronik, yang dikelola suatu lembaga atau orang yang dilembagakan, yang ditujukan kepada sejumlah besar orang yang tersebar dibanyak tempat, anonim, dan heterogen. Pesan-pesannya bersifat umum,

disampaikan secara cepat, serentak, dan selintas (khusus media elektronik). (Mulyana, 2003: 72-75)

2.1.3 Tinjauan Tentang Komunikasi Antarpribadi

2.1.3.1 Definisi Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi memiliki berbagai jenis dan salah satu jenisnya yaitu komunikasi antarpribadi. Menurut Joseph A. Devito dalam bukunya "*The Interpersonal Communication Book*" komunikasi antar pribadi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau sekelompok kecil orang, dengan beberapa efek dan umpan balik seketika (Effendy, 2003:60).

Komunikasi antarpribadi dapat berlangsung secara tatap muka atau menggunakan media komunikasi antarpribadi (non media massa), seperti telepon. Dalam komunikasi antarpribadi, komunikator relatif cukup mengenal komunikan dan sebaliknya, pesan dikirim secara simultan dan spontan relatif kurang terstruktur, demikian pula halnya dengan umpan balik yang dapat diterima dengan segera. Dalam sirkuler, peran komunikator dan komunikan terus dipertukarkan, karenanya dikatakan bahwa kedudukan komunikator dan komunikan relatif setara.

Proses ini lazim disebut dialog walaupun dalam konteks tertentu dapat juga terjadi monolog, hanya satu pihak yang mendominasi percakapan. Efek komunikasi antarpribadi tataran yang paling kuat diantara tataran komunikasi lainnya. Dalam komunikasi antarpribadi, komunikator dapat mempengaruhi langsung tingkah laku dari komunikannya, memanfaatkan pesan verbal maupun non-verbal.

Pentingnya situasi komunikasi antarpribadi ialah karena prosesnya memungkinkan berlangsung secara dialogis. Komunikasi secara dialogis selalu lebih baik, karena yang aktif tidak hanya komunikator tetapi komunikan juga tidak pasif.

Dalam proses komunikasi dialogis nampak adanya upaya dari para pelaku komunikasi untuk terjadinya pengertian bersama dan empati.

Komunikasi antarpribadi umumnya berlangsung secara tatap muka. Ketika menyampaikan pesan, umpan balik berlangsung seketika karena dapat diketahui tanggapan dari komunikan terhadap pesan yang disampaikan komunikator, ekspresi wajah maupun gaya bicara. Bentuk komunikasi antarpribadi seringkali digunakan untuk melancarkan komunikasi persuasif.

2.1.3.2 Fungsi Komunikasi Antapribadi

Human communication baik yang non-antarpribadi maupun yang antarpribadi semuanya mengenai pengendalian lingkungan guna mendapatkan imbalan seperti dalam bentuk fisik, ekonomi dan sosial, keberhasilan yang relatif dalam melakukan pengendalian lingkungan melalui komunikasi menambah kemungkinan menjadi kehidupan pribadi yang produktif. Sedangkan yang dimaksud imbalan adalah setiap akibat berupa perolehan fisik, ekonomi dan sosial yang dianggap positif (Budyatna, 2011:27).

Kita dapat membedakan pengendalian lingkungan dalam dua tingkatan, yaitu:

1. Hasil yang diperoleh sesuai dengan apa yang diinginkan
2. Hasil yang diperoleh mencerminkan adanya kompromi dari keinginan semula bagi pihak-pihak yang terlibat, yang dinamakan penyelesaian konflik.

2.1.3.2 Tujuan Komunikasi Antar Pribadi

Komunikasi antar pribadi dapat dipergunakan untuk berbagai tujuan dan akan dibahas enam tujuan komunikasi antar pribadi yang di anggap penting. Satu hal yang perlu diperhatikan dalam tujuan komunikasi antar pribadi yaitu komunikasi ini memberikan kesempatan bagi kita untuk memperbincangkan diri kita sendiri.

1. **Mengenal Diri Sendiri dan Orang Lain**

   Nasehat seorang filsuf terkenal Socrates yaitu: *Cogito ergosum* yang memiliki arti kurang lebih "kenalilah dirimu". Salah satu cara untuk mengenali diri kita sendiri adalah melalui komunikasi antar pribadi. Komunikasi ini memberikan kesempatan bagi kita untuk memperbincangkan diri kita sendiri. Melalui komunikasi antar pribadi kita juga belajar tentang bagaimana dan sejauhmana kita harus membuka diri pada orang lain. Selain itu, komunikasi antar pribadi juga akan membuat kita mengetahui nilai, sikap dan perilaku orang lain.

2. **Mengetahui Dunia Luar**

   Komunikasi antar pribadi memungkinkan kita untuk memahami lingkungan kita secara baik yakni tentang objek dan kejadian-kejadian orang lain. Banyak informasi yang kita miliki sekarang berasal dari interaksi antar pribadi. Meskipun ada yang berpendapat bahwa sebagian besar informasi yang ada berasal dari media massa, tetapi informasi dari media massa tersebut seiring dibicarakan dan diinternalisasi melalui komunikasi antar pribadi.

3. Menciptakan dan Memelihara Hubungan Menjadi Bermakna

Manusia diciptakan sebagai makhluk individu sekaligus makhluk sosial. Sehingga dalam kehidupan sehari-hari, orang ingin menciptakan dan memelihara hubungan dekat dengan orang lain. Kita juga tidak ingin hidup sendiri terisolasi dari masyarakat dan kita ingin merasakan dicintai dan disukai serta menyayangi dan menyukai orang lain.

4. Mengubah Sikap dan Perilaku

Dalam komunikasi antar pribadi sering kita berupaya mengubah sikap dan perilaku orang lain. Singkatnya kita banyak mempergunakan waktu untuk mempersuasi orang lain melalui komunikasi antar pribadi.

5. Bermain dan Mencari Hiburan

Bermain mencakup semua kegiatan untuk memperoleh kesenangan. Seringkali tujuan ini dianggap tidak penting, tetapi sebenarnya komunikasi yang demikian perlu dilakukan, karena bisa memberi suasana yang lepas.

6. Membantu

Contoh Psikiater, psikolog klinik dan ahli terapi adalah contoh profesi yang mempunyai fungsi menolong orang lain, tugas-tugas tersebut sebagian besar dilakukan melalui komunikasi antar pribadi.

Tujuan-tujuan komunikasi antar pribadi yang diuraikan di atas dapat dilihat dari dua perspektif, yaitu:

- Tujuan-tujuan ini dapat dilihat sebagai faktor-faktor motivasi atau sebagai alasan-alasan mengapa kita terlibat dalam komunikasi antar pribadi.

Dengan demikian, kita dapat mengatakan bahwa kita membantu orang lain untuk mengubah sikap dan peilaku seseorang.

- Tujuan-tujuan ini dapat dipandang sebagai hasil efek umum dari komunikasi antar pribadi. Dengan demikian kita dapat mengatakan bahwa sebagai suatu hasil dari komunikasi antar pribadi, kita dapat menganal diri kita sendiri, membuat hubungan lebih baik bermakna dan memperoleh pengetahuan tentang dunia luar.

2.1.4 Tinjauan Komunikasi Organisasi

2.1.4.1 Definisi Komunikasi Organisasi

Komunikasi sangat berperan dalan menumbuhkan kesejahteraan manusia baik dalam bidang kehidupan sehari-hari atau dalam sebuah organisiasi. Organisasi adalah sebuah kelompok individu yang di organisasikan untuk mencapai tujuan tertentu. Komunikasi organisasi adalah pengiriman dan penerimaan berbagai pesan organisasi di dalam kelompok formal maupun informal dalam suatu organisasi.bila dalam organisasi semakin besar dan kompleks maka akan mengakibatkan semakin kompleks pula proses komunikasinya.Komunikasi organisasi dapat bersifat formal dan informal. Komunikasi formal adalah komunikasi yang disetujui oleh organisasi itu sendiri dan sifatnya berorientasi kepentingan organisasi. Sedangkan komunikasi informal adalah komunikasi yang disetujui secara social. Orientasinya bukan pada organisasi, tetapi lebih kepada anggotanya secara individual.Definisi fungsional komunikasi organisasi bahwa ”Komunikasi Organisasi dapat didefinisikan sebagai pertunjukan dan penafsiran pesan di antara unit – unit komunikasi yang

merupakan bagian dari suatu organisasi tertentu". (R.Wayne Pace & Don Faules, 1993: 31).

