BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Tinjauan Tentang Penelitian Terdahulu

Setelah memutuskan untuk melakukan penelitian yang terkait dengan Komunikasi Intrapersonal, peneliti pun mencari informasi seputar penelitian yang serupa. Namun penelitian yang murni membahas mengenai Komunikasi Intrapersonal secara spesifik masih jarang ditemukan. Oleh karena itu, peneliti akan mengambil referensi dari beberapa penelitian yang peneliti anggap memiliki pembahasan ataupun tema yang hampir menyerupai apa yang peneliti lakukan. Penelitian-penelitian tersebut akan dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 2.1

Tinjauan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Metode yang Digunakan	Hasil Penelitian
1.	Komunikasi Intrapersonal Tentang Seks	Hajar Aisyar Program Studi Ilmu Komunikasi	Kualitatif, Studi Deskriptif	Penelitian ini menunjukkan bahwa faktor lingkungan keluarga dan pengalaman pribadi dapat

	Bebas Pada Kalangan Remaja Desa Banjarkemantren Sidoajo	Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya (2011)		mempengaruhi remaja dalam mempersepsikan suatu objek seperti persepsi tentang seks bebas yang terjadi di Desa Banjarkemantren Sidoarjo. Sehingga apa yang kita pahami (persepsikan) maka akan mempengaruhi bagaimana mereka akan bersikap atau pun bertindak.
2.	Tertawa Sebagai Media Terapi Depresi Pada Lanjut Usia (Studi Kasus Pada Empat Lansia Di Taman Pembinaan Lansia Wirosaban RW XIV, Sorosutan, Umbulharjo, Yogyakarta)	Muhammad Sholihuddin Zuhdi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta (2011)	Kualitatif, Studi Deskriptif	Penelitian ini menunjukkan bahwa : 1) Bentuk Terapi Tertawa yang digunakan di Taman Pembinaan Lansia Wirosaban adalah : a) Sekelompok orang melakukan kegiatan tertawa bersama-sama dengan menggunakan permainan-permainan yang dapat membuat anggota tertawa secara spontan; b) Sekelompok orang tidak harus berusaha tertawa, namun tertawa yang digunakan haruslah tertawa sejati yang spontan serta mengalir dari tubuh; 2) Tertawa lebih efektif untuk membantu orang yang

				mengalami depresi karena setelah tertawa seseorang mengalami perubahan suasana hati dari gelisah dan gundah menjadi nyaman.
3.	Komunikasi Intrapersonal Anak Muda Dalam Penggunaan Bahasa Jawa Krama Pada Kelompok Sosial (Studi Fenomenologi Pada Kalangan Anak Muda Dusun Sari Rejo II RT 07 RW 02 Singosaren Banguntapan Bantul D.I Yogyakarta)	Anggelia Putri Hapsari Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humania Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta (2015)	Kualitatif, Studi Fenomenlogi	Penelitian ini menunjukkan bahwa Kalangan anak muda Dusun Sari Rejo II RT 07 RW 02 Singosaren Banguntapan Bantul tidak berbahasa Jawa Krama karena berbagai hal yang muncul dari dirinya sendiri maupun dari luar, namun mereka menggunakan bahasa Krama pada orang-orang tertentu yang dihormati seperti ayah; Untuk penggunaan sehari-hari, kalangan anak muda tersebut lebih banyak menggunakan bahasa Jawa Ngoko.

Sumber : Peneliti, Mei 2016

2.1.2 Tinjauan Tentang Komunikasi

2.1.2.1 Definisi Komunikasi

Deddy Mulyana dalam bukunya Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar menjelaskan, kata komunikasi atau *communications* dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti sama, *communico*, *communication*, atau *communicare* yang berarti membuat sama (*to make common*). Istilah pertama (*communis*) paling sering disebut sebagai asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya yang mirip. Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama. (Mulyana, 2009 : 46).

Selain itu, masih banyak lagi definisi komunikasi yang diungkapkan oleh para ahli dan pakar komunikasi seperti yang diungkapkan oleh Carl. I. Hovland yang dikutip oleh Onong Uchana Effendy dalam buku Ilmu Komunikasi : Teori dan Praktek.

> "Ilmu komunikasi adalah Upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap." (Effendy, 2002: 10).

Dalam pengertian khusus komunikasi, Hovland mengatakan bahwa komunikasi adalah "Proses mengubah perilaku orang lain (*communication is the procces to modify the behaviour of other individuals*)". Jadi dalam berkomunikasi bukan sekedar memberitahu, tetapi juga berupaya mempengaruhi agar seseorang atau sejumlah orang melakukan kegiatan atau tindakan yang

diinginkan oleh komunikator. Seseorang akan dapat mengubah sikap pendapat atau perilaku orang lain, apabila komunikasi yang disampaikan bersifat komunikatif, dimana komunikator dalam menyampaikan pesan-pesan harus benar-benar dimengerti dan dipahami oleh komunikan untuk mencapai tujuan komunikasi yang komunikatif. (Effendy, 2002:10).

Willbur Schramn, seorang ahli ilmu komunikasi kenamaan, dalam karyanya *Communication Research In The United States*, yang dikutip dari Onong Uchana Effendy menyatakan bahwa komunikasi akan berhasil apabila pesan yang disampaikan oleh komunikator cocok dengan kerangka acuan (*Frame of Reference*) yakni panduan pengalaman dan pengertian (*collection of experience and meanings*) yang pernah diperoleh komunikan (Effendy, 2002). Proses komunikasi pada dasarnya adalah proses penyampaian pesan yang dilakukan oleh seseorang komunikator kepada komunikan, pesan itu bisa berupa gagasan, informasi, opini dan lain- lain.

Bernard Berelson dan Gary A. Steiner dalam Mulyana (2009), memiliki definisi tersendiri terhadap komunikasi.

> "Komunikasi merupakan sebuah transmisi informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya, dengan menggunakan simbol-simbol; kata-kata, gambar, figur, grafik, dan sebagainya" (Berelson & Steiner, 2009:68)

Roger dalam Mulyana berpendapat bahwa komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka. (Mulyana, 2009:69).

Breleson dan Steiner yang dikutip dari Lukiati Komala dalam bukunya, Ilmu Komunikasi : Perspektif, Proses, dan Konteks menjelaskan bahwa Komunikasi merupakan sebuah transmisi informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya melalui simbol-simbol dan lainnya sebagai perantaranya (Komala, 2009:74).

