

## BAB II

### KAJIAN TEORITIS

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Memahami Konsep Budaya dalam Mewujudkan Komunikasi

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sekelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari.

Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. Budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia.

Budaya juga adalah suatu perangkat rumit nilai-nilai yang dipolarisasikan oleh suatu citra yang mengandung pandangan atas keistimewaannya sendiri. Citra itu menimbulkan bentuk-bentuk berbeda dalam berbagai budaya seperti “individualisme kasar” di Amerika, “keselarasan individu dengan alam” di Jepang dan “kepatuhan kolektif” di Cina.<sup>1</sup> Citra budaya yang berbeda ini menyebabkan mengalami kesulitan ketika berkomunikasi dengan orang dari budaya lain.

---

<sup>1</sup> M.A.W. Brower, *Studi Budaya Dasar*, Penerbit Alumni, Bandung, 1986, hal. 75

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Dapat diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata *culture* juga diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi kultur.<sup>2</sup>

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari.

Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh, budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia.

Kroeber dan Kluckhohn, telah mengumpulkan lebih kurang 161 definisi tentang budaya. Dari definisi-definisi tersebut dapat dikelompokkan melalui beberapa pendekatan, antara lain:

---

<sup>2</sup>*Ibid.*

- a. Pendekatan deskriptif: melalui pendekatan ini, budaya mengandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, seni, hukum, moral, adat istiadat, dan kemampuan serta kebiasaan lain yang diterima oleh masyarakat.
- b. Pendekatan historikal menekankan warisan sosial dan tradisi.
- c. Pendekatan normatif memberikan perhatian kepada peraturan, cara hidup, ide, atau nilai dari pelaku.
- d. Pendekatan psikologis melihat persoalan penyesuaian diri. Budaya terdiri dari semua proses belajar dalam suatu masyarakat.
- e. Pendekatan struktural menekankan aspek pola dan organisasi kebudayaan.<sup>3</sup>

Kebudayaan dalam arti luas adalah keseluruhan hasil perbuatan manusia yang bersumber pada kemauan, pemikiran, dan perasaan. Seperti apa yang dikemukakan oleh Kroeber dan Kluckhohn bahwa kebudayaan terdiri dari pola eksplisit dan implisit mengenai tingkah laku yang dikehendaki dan ditransmisi oleh simbol-simbol yang mengatur perbedaan kelompok manusia termasuk perubahan benda-bendanya. Benda-benda yang dimaksud diantaranya tradisi, sistem budaya, alat-alat produksi dan sebagainya.

Selain dari beberapa konsep kebudayaan tradisional yang sudah disebutkan sebelumnya, terdapat juga konsep kebudayaan populer. Untuk membahas pengertian budaya populer ada baiknya masyarakat pahami dulu tentang kata budaya, dan selanjutnya tentang populer. Selanjutnya untuk

---

<sup>3</sup> Mustapha Ahmad Marican, FOKUS: 161 Definisi Budaya, <http://www.dbp.gov.my/dbp98/majalah21/budaya21/dis/db12fok1.html> , diakses 10 Maret 2015 pukul 15.46

mendefinisikan kebudayaan populer masyarakat perlu mengkombinasikan dua istilah yaitu budaya dan populer.

Budaya dapat digunakan untuk mengacu pada suatu proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis. Rumusan ini merupakan rumusan budaya yang paling mudah dipahami.

Budaya berarti pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu. Jika masyarakat membahas perkembangan budaya Jepang dengan menggunakan definisi ini, berarti masyarakat tidak melulu memikirkan faktor intelektual dan estesisnya saja, tetapi juga perkembangan sastra, hiburan, olah raga, dan upacara religiusnya.

Selain itu, dapat juga dikatakan bahwa budaya bisa merujuk pada karya dan praktik-praktik intelektual, terutama aktivitas artistik. Dengan kata lain, teks-teks dan praktik-praktik itu diandaikan memiliki fungsi utama untuk menunjukkan, menandakan, memproduksi, atau kadang menjadi peristiwa yang menciptakan makna tentu. Budaya dalam definisi ketiga ini sinonim dengan apa yang disebut kaum strukturalis dan poststrukturalis sebagai praktik-praktik penandaan.

Dengan demikian jika berbicara tentang budaya pop, berarti menggabungkan makna budaya yang kedua dengan makna ketiga di atas. Makna kedua pandangan hidup tertentu memungkinkan masyarakat untuk berbicara tentang praktik-praktik, seperti liburan ke pantai, perayaan Hari Lebaran, dan aktivitas pemuda subkultur sebagai contoh-contoh

budayanya. Semua hal ini biasanya disebut sebagai budaya-budaya yang hidup atau bisa disebut sebagai praktik-praktik budaya.

Karena demikian luasnya konsep kebudayaan itu, maka untuk menganalisis konsep kebudayaan perlu dilakukan dengan pendekatan dimensi wujud dan isi dari wujud (unsur-unsur) kebudayaan. Menurut Soelaeman, kebudayaan memiliki tiga dimensi wujud, yaitu:

- a. Kompleks gagasan, konsep, dan pikiran manusia: Wujud ini disebut sistem budaya. Sifatnya abstrak, tidak dapat dilihat, dan berpusat pada kepala-kepala manusia yang menganutnya. Sistem budaya karena gagasan dan pikiran tersebut tidak merupakan kepingan-kepingan yang terpisah satu sama lain, melainkan saling berkaitan dan berhubungan erat; sehingga menjadi sistem gagasan dan pikiran yang relatif mantap dan kontinyu.
- b. Kompleks aktifitas, berupa aktifitas manusia yang saling berinteraksi, bersifat konkrit, dapat diamati atau diobservasi. Wujud ini sering disebut sistem sosial. Sistem sosial ini tidak dapat melepaskan diri dari sistem budaya. Apapun bentuknya, pola-pola aktifitas tersebut ditentukan atau ditata oleh gagasan-gagasan, dan pikiran-pikiran yang ada di dalam kepala manusia. Karena saling berinteraksi antara manusia, maka pola aktifitas dapat pula menimbulkan gagasan, konsep, dan pikiran baru serta tidak mustahil dapat diterima dan mendapat tempat dalam sistem budaya dari manusia yang berinteraksi tersebut.

- c. Wujud sebagai benda. Aktifitas manusia yang saling berinteraksi tidak lepas dari berbagai penggunaan peralatan sebagai hasil karya manusia untuk mencapai tujuannya. Aktifitas karya manusia tersebut menghasilkan benda untuk keperluan hidupnya. Kebudayaan dalam bentuk fisik yang konkrit biasa disebut kebudayaan fisik, mulai dari benda yang diam sampai pada benda yang bergerak.<sup>4</sup>

Pengertian paling tua atas kebudayaan diajukan oleh Edward Burnett Taylor dalam karyanya yang berjudul *Primitive Culture*, bahwa kebudayaan adalah kompleks dari keseluruhan pengetahuan, kepercayaan, kesenian, hukum, adat istiadat dan setiap kemampuan lain dan kebiasaan yang dimiliki oleh manusia sebagai anggota suatu masyarakat. Atau seperti kata Hebding dan Glick (1992) bahwa kebudayaan dapat dilihat secara material maupun non material. Kebudayaan material tampil dalam obyek material yang dihasilkan, kemudian digunakan manusia. Sebaliknya, budaya non material adalah unsur-unsur yang dimaksudkan dalam konsep norma-norma, nilai-nilai, kepercayaan atau keyakinan serta bahasa.

Para ahli kebudayaan sering mengartikan norma sebagai tingkah laku rata-rata, tingkah laku khusus atau yang selalu dilakukan berulang-ulang. Kehidupan manusia selalu ditandai oleh norma sebagai aturan sosial untuk mematok perilaku manusia yang berkaitan dengan kelayakan bertingkah laku, tingkah laku rata-rata atau tingkah laku yang diabstraksikan. Oleh karena itu dalam setiap kebudayaan dikenal norma-norma yang ideal dan norma-norma yang kurang ideal atau norma rata-

---

<sup>4</sup> M. Munandar Soelaeman, *Ilmu Budaya Dasar Suatu Pengantar* (ed. 4; Bandung, 2011), hal.22

rata. Norma ideal sangat penting untuk menjelaskan dan memahami tingkah laku tertentu manusia, dan ide tentang norma-norma tersebut sangat mempengaruhi sebagian besar perilaku sosial termasuk perilaku komunikasi manusia.

Lalu apa yang dimaksudkan dengan nilai? Nilai adalah konsep-konsep abstrak yang dimiliki oleh setiap individu tentang apa yang dianggap baik atau buruk, benar atau salah, patut atau tidak patut. Apabila dalam nilai dibicarakan tentang sesuatu keputusan moral maka norma berbicara mengenai standar perilaku sehingga kalau masyarakat sebut nilai budaya maka nilai itu ditetapkan oleh suatu kebudayaan.

Unsur penting kebudayaan berikutnya adalah kepercayaan atau keyakinan yang merupakan konsep manusia tentang segala sesuatu di sekelilingnya. Jadi kepercayaan atau keyakinan itu menyangkut gagasan manusia tentang individu, orang lain, serta semua aspek yang berkaitan dengan biologi, fisik, sosial, dan dunia supernatural. Kepercayaan adalah gejala yang bersifat intelektual terhadap kenyataan dari sesuatu atau kebenaran suatu pendapat. Terakhir, unsur penting kebudayaan adalah bahasa, yakni sistem kodifikasi kode dan simbol baik verbal maupun non verbal, demi keperluan komunikasi manusia.