Komunikasi organisasi seringkali melibatkan juga komunikasi diadik, komunikasi antarpribadi dan adakalanya juga komunikasi publik. Komunikasi Formal adalah komunikasi menurut struktur organisasi, yakni komunikasi ke bawah, komunikasi ke atas, dan komunikasi horizontal, sedangkan komunikasi informal tidak bergantung pada struktur organisasi, seperti komunikasi antarsejawat, juga termasuk gosip ". (Mulyana, 2005: 75).

2.1.4.2 Fungsi Komunikasi dalam Organisasi

Conrad (dalam Tubbs dan Moss, 2005) mengidentifikasikan tiga fungsi utama komunikasi organisasi sebagai berikut: fungsi perintah; fungsi relasional; fungsi manajemen ambigu.

1. Fungsi perintah berkenaan dengan angota-anggota organisasi mempunyai hak dan kewajiban membicarakan, menerima, menafsirkan dan bertindak atas suatu perintah. Tujuan dari fungsi perintah adalah koordinasi diantara sejumlah anggota yang bergantung dalam organisasi tersebut.
2. Fungsi relasional berkenaan dengan komunikasi memperbolehkan anggotaanggota menciptakan dan mempertahankan bisnis produktif hubungan personal dengan anggota organisasi lain. Hubungan dalam pekerjaan mempengaruhi kenerja pekerjaan (job performance) dalam berbagai cara. Misal: kepuasan kerja; aliran komunikasi ke bawah maupun ke atas dalam hirarkhi organisasional, dan tingkat pelaksanaan perintah.

Pentingnya dalam hubungan antarpersona yang baik lebih terasa dalam pekerjaan ketika anda merasa bahwa banyak hubungan yang perlu dlakukan tidak anda pilih, tetapi diharuskan oleh lingkungan organisasi, sehingga hubungan menjadi kurang stabil, lebih memacu konflik, kurang ditaati, dsb.

3. Fungsi manajemen ambigu berkenaan dengan pilihan dalam situasi organisasi sering dibuat dalam keadaan yang sangat ambigu. Misal: motivasi berganda muncul karena pilihan yang diambil akan mempengaruhi rekan kerja dan organisasi, demikian juga diri sendiri; tujuan organisasi tidak jelas dan konteks yang mengharuskan adanya pilihan tersebut adanya pilihan tersebut mungkin tidak jelas.

Komunikasi adalah alat untuk mengatasi dan mengurangi ketidakjelasan (ambiguity) yang melekat dalam organisasi. Anggota berbicara satu dengan lainnya untuk membangun lingkungan dan memahami situasi baru, yang membutuhkan perolehan informasi bersama.Sementara itu Mudjoto dalam tekhnik komunikasi yang di kutip oleh Widjaya menyatakan bahwa fungsi komunikasi itu meliputi:

1. Komunikasi merupakan alat suatu organisasi sehingga seluruh kegiatan organisasi itu dapat diorganisasikan (dipersatukan) untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Komunikasi merupakan alat untuk mengubah perilaku para anggota dalam suatu organisasi.

3. Komunikasi adalah alat agar informasi dapat disampaikan kepada seluruh anggota organisasi.

Berdasarkan fungsi komunikasi itu, maka komunikasi memegang peranan penting dalam suatu organisasi dalam mencapai tujuannya masing-masing, karena komunikasi adalah factor yang terpenting dalam menunjang semua kegiatan dalam sebuah organisasi.Ada pun fungsi komunikasi organisasi dalam suatu organisasi, baik yang berorientasi komersil maupun sosial, aktivitas komunikasi melibatkan empat fungsi. Menurut Sasa Djuarsa Sendjaja dalam buku Teori Komunikasi yaitu:

1. Fungsi Informatif

Dalam fungsi informatif organisasi dipandang sebagai suatu system pengelolaan informasi berupaya memperoleh informasi sebanyak-banyaknya dengan kualitas sebaik-baiknya dan tepat waktu. Informasi yang diperoleh oleh setiap orang dalam organisasi diharapkan akan memperlancar pelaksanaan tugas masing-masing. Melalui penyebaran informasi ini, setiap orang didalam organisasi menjadi mengerti akan tata cara serta kebijaksanaan yang diterapkan pimpinan.

2. Fungsi Regulatif

Fungsi regulatif berhubungan dengan peraturan-peraturan yang berlaku dalam suatu organisasi, ada dua hal yang berperan dalam fungsi ini, yaitu:

a. Atasan atau orang-orang yang berada pada pucuk pimpinan (tatanan manajemen) adalah mereka yang memiliki kewenangan untuk mengendalikan informasi.

b. Berhubungan dengan pesan regulatif pada dasarnya berorientasi pada kerja, artinya bawahan membutuhkan kepastian tata cara dara batasan mengenai pekerjaannya.

3. Fungsi Persuasif

Fungsi persuasif lebih banyak dimanfaatkan oleh pihak pimpinan dalam sebuah organisasi dengan tujuan untuk memperoleh dukungan dari karyawan tanpa adanya unsur paksaan apalagi kekerasan. Dalam mengatur suatu organisasi, kekuasaan dan kewenangan tidak akan selalu membawa hasil sesuai dengan yang diharapkan. Adanya kenyataan ini, maka banyak pimpinan yang lebih suka untuk mempersuasi bawahannya daripada memberi perintah. Pekerjaaan yang dilakukan secara sukarela oleh karyawan akan menghasilkan kepedulian yang lebih besar dibandingkan jika pemimpin sering memperlihatkan kekuasaan dan kewenangannya.

4. Fungsi Integratif

Untuk menjalankan fungsi integrasi, setiap organisasi berusaha untuk menyediakan saluran yang memungkinkan karyawan dapat melaksanakan tugas dan pekerjaan dengan baik. (Senjaya, 2007:4.8 – 4.10)

2.1.4.3 Dimensi-Dimensi Komunikasi dalam Kehidupan Organisasi

1. Komunikasi internal

Komunikasi internal organisasi adalah proses penyampaian pesan antara anggota-anggota organisasi yang terjadi untuk kepentingan organisasi, seperti komunikasi antara pimpinan dengan bawahan, antara sesama bawahan, dsb. Proses komunikasi internal ini bisa berujud komunikasi antarpribadi ataupun komunikasi kelompok. Juga komunikasi bisa merupakan proses komunikasi primer maupun sekunder (menggunakan media nirmassa). Komunikasi internal ini lazim dibedakan menjadi dua, yaitu:

a. Komunikasi vertikal, yaitu komunikasi dari atas ke bawah dan dari bawah ke atas. Komunikasi dari pimpinan kepada bawahan dan dari bawahan kepada pimpinan. Dalam komunikasi vertikal, pimpinan memberikan instruksi-instruksi, petunjuk-petunjuk, informasi-informasi, dll kepada bawahannya. Sedangkan bawahan memberikan laporan-laporan, saransaran, pengaduan-pengaduan, dsb. kepada pimpinan.

b. Komunikasi horizontal atau lateral, yaitu komunikasi antara sesama seperti dari karyawan kepada karyawan, manajer kepada manajer. Pesan dalam komunikasi ini bisa mengalir di bagian yang sama di dalam organisasi atau mengalir antarbagian. Komunikasi lateral ini memperlancar pertukaran pengetahuan, pengalaman, metode, dan

masalah. Hal ini membantu organisasi untuk menghindari beberapa masalah dan memecahkan yang lainnya, serta membangun semangat kerja dan kepuasan kerja.

2. Komunikasi eksternal

Komunikasi eksternal organisasi adalah komunikasi antara pimpinan organisasi dengan khalayak di luar organisasi. Pada organisasi besar, komunikasi ini lebih banyak dilakukan oleh kepala hubungan masyarakat dari pada pimpinan sendiri. Yang dilakukan sendiri oleh pimpinan hanyalah terbatas pada hal-hal yang ianggap sangat penting saja. Komunikasi eksternal terdiri dari jalur secara timbal balik:

a. Komunikasi dari organisasi kepada khalayak. Komunikasi ini dilaksanakan umumnya bersifat informatif, yang dilakukan sedemikian rupa sehingga khalayak merasa memiliki keterlibatan, setidaknya ada hubungan batin. Komunikasi ini dapat melalui berbagai bentuk, seperti: majalah organisasi; press release; artikel surat kabar atau majalah; pidato radio; film dokumenter; brosur; leaflet; poster; konferensi pers.

b. Komunikasi dari khalayak kepada organisasi. Komunikasi dari khalayak kepada organisasi merupakan umpan balik sebagai efek dari kegiatan dan komunikasi yang dilakukan oleh organisasi.