Sedangkan, Harold Lasswell menjelaskan bahwa cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut, "*Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?"* Yang artinya, Siapa Mengatakan Apa Dengan Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Pengaruh bagaimana? (Mulyana, 2009: 69).

2.1.2.2 Tujuan Komunikasi

Komunikasi dilakukan bukanlah tanpa tujuan semata. Setiap individu yang melakukan komunikasi pastilah memiliki tujuan dalam melakukan komunikasi. Menurut Onong Uchana Effendy dalam bukunya Ilmu Komunikasi : Teori dan Praktek menyebutkan beberapa tujuan dari komunikasi :

a. Perubahan Sikap (*Attitude Change*)
b. Perubahan Pendapat (*Opinion Change*)
c. Perubahan Perilaku (*Behavior Change*)
d. Perubahan Sosial (*Sosial Change*) (Effendy, 1997:8)

2.1.2.3 Fungsi Komunikasi

Menurut Effendy dalam bukunya, Ilmu Komunikasi : Teori dan Praktek, (2003 : 55) terdapat empat fungsi komunikasi, yaitu :

1. Menyampaikan Informasi *(To Inform)*

   Dengan komunikasi, komunikator dapat menyampaikan informasi kepada komunikan. Serta terjadi pertukaran informasi antara komunikator dan komunikan.

2. Mendidik *(To Educate)*

   Komunikasi sebagai saranan untuk mendidik, dalam arti bagaimana komunikasi secara formal maupun informal bekerja untuk memebrikan atau bertukar pengetahuan. Dan kebutuhan akan pengetahuan dapat terpenuhi. Fungsi mendidik ini dapat juga ditunjukan dalam bentuk berita dengan gambar maupun artikel.

3. Menghibur (*To Entertain*)

   Komunikasi menciptakan interaksi antara komunikator dan komunikan. Interaksi tersebut menimbulkan reaksi interaktf

yang dapat menghibur baik terjadi pada komunikator maupun komunikan.

4. Mempengaruhi *(To Influence)*

   Komunikasi sebagai sarana untuk mempengaruhi, terdapat upaya untuk mempengaruhi komunikan melalui isi pesan yang dikirim oleh komunikator. Upaya tersebut dapat berupa pesan persuasif (mengajak) yang dapat mempengaruhi komunikan. Komunikator dapat membawa pengaruh positif atau negatif, dan komunikan dapat menerima ataupun menolak pesan tersebut tanpa ada paksaan.

2.1.2.4 Unsur-unsur Komunikasi

Dalam melakukan komunikasi setiap individu pasti berharap agar tujuan dari komunikasi yang mereka lakukan dapat tercapai dan untuk tercapainya tujuan tersebut, terdapat unsur-unsur yang harus di pahami dan dipenuhi, menurut Onong Uchana Effendy dalam bukunya yang berjudul Dinamika Komunikasi, dari berbagai pengertian komunikasi yang telah ada tampak adanya sejumlah komponen atau unsur yang dicakup, yang merupakan persyaratan terjadinya komunikasi. Komponen-komponen atau unsur-unsur tersebut menurut Effendy yang mengutip dari paradigma Lasswell adalah sebagai berikut :

1. Komunikator : Pihak yang menyampaikan pesan.

2. Pesan : Pernyataan yang didukung oleh lambang.
3. Komunikan : Pihak yang menerima pesan.
4. Media : Sarana atau saluran yang mendukung pesan bila komunikan. jauh tempatnya atau banyak jumlahnya.
5. Efek : Dampak sebagai pengaruh dari pesan. (Effendy: 2002, 6).

2.1.2.5 Sifat-sifat Komunikasi

Onong Uchana Effendy dalam bukunya Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek menjelaskan bahwa Komunikasi memiliki sifat-sifat. Adapun beberapa sifat komunikasi tersebut yakni :

1. Tatap muka (*face-to-face*)
2. Bermedia (*mediated*)
3. Verbal (*verbal)*
   - Lisan (*Oral*)
   - Tulisan/Cetak (*Written/Printed*)
4. Non verbal (*non-verbal*)
   - Gerakan/isyarat badaniah (*gestural*)
   - Bergambar (*picturial*) (Effendy, 2002:7)

2.1.2.6 Proses Komunikasi

Proses komunikasi menurut Aristoteles, seperti dikutip oleh Ronald L. Applbaum dkk, dalam bukunya *Fundamental Concept*

in Human Communication (L. Applbaum, 73 : 35). Terdiri atas tiga komponen, yaitu :

1. *The person who speak (source)*
2. *The speech that the produces (message)*
3. *The person who listens (receiver/audiance)*

Proses komunikasi menurut Onong U. Effendy, terbagi menjadi dua tahap, yaitu :

1. **Proses Komunikasi secara Primer**

   Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pesan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (simbol) sebagai media. (Effendy, 2002 : 11). Pikiran dan perasaan komunikator terhadap komunikan, disampaikan dalam bentuk bahasa, isyarat, gambar, dan warna.

   Jika sasaran komunikasi adalah individu atau kelompok, yang memungkinkan keduanya bertemu dan bertatap muka, maka proses komunikasi secara primer akan terjadi. Dalam komunikasi tatap muka (*face to face communication*) terjadi proses komunikasi secara primer. Komunikator dan komunikan secara langsung berinteraksi dan pada saat itu juga dapat mengetahui respon (*feedback*) komunikannya berkenaan dengan pesan yang disampaikan.

2. **Proses Komunikasi secara Sekunder**

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Seorang komunikator menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya banyak (Effendy, 2002 : 16).

Komunikasi sekunder menitikberatkan peran media sebagai penyampai pesan komunikator kepada komunikan.

2.1.2.7 Konteks Komunikasi

Indikator paling umum untuk mengklasifikasikan komunikasi berdasarkan konteksnya atau tingkatnya adalah jumlah peserta yang terlibat dalam komunikasi tersebut. Berikut merupakan Konteks-konteks Komunikasi yang dikenal saat ini.

1. Komunikasi Intrapribadi (Intrapersonal);
2. Komunikasi Antarpribadi (Antarpersonal);
3. Komunikasi Kelompok Kecil;
4. Komunikasi Publik (Pidato);
5. Komunikasi Organisasi;
6. Komunikasi Massa (Mulyana, 2009:78).