Bagi banyak orang, kebudayaan adalah akumulasi dari keseluruhan kepercayaan dan keyakinan, norma-norma, kegiatan, institusi, maupun pola-pola komunikasi dari sekelompok orang. Kebudayaan juga dapat diartikan sebagai pengalihan atau sosialisasi perilaku, kepercayaan, seni, institusi, dan semua karya intelektual dan karya lain dalam suatu

masyarakat. Dalam arti yang luas, sosialisasi atau peralihan perilaku, praktek-praktek hidup dan keyakinan itu dapat selalu disadari dalam suatu kelompok masyarakat. Maka dari itu ada pandangan umum bahwa kebudayaan adalah seluruh tubuh pengetahuan yang dibagi dengan orang lain dan mempengaruhi segala sesuatu yang diperbuat, waktu yang masyarakat gunakan sampai tentang apa yang masyarakat makan.

Dalam istilah yang populer, kebudayaan diartikan sebagai pandangan hidup dari sebuah komunitas atau kelompok. Peranan kebudayaan menjadi sangat besar dalam ekosistem komunikasi, karena karakteristik kebudayaan antar komunitas dapat membedakan kebudayaan lisan dan tertulis yang merupakan kebiasaan suatu komunitas dalam mengkomunikasikan adat istiadatnya. Jadi pesan-pesan, pengetahuan, kepercayaan, dan perilaku sejak awal tatkala orang tidak menulis dapat dikomunikasikan hanya dengan kontak antar-pribadi langsung atau oleh pengamatan yang mendalam terhadap peninggalan artifak sehingga informasi yang paling minim pun dapat disebarluaskan. Definisi kebudayaan diatas seolah bergerak dari suatu kontinum nilai kepercayaan kepada perasaan dan perilaku tertentu.

Kebudayaan adalah seluruh kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan semua daya dukung lain dan kebiasaan yang dilakukan oleh setiap manusia sebagai anggota masyarakat. Kemampuan manusia untuk mempelajari kebudayaan itulah yang membedakan dia dengan hewan yang terorganisir dengan



baik. Kebudayaan itu berubah karena dipelajari dalam situasi belajar individual, situasi belajar sosial dan situasi belajar budaya.

Sebagian bahkan seluruh unsur-unsur kebudayaan dapat berganti, demikian halnya juga dengan kebudayaan itu sendiri. Proses pergantian kebudayaan itu sendiri dimungkinkan oleh karena kebudayaan manusia itu meskipun telah mempunyai pola-pola tertentu namun akibat hubungan dan komunikasi antar manusia maka seluruh atau sebagian isi dari unsur-unsur kebudayaan itu dibagi dan dipertukarkan.

## 2. Peran komunikasi dalam kebudayaan

Manusia adalah makhluk sosio-budaya yang memperoleh perilakunya lewat belajar. Apa yang manusia pelajari pada umumnya dipengaruhi oleh kekuatan-kekuatan sosial dan budaya. Dari semua aspek belajar manusia, komunikasi merupakan aspek yang sangat mendasar. Ia menyandi dan menyandi balik pesan-pesan melalui respon-respon komunikasi terhadap rangsangan dari lingkungan sehingga pesan-pesan tersebut akan dikenali, diterima, dan direspon oleh individu-individu yang berinteraksi. Kegiatan-kegiatan komunikasi tersebut berfungsi sebagai alat untuk menafsirkan berbagai sumber daya lingkungan dalam pelayanan kemanusiaan. Lewat komunikasi manusia menyesuaikan diri dan berhubungan dengan lingkungan serta mendapatkan keanggotaan dan rasa memiliki dalam berbagai kelompok sosial yang mempengaruhinya.

Pada dasarnya perilaku komunikasi merupakan interaksi dua arah, dimana seseorang terlibat didalamnya berusaha menciptakan dan menyampaikan informasi kepada penerima. Dalam hal ini sumber dan

penerima harus mengformulasikan, menyampaikan serta menanggapi pesan tersebut secara jelas, lengkap dan benar. Dengan demikian perilaku komunikasi tidak lain dari bagaimana cara melakukan komunikasi dan sejauh mana hasil yang mungkin diperoleh dengan cara tersebut.

Prilaku komunikasi dikategorikan sebagai perilaku yang terjadi dalam berkomunikasi verbal maupun nonverbal, yaitu bagaimana pelaku (sumber dan penerima) mengola dan mentransfer suatu pesan. Disini sumber seharusnya mengformulasikan dan menyampaikan pesan secara jelas, lengkap dan benar. Sementara pihak yang menerima (penerima) diharapkan menanggapi pesan seperti apa yang dimaksud oleh sumber.

Komunikasi antarbudaya bukan merupakan sesuatu yang baru terjadi. Semenjak terjadinya pertemuan antara individu-individu dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda. Sebagai salah satu studi sistematis, komunikasi antarbudaya membahas mengenai kontak atau interaksi yang terjadi antara orang-orang yang memiliki latar belakang kebudayaan berbeda dan relatif masih baru.

Transmigran yang memasuki suatu daerah yang memiliki kebudayaan yang berbeda harus memiliki potensi akulturasi yang memadai untuk bisa menyesuaikan diri dengan budaya yang baru agar bisa mengatur dirinya untuk mengetahui dan diketahui dalam berhubungan dengan penduduk setempat.

Dalam akulturasi, proses komunikasi menjadi hal utama. Hal ini terjadi melalui identifikasi dan internalisasi lambang-lambang masyarakat yang dimasuki oleh seorang individu melalui proses komunikasi. Individu

yang memasuki budaya baru akan belajar berkomunikasi dalam berhubungan dengan orang lain.

Komunikasi antarbudaya merujuk pada suatu fenomena komunikasi dimana para pesertanya masing-masing memiliki latar belakang budaya yang berbeda terlibat dalam suatu kontak antara satu dengan yang lainnya, baik secara langsung ataupun tidak langsung.

Berdasarkan gambaran diatas, terlihat jelas bahwa proses komunikasi antarbudaya dapat membantu para pendatang yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda untuk melakukan interaksi dengan kebudayaan setempat. Dalam proses akulturasi harus memiliki interkoneksi cara berkomunikasi sehingga dapat tercipta interaksi yang baik dan saling mendukung.

Akulturasi merupakan pengambilan atau penerimaan satu atau beberapa unsur kebudayaan yang berasal dari pertemuan dua atau beberapa unsur kebudayaan yang saling berhubungan atau saling bertemu. Berdasarkan defenisi ini tampak jelas dituntut adanya saling pengertian antar kedua kebudayaan tersebut sehingga akan terjadi proses komunikasi antarbudaya. Walaupun komunikasi antarbudaya membahas tentang persamaan dan perbedaan dalam karakteristik kebudayaan antar pelaku-pelaku komunikasi, tetapi perhatian utamanya adalah proses komunikasi antar individu-individu dan kelompok-kelompok yang berbeda kebudayaannya yang mencoba untuk berinteraksi.

Ada tujuh unsur-unsur kebudayaan yang dapat disebut sebagai isi pokok dari setiap kebudayaan didunia yakni bahasa, sistem ilmu

pengetahuan, Organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, religi, kesenian

Komunikasi antarbudaya adalah komunikasi yang terjadi diantara orang-orang yang memiliki kebudayaan yang berbeda bisa beda ras, etnik, atau sosioekonomi, atau gabungan dari semua perbedaan ini.

Menurut Stewart L. Tubbs, komunikasi antarbudaya adalah komunikasi antara orang-orang yang berbeda budaya (baik dalam arti ras, etnik, atau perbedaan-perbedaan sosio ekonomi). Kebudayaan adalah cara hidup yang berkembang dan dianut oleh sekelompok orang serta berlangsung dari generasi ke generasi.<sup>5</sup>

Hamid Mowlana menyebutkan komunikasi antarbudaya sebagai human flow across national boundaries.

Guo-Ming Chen dan William J. Sartosa mengatakan bahwa komunikasi antarbudaya adalah proses negosiasi atau pertukaran sistem simbolik yang membimbing perilaku manusia dan membatasi mereka dalam menjalankan fungsinya sebagai kelompok.<sup>6</sup>

Dalam setiap budaya ada bentuk lain yang agak serupa dengan bentuk budaya. Ini menunjukkan individu yang telah dibentuk oleh budaya. Bentuk individu sedikit berbeda dari bentuk budaya yang mempengaruhinya. Ini menunjukkan dua hal. Pertama, ada pengaruh-pengaruh lain disamping budaya yang membentuk individu. Kedua, meskipun budaya merupakan kekuatan dominan yang mempengaruhi

---

<sup>5</sup>Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss, *Human Communication* :Konteks-konteks Komunikasi (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996) hlm. 236-238.

<sup>6</sup>Alo Liliweri, *Dasar-Dasar Komunikasi Antarbudaya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003) hlm. 11-42.

individu, orang-orang dalam suatu budaya pun mempunyai sifat-sifat yang berbeda.

Dari model diatas menunjukkan bahwa bisa terdapat banyak ragam perbedaan dan persamaan budaya dalam komunikasi antarbudaya. Komunikasi antarbudaya terjadi dalam bentuk ragam situasi yakni dari interaksi-interaksi antara orang-orang yang berbeda budaya.

Dalam komunikasi antarbudaya ada beberapa hal penting yang harus dikembangkan yakni sikap saling mengerti, menghormati dan menghargai antara satu budaya dengan budaya yang lainnya. Untuk mengembangkan sikap saling mengerti tersebut maka dalam proses akulturasi, seorang individu atau kelompok sosial harus berusaha mengembangkan persepsi tidak atas dasar persepsi budayanya namun haruslah memahami bagaimana budaya lain yang sedang dihadapinya dalam melakukan persepsi.