2.1.4.4 Hubungan Dalam Organisasi

Salah satu ciri dari komunikasi organisasi yang paling nyata adalah hubungan. Goldbaher (1979) mendefinisikan organisasi sebagai”sebuah jaringan

hubungan yang saling bergantungan.(R.Wayne Pace & Don Faules, 1993:201) Bila sesuatu saling bergantung,ini berarti bahwa hal-hal tersebut saling mempengaruhi dan saling dipengaruhi satu sama lainnya. Pola dan sifat hubungan dalam organisasi dapat ditentukan oleh jabatan dan peranan yang ditetapkan sehingga tercipta jalinan komunikasi. Terdapat hubungan dalam komunikasi organisasi yaitu:

1. Hubungan antarpersonal
2. Hubungan posisional
3. Hubungan atasan-bawahan
4. Hubungan berurutan

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hubungan dalam organisasi memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan organisasi. Sikap tanggap atas kebutuhan-kebutuhan pribadi dan organisasi dan kesediaan untuk berbagi informasi semua ini merupakan prasyarat untuk komunikasi ke atas dan kebawah yang efektif.

2.1.4.5 Hambatan Dalam Komunikasi Organisasi

Komunikasi dalam organisasi tidak selamanya berjalan dengan mulus danlancar seperti yang diharapkan. Seringkali dijumpai dalam suatu organisasi terjadi salah pengertian antara satu anggota dengan anggota lainnya atau antara atasan dengan bawahannya mengenai pesan yang mereka sampaikan dalam berkomunikasi. Robbins meringkas beberapa hambatan komunikasi sebagai berikut:

a. Penyaringan (Filtering)

Hambatan ini merupakan komunikasi yang dimanipulasikan oleh si pengirim pesan sehingga tampak lebih bersifat menyenangkan si penerima pesan. Komunikasi semacam ini dapat berakibat buruk bagi organisasi, karena jika informasinya dijadikan dasar pengambilan keputusan, maka keputusan yang kelak akan dihasilkan berkualitas rendah dan salah.

b. Persepsi Selektif

Hambatan ini merupakan keadaan dimana si penerima pesan didalam proses komunikasi melihat dan mendengar atas dasar keperluan, motivasi, latar belakang pengalaman, dan ciri-ciri pribadi lainnya. Jadi, boleh jadi tidak sama dengan apa yang dilihat dan didengar oleh orang lain, dalam hal cara menafsirkan pesanpesan tadi, maka pengalaman, pendidikan, pengetahuan, dan budaya akan ikut menentukan. Oleh karenanya persepsi yang demikian ini dapat menjadi penghambat bagi komunikasi yang efektif.

c. Perasaan

Hambatan ini merupakan bagaimana perasaan penerima pada saat dia menerima pesan komunikasi akan mempengaruhi cara dia menginterpretasikan pesan. Pesan yang sama yang diterima oleh seseorang disaat sedang marah akan berbeda penafsirannya jika dia menerima pesan itu dalam keadaan normal.

d. Pemaknaan Bahasa

Kata-kata memiliki makna yang berbeda antara seseorang dengan orang lain. Umur, pendidikan, lingkungan kerja dan budaya adalah hal-hal yang secara

nyata dapat mempengaruhi bahasa yang dipakai oleh seseorang, atau definisi yang dilekatkan pada suatu kata. (Robbins dalam Masmuh, 2010: 80-82).

2.1.5 Tinjauan Tentang Pola Komunikasi

> "Pola komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami" (Djamarah, 2004:1).

> "Dimensi pola komunikasi terdiri dari dua macam, yaitu pola yang berorientasi pada konsep dan pola yang berorientasi pada sosial yang mempunyai arah hubungan yang berlainan" (Sunarto, 2006:1)

Tubbs dan Moss mengatakan bahwa "pola komunikasi atau hubungan itu dapat dicirikan oleh: komplementaris atau simetris. Dalam hubungan komplementer satu bentuk perilaku dominan dari satu partisipan mendatangkan perilaku tunduk dan lainnya. Dalam simetri, tingkatan sejauh mana orang berinteraksi atas dasar kesamaan. Dominasi bertemu dengan dominasi atau kepatuhan dengan kepatuhan" (Tubbs, Moss, 2001:26). Disini kita mulai melihat bagaimana proses interaksi menciptakan struktur sistem. Bagaimana orang merespon satu sama lain menetukan jenis hubungan yang mereka miliki.

Dari pengertian diatas maka suatu pola komunikasi adalah bentuk atau pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan yang dikaitkan dua komponen, yaitu gambaran atau rencana yang meliputi langkah-langkah pada suatu aktivitas dengan komponen komponen yang merupakan bagian penting atas terjadinya hubungan komunikasi antar manusia atau kelompok dan organisasi.

Pengertian komunikasi adalah bentuk atau model (lebih abstrak, suatu peraturan) yang bisa dipakai untuk membuat atau menghasilkan suatu atau bagian dari sesuatu, khususnya jika yang ditimbulkan cukup mencapai suatu jenis untuk pola dasar yang dapat ditunjukan atau terlihat. Istilah komunikasi bisa disebut juga sebagai model, tetapi maksudnya sama, yaitu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan pendidikan keadaan masyarakat.

Pola komunikasi adalah proses yang dirancang untuk mewakili kenyataan unsur-unsur yang dicakup beserta keberlangsunganya, guna memudahkan pemikiran secara sistemaik dan logis (Effendy, 1989). Dimana komunikasi ini dipengaruhi oleh simbol dan norma yang dianut, yaitu:

1. Pola komunikasi satu arah

   Pola komunikasi satu arah adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan baik meggunakan media maupun tanpa media, tanpa ada umpan balik dari komunikan, dalam hal ini komunikan bertindak sebagai pendengar saja.

2. Pola komunikasi dua arah atau timbal balik (Two Way Traffic Communication)

   Pola komunikasi dua arah yaitu komunikator dengan komunikan terjadi saling tukar fungsi dalam menjalani fungsi mereka. Namun pada hakiktnya yang memulai percakapan adalah komunikator utama, dan komunikator utama mempunyai tujuan tertentu melalui

proses komunikasi tersebut. Prosesnya dialogis serta umpan baliknya secara langsung.

3. Pola komunikasi multi arah

Pola komunikasi multi arah yaitu proses komunikasi terjadi dalam suatu kelompok yang lebih banyak dimana komunikator dan komunikan akan saling bertukar pikiran secara logis. (Pace dan Faules, 2002:171)

2.1.6 Tinjauan Tentang Peranan Tugas Kelompok

Peranan tugas kelompok: tugas kelompok ialah memecahkan masalah atau melahirkan gagasan-gagasan baru. Peranan tugas berhubungan dengan upaya memudahkan dan mengoordinasi kegiatan yang menunjang tercapainya tujuan kelompok. setiap anggota boleh saja menjalankan lebih dari satu peranan dalam komunikasi kelompok.

1. *Initiator-contributor* menyarankan atau mengusulkan kelompok gagasan-gagasan baru atau cara baru yang berkenaan dengan masalah atau tujuan kelompok. Usul dapat berupa saran tentang tujuan kelompok yang baru atau definisi masalah yang baru. Usul dapat juga berupa pemecahan masalah yang disarankan atau cara tertentu untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi kelompok atau berupa prosedur baru untuk mengorganisasikan kelompok dalam menyelesaikan tugasnya.