2.1.3 Tinjauan Tentang Komunikasi Intrapersonal

Menurut Madzalifah dalam jurnalnya yang berjudul *Komunikasi Intrapersonal Ditinjau dari Psikologi Komunikasi,* bahwasanya "Komunikasi Intrapersonal merupakan elemen penting dari semua bentuk komunikasi dan terutama memegang peranan penting dalam proses komunikasi antarpribadi atau *interpersonal communication*." (Madzalifah, 2004:123).

Masih dalam Jurnal yang dibuat oleh Madzalifah, yang mengutip pendapat dari buku *Trans-Per Understanding Human Communication* (1975), "dimana komunikasi intrapersonal diartikan sebagai proses dimana individu yang melakukan komunikasi tersebut menciptakan sebuah pengertian" (Madzalifah, 2004:124).

Effendy, mengutip pendapat Ronald L. Appblaum dalam bukunya, Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi mengemukakan bahwa "komunikasi intrapersonal merupakan sebuah bentuk komunikasi yang berlangsung dalam diri kita, dan kegiatan-kegiatannya meliputi hal-hal berikut : 1) Berbicara kepada diri kita sendiri; 2) Kegiatan-kegiatan mengamati dan memberikan makna baik secara intelektual maupun emosional kepada lingkungan kita" (Effendy, 2003).

Dari berbagai macam pengertian yang telah diungkapkan diatas, peneliti mengambil kesimpulan seperti yang dikutip oleh Madzalifah, bahwa :

> "Komunikasi Intrapersonal adalah komunikasi yang sedang terjadi dalam diri seseorang. Orang tersebut berperan sebagai

> komunikator dan sekaligus komunikan. Dia berbicara dan berdialog dengan dirinya sendiri, bertanya pada dirinya sendiri dan akhirnya dijawab oleh dirinya sendiri ” (Madzalifah, 2004:124).

2.1.3.1 Sistem Komunikasi Intrapersonal

Jalaluddin Rakhmat dalam Psikologi Komunikasi (2011) secara khusus menjelaskan mengenai proses komunikasi intrapersonal dalam Bab pertama dalam bukunya, yaitu Sistem Komunikasi Intrapersonal yang menjadi acuan bagi peneliti dalam menentukan rumusan mikro. Berikut merupakan Sistem Komunikasi Intrapersonal seperti yang dikutip dari buku Psikologi Komunikasi.

1. Sensasi

   Sensasi berasal dari kata *sense* dalam Bahasa Inggris yang memiliki arti alat penginderaan yang menghubungkan organisme dengan lingkungannya. Menurut Denis Coon yang dikutip oleh Rakhmat (2011), “proses sensasi terjadi ketika alat-alat indera mengubah informasi menjadi impuls-impuls saraf dengan bahasa yang dipahami otak sebagai ‘komputer’” (Rakhmat, 2011:48).

   Dan Menurut Wolman (1973:3443), masih dikutip oleh Rakhmat,

   > “Sensasi adalah pengalaman elementer yang segera yang tidak memerlukan penguraian verbal, simbolis, atau konseptual, dan terutama sekali berhubungan dengan kegiatan alat indera,” (Wolman, 2011:48).

Dalam Psikologi, terdapat sembilan jenis alat indera, diantaranya adalah : pengelihatan, pendengaran, kinestesis, vestibular, perabaan, temperatur, rasa sakit, perasa, dan penciuman. Kemudian indera tersebut dikelompokkan lagi menjadi tiga macam indera penerima, sesuai dengan sumber informasi. Sumber informasi dapat berasal dari dunia luar individu (eksternal) ataupun dalam diri individu (internal). Eksteroseptor menginderai sumber informasi yang berasal dari luar (eskternal), misalnya sistem peredaran darah, sedangkan Proprioseptor menginderai gerakan tubuh kita, misalnya organ vestibular.

Stimulus merupakan sesuatu (apapun) yang menyentuh alat indera baik dari dalam ataupun dari luar. Saat seorang individu mendapatkan stimulus, alat penerima individu tersebut akan mengubah stimulus tersebut menjadi energi saraf untuk nantinya disampaikan ke otak melalui proses transduksi. Dan agar dapat sampai ke otak, maka stimulus dari individu tersebut haruslah kuat.

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi sensasi, yaitu :

a. Faktor Situasional : Faktor yang berasal dari seluruh hal yang terjadi di luar.

b. Faktor Personal : Faktor yang terdapat dari diri individu seperti kapasitas alat indera, pengalaman dan lingkungan budaya. (Rakhmat, 2011:49).

2. Persepsi

Persepsi adalah tahapan selanjutnya dari Sistem Komunikasi Intrapersonal. Menurut Rakhmat (2011), Persepsi adalah pengalaman tentang suatu objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan cara menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi memberikan makna pada stimulus inderawi (*sensory stimuli*). Persepsi merupakan satu hal yang tidak dapat dipisahkan dengan sensasi karena hubungan antara keduanya sudah jelas, sensasi adalah bagian dari persepsi. Dan menurut Desiderato yang dikutip oleh Rakhmat (2011:50) :

> "Penafsiran makna informasi inderawi tidak hanya melibatkan sensasi, tetapi juga atensi, ekspektasi, motivasi, dan memori" (Desiderato, 1976:129).

Proses pembentukan persepsi menurut George E. Belch dan Michael A. Belch (2007) dalam bukunya yang berjudul *Advertising and Promotion : An Integrated Marketing* yang dikutip oleh Kurniawan (2009) pada karya ilmiahnya yang berjudul *Analisis Persepsi Konsumen Sepeda Motor Terhadap Pemilihan Skuter Matik Di Wilayah Bali* (2009) terdiri dari empat tahapan proses pembentukan persepsi, yaitu tahap-tahap

ketika seseorang mengolah informasi yang masuk ke dalam dirinya, yaitu tahap *exposure, attention, comprehension*, dan tahap *retention*. Definisi dari masing-masing tahapan dalam proses informasi tersebut adalah :

a. Tahap Pemaparan (*Exposure*) : Tahapan pada saat seseorang mulai menerima stimulus oleh panca indera. *Exposure* terjadi ketika stimuli datang dari berbagai macam *sensory receptors* atau penerima sensor.
b. Tahap Perhatian (*Attention*) : Tahapan pada saat seseorang mulai menempatkan informasi-informasi yang diterima ke dalam suatu stimulus. *Attention* mengacu pada tingkat dimana pemrosesan informasi ditekankan atas stimulus yang khusus.
c. Tahap Pemahaman (*Comprehension*) : adalah tahapan pada saat seseorang mulai menginterpretasikan informasi yang masuk tersebut menjadi sebuah arti yang spesifik.
d. *Tahap Retention* : Adalah tahapan pada saat seseorang sudah mulai tidak mengingat lagi keseluruhan yang mereka baca ataupun lihat meskipun mereka sudah tertarik dan sudah dapat menginterpretasikan informasi tersebut.