Dalam konteks luas, budaya atau pola-pola yang merefleksikan respon-respon komunikatif terhadap rangsangan dari lingkungan pada gilirannya merefleksikan elemen-elemen yang sama dalam perilaku komunikasi individual yang lahir dan diasuh oleh budaya itu. Proses yang dilalui individu-individu untuk memperoleh aturan-aturan (budaya) komunikasi dimulai pada awal kehidupan. Melalui proses sosialisasi dan pendidikan, pola-pola budaya ditanamkan kedalam sistem syaraf yang menjadi bagian dari kepribadian dan perilaku manusia. Proses belajar yang terinternalisasikan ini memungkinkan manusia berinteraksi dengan anggota-anggota budaya lainnya yang juga memiliki pola-pola komunikasi

serupa. Proses memperoleh pola demikian oleh individu-individu itu disebut *enkulturasi* atau istilah lainnya adalah pelaziman budaya (*cultural cinditioning*) dan pemrograman budaya (*cultural programming*).<sup>7</sup>

Bila seseorang lahir dan terenkulturasi dalam suatu pola budaya tertentu memasuki suatu budaya lain sebagai seseorang imigran atau pengungsi untuk selamanya, secara fungsional, kehidupannya akan bergantung pada masyarakat pribumi dan itu tidaklah mudah. Banyak tata cara yang diperoleh imigran sejak masa kanak-kanak mungkin tidak berfungsi lagi dalam lingkungan budaya. Untuk itu, komunikasi dengan menggunakan lambang-lambang atau aturan-aturan yang ada dalam system komunikasi masyarakat pribumi sangat diperlukan.

Sebagai anggota baru dalam budaya pribumi, imigran harus menghadapi banyak aspek kehidupan yang asing sehingga menyebabkan banyak kesulitan kognitif, afektif, dan perilaku dalam penyesuaian diri dengan lingkungan budaya baru. Meskipun demikian, hubungan antara budaya dan individu padaproses enkulturasi tersebut akan dapat membangkitkan kemampuan menyesuaikan diri dengan keadaan. Pada saatnya imigran akan menggunakan cara-cara berperilaku masyarakat pribumi untuk menyesuaikan diri dengan pola-pola yang diterima masyarakat setempat dan juga mengalami perubahan-perubahan perilaku dari yang dianggap menyimpang oleh budaya sebelumnya dengan menggantinya pola-pola baru dalam budaya pribumi.

---

<sup>7</sup>Deddi Mulyana, Jalaludi Rahmad, *Komunikasi antarbudaya*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2003), hlm. 138.

Proses enkulturasi kedua yang dialami imigran ini disebut akulturasi atau *acculturation*. Akulturasi merupakan suatu proses yang dilakukan imigran untuk menyesuaikan diri dan memperoleh budaya pribumi, yang akhirnya mengarah pada asimilasi. Pada akhirnya, bukan hanya sistem budaya sosioimigran yang mengalami perubahan akibat kontak antarbudaya yang lama, tetapi juga budaya pribumi relatif tak berarti dibanding dengan budaya pribumi atas budaya imigran. Besarnya jumlah dan kekuatan dominan masyarakat pribumi dalam mengontrol berbagai sumber dayanya mengakibatkan lebih banyak dampak pada kelanjutan dan perubahan budaya imigran. Oleh karena itu, kebutuhan imigran untuk beradaptasi dengan sosiobudaya pribumi akan lebih besar daripada kebutuhan masyarakat pribumi untuk memasukkan unsur-unsur budayaimigran ke dalam budaya mereka.<sup>8</sup>

Proses komunikasi mendasari proses akulturasi seseorang imigran. Akulturasi terjadi melalui identifikasi dan internalisasi lambang-lambang masyarakat pribumi yang signifikan. Orang-orang pribumi memperoleh pola-pola budaya pribumi lewat komunikasi begitu juga dengan imigran. Seorang imigran akan mengatur dirinya untuk mengetahui dan diketahui dalam berhubungan dengan orang lain, dan itu dilakukan lewat komunikasi. Proses *trial and error* selama ini akulturasi sering mengecewakan dan menyakitkan. Dalam banyak kasus, bahasa asli imigran sangat berbeda dengan bahasa asli pribumi. Masalah-masalah komunikasi lainnya meliputi masalah komunikasi nonverbal, seperti perbedaan-

---

<sup>8</sup>*Ibid.*, hlm. 144.



perbedaan dalam menggunakan dan pengaturan ruang, jarak antar pribadi, ekspresi wajah, gerak mataserta gerakan tubuh lainnya dan penting tidaknya perilaku nonverbal.

Bahkan bila seseorang imigran dapat menggunakan pola komunikasi verbal dan non verbal secara memuaskan, seorang imigran masih akan mengalami sedikit kesulitan dalam mengenaldan merespon aturan-aturan komunikasi bersama dalam budaya yang ia miliki. Imigran sering tidak sadar akan dimensi-dimensi budaya tersembunyi pribumi yang mempengaruhi apa yang dipersepsikan dan bagaimana mempersepsi, bagaimana mengekspresikan pikiran dan perasaan secara tepat dalam konteksrelasional dan keadaan yang berlainan. Perbedaan-perbedaan lintas budaya dalam aspek-aspek dasar komunikasi ini sulit diidentifikasi dan jarang dibicarakan secara terbuka. Perbedaan perbedaan tersebut sering merintangi timbulnya antara imigran dan anggota masyarakat pribumi. Dalam hal ini sifat etnosentrisme masyarakat pribumi terhadap imgran atau sebaliknya menjadi salah satu faktor penyebabnya.

Jadi etnosentrisme merupakan suatu kecenderungan untuk memandang norma-norma dan nilai dalam kelompok budayanya sebagai yang absolute dan digunakan sebagai standart untuk mengukur dan bertindak terhadap semua kebudayaan yang lain.

Selain etnosentrisme, prasangka sosial diantara masyarakat juga sering merintangi timbulnya saling pengertian antara para imigran dan anggota masyarakat.



Proses akulturasi akan terus berlangsung selama imigran mengadakan kontak langsung dengan sistem sosio-budaya pribumi. Proses akulturasi mungkin tidak akan berjalan lurus dan mulus. Potensi akulturasi seorang imigran sebelum berimigrasi dapat mempermudah akulturasi yang dialaminya dalam masyarakat pribumi. Individu-individu merespon perubahan baru dengan berdasarkan pengalaman mereka terdahulu. Mereka menerima apa yang menguntungkan dan menolak apa yang merugikan. Pola-pola akulturasi tidaklah seragam diantara individu-individu tetapi beraneka ragam, bergantung pada potensi akulturasi yang dimiliki imigran sebelum berimigrasi.

Faktor-faktor yang memberi andil besar dalam potensi akulturasi: kemiripan antarbudaya asli imigran dan budaya pribumi merupakan faktor terpenting pertama yang menunjang potensi akulturasi. Selain itu faktor-faktor atau karakteristik-karakteristik demografi, usia pada saat berimigrasi latar belakang pendidikan terbukti berhubungan dengan potensi akulturasi. Imigran yang lebih tua umumnya mengalami lebih banyak kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan budaya yang baru dan mereka lebih lambat memperoleh pola-pola budaya baru.<sup>9</sup>

Faktor lain yang memperkuat potensi akulturasi adalah faktor kepribadian seperti suka berteman toleransi, mau mengambil resiko, keluwesan kognitif keterbukaan dan sebagainya. Karakteristik-karakteristik kepribadian ini bisa membantu imigran membentuk persepsi, perasaan dan perilaku yang memudahkan dalam lingkungan baru. Disamping itu,

---

<sup>9</sup>*Ibid.*, hlm 146.

pengetahuan imigran tentang budaya pribumi sebelum berimigrasi yang diperoleh dari kunjungan sebelumnya, kontak-kontak antar personal dan lewat media massa juga dapat mempertinggi akulturasi.

Potensi akulturasi juga dapat disesuaikan dengan teori *homofili* dan *heterofili* dari Everet M. Rogers. Menurutnya jika ada dua orang atau lebih individu yang sedang mengadakan interaksi dan keduanya mempunyai derajat yang sama dalam artian status sosial, pendidikan kepercayaan (*homofili*) komunikasi antara mereka akan lebih efektif. Namun jika derajat antara individu tersebut tidak sama (*heterofili*) komunikasi mereka tidak akan efektif. Komunikasi akan efektif kalau antara komunikator dan sumber mempunyai kemampuan memproyeksikan diri pada orang lain (*emphatic ability*).<sup>10</sup>

Dalam akulturasi terdapat tiga variabel yang dilakukan yakni komunikasi personal, komunikasi sosial dan lingkungan komunikasi. Komunikasi personal merupakan proses yang dilakukan individu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Yang terpenting dalam variabel ini adalah tingkat kompleksitas struktur kognitif imigran dalam mempersepsikan lingkungannya. Fungsi pengetahuan terhadap sistem komunikasi pribumi telah terbukti penting dalam meningkatkan partisipasi imigran dengan jaringan-jaringan dalam masyarakat pribumi. Selain itu motivasi akulturasi seorang imigran terbukti fungsional dalam memudahkan proses akulturasi. Motivasi akulturasi mengacu pada kemauan imigran untuk belajar tentang partisipasi dalam, dan diarahkan

---

<sup>10</sup>A.W Widjaja, *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1993), hal 92

menuju sistem sosiobudaya pribumi. Orientasi positif yang dilakukan imigran terhadap lingkungan baru biasanya meningkatkan partisipasi dalam jaringan-jaringan komunikasi masyarakat pribumi. Komunikasi sosial merupakan proses komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih orang yang menandakan terjadinya *interaksi simbolik* dalam rangka menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Komunikasi personal dapat diamati melalui derajat partisipasi komunikasi dalam hubungan-hubungan antar personal dengan anggota-anggota masyarakat pribumi. Pengalaman-pengalaman dalam komunikasi inilah yang memunculkan potensi kikuk, terasing dengan orang lain.