2. *Information seeker* (pencari informasi) meminta penjelasan saran yang diajukan ditinjau dari kecermatannya, otoritasnya, dan fakta yang berkenaan denganmasalah yang dibicarakan.
3. *Opinion seeker* (pencari pendapat) bukan hanya menanyakan fakta suatu kasus, tetapi juga penjelasan mengenai nilai yang relavan dengan usaha kelompok atau nilai-nilai yang mendasari saran yang diajukan atau saran alternative.
4. *Information giver* (pemberi informasi) memberikan fakta atau generalisasi yang "otoritatif" atau menghubungkan pengalamannya sendiri dengan masalah kelompok.
5. Opinion giver *(pemberi pendapat)* menyatakan keyakinan atau pendapatnya yang relavan dengan saran yang diajukan atau saran alternative. Yang menjadi pokok usulnya adalah apa yang harus menjadi pandangan kelompok dan bukan fakta atau informasi yang relavan.
6. *Elaborator* (penjabar) menjabarkan saran-saran dengan contoh-contoh atau dengan makna yang lebih luas, memberikan dasar rasional dari saran yang sudah dibuat dan berusaha menyimpulkan konsekuensi gagasan atau saran itu jika diambil oleh kelompok.
7. *Summarizer* (penyimpul) mengumpulkan gagasan, saran, dan komentar anggota kelompok dan keputusan kelompok untuk membantu menentukan di mana posisi kelompok dalam proses berpikir atau tindakannya.
8. *Coordinator-integrator* (pemadu) memperjelas hubungan di antara berbagai gagasan dan saran, berusaha mengambil gagasan pokok dari

kontribusi anggota dan memadukannya menjadi keseluruhan yang bermakna. Ia juga berusaha mengoordinasikan dan mengintegraskan kegiatan anggota atau subkelompok.

9. *Orienter* (pengarah) mendefinisikan posisi kelompok dalam hubungannya dengan tujuan kelompok, titik tolak arah atau tujuan yang disepakati atau mengajukan pertanyaan tentang arah pembicaraan kelompok.
10. *Disagreer* (pembatah) memberikan pandangan yang berbeda, mengajukan bantahan, menunjukkan kesalahan fakta atau penalaran. Ia mungkin membantah pendapat, nilai, sentiment, keputusan, atau prosedur.
11. *Evaluator-critic* (evaluator kritikus) mengukur prestasi kelompok berdasarkan serangkaian standar kerja kelompok dalam konteks tugas kelompok. ia dapat menilai atau mempertanyakan kepaktrisan, logika, fakta, atau prosedur saran atau unit diskusi kelompok.
12. *Energizer* (pendorong) mendorong kelompok untuk bertindak atau mengambil keputusan, berusaha mendorong kelompok untuk mendorong lebiih baik atau lebih cepat.
13. *Procedural-technician* (petugas teknik) melayani keperluan kelompok untuk melaksanakan tugas rutin misalnya menyebarkan bahan, menggerakan objek, mengatur tempat duduk, menjalankan alat perekam dan sebagainya.
14. *Recorder* (pencatat) menuliskan saran, keputusan kelompok dan produk diskusi.

2.1.7 Tinjauan Tentang Budaya

Kata “Kebudayaan” berasal dari kata Sansekerta *buddhayah* yaitu bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti budi atau akal. Dengan demikian kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan akal. Sedangkan beberapa ahli mencoba membedakan antara budaya dan kebudayaan. Jika budaya adalah “daya dan budi” yang berupa cipta, karsa dan rasa. Sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa dan rasa.

Sedangkan dalam ilmu Antropologi, “kebudayaan” adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.

Kebudayaan seringkali dipahami dengan pengertian yang tidak tepat. Beberapa ahli ilmu sosial telah berusaha merumuskan berbagai definisi tentang kebudayaan dalam rangka memberikan pengertian yang benar tentang apa yang dimaksud. Dari berbagai definisi yang telah dibuat, Koentjaraningrat berusaha merangkum pengertian kebudayaan dalam tiga wujudnya, yaitu kebudayaan sebagai wujud *cultural system*, *social system* dan *artifact*.

- *Cultural system* merupakan ide dan gagasan manusia banyak yang hidup bersama dalam suatu masyarakat, memberi jiwa kepada masyarakat itu.

  Gagasan satu dengan yang lain selalu berkaitan menjadi suatu sistem. Dengan kata lain ini merupakan adat atau dalam bentuk jamaknya adat-istiadat.
- *Social system* ini berkaitan dengan tindakan berpola dari manusia itu sendiri. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang

berinteraksi, berhubungan dan bergaul satu sama lain dari waktu ke waktu menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan.

- *Artifact* atau kebudayaan fisik ini berupa hasil fisik, aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat.

Kebudayaan sendiri disusun oleh komponen yang bersifat kognitif, normatif, dan material. Dalam memandang kebudayaan, orang sering kali terjebak dalam sifat *chauvinism* yaitu membanggakan kebudayaannya sendiri dan menganggap rendah kebudayaan orang lain. Seharusnya dalam memahami kebudayaan kita berpegangan pada sifat-sifat kebudayaan yang variatif, relatif, universal dan *counter culture*.

Kebudayaan berubah sesuai dengan tuntutan yang dihadapinya. Terdapat tiga proses perubahan kebudayaan evolusi, difusi dan akulturasi. Mekanisme perubahan kebudayaan sendiri bermacam-macam, yaitu dikarenakan ada perubahan lingkungan, perseorangan maupun perubahan yang sifatnya dipaksakan.

2.1.8 Tinjauan Tentang Komunitas

Istilah kata Arti Komunitas berasal dari bahasa latin communitas yang berasal dari kata dasar communis yang artinya masyarakat, publik atau banyak orang. Arti Komunitas sebagai sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa.

Soenarno (2002), Definisi Arti Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional. Menurut Kertajaya Hermawan (2008), Arti 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.

Menurut Prof. Dr. Soerjono soekanto, istilah community dapat di terjemahkan sebagai "masyarakat setempat", istilah lain menunjukkan pada warga-warga sebuah kota, suku, atau suatu bangsa. Apabila anggota-anggota suatu kelompokbaik itu kelompok besar atupun kecil, hidup bersama sedemikian rupa sehingga mereka merasakan bahwa kelompok tersebut dapat memenuhi kepentingan-kepentingan hidup yang utama, maka kelompok tadi dapat disebut masyarakat setempat. Intinya mereka menjalin hubungan sosial (social relationship).

2.1.9 Tinjauan Tentang Permainan Tradisional Sunda

2.1.9.1 Pengertian Permainan Tradisional

Kata permainan memiliki definisi sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipermainkan. Kata tradisional memiliki definisi sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun. Permainan tradisional maka memiliki makna sebagai sesuatu yang digunakan untuk bermain, yang berdasar pada cara berpikir dan bertindak yang berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun.

2.1.9.2 Jenis-Jenis Permainan Tradisional Sunda

Permainan tradisional yang terdapat di Yogyakarta memiliki jenisjenis yang beragam. Permainan tradisional tersebut terdiri dari permainan yang dilakukan secara individu, berpasangan, berkelompok kecil, dan berkelompok besar. Permainan-permainan tersebut antara lain adalah sebagai berikut.

1. Tarik tambang

Pertandingan tarik tambang merupakan permainan fisik yang menyerupai olahraga dan melibatkan dua regu, dengan masing-masing regu terdiri dari 5 atau lebih peserta. Dua regu bertanding dari dua sisi berlawanan dan semua peserta memegang erat sebuah tali tambang. Pada tengah lapangan, terdapat pembatas berupa garis yang digambar di atas tanah. Masing-masing regu berusaha menarik tali tambang sekuat mungkin agar regu lawan melewati garis pembatas. Regu yang terlebih dulu tertarik melewati garis pembatas dinyatakan kalah.

2. Congklak atau dakon

Congklak atau dakon adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang. Peminat permainan ini biasanya adalah anak-anak perempuan, namun terkadang anak laki-laki bermain congklak atau dakon bersama anak perempuan. Permainan ini menggunakan alat bantu yaitu media permainan yang terbuat dari kayu yang diberi lubang-lubang. Alat bantu ini berbentuk menyerupai kapal yang dapat berdiri. Kedua pemain duduk di kedua sisi alat bantu, dan secara bergantian memainkan biji-bijian atau batu-batu kecil di dalamnya dan memindahkannya satu per satu ke lumbung. Pemain dengan biji paling banyak di lumbungnya dinyatakan sebagai pemenang.