Keempat tahapan tersebut mendorong timbulnya persepsi yang masing-masing dapat berbeda antar individu, tergantung dari bagaimana masing-masing individu tersebut

menginterpretasikan suatu informasi yang masuk ke dalam stimuli masing-masing individu (Kurniawan, 2009:8-9).

Seperti halnya sensasi, persepsi pun ditentukan oleh faktor personal dan situasional. Krech dan Crutchfield (1977:235) dalam Rakhmat (2011:51) menyebutnya sebagai faktor fungsional dan faktor struktural. Faktor-faktor yang memengaruhi Persepsi adalah sebagai berikut :

1. Perhatian (*Attention*)

   Menurut Kenneth E. Anderson (1972:46) yang dikutip oleh Rakhmat (2011:51), perhatian adalah proses mental ketika stimulus dan rangkaiannya menonjol dalam kesadaran individu ketika stimulus yang lain melemah. Perhatian akan terjadi saat individu mengonsentrasikan diri pada salah satu alat inderanya dan mengenyampingkan stimulus-stimulus yang berasal dari alat-alat indera lainnya.

   a. Faktor Eksternal Pada Perhatian

      Apa yang diperhatikan oleh seorang individu ditentukan oleh faktor-faktor situasional dan personal. Faktor situasional terkadang disebut sebagai determinan perhatian yang bersifat eksternal atau penarik perhatian (*attention getter*), antara lain gerakan, intensitas stimulus, kebaruan, dan perulangan. Contoh : Huruf-huruf *display* yang bergerak.

1) Gerakan : Manusia secara visual tertarik pada objek-objek yang bergerak.
2) Intensitas Stimuli : Setiap individu akan memerhatikan stimulus yang lebih menonjol dari stimulus yang lain. contoh : warna merah pada latar belakang putih,
3) Kebaruan (*Novelty*) : Hal-hal baru, yang luar biasa, yang berbeda, akan menarik perhatian. Beberapa eksperimen membuktikan stimulus yang luar biasa lebih mudah dipelajari atau diingat. Tanpa hal-hal baru, stimulus menjadi monoton, membosankan, dan lepas dari perhatian.
4) Perulangan. Hal-hal yang disajikan berkali-kali, bila disertai dengan sedikit variasi, akan menarik perhatian. Di sini, unsur *familiarity* (yang sudah dikenal) berpadu dengan unsur *novelty* (yang baru dikenal). Perulangan juga mengandung unsur sugesti : memengaruhi bawah sadar seorang individu.

b. Faktor Internal Pada Perhatian

Faktor-faktor Internal yang mempengaruhi Perhatian adalah :

1) Faktor Biologis, seperti lapar, haus, mengantuk, dll.
2) Sosiopsikologis, dimana seorang individu hanya akan menyadari sesuatu yang mereka lihat.
3) Motif Sosiogenis, sikap, kebiasaan, dan kemauan mempengaruhi apa yang diperhatikan oleh individu tersebut (Rakhmat, 2011:53).

2. Faktor-faktor Fungsional yang Menentukan Persepsi

Faktor Fungsional merupakan faktor yang bersumber dari kebutuhan, pengalaman masa lalu, dan lainnya termasuk faktor personal. Menurut Rakhmat (2011:54), karakteristik orang yang memberikan stimulus kepada seorang individu adalah sesuatu yang menentukan persepsi, bukan dilihat dari jenis atau bentuk stimulus.

Krech dan Crutchfield merumuskan dalil persepsi pertama, yaitu : Persepsi bersifat selektif secara fungsional, yang artinya objek-objek yang mendapat tekanan dalam persepsi seorang individu biasanya adalah objek-objek yang memenuhi tujuan dari individu yang sedang melakukan persepsi.

Leuba dan Lucas dalam Rakhmat (2011:55) mengungkapkan bahwa suasana yang emosional dapat berpengaruh terhadap persepsi.

a. Kerangka Rujukan (*Frame of Reference*)

Kerangka rujukan adalah sebutan bagi faktor-faktor fungsional yang mempengaruhi persepsi. Dalam kegiatan komunikasi, kerangka rujukan dapat mempengaruhi bagaimana seseorang dapat memberi makna pada pesan yang diterimanya.

3. Faktor-faktor Struktural yang Menentukan Persepsi

Menurut Rakhmat (2011:57), faktor-faktor struktural bersumber dari sifat stimulus fisik dan efek-efek saraf yang ditimbulkannya pada sistem saraf individu. Pada tahun 1959, para psikolog Gestalt yaitu, Kohler, Wartheimer dan Koffka merumuskan prinsip-prinsip persepsi yang bersifat struktural yang dikenal sebagai Teori Gestalt yang menjelaskan, apabila seseorang memersepsi sesuatu, maka ia memersepsinya secara keseluruhan dan individu tersebut tidak melihat bagian-bagiannya dan menghimpunnya (Rakhmat, 2011:57).

3. Memori

Memori adalah salah satu komponen yang penting dalam proses komunikasi intrapersonal karena perannya yang memengaruhi naik persepsi (dengan cara memberikan kerangka rujukan)

maupun berpikir. Menurut Schlessinger dan Groves (1976:352) yang dikutip oleh Rakmat, memori adalah suatu sistem yang sangat terstruktur sehingga dapat membuat setiap organisme yang hidup dapat merekam fakta tentang dunia ini, dan hasilnya digunakan untuk membimbing perilakunya (Rakhmat, 2011:61).