Para ahli interaksionisme simbolik seperti George Herber Mead (1863-1931) dan Charles H cooley ( 1845-1929 ) memusatkan perhatiannya terhadap interaksi antara individu dan kelompok. Mereka menemukan bahwa orang-orang berinteraksi terutama dengan simbol-simbol yang menyangkut tanda-tandai syarat, dan yang paling penting melalui kata-kata secara tertulis dan lisan. Suatu kata tidak memiliki makna yang melekat dalam kata itu sendiri, melainkan hanyalah suatu bunyi, dan baru akan memiliki makna bila orang sependapat bahwa bunyi tersebut mengandung suatu arti khusus.<sup>11</sup>

Bagi Blumer (1969) interaksionisme simbolik bertumpu pada tiga premis, pertama, manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka. Kedua, makna tersebut

---

<sup>11</sup>Paul B. Horton Chester L. Hunt, *Sosiologi (Edisi Enam)*, Alih Bahasa Aminuddin, Ram dan Tito Sobari ( Jakarta : Airlangga, 1984) hal. 17

berasal dari interaksi sosial seseorang dengan orang lain. Ketiga makna-makna tersebut disempurnakan di saat proses interaksi berlangsung.<sup>12</sup>

Menurut interaksi simbolik manusia dipandang dengan menggunakan istilah aksi. Masyarakat kelompok, organisasi terdiri dari orang-orang yang menghadapi keragaman situasi dan masalah yang berbeda-beda. Masalah-masalah tersebut harus dipecahkan dan disusun bersama. Dengan demikian muncullah suatu gambaran masyarakat yang dinamis, bercorak serba berubah dan pluralistik. Orang saling berhubungan satu sama lain dan saling menyesuaikan perilaku mereka secara timbal balik.

Selain variabel-variabel tersebut di atas, variabel komunikasi personal lainnya dalam akulturasi lainnya adalah : *Citra diri*, *citra* pihak lain, lingkungan sosial, verbal dan non verbal. *Citra diri (self image)*, menunjukkan siapa dirinya, berbicara dengan siapa, materi apa yang harus di bicarakan serta bagaimana menyampaikannya. Gambaran inilah yang menentukan apa dan bagaimana penilaiannya terhadap semua yang berlangsung disemasyarakatnya. Dengan kata lain citra diri menentukan ekspresi dan persepsi orang. Citra diri imigran yang berhubungan dengan citra dirinya tentang masyarakat pribumi dan budaya aslinya, misalnya memberikan informasi berharga tentang realitas akulturasinya yang subyektif. perasaan terasing, rendah diri, dan masalah masalah psikologis lainnya yang di derita imigran cenderung berkaitan dengan jarak perseptual yang lebih besar antara diri dan anggota-anggota masyarakat pribumi. Citra

---

<sup>12</sup>Margaret M. Poloma, *Sosilogi Kontemporer*, ( Jakarta: Rajawali Pers, 1987), hal.261

pihak lain (*the image of the other*) merupakan orang yang diajak berkomunikasi, memiliki gambaran khas bagi dirinya. Se jauh apa komunikator menilai lawan bicara, maka se jauh itulah persepsi dan efek komunikasi dapat dilihat. Kedua citra ini saling berhubungan dengan menentukan gaya dan cara. Keberadaan manusia-manusia lain dalam berkomunikasi dilingkungan sosial, dapat mempengaruhi kualitas komunikasi. Didalam lingkungan sosial ada budaya dan etnisitas yang melatarbelakangi kondisi di suatu tempat. Di samping itu tingkat ekonomi masyarakat yang ada di suatu tempat dengan tempat lain yang berbeda, ada yang kaya dan miskin. Konteks juga mempengaruhi kapan saja sering berkomunikasi dan dalam kondisi psikis apa saja muncul kecenderungan-kecenderungan positif dan negatif ketika komunikasi dilakukan.

Dengan melakukan proses komunikasi personal, peran verbal dan non verbal juga menentukan kualitas komunikasi verbal yang dimaksud meliputi bahasa lisan yang digunakan yakni, logat yang di pengaruhi suku dan etnisitas serta volume suara. Sementara non verbal meliputi aspek bahasa tubuh yang tidak berbentuk kata-kata, melainkan interaksi simbol-simbol yang muncul melalui indera tubuh manusia.

Komunikasi personal dan komunikasi sosial imigran tidak sepenuhnya dapat dipahami tanpa dihubungkan dengan lingkungan komunikasi masyarakat pribumi. Apakah imigran tinggal di desa atau di kota metropolitan, daerah miskin atau daerah kaya, sebagai buruh pabrik atau eksekutif semua itu merupakan kondisi-kondisi lingkungan yang

mungkin secara signifikan mempengaruhi perkembangan sosiobudaya yang akan dicapai imigran.

Kondisi lingkungan yang sangat berpengaruh pada komunikasi dan akulturasi imigran adalah adanya komunitas etnik atau perilaku imigran sangat bergantung kepada derajat kelengkapan kelembagaan komunitas tersebut dan kekuatannya untuk memelihara kebudayaan yang khas bagi anggota-anggota budayanya. Keberadaan lembaga-lembaga etnik tersebut dapat mengatasi tekanan-tekanan situasi antarbudaya dan memudahkan akulturasi. Namun dalam keterlibatannya imigran yang ekstensif dalam komunitas etniknya dapat mengurangi intensitas dan kecepatan akulturasi imigran tanpa komunikasi yang memadai dengan anggota-anggota masyarakat.

Pada akhirnya masyarakat pribumilah yang memberikan kebebasan atau keluwesan kepada imigran-imigran minoritas untuk menyimpang dari pola-pola budaya masyarakat pribumi yang dominan dan untuk mengembangkan etnik.

Setelah proses akulturasi dimana imigran menyesuaikan diri dengan dan memperoleh budaya pribumi, proses selanjutnya adalah asimilasi. Asimilasi merupakan derajat tertinggi akulturasi yang secara teoritis mungkin terjadi.

Asimilasi adalah suatu proses interpretasi dan fungsi. Melalui proses ini orang-orang dan kelompok-kelompok memperoleh memori-memori, sentimen-sentimen dan sikap orang-orang atau kelompok-kelompok lainnya, dengan berbagai pengalaman dan sejarah tergabung

dengan berbagai pengalaman dan sejarah bergabung dengan mereka suatu kehidupan budaya yang sama.<sup>13</sup>

Di Amerika Serikat khususnya terdapat anggapan populer bahwa asimilasi merupakan akibat kelompok-kelompok minoritas memasuki budaya dominan dan kelompok minoritas secara berhadapan akan kehilangan identitas etnik yang membedakan mereka dari kelompok yang dominan.

Dalam konteks ini, asimilasi menghasilkan dua akibat:

- a. Kelompok minoritas kehilangan keunikannya dan menyerupai kelompok mayoritas. Dalam hal ini kelompok mayoritas tidak berubah.
- b. Kelompok etnik dan kelompok mayoritas bercampur secara *homogen*. Masing-masing kelompok kehilangan keunikannya atau disebut sebagai belanga pencampuran (*melting pot*).<sup>14</sup>

Gordon membedakan tujuh dimensi asimilasi, yakni :*asimilasi kultural* atau perilaku, *asimilasi struktural*, *asimilasi marital*, *asimilasi identifikasional*, *asimilasi penerimaan sikap*, *asimilasi kultural* ditandai dengan perubahan atau pola-pola budaya kelompok minoritas ke dalam klik-klik, klub-klub, dan lembaga-lembaga masyarakat pribumi. Akulturasi kelompok lengkap bila ia telah memperoleh pola-pola budaya masyarakat pribumi seperti yang yang di sebutkan di atas. Akulturasi dapat diikuti asimilasi telah berlangsung penuh, hubungan-hubungan akrab pada tingkat dasar dalam lingkungan-lingkungan

---

<sup>13</sup>Deddi Mulyana, Jalaludi Rahmad, *Komunikasi antarbudaya*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2003), hlm.160

<sup>14</sup>*Ibid*,hal.160



tetangga, klub-klub, tempat-tempat kerja dan bahkan diantara anggota-anggota keluarga (pernikahan) lazim terjadi.

Prasangka dan diskriminasi tidak lagi menjadi masalah, karena akhirnya keturunan-keturunan kelompok minoritas asli tidak lagi dapat dibedakan, dan karena hubungan-hubungan kelompok yang primer cenderung memudahkan perasaan *ingroup* yang menyertakan semua anggota kelompok.<sup>15</sup>

Dengan demikian akulturasi adalah suatu subproses asimilasi: yang mengisyaratkan penggantian berhadap terhadap ciri-ciri budaya masyarakat pribumi. Namun akulturasi juga menunjukkan bahwa anggota-anggota kelompok minoritas boleh jadi tetap memiliki sebagian ciri asli mereka dan membuang ciri-ciri lainnya. Dengan kata lain, akulturasi mungkin bersatu dan terjadi tanpa menimbulkan tahap-tahap asimilasi lainnya. Kelompok-kelompok etnik boleh jadi tetap ada dalam masyarakat dominan selama-lamanya tanpa asimilasi yang berarti.

Proses enkulturasi dan asimilasi budaya di atas sama halnya pada proses enkulturasi, akulturasi, dan asimilasi antar masyarakat antar umat beragama. Mereka berasal dari suatu budaya yang berbeda kemudian bersatu dan membaur yang pada akhirnya diantara kelompok saling menyesuaikan diri dan saling berkomunikasi sebagai warga negara, anggota masyarakat, tetangga bahkan keluarga.

Manusia yang memiliki latar belakang agama berbeda harus tetap menghargai dan memahami orang lain karena itu semua

---

<sup>15</sup>*Ibid*, hal. 162



merupakan kunci keberhasilan proses komunikasi yang dilangsungkan. Kemampuan manusia untuk menginternalisasikan diri untuk berinteraksi dengan anggota kelompok agama lain yang juga memiliki pola-pola yang serupa sangat diperlukan. Disinilah terjadinya proses enkulturasi atau proses memperoleh pola-pola individu-individu antar agama. Proses selanjutnya adalah akulturasi antar agama yakni proses penyesuaian diri dengan dan memperoleh budaya agama lain. Dalam proses akulturasi ini, hambatan-hambatan yang berupa konflik-konflik sering kali muncul, apakah itu etnosentrisme, prasangka dan hambatan-hambatan yang lain. Dengan kemampuan komunikasinya permasalahan-permasalahan tersebut di atas dapat terselesaikan. Ketika asimilasi telah berlangsung penuh, maka terjadilah hubungan-hubungan akrab pada tingkat dasar dalam lingkungan-lingkungan tetangga, tempat kerja, diantara anggota keluarga (pernikahan lazim terjadi) atau dengan kata lain tidak lagi ada jarak sosial antara penganut agama yang satu agama yang yang lain. Dalam situasi seperti ini Gordon (1964) mengemukakan bahwa prasangka dan diskriminasi tidak lagi menjadi masalah karena akhirnya keturunan-keturunan kelompok minoritas asli tidak lagi dapat dibedakan. Hubungan-hubungan kelompok yang primer cenderung menumbuhkan perasaan *ingroup* yang menyertakan semua anggota kelompok.