3. Galah asin atau Galasin atau Gobak sodor

Galah asin atau galasin atau yang terkadang disebut dengan gobak sodor permainan yang melibatkan fisik pemainnya dan menyerupai olahraga. Permainan ini adalah sebuah permainan berkelompok yang terdiri dari dua kelompok, di mana masing-masing kelompok terdiri dari 3 sampai dengan 5 orang. Inti permainan ini adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik. Kelompok yang terlebih dahulu lolos melewati garis secara bolak balik menjadi pemenangnya.

4. Gatrik

Gatrik merupakan permainan tradisional dengan media bantu berupa bambu. Gatrik merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok kecil. Pemain terbagi menjadi 2 kelompok. Dalam memainkan gatrik, diperlukan alat bantu yang menyerupai tongkat yang terbuat dari bambu. Satu buah tongkat bambu memiliki panjang 30 cm dan lainnya berukuran lebih kecil. Potongan bambu yang kecil diletakkan di antara dua batu, lalu dipukul menggunakan tongkat bambu yang panjang. Potongan bambu kecil harus terlontar sejauh mungkin. Pemukul akan terus memukul hingga pukulannya meleset. Apabila pukulannya meleset, maka pemain berikut dari kelomopok tersebut akan berganti giliran sampai gilran orang terakhir. Setelah selesai, maka kelompok lawan akan memberikan hadiah berupa gendongan dengan patokan jarak dari bambu kecil yang terakhir kembali hingga ke batu. Semakin jauh lontaran bambu, maka kelompok akan mendapatkan hadiah gendongan yang makin jauh pula. Kelompok yang menerima hadiah gendongan paling sering merupakan pemenangnya.

5. Hompimpah

Hompimpa atau hompimpah adalah permainan sederhana yang dilakukan menggunakan telapak tangan pemain. Hompimpah biasanya digunakan untuk memulai permainan lain dan menentukan kelompok bermain atau urutan permainan. Pemain berkumpul dan membentuk sebuah lingkaran, kemudian secara bersama-sama, pemain mengucapkan kata hom-pim-pa. Ketika mengucapkan suku kata terakhir (pa), masing-masing pemain memperlihatkan salah satu sisi tangan. Pemain bebas untuk menentukan apakah akan menunjukkan punggung tangan atau telapak tangan. Dalam kelompok tersebut, apabila seorang menunjukkan punggung tangan dan lainnya menunjukkan telapak tangan, maka dialah yang menjadi pemenang. Apabila seorang menunjukkan telapak tangan dan peserta lain menunjukkan punggung tangan, maka dialah yang menjadi pemenang. Apabila terdapat lebih dari satu yang menunjukkan sisi tangan yang berbeda, permainan hompimpah diulang sampai hanya ada satu pemenang.

6. Pingsut atau suit

Pingsut atau suit merupakan kelanjutan dari permainan hompimpah apabila yang tersisa tinggal dua orang. Pingsut dilakukan dengan bersalaman dan mengatakan “Pingsut”. Ketika mengucapkan suku kata terahkir yaitu “sut”, pemain mengelurakan jari yaitu ibu jari sebagai gajah, telunjuk sebagai manusia, dan kelingking sebagai semut. Gajah akan kalah melawan semut, manusia kalah melawan gajah, semut kalah melawan manusia. Adapun pingsut gunting – kertas – batu. Cara bermain pingsut ini sama, namun lambang yang digunakan adalah

kepalan tangan sebagai batu, tangan terbuka sebagai kertas, dan jari telunjuk dan jari tengah menunjukkan gunting. Kertas kalah melawan gunting, batu kalah melawan kertas, dan gunting kalah melawan batu.

7. Lari kelereng

Lari kelereng adalah permainan lomba membawa kelereng dengan sendok yang dijepit dengan bibir dari satu sisi ke sisi lainnya. Kelereng dipindahkan ke sebuah wadah. Regu atau orang yang mendapatkan paling banyak kelereng menang.

8. Panjat pinang

Menurut sebuah cerita dalam sejarah, permainan panjat pinang dikatakan telah ada sejak zaman penjajahan Belanda. Lomba panjat pinang diadakan oleh orang-orang Belanda jika sedang mengadakan acara besar. Peserta permainan ini adalah orang-orang pribumi. Hadiah yang diperebutkan biasanya bahan makanan seperti keju, gula, serta pakaian. Pada masa kini, permainan panjat pinang dilakukan secara dominan di acara-acara peringatan kemerdekaan Indonesia yaitu setiap mainan anak-anak, pakaian, makanan, bahkan barang elektronik. Kini, permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa. Pemain biasanya adalah laki-laki. Pemain berusaha memanjat pinang yang telah dilumuri oli. Pemain bekerja sama dengan pemain lain dengan memanjat punggung pemain lain untuk mendapatkan hadiah yang digantungkan di puncak pinang.

9. Bola bekel

Dalam permainan bola bekel, pemain dapat bermain sendiri, atau dapat bermain berpasangan. Permainan bola bekel atau dalam bahasa Jawa biasa disebut

bekelan adalah permainan dengan alat yang terbuat dari bahan karet berukuran bola pingpong. Selain bola bekel, permainan ini menggunakan alat bantu yaitu anak bola yang biasanya terbuat dari logam. Anak bola biasanya berjumlah genap, yaitu 4, 6, atau 8. Permainan bola bekel biasanya cenderung lebih digemari oleh anak perempuan. Cara memainkan bola bekel yaitu anak bola digenggam menjadi satu, kemudian bola dilempar dulu setinggi 30 cm. Setelah bola turun dan memantul, anak bola dilepas dalam posisi acak. Anak bola kemudian diambil satu per satu, dua-dua, tiga-tiga dan seterusnya sampai habis.

10. Betengan atau benteng

Permainan dilakukan oleh 2 kelompok besar yang masingmasing terdiri dari 4 orang sampai 8 orang. Masing-masing kelompok memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, batu atau pilar sebagai benteng. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih benteng lawan dengan menyentuh tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakkan kata “benteng”. Kemenangan juga bisa diraih dengan menawan seluruh anggota lawan dengan menyentuh tubuh mereka. Untuk menentukan siapa yang berhak menjadi penawan dan yang tertawan ditentukan dari waktu terakhir saat si penawan atau tertawan menyentuh benteng mereka masing- masing.

11. Gasing

Permainan gasing dapat dilakukan secara individu, berpasangan, maupun kelompok kecil. Pemain menggunakan alat bantu berupa gasing atau mainan yang terbuat dari kayu dan dibentuk menyerupai bola dengan tongkat runcing di tengahnya. Tongkat tersebut dililit dengan tali, kemudian tali ditarik sambil

melemparkan gasing ke tanah. Gasing akan berputar dengan kecepatan tinggi. Untuk permainan yang berpasangan atau berkelompok, gasing saling bertabrakan dan gasing pemain yang lebih dahulu jatuh atau berhenti berputar dinyatakan kalah dari permainan.

12. Gundu atau kelereng

Permainan gundu atau kelereng dilakukan secara berpasangan maupun kelompok kecil. Pemain membawa sendiri kelereng atau bola kecil yang berbahan kaca. Kelereng diletakkan di tanah, kemudian pemain membuat lingkaran yang mengitarinya dengan menggambarnya di tanah. Pemain memiliki beberapa kelereng induk yang akan ditembakkan ke dalam lingkaran. Pemain yang kelerengnya keluar dari lingkaran dinyatakan kalah, dan kelereng menjadi milik pemain lain yang berhasil menembaknya keluar dari lingkaran.

13. Lompat tali

Permainan lompat tali dilakukan secara berkelompok kecil. Dua orang di sisi kanan dan kiri memegang kedua ujung tali dan memutarkannya. Para pemain yang lain masuk satu per satu sambil melompat di antara kedua orang yang memegang tali. Apabila seorang dari peserta yang melompat tidak berhasil menjaga ritme lompatan atau jatuh, maka dia akan berganti untuk memutar tali. Adapun ditemukan pada beberapa kelompok anak-anak yang bermain lompat tali, mereka melompat sambil menyanyikan lagu daerah.

14. Petak umpet

Petak umpet adalah permainan yang dilakukan oleh kelompok kecil atau kelompok besar. Pemain mengawali dengan permainan hompimpah dan pingsut

terlebih dahulu untuk menentukan pemain yang akan berjaga. Pemain yang berlaku sebagai penjaga menghitung angka 1 hingga 50 sambil menutup mata. Pemain yang lain akan berlari dan bersembunyi. Pemain yang berjaga akan mencari satu per satu pemain lain. Jika pemain lain berhasil kembali ke tempat jaga sebelum penjaga menemukan, maka pemain tersebut dinyatakan aman.