Setiap saat, baik secara sadar ataupun tidak sadar setiap stimulus yang mengenai indera individu akan selalu terekam. Menurut John Griffith, seorang ahli matematika menyatakan bahwa manusia memiliki kemampuan rata-rata memori sebesar 1011 (seratus triliun) bit, sedangkan menurut Neumann, seorang ahli teori infomasi, manusia sanggup menyimpan informasi sebanyak satu kuidriliun bit selama hidupnya.

Menurut Mussen dan Rosenzweig (1973:499) dalam Rakhmat, memori melewati tiga proses, yaitu :

a) Perekaman (*Encoding*)

   Adalah proses pencatatan informasi melalui reseptor indera dan sirkit saraf internal.

b) Penyimpanan (*Storage*)

   Adalah proses yang menentukan berapa lama informasi tersebut berada bersama individu tersebut, dalam bentuk apa, dan dimana. Penyimpanan dapat bersifat aktif, apabila individu menambahkan informasi tambahan, dan bersifat

pasif apabila kekurangan informasi tersebut ditambahkan dengan kesimpulan dari individu itu sendiri.

c) Pemanggilan (*Retrieval*)

Proses dimana individu mengingat kembali dan menggunakan informasi yang telah disimpannya (Rakhmat:62).

a. Jenis-jenis Memori

Pengingatan (*Recall*) : Yaitu proses aktif dalam menghasilkan kembali fakta dan informasi secara verbatim (kata demi kata), tanpa petunjuk yang jelas.

Pengenalan (*Recognition*) : Yaitu proses mengingat suatu fakta dan informasi dengan cara mengenalnya kembali. Hal ini dilakukan apabila otak sukar mengingat fakta dan informasi terkait.

Belajar Lagi (*Relearning*) : Yaitu proses dimana individu menguasai kembali pelajaran yang pernah diperolehya demi mengingat kembali fakta dan informasi yang telah terlupakan.

Redintegrasi (*Redintegration*) : Yaitu proses rekonstruksi seluruh masa lalu hanya melalui satu petunjuk memori kecil (Rakhmat:63).

b. Mekanisme Memori

Terdapat tiga jenis teori yang menjelaskan tentang memori, yaitu :

1) Teori Aus (*Disuse Theory*)

Menurut teori ini, memori seseorang dapat hilang dan memudar seiring berjalannya waktu.

2) Teori Interferensi (*Interference Theory*)

Menurut teori ini, memori diibaratkan seperti meja lilin atau kanvas, dan pengalaman adalah lukisan yang terdapat pada meja lilin atau kanvas tersebut.

3) Teori Pengolahan Informasi (*Information Theory*)

Menurut teori ini, otak manusia dianalogikan seperti komputer, dimana informasi awalnya disimpan pada gudang inderawi (*sensory storage*), kemudian masuk ke memori jangka pendek (*short-term memory*), dan akhirnya dilupakan atau dikoding dan pada akhirnya masuk kedalam memori jangka panjang (*long-term memory*) saat tidur.

Terdapat dua macam memori dalam teori ini, yaitu memori ikonis (untuk menampung materi yang bersifat visual atau dapat dilihat), dan memori ekosis (untuk menampung materi yang sifatnya auditif atau dapat didengar) (Rakhmat:65).

4. Berpikir

Menurut Floyd L. Ruch dalam bukunya, *Psychology and Life* (1967) yang dikutip oleh Rakhmat, "berpikir merupakan manipulasi dengan menggunakan lambang-lambang sehingga tidak perlu langsung melakukan kegiatan yang tampak" (Rakhmat:67). Anita Taylor (1977:55) yang dikutip oleh Rakhmat, mendefinisikan berpikir sebagai proses penarikan kesimpulan (Rakhmat:67). Sedangkan menurut Mussen dan Rosenzweig (1973:410) yang dikutip oleh Rakhmat, berpikir menunjukkan berbagai kegiatan yang melibatkan penggunaan konsep dan lambang, sebagai pengganti objek dan peristiwa. Manusia tidak dapat berpikir tanpa adanya penggunaan lambang, visual dan grafis.

Secara garis besar, terdapat dua jenis berpikir, yaitu berpikir autistik dan realistik. Berpikir autistik lebih sering diidentikan dengan melamun, contohnya adalah berkhayal, *wishful thingking*, dll. Dan orang-orang melakukannya karena ingin melarikan diri dari kenyataan dan melihat hidup sebagai gambaran yang fantastis. Sedangkan berpikir realistik atau disebut nalar (*reasoning*), merupakan proses berpikir dalam rangka menyesuaikan diri dengan dunia nyata. Ruch (1967:336)

menjelaskan terdapat tiga macam berpikir realistik, yaitu induktif, deduktif, dan evaluatif.

Berpikir induktif merupakan cara berpikir dengan cara memulainya dari sesuatu yang khusus, kemudian disimpulkan menjadi umum. Deduktif adalah cara berpikir yang berbalik dengan induktif, dimana individu mengambil kesimpulan dari pernyataan yang bersifat umum ke khusus. Sedangkan berpikir evaluatif adalah proses berpikir yang kritis, dimana individu menilai baik-buruk serta tepat-tidaknya suatu gagasan dan dimulai dengan kriteria tertentu (Rakhmat:68).

Fungsi-fungsi Berpikir adalah sebagai berikut :

a. Menetapkan Keputusan (*Decision Making*)

   Setiap manusia selalu menetapkan keputusan yang sebagian dapat menentukan masa depannya. Dan faktor-faktor personal seperti : kognisi, motif, dan sikap sangat mempengaruhi dalam pengambilan keputusan dan ketiga hal ini berlangsung secara bersamaan atau sekaligus.

b. Memecahkan Persoalan (*Problem Solving*)

   Fungsi berpikir yang kedua adalah untuk memecahkan masalah. Dalam menjalani kehidupan, setiap individu pasti dihadapkan pada suatu permasalahan yang menuntut dirinya untuk dapat memecahkan masalah tersebut.

1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Pemecahan Masalah
    a) Faktor Situasional : Misalnya terjadi pada stimulus yang menimbulkan masalah.
    b) Faktor Biologis : Kurang tidur, lapar, terlalu lelah.
    c) Faktor Sosiopsikologis : Motivasi, Kepercayaan dan sikap yang salah, Kebiasaan, dan Emosi.

c. Berpikir Kreatif (*Creative Thinking*)

Menurut Coleman dan Hamen (1974:452) yang dikutip oleh Rakhmat (2011), berpikir kreatif adalah "proses berpikir yang menghasilkan metode baru, konsep baru, pemahaman baru, penemuan baru, dan karya seni baru" (Rakhmat:73).