### 3. Pop Culture

Berikut dipaparkan mengenai, budaya kaum muda Jepang dan perubahan sosial budaya.

## a. Budaya Jepang

### 1) Budaya Kaum Muda Jepang

Kebudayaan kaum muda Jepang adalah kebudayaan yang sebelumnya sudah ada yang diakui oleh masyarakat luas, yang merupakan hasil perwujudan dari budaya baru yang didukung oleh kaum muda yang berusia kira-kira 13 sampai 25 tahun yang membentuk nilai budaya baru.<sup>16</sup>

Kebudayaan kaum muda Jepang mulai muncul pada tahun 1960. Budaya ini semakin berkembang hingga saat ini. Hal ini memberikan pengaruh yang besar kepada perkembangan budaya individualis.<sup>17</sup>

Budaya populer Jepang tidak hanya berkembang hanya di negaranya tetapi juga telah menarik simpati dari luar negeri yang memberikan pujian terhadap dampak budaya Jepang baru di dunia. Animasi dan komik Jepang telah membangun hubungan global yang sangat besar. Budaya populer Jepang sekarang ada dimana-mana, hangat diperbincangkan dan semakin berpengaruh ke negara lain. Jepang memberikan kontribusi bukan hanya untuk kehidupan materi saja tetapi untuk kehidupan kebudayaan juga. Terdapat satu aspek yang membuat budaya populer Jepang hangat diperbincangkan karena memiliki kemampuan seni yang tinggi dan memiliki keterampilan.

Lebih lanjut, Craig menilai keistimewaan budaya populer

---

<sup>16</sup><http://ja.wikipedia.org/wiki/9>、若者文化Juni 2006,

<sup>17</sup><http://ja.wikipedia.org/wiki/9>、若者文化Juni 2006

Jepang yang tampaknya sangat menonjol adalah kedekatannya kepada kebiasaan, kehidupan sehari-hari dari pengikutnya. Hal ini dilihat tergantung darimana masyarakat melihat secara besar budaya populer Jepang tersebut.<sup>18</sup>

Di Jepang, budaya populer justru memang sengaja disebarakan ke luar negeri sebagai salah satu strategi kemajuan Jepang dapat dilihat bahwa budaya Jepang sekarang banyak dikenal oleh negara lain khususnya di Indonesia. Acara-acara bertemakan budaya Jepang banyak diselenggarakan dan di setiap acara tersebut, beberapa diantaranya menampilkan kompetisi *cosplay*.

Di Indonesia, penganut gaya Harajuku selain banyak ditemukan di jalanan ataupun pusat perbelanjaan, banyak pula dijumpai di acara-acara hiburan tertentu di kota-kota besar.

Secara ideologis, gaya Harajuku di Jepang muncul dari semangat pemberontakan remaja terhadap konsumerisme, pola kehidupan konvensional, dan tuntutan hidup yang relatif tidak fleksibel dimana kepercayaan tradisional masih kuat. Sedangkan di Indonesia, seseorang yang berbusana dengan gaya Harajuku tidak harus membawa nilai pemberontakan terhadap suatu apapun.

*Fashion* Jepang amat berbeda dengan *fashion* Barat yang banyak di kenal. *Fashion* dalam Budaya Pop Jepang tidak mengenal perbedaan gender. Bahkan kadang masyarakat tak dapat

---

<sup>18</sup> ibid

membedakan apakah dandanan itu untuk pria atau wanita. Para tokoh penyanyi atau artis pria Jepang berdandan layaknya seorang wanita, dan justru dandanan itu yang populer dan digilai oleh banyak gadis remaja.

*Bishounen* yang artinya laki-laki manis justru menjadi idola para remaja putri masa kini dan bukannya pria *macho* dengan badan yang berotot.<sup>19</sup> Unsur *kawaii* atau keimutan adalah unsur yang menjadi daya tarik para remaja pada Budaya Pop Jepang.<sup>20</sup> Para remaja masa kini banyak mengadaptasi dandanan dari karakter-karakter yang terdapat dalam Budaya Pop Jepang, seperti para artis penyanyi, tokoh drama, atau tokoh dalam film animasi dan juga komik Jepang.

Beberapa dari mereka yang sangat fanatik terhadap *fashion* Jepang ini sering mengikuti perlombaan busana pop Jepang yang disebut *Cosplay*. Mereka bukan hanya memakai busana-busana dan meniru karakter-karakter yang ada dalam *manga* atau *anime* saja, tetapi juga menciptakan sendiri gaya busana atau karakter baru

Media massa dengan fungsi transmisinya dapat mewariskan norma dan nilai tertentu dari suatu masyarakat kepada masyarakat lain, maka melalui media yang menyebarkan Budaya Pop Jepang, nilai-nilai dari bangsa Jepang juga bisa masuk dan menjadi nilai yang dominan dan menjadi tuntunan perilaku

---

<sup>19</sup>[http://en.wikipedia.org/wiki/Cuteness-in\\_Japanese\\_Culture](http://en.wikipedia.org/wiki/Cuteness-in_Japanese_Culture) , diakses 20 Maret 2015 pukul 14.30

<sup>20</sup>*Ibid.*

khalayak Budaya Pop Jepang. Sejumlah nilai yang dianut oleh bangsa Jepang khususnya dalam hubungan antar manusia yaitu *Amae* (Loyalitas), *Giri* (Balas Budi), *On* (Penghormatan pada orang yang lebih tua atau tinggi kelasnya), *Kao* (Kebanggaan / *Self Esteem*) dan *Ningen Kankei* (Kerapatan / Keeratan hubungan dalam kelompok).<sup>21</sup> Nilai-nilai Jepang ini sedikit banyak terkandung dalam Budaya Pop Jepang yang dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia, khususnya anak dan remaja untuk jumlah yang paling dominan.

## 2) *Cosplay*

Berdasarkan keterangan dokumen di tahun 1980, kegiatan *cosplay* dimulai sejak acara tahunan terbesar di Jepang bernama *Comiket (Comic Market)* dimana terdapat banyak orang yang berpakaian seperti karakter pada *Battleship Yamato*.

*Cosplay* baru dikenal dunia internasional sebagai salah satu budaya populer Jepang semasyarakat tahun 2000-an seiring perkembangan internet dan gambar digital. Sekarang ini *cosplay* sudah berkembang dengan pesat di seluruh dunia termasuk dan diakui sebagai budaya populer Jepang, kata *cosplay* diambil dari bahasa Inggris yaitu *costume* dan *play*.

Kata *costume* diartikan bahwa seseorang memerlukan pakaian dan aksesoris untuk bisa menjadi karakter tertentu dan kata *play* diartikan sebagai salah satu jenis kegiatan melakukan

<sup>21</sup> Ruth Benedict, *Pedang Samurai dan Bunga-Bunga Seruni: Pola-Pola Kebudayaan Jepang*, Sinar Harapan, Jakarta, 2000, hal 26

suatu hal.

Jadi pengertian *cosplay* atau *kosupure* adalah seseorang yang mengenakan pakaian lengkap dengan aksesoris dan dandanan yang mirip dengan karakter tokoh baik di dalam *anime*, game, ataupun video game dan mengikuti gerakan yang dilakukan karakter tersebut seperti mimik muka untuk memberikan penampilan yang terbaik.<sup>22</sup> karakter-karakter yang dilakukan oleh *cosplayer* biasanya yang sedang tren atau karakter yang digemari, seseorang mungkin saja memakai kostum karakter fiksi yang dilihat dari komik, anime, video game, atau karakter fantasi yang mereka buat sendiri. Ada pula yang melakukan *cosplay* dengan memerankan karakter yang berbeda dengan jenis kelaminnya yaitu wanita memerankan karakter pria atau sebaliknya. Suatu hal yang dapat dikembangkan dari *cosplay* misalnya masing-masing memiliki kegiatan yang unik tersendiri, keindahan kostum atau gerak tubuh, dan masuk ke dalam komunitas. Wawasan luas mengenai budaya populer *cosplay* akan menjadikan pemahaman baik secara keseluruhan tentang *cosplay* sehingga seseorang mampu menjadi *cosplayer* yang baik.<sup>23</sup>

*Cosplay* bisa merubah atau menjadi identitas diri yang berbeda dari kehidupansehari-harinya. Ada pula yang mengikuti *cosplay* karena kecintaan atau kesukaan terhadap salah satu

---

<sup>22</sup>Bonnichsen, *Cosplay – Creating, or Playing Identities?*. Swedia: Universitas Stockholm. 2011 hal.7

<sup>23</sup>Ahn, *Animated Subjects: Globalization, Media, and East Asian Cultural Imaginaries*. California: University of Southern California 2008 hal. 68

karakter *anime*-nya. Dengan kostum, mereka bisa merubah dirinya menjadi identitas karakter yang dipilih dan yang diinginkan. Beberapa *cosplayer* melakukan *cosplay* karena terobsesi terhadap karakter dalam sebuah anime yang kemudian mereka ingin merealisasikannya ke dalam bentuk tiga dimensi.