15. Layang-layang

Layang-layang adalah permainan individu atau berpasangan yang kebanyakan dilakukan oleh anak laki-laki. Layang-layang atau yang disebut masyarakat Jawa sebagai "layangan" adalah mainan anak yang terbuat dari bambu yang dirakit menjadi bentuk layang-layang, kemudian dilapisi dengan kertas minyak yang tipis. Layang-layang juga diberi senar yang cukup panjang. Pemain akan menarik layang-layang di tempat yang lapang sampai layang-layang terbang terbawa angin. Layang-layang akan terbang secara stabil jika pemain mahir dalam menarik senar dan menyesuaikan dengan angin. Apabila dilakukan secara berpasangan, maka pemain saling mengaitkan senar layang-layang satu dengan yang lain di udara, sampai salah satu layang-layang putus atau jatuh. Pemain dengan layang-layang yang bertahan di udara dinyatakan sebagai pemenang. Pada perkembangannya, layang-layang memiliki beragam desain dan bentuk yang menarik seperti bentuk ikan, burung, tokoh wayang, bahkan berbentuk kapal 3 dimensi. Adapun beragam ukuran layanglayang mulai dari layang-layang berukuran standar yang ringan dan banyak digunakan oleh anak-anak, sampai layang-layang untuk orang dewasa yang berukuran cukup besar dan berat.

16. Egrang

Permainan egrang dilakukan secara individu, namun dapat pula dijadikan perlombaan dengan melibatkan beberapa orang. Egrang merupakan mainan tradisional yang terbuat dari bambu yang cukup panjang yaitu sekitar 2 meter. Bambu diberi pijakan kaki sepanjang 35 sentimeter dengan sambungan ikat yang tegak lurus dengan bambu sepanjang 2 meter. Pemain akan berdiri pada pijakan kaki di bambu tersebut dan berusaha berjalan di atas egrang. Adapun variasi permainan egrang dengan bola. Pemain akan berusaha berjalan di atas egrang sambil menendang bola ke gawang. Permainan ini melatih keseimbangan dan kepercayaan diri dalam mencoba hal-hal yang menantang.

17. Sondah atau engkling

Permainan sondah atau engkling dilakukan secara individu, berpasangan maupun berkelompok kecil. Pemain akan menggambar angka-angka di tanah, kemudian berusaha melompatinya dengan satu kaki. Dalam permainan ini, terdapat variasi permainan di berbagai daerah. Terdapat beberapa daerah yang menyanyikan lagu daerah sambil melompat, adapun yang mengucapkan syair anak-anak.

18. Wayang kertas

Wayang kertas adalah permainan yang dilakukan secara individu maupun berpasangan. Seperti namanya, wayang kertas adalah mainan yang terbuat dari kertas dan bambu, yang membentuk suatu karakter yang dapat dimainkan dalam bermain peran seperti wayang sesungguhnya. Pembuatan wayang kertas ini cukup sederhana dan dapat dilakukan oleh pelaku dalam berbagai usia. Setiap jenis

permainan tradisional yang dipaparkan pada penjelasan di atas memiliki ciri khas dan kriteria masing-masing. Kriteria yang membedakan antara satu jenis permainan dengan permainan yang lain antara lain:

-cara bermain (statis atau dinamis),

-tempat bermain (di dalam ruang atau di luar ruang),

-jumlah pemain (satu orang, berpasangan, atau berkelompok),

-keterlibatan alat bantu (menggunakan atau tidak menggunakan alat bantu berupa mainan).

Kriteria tersebut akan menentukan bagaimana permainan akan ditampilkan dalam sebuah museum, mengingat permainan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Setiap permainan memiliki makna dan caranya masing-masing, sehingga komunikasi antara permainan dengan orang yang menerima informasi tentang permainan perlu dipertimbangkan dalam merancang ruang pameran di Museum Permainan Tradisional. Kriteria tersebut akan menjadi bahan analisis pada bagian selanjutnya, yang kemudian akan digunakan dalam konsep rancangan bangunan.

2.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan alur pikir yang dijadikan sebagai skema pemikiran atau dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat indikator yang melatar belakangi penelitian ini. Dalam kerangka pemikiran ini peneliti akan mencoba menjelaskan masalah pokok penelitian. Penjelasan yang disusun akan menggabungkan antara teori dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini.

Penelitian ini didasari pula pada kerangka pemikiran secara teoritis maupun praktis dengan fokus penelitian adalah studi deskriptif pola komunikasi anggota komunitas hong Bandung dalam pelestarian permainan tradisional sunda.

Menurut Prof. Dr. Soerjono Soekanto dalam buku "Sosiologi Suatu Pengantar" menyatakan bahwa:

> "Istilah community dapat di terjemahkan sebagai "masyarakat setempat", istilah lain menunjukkan pada warga-warga sebuah kota, suku, atau suatu bangsa. Apabila anggota-anggota suatu kelompok baik itu kelompok besar atupun kecil, hidup bersama sedemikian rupa sehingga mereka merasakan bahwa kelompok tersebut dapat memenuhi kepentingan-kepentingan hidup yang utama, maka kelompok tadi dapat disebut masyarakat setempat. Intinya mereka menjalin hubungan sosial (social relationship)". (Soekanto:1990)

Kertajaya menyatakan dalam buku "Komunikasi Bisnis Lintas Budaya" bahwa:

> "Arti 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).

Sedangkan pola komunikasi menurut Syaiful Bahri Djamarah menyatakan bahwa:

> "Pola komunikasi dapat dipahami sebagai pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami". (Djamarah dalam Nurohman, 2011: 10)

Menurut GoldHaber yang dikutip oleh Marhaeni Fajar menyebutkan bahwa:

> Komunikasi organisasi adalah arus pesan dalam suatu jaringan yang sifat hubungannya saling bergantungan satu sama lain. (Fajar, 2009;122)

Golddhaber (1986) memberikan definisi komunikasi organisasi sebagai proses penciptaan dan saling menukar pesan dalam satu jaringan hubungan yang saling tergantung sama lain untuk mengatasi lingkungan yang tidak pasti atau yang selalu berubah-ubah. Pengertian tersebut mengandung arus pesan yang terbentuk dari beberapa konsep sebagai berikut :

1) Proses

Suatu organisasi adalah suatu sistem yang terbuka dan dinamis yang secara tidak langsung menciptakan saling tukar menukar informasi satu sama lain. Karena kegiatan yang berulang-ulang dan tiada hentinya tersebut maka dikatakan sebagai suatu proses.

2) Pesan

Pesan adalah susunan simbol yang penuh arti tentang objek, orang, kejadian yang dihasilkan oleh interaksi dengan orang lain. Pesan dalam organisasi dapat dilihat menurut beberapa klasifikasi yang berhubungan dengan bahasa, penerima yang dimaksud, metode difusi, dan arus tujuan dari pesan. Klasifikasi pesan dalam bahasa dapat dibedakan menjadi 2 (dua) bagian yaitu verbal dan non verbal, dimana pesan verbal dalam organisasi berupa: surat, memo, percakapan, dan pidato. Sedangkan pesan non verbal dalam organisasi bisa berupa: bahasa gerak tubuh, sentuhan, ekspresi wajah, dan lain-lain.

3) Jaringan

Organisasi terdiri dari satu seri orang yang tiap-tiapnya menduduki posisi atau peranan tertentu dalam organisasi. Ciptaan dan pertukaran pesan dari orang-

orang ini terjadi melewati suatu set jalan kecil yang dinamakan jaringan komunikasi. Suatu jaringan komunikasi ini mungkin mencakup hanya dua orang, beberapa orang atau keseluruhan organisasi. Luas dari jaringan komunikasi ini dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya: arah dan arus pesan, isi pesan, hubungan peranan, dan lain-lain.

4) Keadaan saling tergantung

Hal ini telah menjadi sifat dalam organisasi yang merupakan suatu sistem yang terbuka. Bila suatu bagian dari organisasi mengalami gangguan maka akan berpengaruh kepada bagian yang lainnya dan mungkin juga kepada seluruh sistem organisasi.