Menurut MacKinnon (1962:485), berpikir kreatif harus memenuhi tiga syarat, pertama : kreativitas melibatkan respon atau gagasan baru; kedua : kreativitas haruslah mampu memecahkan persoalan secara realistis; dan ketiga : kreativitas merupakan usaha untuk mempertahankan *insight* yang orisinal, kemudian menilai dan mengembangkannya sebaik mungkin (Rakhmat:73).

1. Proses Berpikir Kreatif

    Menurut para psikolog, terdapat lima tahap berpikir kreatif, yaitu :

a) Orientasi : Merumuskan masalah dan mengidentifikasi aspek-aspek masalah.
b) Preparasi : Mengumpulkan sebanyak mungkin informasi yang relevan dengan masalah.
c) Inkubasi : Proses pemecahan masalah berlangsung dalam jiwa bawah sadar ketika pikiran beristirahat sejenak.
d) Iluminasi : Pemikir mendapatkan pencerahan atau ilham setelah masa inkubasi selesai.
e) Verifikasi : Tahap menguji secara kritis dalam menilai pemecahan masalah.

2.1.4 Tinjauan Tentang *Adult Coloring Book*

Adult Coloring Book atau buku mewarnai untuk dewasa merupakan sebuah buku yang berisi ilustrasi-ilustrasi yang nantinya perlu diwarnai menggunakan alat-alat seperti spidol, pensil warna, dan krayon dan ditujukan untuk orang dewasa.

Ilustrasi yang terdapat dalam *adult coloring book* atau buku mewarnai untuk orang dewasa ini lebih kompleks, memiliki dimensi garis dan titik yang lebih rapat, rumit dan membutuhkan ketelitian dan kesabaran ekstra dalam proses pewarnaannya daripada buku mewarnai yang dibuat untuk anak-anak atau pada umumnya karena disesuaikan dengan targetnya, yaitu kalangan orang dewasa.

2.1.5 Tinjauan Tentang Media

Media dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan sebuah alat, sarana, perantara; penghubung. Sedangkan menurut Arsyad dalam bukunya, Media Pembelajaran, kata Media berasal dari bahasa latin *medius* yang merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dan dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad, 2008:3).

Heinich dan kawan-kawan (1982) yang dikutip oleh Arsyad (2008:4) mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Hamidjojo dalam Latuheru (1993) seperti yang dikutip dalam Arsyad (2008:4) menjelaskan bahwa media merupakan sebuah bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide-ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan, dan pendapat yang dikemukakan dapat sampai kepada penerima yang dituju

Bretz dalam Sanjaya (2012) mengidentifikasi media dari tiga unsur, yaitu suara, visual, dan gerak. Untuk Visual, ia mengklasifikasikannya lagi menjadi tiga macam, yaitu gambar, garis, dan simbol. Ketiga macam media visual ini merupakan suatu kontinu dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan (Sanjaya, 2012:122).

2.1.6 Tinjauan Tentang Stres

Menurut Terry Looker dan Olga Gregson dalam bukunya, Managing Stress (2005), stres diartikan sebagai sebuah keadaan yang dialami seorang manusia saat terjadi ketidaksesuaian antara tuntutan-tuntutan yang diterima dan kemampuan manusia tersebut dalam mengatasinya (Looker dan Gregson, 2005:44). Sedangkan Andrew Goliszek mendefinisikan stres sebagai suatu respon adaptif individu terhadap berbagai tekanan ataupun tuntutan eksternal yang menghasilkan berbagai macam gangguan, diantaranya : gangguan fisik; gangguan emosional; dan gangguan perilaku (Goliszek, 2005:1).

2.1.6.1 Gejala-gejala Stres

Andrew Goliszek masih dalam bukunya, *60 Second* Manajemen Stres (2005) membagi gejala-gejala stres dalam tiga kategori, yaitu gejala fisik, gejala emosional, dan gejala perilaku yang akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Gejala Fisik : Apabila individu merasakan sakit kepala, nyeri otot, sakit punggung, rasa lemah, gangguan pencernaan, rasa mual dan ingin muntah-muntah, sakit perut, nafsu makan berkurang atau hilang, ataupun sebaliknya, jantung berdebar-debar, sering buang air kecil, tekanan darah tinggi, tidak dapat tidur ataupun sebaliknya, berkeringat secara berlebihan, dan lain sebagainya.

2. Gejala Emosional : Antara lain mengalami gelisah terhadap hal-hal kecil, mudah tersinggung, suasana hati yang berubah-ubah, sering mimpi buruk, cepat khawatir, panik, sering menangis, merasa tidak berdaya, perasaan kehilangan kontrol, pikiran yang acau, ketidakmampuan dalam mengambil keputusan, dan yang lebih parah adalah munculnya pikiran untuk bunuh diri
3. Gejala Perilaku : Individu sering merokok, memakai obat-obatan bahkan mengonsumsi alkohol secara berlebihan, sering berjalan mondar-mandir, kehilangan ketertarikan pada penampilan fisik, sering menarik ataupun memutar-mutar rambut, perubahan perilaku sosial secara tiba-tiba, dan lain sebagainya (Goliszek, 2005:12).

2.1.6.2 Sumber-sumber Stres

Jannah dalam karya ilmiahnya yang berjudul Gangguan Stres Pasca Trauma "Gagal Untuk Menikah (2013) menjelaskan bahwa sumber stres atau yang lebih akrab disebut stresor adalah faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya respon stres. Sumber-sumber stres atau stresor ini dapat berasal dari mana saja, baik dari kondisi fisik individu, keadaan psikologis maupun sosial (Jannah, 2013:18).

Taylor, yang dikutip oleh Walia masih dalam buku yang sama menyebutkan beberapa karakteristik yang dinilai sangat berpotensi dalam menciptakan stres, yaitu :

1. Kejadian Negatif dianggap lebih banyak menimbulkan stres daripada kejadian yang positif.
2. Kejadian yang tidak dapat terkontrol ataupun yang tidak dapat diprediksi lebih mudah menyebabkan stres daripada kejadian yang terkontrol maupun terprediksi.
3. Kejadian yang bersifat ambigu dipandang lebih mudah menyebabkan stres daripada kejadian yang jelas.
4. Individu yang memiliki tugas yang melebihi kapasitasnya (*overload*) dianggap lebih mudah mengalami stres daripada individu yang tugasnya lebih sedikit (Walia, 2005:5-12).