Pada dasarnya para *cosplayer* melakukan *cosplay* karena beberapa *cosplayer* memilih untuk tinggal di dalam karakter pilihannya selama waktu mengenakan kostum. Mereka ingin mewujudkan karakter yang baru, baik dalam kepribadian dan penampilan untuk lepas dari identitas mereka sehari-hari, tetapi ada banyak alasan juga yang menjadikan *cosplay* sebagai bagian dari hiburan dan hobi untuk mencapai kepuasan tersendiri sampai mendapatkan kesenangan pribadi, terkadang *cosplay* dipandang sebelah mata oleh sebagian orang. Seperti dalam pernyataan berikut ini:

Sebagian besar kostum yang dipakai *cosplayer* disiapkan oleh mereka sendiri. Perlengkapan seperti wig, aksesoris, *make up*, dan sepatu pun kemudian dimodifikasi oleh *cosplayer* agar sesuai dengan karakter aslinya. Ini memungkinkan mereka mendapat penampilan sempurna dengan karakter yang dipilih.

Hal yang diinginkan *cosplayer* adalah menjadikan suatu karakter dalam sebuah karya dua dimensi dengan menampilkan kembali karya tersebut ke dalam dunia nyata. Jadi semakin menyerupai karakter anime yang *dicosplaykan*, akan semakin baik.

Para *cosplayer* biasanya mendapatkan kostum dengan membelinya secara online karena ada beberapa dari mereka ingin mendapatkan design dan detail kostum yang maksimal.

*Cosplayer* biasa melakukan pertemuan dengan temannya untuk membicarakan mengenai acara-acara *cosplay* yang akan dihadiri bersama-sama dan dari kegiatan *cosplay*, para *cosplayer* dapat berhubungan dengan orang yang berbeda-beda sampai ke penjuru dunia.

Tujuan berperan dalam *cosplay* pun bervariasi tetapi hal utama yang diinginkan para *cosplayer* adalah menjadi karakter yang disukai dan mencari perhatian dari penonton karena mereka berpenampilan menjadi sosok yang berbeda dari biasanya. Dalam pertunjukan *cosplay*, terdapat pertunjukan berupa penampilan di atas panggung seperti pameran busana. Hal ini juga menjadi salah satu cara *cosplayer* melakukan *cosplay* karena mereka menampilkan gaya busana yang unik dan dapat berpose untuk pengambilan foto di atas panggung.

Dalam kegiatan *cosplay*, pasti terdapat sebuah komunitas sebagai tempat untuk berbagi pengalaman seputar *cosplay*, berkumpul, mengerti cara menikmati gaya hidup, serta mengurangi tekanan dari masyarakat biasa dan mengurangi emosi negatif dalam dirinya. Di dalam komunitas, para *cosplayer* dapat berkomunikasi bersama dengan teman yang memiliki minat yang sama.



*Cosplay* adalah istilah bahasa Inggris buatan Jepang (wasei-eigo) yang berasal dari gabungan kata "*costume*" (kostum) dan "*play*" (bermain). *Cosplay* berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam anime, manga, dongeng, permainan video, penyanyi dan musisi idola, dan film kartun. Pelaku *cosplay* disebut *cosplayer*. Di kalangan penggemar, *cosplayer* juga disingkat sebagai coser, salah satu cosplayer berbakat di Indonesia adalah Yukitora Keiji.

Di Jepang, peserta *cosplay* bisa dijumpai dalam acara yang diadakan perkumpulan sesama penggemar (*dōjin circle*), seperti Comic Market, atau menghadiri konser dari grup musik yang bergenre visual kei. Penggemar *cosplay* termasuk *cosplayer* maupun bukan *cosplayer* sudah tersebar di seluruh penjuru dunia, yaitu Amerika, RRC, Eropa, Filipina, maupun Indonesia.

Sejak paruh kedua tahun 1960-an, penggemar cerita dan film fiksi ilmiah di Amerika Serikat sering mengadakan konvensi fiksi ilmiah. Peserta konvensi mengenakan kostum seperti yang dikenakan tokoh-tokoh film fiksi ilmiah seperti Star Trek. Budaya Amerika Serikat sejak dulu mengenal bentuk-bentuk pesta topeng (*masquerade*) seperti dalam perayaan Halloween dan Paskah.<sup>24</sup>

Tradisi penyelenggaraan konvensi fiksi ilmiah sampai ke Jepang pada dekade 1970-an dalam bentuk acara peragaan kostum

<sup>24</sup>Horibuchi, Seiji (Agustus 2006). *Moeru Amerika: Beikokujin wa ikani shite MANGA o yomu yōni nattaka*. Nikkei BP-sha. hlm. 234.

(*costume show*). Di Jepang, peragaan "cosplay" pertama kali dilangsungkan tahun 1978 di Ashinoko, Prefektur Kanagawa dalam bentuk pesta topeng konvensi fiksi ilmiah Nihon SF Taikai ke-17. Kritikus fiksi ilmiah Mari Kotani menghadiri konvensi dengan mengenakan kostum seperti tokoh dalam gambar sampul cerita *A Fighting Man of Mars* karya Edgar Rice Burroughs. Tidak hanya Mari Kotani menghadiri Nihon SF Taikai sambil ber-*cosplay*. Direktur perusahaan animasi Gainax, Yasuhiro Takeda memakai kostum tokoh Star Wars.<sup>25</sup>

Pada waktu itu, peserta konvensi menyangka Mari Kotani mengenakan kostum tokoh manga *Triton of the Sea* karya Osamu Tezuka. Kotani sendiri tidak berusaha keras membantahnya, sehingga media massa sering menulis kostum *Triton of the Sea* sebagai kostum *cosplay* pertama yang dikenakan di Jepang. Selanjutnya, kontes *cosplay* dijadikan acara tetap sejak Nihon SF Taikai ke-19 tahun 1980. Peserta mengenakan kostum Superman, Atom Boy, serta tokoh dalam *Toki o Kakeru Shōjo* dan film *Virus*.<sup>26</sup> Selain di Comic Market, acara *cosplay* menjadi semakin sering diadakan dalam acara pameran *dōjinshi* dan pertemuan penggemar fiksi ilmiah di Jepang.

Majalah anime di Jepang sedikit demi sedikit mulai memuat berita tentang acara *cosplay* di pameran dan penjualan terbitan

<sup>25</sup>Takeda, Yasuhiro (April 2002). *No-tenki tsushin: Evangelion o tsukutta otokotachi*. Wani Books. hlm. 102.

<sup>26</sup>Komatsu, Sakyō (Juni 1982). *Komatsu Sakyō no SF Seminar*. Shūeisha-Shūeisha Bunko. hlm. 31.

*dōjinshi*. Liputan besar-besaran pertama kali dilakukan majalah *Fanroad* edisi perdana bulan Agustus 1980. Edisi tersebut memuat berita khusus tentang munculnya kelompok anak muda yang disebut "Tominoko-zoku" ber-*cosplay* di kawasan Harajuku dengan mengenakan kostum baju bergerak Gundam. Kelompok "Tominoko-zoku" dikabarkan muncul sebagai tandingan bagi Takenoko-zoku (kelompok anak muda berpakaian aneh yang waktu itu meramaikan kawasan Harajuku). Istilah "Tominoko-zoku" diambil dari nama sutradara film animasi *Gundam*, Yoshiyuki Tomino, dan sekaligus merupakan parodi dari istilah Takenoko-zoku. Foto peserta *cosplay* yang menari-nari sambil mengenakan kostum robot Gundam juga ikut dimuat. Walaupun sebenarnya artikel tentang Tominoko-zoku hanya dimaksudkan untuk mencari sensasi, artikel tersebut berhasil menjadikan "*cosplay*" sebagai istilah umum di kalangan penggemar anime.

Sebelum istilah *cosplay* digunakan oleh media massa elektronik, asisten penyiar Minky Yasu sudah sering melakukan *cosplay*. Kostum tokoh Minky Momo sering dikenakan Minky Yasu dalam acara temu darat *mami no RADI-karu communication* yang disiarkan antara lain oleh Radio Tōkai sejak tahun 1984. Selanjutnya, acara radio yang sama mulai mengadakan kontes *cosplay*. Dari tahun 1989 hingga 1995, di tv asahi ditayangkan ranking kostum *cosplay* yang sedang populer dalam acara *Hanakin Data Land*.

Sekitar tahun 1985, hobi *cosplay* semakin meluas di Jepang karena *cosplay* telah menjadi sesuatu hal yang mudah dilakukan. Pada waktu itu kebetulan tokoh *Kapten Tsubasa* sedang populer, dan hanya dengan kaus T-shirt pemain bola Kapten Tsubasa, orang sudah bisa "ber-*cosplay*". Kegiatan *cosplay* dikabarkan mulai menjadi kegiatan berkelompok sejak tahun 1986. Sejak itu pula mulai bermunculan fotografer amatir (disebut *kamera-kozō*) yang senang memotret kegiatan *cosplay*.<sup>27</sup>

Event *cosplay* atau biasa disebut *cosplay competition* adalah sebuah kontes atau pelombaan kostum yang memamerkan berbagai macam kostum karakter yang dimainkan. Sampai saat ini belum ada penelitian yang mengkategorikan *cosplay*, namun bila dikategorisasikan berdasarkan jenis pakaian dan atribut yang dikenakan, maka *cosplay* terdiri dari,

(1) *Fabric* atau *Cloth*

Pada jenis ini seorang *cosplayer* mengenakan pakaian yang berbahan dasar kain dan menyerupai pakaian pada umumnya. Biasanya pada jenis ini tidak terlalu banyak atribut yang dikenakan dan membutuhkan biaya yang relatif murah (Rp.150.000 – Rp. 400.000) serta tingkat kesulitan pengerjaannya yang tidak terlalu sulit dan dapat dibuat sendiri. Karakter yang diperankan pada jenis ini biasanya mengacu pada karakter-karakter dari *anime* atau *video game*,

<sup>27</sup>Okada, Toshio (Juli 1998). "Dai-10-kō Kosupure-shi". *Kokusai Otaku Daigaku: 1998-nen saizensen kara no kenkyū hōkoku (1998 International Otaku University otakuology annual)*. Kobunsha.hlm. 228–232.

serta dalam pendalaman karakter lebih mudah dikarenakan masyarakat dapat mendalami karakter tokoh yang diperankan jika menonton anime atau memainkan game yang diperankan *tokoh tersebut*.