5) Hubungan

Karena organisasi merupakan suatu sistem yang terbuka, sistem kehidupan sosial maka untuk berfungsinya bagian-bagian itu terletak pada manusia yang ada dalam organisasi. Oleh karena itu hubungan manusia dalam organisasi yang memfokuskan kepada tingkah laku komunikasi dari orang yang terlibat suatu hubunngan perlu dipelajari. Sikap, skill, dan moral dari seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh hubungan yang bersifat organisasi.

6) Lingkungan

Yang dimaksud lingkungan adalah semua totalitas secara fisik dan faktor sosial yang diperhitungkan dalam pembuatan keputusan mengenai individu dalam suatu sistem. Yang termasuk dalam lingkungan internal adalah personal (karyawan), staf, golongan fungsional dari organisasi, dan juga komponen lainnya seperti tujuan, produk, dan lainnya. Organisasi sebagai sistem terbuka harus

berinteraksi dengan lingkungan eksternal seperti: teknologi, ekonomi, dan faktor sosial. Karena faktor lingkungan berubah-ubah maka organisasi memerlukan informasi baru untuk mengatasi perubahan dalam lingkungan dengan menciptakan dan melakukan penukaran pesan baik secara internal maupun eksternal.

7) Ketidakpastian

Ketidakpastian adalah perbedaan informasi yang tersedia dengan informasi yang diharapkan. Ketidakpastian dalam organisasi juga disebabkan oleh terjadinya banyak informasi yang diterima daripada informasi yang sesungguhnya diperlukan untuk menghadapi lingkungan mereka. Bisa dikatakan ketidakpastian dapt disebabkan oleh terlalu sedikit informasi yang didapatkan dan juga karena terlalu banyak informasi yang diterima.

Dalam proses organisasi tidaklah selalu mulus, tentunya akan banyak terjadi hambatan-hambatan pada perjalanananya. Hambatan yang sering muncul adalah hambatan komunikasi, karena komunikasi adalah kunci utama dalam kesuksesan organisasi mengingat banyaknya orang yang terlibat didalammnya. Hambatan tersebut tentunya bukan menjadi suatu pengganjal dalam organisasi karena semua hambatan pastinya dapat diselesaikan dengan baik dan tepat. Berikut ini adalah macam-macam hambatan dalam organisasi yang dikutip dari buku “Komunikasi Organisasi” Arni Muhammad yaitu :

1. Hambatan dari Proses Komunikasi yaitu hambatan yang timbul dari ketidak jelasan informasi yang akan disampaikan.
2. Hambatan Fisik yaitu hambatan yang terjadi akibat ada gangguan cuaca, gangguan sinyal, dsb

3. Hambatan Semantik yaitu hambatan yang terjadi akibat pemahaman yang sedikit mengenai bahasa dan istilah-istilah asing yang digunakan dalam informasi atau pesan
4. Hambatan Psikologis yaitu hambatan yang berasal dari gangguan kondisi kejiwaaan dari si pengirim pesan atau penerima pesan sengingga mengakibatkan informasi tersebut mengalami perubahan
5. Hambatan Manusiawi yaitu hambatan yang terjadi akibat tingkat emosi manusia yang tidak menentu dalam menyikapi informasi atau pesan
6. Hambatan Organisasional yaitu tingkat hirarkhi, wewenang manajerial dan spesialisasi yaitu hambatan yang timbul akibat komunikasi dengan atasan atau bawahan mengalami kendala seperti tingkat pemahaman terhadap suatu informasi yang berbeda yang mengakibatkan sebuah hambatan.
7. Hambatan-hambatan Antar Pribadi yaitu hambatan yang timbul antar pribadi didalam sebuah organisasi, biasanya hambatan ini muncul karena adanya salah paham antar pribadi yang menyangkut masalah tugas dan wewenang dari orang yang ada dalam organisasi

Dalam buku "Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar" Prof Deddy Mulyana menyatakan bahwa:

> "Komunikasi kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan yang sama, yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama (adanya saling ketergantungan), mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut, meskipun setiap anggota mempunyai boleh jadi punya peran yang berbeda."(Mulyana, 2011:82)

Pada setiap kelompok terdapat beberapa tugas yang harus dijalankan oleh bagian-bagian dalam kelompok tersebut. Peneliti mengacu pada Beal, Bohlen dan Raudabaugh (103,7-194) dalam buku Psikologi Komunikasi mengenai peranan tugas kelompok.

Peranan tugas berhubungan dengan upaya memudahkan dan mengoordinasi kegiatan yang menunjang tercapainya tujuan kelompok. setiap

anggota boleh saja menjalankan lebih dari satu peranan dalam komunikasi kelompok.

1. *Initiator-contributor* menyarankan atau mengusulkan kelompok gagasan-gagasan baru atau cara baru yang berkenaan dengan masalah atau tujuan kelompok. Usul dapat berupa saran tentang tujuan kelompok yang baru atau definisi masalah yang baru. Usul dapat juga berupa pemecahan masalah yang disarankan atau cara tertentu untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi kelompok atau berupa prosedur baru untuk mengorganisasikan kelompok dalam menyelesaikan tugasnya.
2. *Information seeker* (pencari informasi) meminta penjelasan saran yang diajukan ditinjau dari kecermatannya, otoritasnya, dan fakta yang berkenaan denganmasalah yang dibicarakan.
3. *Opinion seeker* (pencari pendapat) bukan hanya menanyakan fakta suatu kasus, tetapi juga penjelasan mengenai nilai yang relavan dengan usaha kelompok atau nilai-nilai yang mendasari saran yang diajukan atau saran alternative.
4. *Information giver* (pemberi informasi) memberikan fakta atau generalisasi yang "otoritatif" atau menghubungkan pengalamannya sendiri dengan masalah kelompok.
5. Opinion giver *(pemberi pendapat)* menyatakan keyakinan atau pendapatnya yang relavan dengan saran yang diajukan atau saran alternative. Yang menjadi pokok usulnya adalah apa yang harus menjadi pandangan kelompok dan bukan fakta atau informasi yang relavan.

6. *Elaborator* (penjabar) menjabarkan saran-saran dengan contoh-contoh atau dengan makna yang lebih luas, memberikan dasar rasional dari saran yang sudah dibuat dan berusaha menyimpulkan konsekuensi gagasan atau saran itu jika diambil oleh kelompok.
7. *Summarizer* (penyimpul) mengumpulkan gagasan, saran, dan komentar anggota kelompok dan keputusan kelompok untuk membantu menentukan di mana posisi kelompok dalam proses berpikir atau tindakannya.
8. *Coordinator-integrator* (pemadu) memperjelas hubungan di antara berbagai gagasan dan saran, berusaha mengambil gagasan pokok dari kontribusi anggota dan memadukannya menjadi keseluruhan yang bermakna. Ia juga berusaha mengoordinasikan dan mengintegraskan kegiatan anggota atau subkelompok.
9. *Orienter* (pengarah) mendefinisikan posisi kelompok dalam hubungannya dengan tujuan kelompok, titik tolak arah atau tujuan yang disepakati atau mengajukan pertanyaan tentang arah pembicaraan kelompok.
10. *Disagreer* (pembatah) memberikan pandangan yang berbeda, mengajukan bantahan, menunjukkan kesalahan fakta atau penalaran. Ia mungkin membantah pendapat, nilai, sentiment, keputusan, atau prosedur.
11. *Evaluator-critic* (evaluator kritikus) mengukur prestasi kelompok berdasarkan serangkaian standar kerja kelompok dalam konteks tugas kelompok. ia dapat menilai atau mempertanyakan kepaktrisan, logika, fakta, atau prosedur saran atau unit diskusi kelompok.

12. *Energizer* (pendorong) mendorong kelompok untuk bertindak atau mengambil keputusan, berusaha mendorong kelompok untuk mendorong lebiih baik atau lebih cepat.
13. *Procedural-technician* (petugas teknik) melayani keperluan kelompok untuk melaksanakan tugas rutin misalnya menyebarkan bahan, menggerakan objek, mengatur tempat duduk, menjalankan alat perekam dan sebagainya.
14. *Recorder* (pencatat) menuliskan saran, keputusan kelompok dan produk diskusi.