2.1.6.3 Tingkat-tingkat Stres

Menurut Rasmun (2004) yang dikutip oleh Kevin dalam karya ilmiahnya yang berjudul Tingkat Stress Pada Mahasiswa Tahun Pertama Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara (2013), membagi tingkat stres menjadi tiga jenis tingkatan, yaitu :

1. Stres Ringan

   Stres ringan adalah jenis stres yang tidak merusak aspek fisiologis dari seseorang. Stres jenis ini pada umumnya dirasakan oleh setiap manusia dengan gejala-gejala sebagai

berikut : Sering lupa, ketiduran, dikritik, dan kemacetan. Durasi dari stres ringan biasanya hanya terjadi dalam beberapa menit atau beberapa jam. Stres ringan jika tidak dihadapi secara terus-menerus, tidak akan menimbulkan penyakit.

2. Stres Sedang

   Adalah jenis stres yang dapat memicu terjadinya penyakit. Jenis stres ini umumnya memiliki durasi yang lebih lama daripada stres ringan, dan dapat terjadi selama beberapa jam hingga beberapa hari. Stres sedang dapat dipicu dari kesepakatan yang belum terselesaikan, beban kerja yang berlebihan, mengharapkan pekerjaan, anggota keluarga yang pergi dalam waktu yang lama.

3. Stres Berat

   Merupakan jenis stres yang paling berbahaya dan bersifat kronis. Hal ini disebabkan karena stres jenis ini terjadi selama beberapa minggu hingga beberapa tahun. Hal-hal yang menjadi pemicu atau stresor bagi jenis stres ini, misalnya hubungan suami istri yang tidak harmonis, kesulitan finansial, penyakit fisik yang diderita dan memerlukan waktu penyembuhan yang lama, bahkan tidak dapat disembuhkan (Suganda, 2013:11).

2.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka Pemikiran merupakan sebuah alur yang diciptakan oleh peneliti dan digunakan sebagai dasar yang melatarbelakangi penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan pada tinjauan teoritis diatas, maka penelitian ini akan diaplikasikan dalam kerangka pemikiran praktis sesuai dengan penelitian yang akan dikaji yaitu mengenai *Adult Coloring Book* Sebagai Media Komunikasi Intrapersonal untuk Mengurangi Stres.

Menurut Tyas Pamungkas, "*Adult Coloring Book* atau buku mewarnai untuk dewasa adalah buku yang berisi ilustrasi-ilustrasi yang lebih kompleks, rumit dan membutuhkan ketelitian dan kesabaran ekstra dalam proses pewarnaannya ditujukan untuk orang dewasa".

Disini, peneliti akan meneliti tentang bagaimana proses *Adult Coloring Book* sebagai media Komunikasi Intrapersonal untuk Mengurangi Stres dan lebih dispesifikan kepada para pengguna *Adult Coloring Book* yang memilikinya karena ingin mengurangi tingkat stres yang sedang mereka alami.

Adult Coloring Book termasuk kedalam media visual/gambar karena didalam setiap halamannya terdapat ilustrasi-ilustrasi yang berupa gambar-gambar. Menurut Bretz dalam Sanjaya (2012:122) "media visual merupakan suatu kontinu dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan mengklasifikasikan media visual menjadi gambar, garis, dan simbol".

Madzalifah, mengutip pendapat dari Soreno dan Bodaken (1975) dalam buku *Trans-Per Understanding Human Communication*, menyatakan bahwa, "komunikasi intrapersonal diartikan sebagai proses dimana individu yang melakukan komunikasi tersebut menciptakan sebuah pengertian" (Sereno & Bodaken, 2004:124).

Jalaluddin Rakhmat dalam bukunya, Psikologi Komunikasi (2011), menjelaskan mengenai proses komunikasi intrapersonal, yang meliputi unsur-unsur berikut :

1. Sensasi

   Sensasi merupakan proses penerimaan stimuli, dimana alat-alat indera mengubah informasi menjadi impuls-impuls saraf dengan bahasa yang dipahami otak (Rakhmat, 2011:48). Dan apapun yang menyentuh alat indera baik secara internal maupun eksternal disebut stimulus.

   Terdapat dua faktor yang mempengaruhi sensasi, yaitu situasional (Faktor yang berasal dari seluruh hal yang terjadi di luar), dan personal (Faktor yang terdapat dari diri individu seperti kapasitas alat indera, pengalaman dan lingkungan budaya).

2. Persepsi

   Menurut Rakhmat (2011), "Persepsi adalah pengalaman tentang suatu objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan cara menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan" (Rakhmat, 2011:50).

Menurut Kurniawan (2009) terdapat empat tahapan proses pembentukan persepsi, yaitu tahap-tahap ketika seseorang mengolah informasi yang masuk ke dalam dirinya, yaitu tahap *exposure, attention, comprehension*, dan tahap *retention*. Definisi dari masing-masing tahapan dalam proses informasi tersebut adalah :

a. Tahap *Exposure* : Tahapan pada saat seseorang mulai menerima stimulus oleh panca indera.
b. Tahap *Attention* : Tahapan pada saat seseorang mulai menempatkan informasi-informasi yang diterima ke dalam suatu stimulus.
c. *Tahap Comprehension* : Tahapan pada saat seseorang mulai menginterpretasikan informasi yang masuk tersebut menjadi sebuah arti yang spesifik.
d. *Tahap Retention* : Tahapan pada saat seseorang sudah mulai tidak mengingat lagi keseluruhan yang mereka baca ataupun lihat meskipun mereka sudah tertarik dan sudah dapat menginterpretasikan informasi tersebut.

   Keempat tahapan tersebut mendorong timbulnya persepsi yang masing-masing dapat berbeda antar individu, tergantung dari bagaimana masing-masing individu tersebut menginterpretasikan suatu informasi yang masuk ke dalam stimuli masing-masing individu (Kurniawan, 2009:8-9).