## (2) Armored

Pada jenis ini biasanya cosplayer meniru tokoh-tokoh dari *tokusatsu* atau *sentai* dan anime seperti *Kamen Rider* atau *Saint Seiya*, namun ada juga yang meniru desain dari *mecha* (robot) seperti *Gundam*. Pada dasarnya *cosplay* jenis ini meniru desain atau kostum yang digunakan namun kostum tersebut memiliki bahan dari busa tebal atau resin dan biasanya menutupi seluruh tubuh. Pada umumnya sedikit *cosplayer* yang memilih *cosplay* pada jenis ini dikarenakan biaya yang mahal dalam pembuatan kostum, kostum yang berat sehingga sulit untuk bergerak, pembuatan yang rumit dan membutuhkan waktu yang cukup lama, panas ketika dikenakan, dan dalam event tidak dapat melakukan *stunt act* sehingga hanya menjadi objek foto bagi para kameraman dalam sebuah event, meskipun ada juga beberapa *armored cosplayer* seperti cosplayer yang memerankan seri *Saint Seiya* yang melakukan *stunt act* ketika tampil di panggung.

## b. Akulturasi

Menurut Soerjono Soekanto, akulturasi ialah proses sosial yang timbul apabila suatu kelompok masyarakat dengan suatu kebudayaannya dihadapkan pada unsur-unsur kebudayaan asing. Dengan demikian, lambat laun unsur-unsur kebudayaan asing tersebut melebur kedalam kebudayaan asli, dengan tidak menghilangkan kepribadian kedua unsur kebudayaan tersebut.<sup>28</sup>

Unsur-unsur kebudayaan yang mudah diterima dalam akulturasi adalah :

- a) Kebudayaan materiil
- b) Teknologi ekonomi yang manfaatnya cepat dirasakan dan mudah dioperasikan, misalnya kebutuhan pertanian (alat-alat, benih, pupuk, dan obat pemberantas hama).
- c) Kebudayaan yang mudah disesuaikan dengan kondisi setempat, misalnya kesenian, olahraga, dan hiburan
- d) Kebudayaan yang pengaruhnya kecil, misalnya model pakaian dan model potongan rambut.

Ciri-ciri individu yang mudah menerima budaya asing adalah:

- a) Golongan muda yang belum identitas dan kepribadian yang mantap (masa berjiwa labil atau emosional).
- b) Golongan masyarakat yang hidupnya belum memiliki status penting.

---

<sup>28</sup>Dr. Soerjono Soekanto, Sosiologi suatu pengantar, hal. 88-89

- c) Kelompok masyarakat yang hidupnya tertekan, misalnya, kaum minoritas, pengangguran, dan penduduk terpencil.

### c. Perubahan Sosial Budaya

Berikut ini Penulis akan menjelaskan mengenai bentuk-bentuk perubahan sosial budaya dan factor pendorong terjadinya perubahan sosial budaya dalam suatu masyarakat.

#### 1) Bentuk-bentuk perubahan sosial budaya

Menurut Prof. Dr. Soerjono Soekanto, beberapa bentuk perubahan sosial dan kebudayaan adalah sebagai berikut:<sup>29</sup>

##### a) Perubahan yang berlangsung secara cepat dan lambat

Perubahan sosial budaya secara lambat sering disebut dengan istilah perubahan sosial budaya secara evolusi. Ciri-ciri perubahan evolusi antara lain perubahan itu seolah-olah tidak terjadi, berlangsung secara lambat dan umumnya tidak menimbulkan disintegrasi kehidupan. Contohnya, perubahan sosial budaya pada masyarakat tradisional atau *primitive*.

Perubahan sosial budaya secara cepat sering disebut dengan istilah perubahan secara revolusi, yaitu terjadi secara cepat, menyangkut hal-hal yang mendasar, dan sering menimbulkan disintegrasi dalam kehidupan sosial, ekonomi dan politik.

##### b) Perubahan yang pengaruh yang kecil dan besar.

---

<sup>29</sup>. *ibid*, hal. 345-352

Perubahan yang pengaruhnya kecil adalah perubahan sosial budaya yang tidak menyangkut berbagai aspek kehidupan, dan perubahan itu tidak membawa perubahan pada struktur sosial.

Perubahan yang pengaruhnya besar adalah perubahan social budaya yang dapat membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan dan membawa perubahan pada struktur sosial. Contohnya, proses industrialisasi akan membawa pengaruh perubahan pada berbagai lembaga kemasyarakatan.

- c) Perubahan yang dikehendaki (direncanakan) dan perubahan perubahan yang tidak dikehendaki (tidak direncanakan).

Perubahan social yang dikehendaki adalah proses perubahan yang memang dikehendaki oleh pihak-pihak yang ingin mengadakan perubahan. Perubahan yang tidak dikehendaki adalah perubahan yang muncul di luar jangkuan pengawasan (kemunculan yang tidak diinginkan).

## 2) Faktor Pendorong Terjadinya Perubahan Sosial Budaya

Menurut Soerdjono Soekanto, faktor-faktor yang mendorong terjadinya perubahan sosial dan kebudayaan antara lain sebagai berikut:<sup>30</sup>

### a) Faktor intern

Faktor intern perubahan sosial budaya bersumber dari dalam masyarakat antara lain sebagai berikut:

---

<sup>30</sup>ibid, hal 311-325



- (1) Bertambah atau berkurangnya penduduk.
- (2) Penemuan-penemuan budaya baru (*discovery* dan *invention*).
- (3) Pertentangan-pertentangan dalam masyarakat.
- (4) Terjadinya pemberontakan atau revolusi di dalam tubuh masyarakat.

b) Faktor ekstern

Faktor ekstern perubahan social budaya bersumber dari luar masyarakat, antara lain sebagai berikut:

- (1) Sebab-sebab yang berasal dari lingkungan fisik yang ada di sekitar bertambah bertambah atau berkurangnya penduduk.
- (2) Peperangan yang terjadi antar negara.
- (3) Pengaruh dari kontak kebudayaan masyarakat lain (luar).

## B. Kajian Teori

### 1 Teori Interaksionisme Simbolik

Untuk mempelajari interaksi sosial digunakan pendekatan tertentu, yang dikenal dengan nama *interaksionist prespektive*. Di antara berbagai pendekatan yang digunakan untuk mempelajari interaksi sosial, dijumpai pendekatan yang dikenal dengan nama interaksionisme simbolik (*symbolic interactionism*). Pendekatan ini bersumber pada pemikiran George Herbert Mead. Dari kata interaksionisme sudah nampak bahwa sasaran pendekatan ini ialah interaksi sosial; kata simbolik mengacu pada penggunaan simbol-simbol dalam interaksi.<sup>31</sup>

<sup>31</sup>Lihat Douglas (1973), dalam Kamanto Sunarto (2004). *Pengantar Sosiologi* (Edisi Revisi). Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia. Hlm, 35

Dalam menggunakan pendekatan teori interaksionisme simbolik sudah nampak jelas bahwa pendekatan ini merupakan suatu teropong ilmiah untuk melihat sebuah interaksi dalam masyarakat multietnik yang banyak menggunakan simbol-simbol dalam proses interaksi dalam masyarakat tersebut.

Pokok pikiran interaksionisme simbolik ada tiga; yang pertama ialah bahwa manusia bertindak (*act*) terhadap sesuatu (*thing*) atas dasar makna yang dipunyai sesuatu baginya. Lebih dalam lagi sebuah kajian mengenai pokok pemikiran teori interaksionisme simbolik, membuat masyarakat memahami bahwa dalam sebuah tindakan mempunyai makna yang berbeda dengan orang yang lain yang juga memaknai sebuah makna dalam tindakan interaksi tersebut,

Interaksionis simbolik telah diperhalus untuk dijadikan salah satu pendekatan sosiologis oleh Herbert Blumer dan George Herbert Mead, yang berpandangan bahwa manusia adalah individu yang berpikir, berperasaan, memberikan pengertian pada setiap keadaan, yang melahirkan reaksi dan interpretasi kepada setiap rangsangan yang dihadapi. Kejadian tersebut dilakukan melalui interpretasi simbol-simbol atau komunikasi bermakna yang dilakukan melalui gerak, bahasa, rasa simpati, empati, dan melahirkan tingkah laku lainnya yang menunjukkan reaksi atau respon terhadap rangsangan-rangsangan yang datang kepada dirinya<sup>32</sup>.

---

<sup>32</sup>Lihat Herbert Blumer dan George Herbert Mead dalam Agus Salim (2008). *pengantar sosiologi mikro*, Pustaka Pelajar: Yogyakarta. Hlm, 11

Pendekatan interaksionisme simbolik merupakan salah satu pendekatan yang mengarah kepada interaksi yang menggunakan simbol-simbol dalam berkomunikasi, baik itu melalui gerak, bahasa dan simpati, sehingga akan muncul suatu respon terhadap rangsangan yang datang dan membuat manusia melakukan reaksi atau tindakan terhadap rangsangan tersebut. Dalam pendekatan interaksionisme simbolik akan lebih diperjelas melalui ulasan-ulasan yang lebih spesifik mengenai makna simbol yang akan dibahas di bawah ini.