Peranan tugas kelompok menentukan pola komunikasi yang terbentuk dalam sebuah kelompok. Hubungan ini pula ditentukan oleh pola komunikasi individu dengan arus pesan dalam jaringan informasi. Ada enam pola komunikasi, yaitu:

1. *Opinion Leader* adalah pimpinan informal dalam organisasi.
2. *Gatekeepers* adalah individu yang mengontrol arus informasi diantara anggota organisasi.
3. *Cosmopolites* adalah individu yang menghubungkan antara organisasi dengan lingkungannya.
4. *Bridge* adalah anggota kelompok dalam organisasi yang menghubungkan kelompok satu dengan kelompok lainnya.
5. *Liaison* hampir sama peranannya dengan *bridge* tetapi individu itu bukanlah anggota dari satu kelompok yang menghubungkan dengan kelompok lainnya.
6. *Isolate* adalah anggota organisasi yang di asingkan oleh anggota lain tapi dia mempunyai kontak dengan anggota orang lain dalam organisasi. (Muhammad, 2001: 103)

Komunitas Hong Bandung merupakan kelompok minoritas yang berada dalam masyarakat dan bergerak dalam bidang kesenian dan kebudayaan,

keberadaanya memberikan sedikit ruang gerak untuk peminatnya. Interaksi merupakan bagian dari proses komunikasi yang meliputi pola-pola didalam nya.

Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang dilakukan komunitas hong Bandung dengan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama (adanya saling ketergantungan), mengenal satu sama lainnya, dan memandang mempunyai kepentingan dan tanggungjawab yang sama.

Komunikasi dapat membantu organisasi, yang pada gilirannya akan berpengaruh pada jaringan komunikasi. Tantangan dalam menentukan pola komunikasi organisasi adalah bagaimana menyampaikan informasi keseluruh bagian organisasi dan bagaimana menerima informasi dari seluruh bagian organisasi. Untuk menjalankan dan mencapai tujuan tersebut maka dalam organisasi terdapat beberapa arah formal dan informal jaringan komunikasi dalam organisasi. Pola komunikasi yang dilakukan oleh komunitas hong Bandung sesuai dengan tujuan mereka yaitu seluruh anggota berinteraksi, dalam hal ini interaksi yang dilakukan tidak hanya terfokus pada setiap *event* yang dilaksanakan guna melestarikan permainan tradisional sunda. Masing-masing anggota diberi hak untuk berinteraksi guna membangun suatu pola yang selaras antar anggota.

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana pola komunikasi yang dilakukan oleh anggota Komunitas Hong Bandung dalam pelestarian permainan tradisional sunda dengan tahapan sebagai berikut:

1. Arus Pesan

   Arus pesan terdiri dari Komunikasi Vertikal dan Komunikasi Horizontal.

a. Komunikasi Vertikal

Komunikasi yang Komunitas Hong Bandung lakukan dari atas ke bawah. Contohnya dari pendiri Komunitas Hong ke para anggotanya.

b. Komunikasi Horizontal

Komunikasi Horizontal adalah komunikasi yang mendatar, yang terjadi antar para anggota dengan anggota lainnya..

2. Hambatan

Dalam Komunitas Hong Bandung anggota dibedakan menjadi dua tingkatan usia dari 6 tahun sampai 90 tahun. anggota anak adalah pelaku permainan sedangkan anggota dewasa adalah pembuat permainan. Disini ada kesimpangan usia yang terlihat jelas dan dari perbedaan usia tersebut peneiti akan melihat hambatan yang muncul.

3. Peranan Anggota Manajemen

Pada prakteknya, komunikasi dan arus pesan tidak selalu berjalan mulus tanpa adanya hambatan. Begitu juga yang terjadi pada Komunitas Hong Bandung, proses penyampaian pesan yang terjadi antar Manajemen Komunitas Hong Bandung bisa saja terjadi suatu *noise* dan menimbulkan suatu masalah antar anggota Manajemen. Di sinilah peranan tugas kelompok diperlukan.

Mereka ini tidaklah selalu orang-orang yang mempunyai otoritas formal dalam komunitas seperti senioritas atau orang yang dituakan atau orang yang mempunyai pengaruh tertentu bagi anggota

komunitas. Mereka juga yang berada ditengah suatu jaringan dan menyampaikan pesan yang telah disaring sebelumnya agar suatu *noise* dapat diminimalisir. Dan mereka dapat berfungsi mengumpulkan informasi dari sumber-sumber yang ada di lingkungan luar komuintas serta memberikan informasi tersebut kepada orang-orang tertentu pada lingkungan dalam komunitas. Dalam prosesnya ada individu yang berfungsi saling memberikan infomasi diantara kelompok-kelompok lainnya, dan juga membantu dalam membagi informasi yang relavan diantara kelompok-kelompok. Adapun orang-orang yang menyembunyikan diri dalam komunitas atau kelompok, orang tersebut bisa karena pernah memiliki masalah atau komflik dengan anggota dalam suatu kelompok.

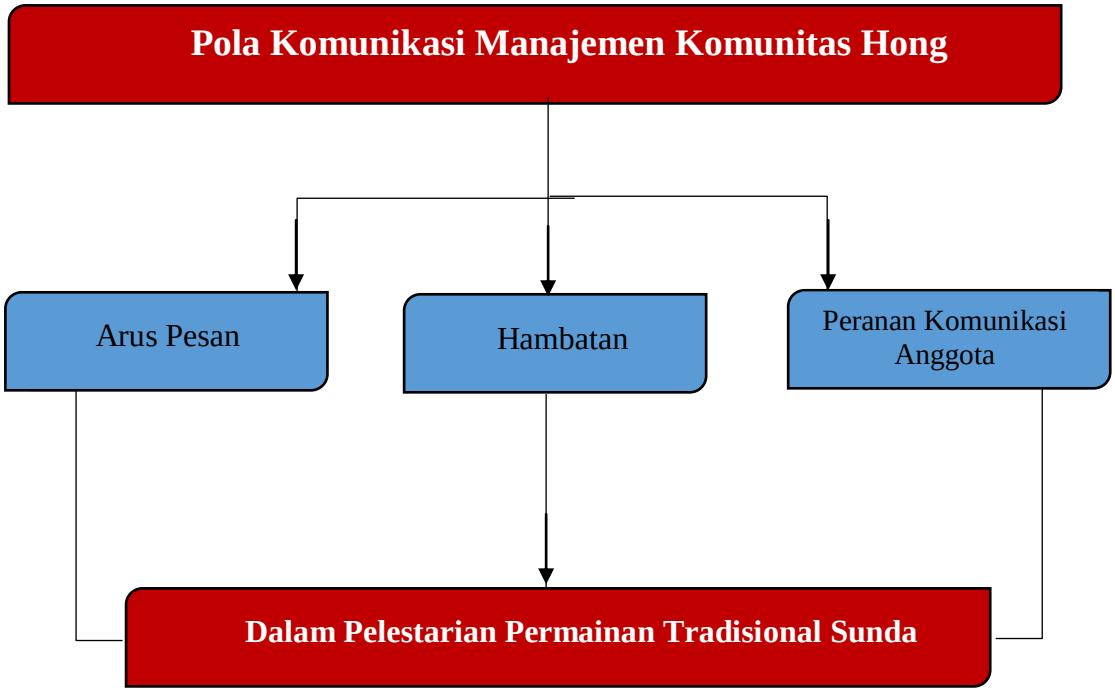
Sedangkan komunikasi antar anggotanya secara tatap muka, yang memungkinkan setiap anggota komunitas menangkap reaksi dari sesama anggota, secara langsung, baik komunikasi verbal ataupun non verbal. Hal-hal di atas sangat diperlukan oleh Komunitas Hong Bandung dan para anggotanya guna untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan yang dapat menjaga dan melestarikan permainan tradisional sunda. Tentunya dalam menjaga pelestarian permainan tradisional sunda dibutuhkam keselarasan antar anggota yang akan menjadi ketetapan dalam mencapai tujuan bersama.

Alur pikir konseptual penelitian merupakan ringkasan pemikiran dari peneliti atau pemikiran dari penelitian ini secara garis besar mengenai penelitian

yang peneliti teliti. Adapun gambar alur pikir konseptual penelitian berikut di bawah ini:

Gambar 2.1

Model Alur Pemikiran



Sumber: Peneliti, 2015