Dalam Persepsi terdapat satu unsur, yaitu perhatian yang menurut Anderson (2011) merupakan "proses mental ketika stimulus dan rangkaiannya menonjol dalam kesadaran individu ketika stimulus yang lain melemah dan akan terjadi saat individu mengonsentrasikan diri pada salah satu alat inderanya dan mengenyampingkan stimulus-stimulus yang berasal dari alat-alat indera lainnya" (Rakhmat, 2011:51). Dan faktor-faktor internal-eksternal yang mempengaruhinya adalah : Eksternal (Gerakan, Intensitas Stimuli, Kebaruan, Perulangan), dan Internal (Biologis, Sosiopsikologis, Motif Sosiogenis, Sikap, Kebiasaan, dan Kemauan).

Selain itu terdapat Faktor Fungsional dan Struktural dalam Menentukan Persepsi yaitu :

a. Faktor Fungsional : Bersumber dari kebutuhan, pengalaman masa lalu, dan faktor personal.
b. Faktor Struktural : Yang bersumber dari sifat stimulus fisik da efek-efek saraf yang timbul pada sistem saraf individu.

3. Memori

Menurut Schlessinger dan Groves (1976:352) yang dikutip oleh Rakmat, memori adalah "suatu sistem yang sangat terstruktur sehingga dapat membuat setiap organisme yang hidup dapat merekam fakta tentang dunia ini, dan hasilnya digunakan untuk membimbing perilakunya" (Rakhmat, 2011:61). Memori mencakup tiga proses yaitu :

a. Perekaman (*Encoding*) proses pencatatan informasi.
b. Penyimpanan (*Storage*) : proses yang menentukan berapa lama informasi tersebut berada bersama individu tersebut, dalam bentuk apa, dan dimana.
c. Pemanggilan (*Retrieval*) : proses mengingat kembali dan menggunakan informasi yang telah disimpannya (Rakhmat:62).

4. Berpikir

Menurut Mussen dan Rosenzweig (1973:410) berpikir menunjukkan berbagai kegiatan yang melibatkan penggunaan konsep dan lambang, sebagai pengganti objek dan peristiwa. Manusia tidak dapat berpikir tanpa adanya penggunaan lambang, visual dan grafis (Rakhmat, 2011:67).

Terdapat dua jenis berpikir, yaitu berpikir autistik (diidentikan dengan melamun, contoh : berkhayal, *wishful thingking*, dll). dan realistik (disebut nalar (*reasoning*), merupakan proses berpikir dalam rangka menyesuaikan diri dengan dunia nyata).

Berpikir memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut :

a. Menetapkan Keputusan (*Decision Making*) : faktor-faktor personal (kognisi, motif, dan sikap) sangat mempengaruhi dalam pengambilan keputusan.
b. Memecahkan Persoalan (*Problem Solving*) : Faktor Situasional (Stimulus yang bermasalah), Faktor Biologis (Kurang tidur, lapar,

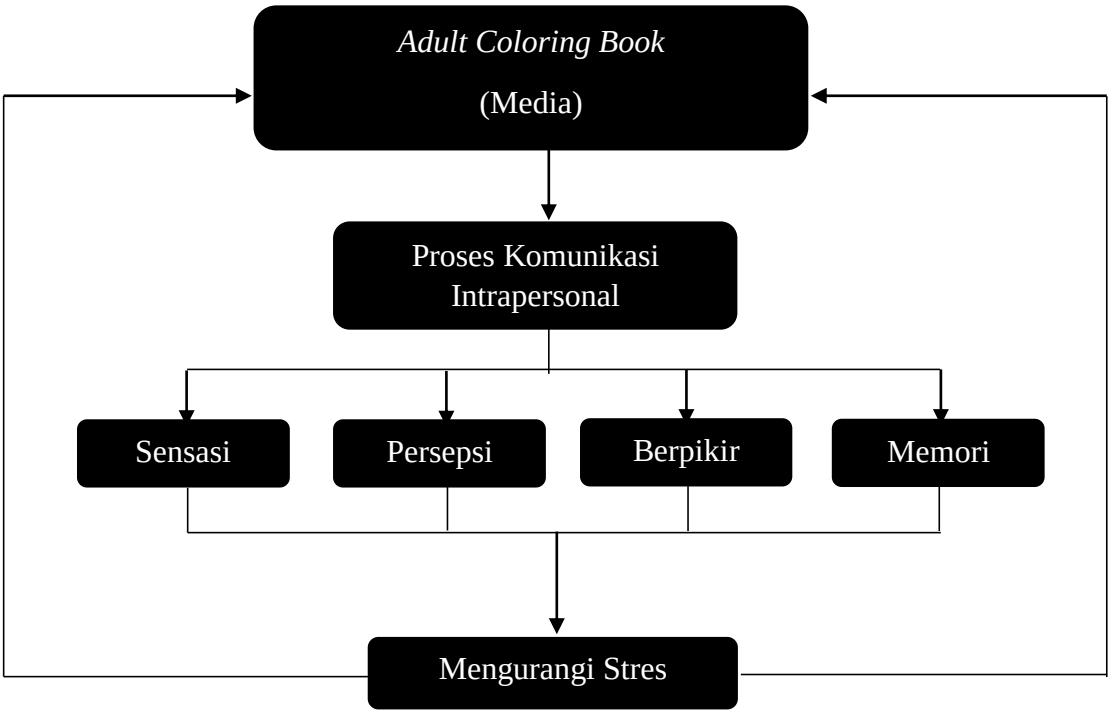
lelah), dan Faktor Sosiopsikologis (Motivasi, Kepercayaan, Sikap, Kebiasaan, Emosi) mempengaruhi pemecahan masalah.

c. Berpikir Kreatif (*Creative Thinking*) : Tahap berpikir kreatif adalah Orientasi, Preparasi, Inkubasi, Iluminasi, Verifikasi.

Peneliti ingin mengetahui bagaimana proses *adult coloring book* sebagai media komunikasi intrapersonal untuk mengurangi stres yang dapat diketahui dengan menggunakan sistem/proses komunikasi intrapersonal yang telah dipaparkan diatas. Mulai dari tahap awal yaitu Sensasi dari *adult coloring book* sebagai media, Persepsi yang dihasilkan dari *adult coloring book*, Bagaimana *adult coloring book* dalam membentuk memori, dan terakhir bagaimana *adult coloring book* dalam membentuk proses berpikir dan peneliti mencoba mengilustrasikannya dalam gambar berikut ini :

Gambar 2.1

Model Alur Pemikiran



Sumber : Peneliti (2016)