Mead adalah pemikir yang sangat penting dalam sejarah interaksionisme simbolik. Interaksi simbolik didasarkan pada ide-ide mengenai diri dan hubungannya dengan masyarakat. Ralph Larossa dan Donald C. Reitzes mengatakan bahwa ada tiga tema besar yang mendasari asumsi dalam teori interaksi simbolik :<sup>33</sup>

- a. Pentingnya makna bagi perilaku manusia
  - 1) Manusia bertindak terhadap orang lain berdasarkan makna yang diberikan orang lain terhadap mereka.
  - 2) Makna yang diciptakan dalam interaksi antar manusia.
  - 3) Makna dimodifikasi melalui proses interpretif.
- b. Pentingnya konsep mengenai diri
  - 1) Individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain.
  - 2) Konsep diri memberikan sebuah motif penting untuk berperilaku.
- c. Hubungan antara individu dan masyarakat

---

<sup>33</sup>West & Turner, *Interaction Symbolic*, 2008, hal. 98-104

- i. Orang dan kelompok- kelompok dipengaruhi oleh proses budaya dan sosial.
- ii. Struktur sosial dihasilkan melalui interaksi sosial.

Dalam melakukan suatu interaksi, maka gerak, bahasa, dan rasa simpati sangat menentukan, apalagi berinteraksi dalam masyarakat yang berbeda suku dan kebudayaan. Modal utama dalam melakukan interaksi dalam masyarakat multi etnik adalah saling memahami kebiasaan ataupun kebudayaan dari orang lain, sehingga kesalah-pahaman yang nantinya akan menimbulkan konflik dapat tertekan.

a. Interaksi Sosial

Disamping manusia disebut sebagai makhluk sosial, manusia juga sering disebut sebagai makhluk individu yang mempunyai keinginan untuk memperbaiki dirinya sendiri sendiri, sedangkan dalam kategori makhluk sosial, manusia selalu berkeinginan untuk melakukan interaksi dan hubungan dengan orang lain karena akan timbul dalam diri manusia itu sendiri rasa untuk mencari orang lain untuk berinteraksi.

Interaksi merupakan suatu proses yang sifatnya timbal balik dan mempunyai pengaruh terhadap perilaku dan pihak-pihak yang bersangkutan melalui kontak langsung, melalui berita yang didengar, ataupun melalui surat kabar<sup>34</sup>.

Interaksi sosial sebagai berikut: “interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan

<sup>34</sup>Lihat Yoseph S Roucek, dalam Fahroni, Skripsi, *Interaksi Sosial Mahasiswa Asing (Studi Tentang Mahasiswa Petani dalam berinteraksi dengan warga semasyarakatnya di Dusun Karang Bendo, Banguntapan, Bantul)*2009. Hlm, 11

orang perorang antara kelompok manusia<sup>35</sup>. Interaksi sosial adalah kontak atau hubungan timbal balik atau intersimulasi dan respon antar individu antar kelompok atau antar individu dan kelompok<sup>36</sup>.

Suatu interaksi merupakan hubungan timbal balik antara seseorang dengan kelompoknya dalam suatu masyarakat. Suatu interaksi merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat karena tidak dapat dipungkiri bahwa dalam kehidupan masyarakat sehari-hari sangat membutuhkan bantuan dan petunjuk dari orang lain, sehingga sangat penting untuk melakukan suatu interaksi dengan kelompok yang ada dalam masyarakat tersebut. Dalam suatu masyarakat diperlukan suatu interaksi karena tanpa interaksi tersebut masyarakat akan dijauhi oleh orang lain karena dianggap tidak dapat beradaptasi dan berkomunikasi dalam menyampaikan sesuatu.

b. Simbol-simbol

Penjelsan tentang simbol ini juga dipertegas oleh White, makna atau simbol hanya dapat ditangkap melalui *caranonsensoris*; melalui cara simbolik.

Simbol merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat utamanya dalam masyarakat multi etnik, terutama dalam melakukan interaksi antara masyarakat satu dengan masyarakat yang lainnya. Suatu simbol menjadi penting karena dapat

---

<sup>35</sup>Fahroni, Ibid

<sup>36</sup>Lihat Maryati dan Suryawati (2003), dalam syafruddin 2011. *pola komunikasi antarbudaya dalam interaksisosial etnis karo dan etnis minang di kecamatan kabanjahe kabupaten karo*. dalam jurnal Ilmu Sosial-Fakultas Isipol UMA. Volume4/ nomor 2/ oktober 2011. Hlm, 87

membuat manusia dalam melakukan sesuatu akan sungguh-sungguh dan berfikir secara manusiawi. Dalam melakukan suatu tindakan sosial seseorang akan selalu mempertimbangkan apa yang akan dilakukan terhadap orang lain. Dengan kata lain, dalam melakukan suatu tindakan sosial manusia akan memikirkan dampak negatif ataupun positif dari tindakan yang ia lakukan terhadap orang yang terlibat dalam tindakan tersebut. Di samping kegunaan yang bersifat umum, simbol-simbol pada umumnya dan bahasa pada khususnya mempunyai sejumlah fungsi, antara lain:

- 1) Simbol-simbol memungkinkan manusia untuk berhubungan dengan dunia material dan sosial dengan membolehkan mereka memberi nama, membuat kategori, dan mengingat obyek-obyek yang mereka temukan di mana saja. Dalam hal ini bahasa mempunyai peran yang sangat penting.
- 2) Simbol-simbol menyempurnakan kemampuan manusia untuk memahami lingkungannya.
- 3) Simbol-simbol menyempurnakan kemampuan manusia untuk berfikir. Dalam arti ini, berfikir dapat dianggap sebagai simbolik dengan diri sendiri.
- 4) Simbol-simbol meningkatkan kemampuan manusia untuk memecahkan persoalan. Binatang coba memecahkan masalah dengan *trial and error*, sedangkan manusia biasa berfikir dengan menggunakan simbol-simbol sebelum melakukan pilihan-pilihan dalam melakukan sesuatu.

- 5) Penggunaan simbol-simbol memungkinkan manusia bertransendensi dari segi waktu, tempat, dan bahkan diri mereka sendiri. Dengan menggunakan simbol-simbol manusia bisa membayangkan bagaimana hidup di masa lampau atau akan datang. Mereka juga bisa membayangkan tentang diri mereka sendiri berdasarkan pandangan orang lain.
- 6) Simbol-simbol memungkinkan manusia bisa membayangkan kenyataan-kenyataan metafisis seperti surga atau neraka.
- 7) Simbol-simbol memungkinkan manusia tidak diperbudak oleh lingkungannya. Mereka bisa lebih aktif ketimbang pasif dalam mengarahkan dirinya kepada sesuatu yang mereka perbuat.<sup>37</sup>

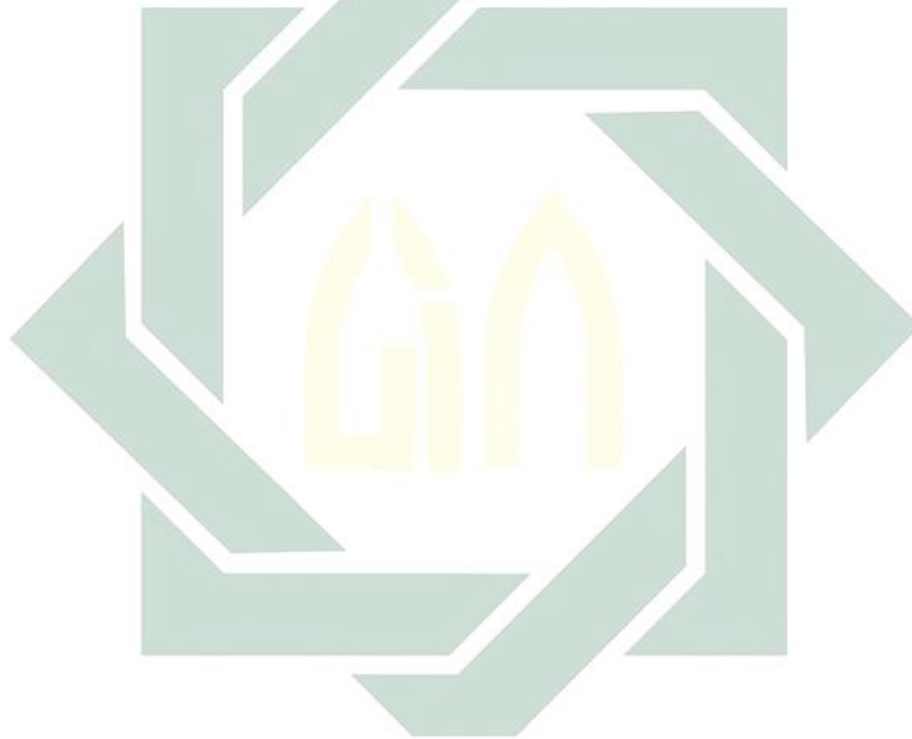
Dalam memahami sesuatu, bahasa juga bisa dikatakan merupakan sistem simbol yang juga sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Masih dalam buku *Teori Sosiologi Modern* yang ditulis oleh Bernard Raho, dijelaskan bahwa simbol-simbol yang mempunyai arti tersebut bisa berbentuk gerak-gerak fisik (*gesture*) tetapi bisa juga dalam bentuk bahasa. Kemampuan untuk menciptakan dan menggunakan bahasa merupakan hal yang dapat membedakan manusia dari binatang. Bahasa memampukan masyarakat untuk menanggapi bukan hanya simbol-simbol yang berbentuk gerak-gerak tubuh melainkan juga simbol-simbol yang berbentuk kata-kata.

---

<sup>37</sup> Raho, Bernard, *Teori Sosiologi Modern*. Prestasi Pustaka: Jakarta.2007 Hlm, 110-111

Komunikasi nonverbal (*nonverbal communication*) atau bahasa tubuh (*body language*), yang menurutnya ada sebelum ada bahasa lisan dan merupakan bentuk komunikasi pertama yang dipelajari manusia, masyarakat gunakan secara sadar maupun tidak atau menyampaikan perasaan kepada orang lain. Menurut Karp dan Yoels (1979) dalam Kamanto Sunarto (2004), bahwa studi sosiologi terhadap gerak tubuh dan isyarat tangan ini dinamakan *kenesics*.<sup>38</sup>



---

<sup>38</sup> Lihat Douglas (1973), dalam Kamanto Sunarto (2004). *Pengantar Sosiologi* (Edisi Revisi). Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.. hlm, 39