

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**KOMUNIKASI NON-VERBAL DALAM PERMAINAN BOLA
VOLI OLEH TOSSER/*SET-UPPER* H2R PEKANBARU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Riau



INTAN LESTARI PUTRI

NPM : 159110079
KONSENTRASI : HUMAS
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU**

2021

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kesabaran, sehingga pada saat ini penulis dapat menyelesaikan Proposal penelitian yang berjudul “KOMUNIKASI NONVERBAL DALAM PERMAINAN BOLA VOLI OLEH TOSSER/SET-UPPER H2R PEKANBARU” tepat pada waktunya sebagai salah satu syarat penyusunan Skripsi.

Adapun tujuan dari penulisan proposal penelitian ini adalah untuk melaksanakan penelitian dan sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga proposal penelitian ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada Bapak Dr. Abdul Aziz, M.Si selaku Dekan FIKOM UIR, Bapak Muhd. Ar. Imam Riauan, M.I.Kom selaku Kaprodi, Ibu Tessa Shasrini, B.Comm., M. Hrd selaku Pembimbing, Junaidi dan Susilawati selaku orang tua penulis yang telah berjasa dalam materil dan mendukung penulis.

Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi kesempurnaan penulisan proposal ini. Semoga proposal penelitian ini bermanfaat bagi kita semua baik untuk masa kini maupun untuk masa yang akan datang.

**Wassalam
Pekanbaru, 11 Januari 2020**

Intan Lestari Putri

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Daftar Tabel	iii
Daftar Gambar dan Lampiran	iv
Abstrak	v
Abstract	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah Penelitian.....	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian	8
C. Fokus Penelitian	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	10
1. Tujuan.....	10
2. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Literatur	11
B. Definisi Operasional.....	25
C. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	30
B. Subjek dan Objek Penelitian	31
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
D. Sumber Data.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	35
G. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	38
B. Hasil Penelitian	43
C. Pembahasan Penelitian.....	59
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan	27
Tabel 3.1 Jadwal Waktu Penelitian.....	32



DAFTAR GAMBAR DAN LAMPIRAN

Gambar 1.1 Suasana Latihan dan Foto Bersama Ketua H2R	5
Gambar 1.2 Salah Satu Komunikasi Nonverbal Oleh Tosser	6
Gambar 4.1 Lapangan H2R	39
Gambar 4.2 Logo H2R	41
Gambar 4.3 Komunikasi Nonverbal Oleh Tosser H2R	47
Gambar 4.4 Komunikasi Nonverbal Oleh Tosser H2R	47
Gambar 4.5 Komunikasi Nonverbal Oleh Tosser H2R	48
Gambar 4.6 Komunikasi Nonverbal Oleh Tosser H2R	48
Gambar 4.7 Komunikasi Nonverbal Oleh Tosser H2R	49
Gambar 4.8 Komunikasi Nonverbal Oleh Pelatih H2R	58
Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian	70

Abstrak

Komunikasi Non-Verbal dalam Permainan Bola Voli Oleh Tosser/*Set-Upper* H2R Pekanbaru

Intan Lestari Putri
159110079

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu mengetahui komunikasi nonverbal bagaimana dilakukan dalam permainan bola voli oleh tosser H2R Pekanbaru. Tosser menggunakan komunikasi nonverbal dikarenakan berfungsi untuk agar efektif serta cepat dalam menciptakan permainan yang bagus dan memperoleh kemenangan untuk tim. Tosser adalah seorang yang berperan penting untuk mengatur serangan dan jalannya permainan. Adapun metode pendekatan kualitatif menjadi pilihan peneliti dalam penelitian ini dengan teknik wawancara yang dijadikan sumber data dan juga menggunakan teori interaksi simbolik. Pelaksanaan penelitian tersebut dilakukan di tempat pembinaan atlet bola voli tim H2R Pekanbaru. penentuan sampel yang digunakan yaitu teknik Purposive sampling yaitu 2 pelatih dan 3 pemain tim H2R Pekanbaru. Penelitian ini menghasilkan menunjukkan bahwasannya tosseR H2Rr menggunakan komunikasi nonverbal untuk dijadikan sebagai suatu kode baik itu tangan maupun kontak mata yang dari pengalaman pemain yang ia peroleh dan arahan dari pelatih. Komunikasi nonverbal itu berbeda-beda dan tergantung pada tosser dan pemain lainnya. Perbedaan itu terdapat dari segi waktu, situasi dan tempat pelatihan itu sendiri. Komunikasi nonverbal dianggap lebih efektif, cepat dan rahasia sehingga berfungsi mengecoh lawan karena tidak menimbulkan suara. Meskipun komunikasi nonverbal lebih efektif, namun pada anggota pemain H2R masih ada terjadinya miskomunikasi. Akan tetapi, miskomunikasi dapat diminimalisir dengan arahan dari pelatih pada saat *time out*.

Kata kunci: Komunikasi Nonverbal, Permainan Bola Voli, Tosser H2R Pekanbaru

Abstract

Non-Verbal Communication In Volleyball Games By Tosser/Set-Upper H2R Pekanbaru

Intan Lestari Putri
159110079

This research aims at how nonverbal communication in volleyball by set-upper H2R Pekanbaru. Nonverbal communication is used by set-upper because it is considered faster and more effective in creating a good game to win for the team. Set-upper is someone who plays an important role in managing attacks and games. In this study the researcher using a qualitative approach with interview techniques as a source of data and using symbolic interaction theory. This research was conducted at the H2R team volleyball athlete training center in Pekanbaru. Sampling using a purposive sampling technique that is 3 players and 2 coaches in the Pekanbaru H2R team. The results show that the nonverbal communication using by the set-upper H2R is the hand code and eye contact obtained from the player's experience and the coach's direction. nonverbal communication different and depends on the set-upper and other players. The difference is in the time, situation and place of the training itself. Nonverbal communication is considered more effective, fast and confidential so that it serves to deceive opponents because it does not cause noise. Although nonverbal communication is more effective, there are still miscommunication among H2R player members. However, miscommunication can be minimized with direction form the coaches when time out.

Keywords: *Nonverbal Communication, Volleyball, Set-Upper, H2R Pekanbaru*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Manusia disebut makhluk sosial, dikarenakan manusia pasti selalu berhubungan dengan manusia lainnya. Manusia akan merasa terisolasi jika ia tidak ada berkomunikasi dengan orang lainnya atau masyarakat sekitarnya. Akibatnya berpengaruh dan dapat menyebabkan depresinya suatu mental yang menyebabkan seseorang keseimbangan jiwanya hilang, karena komunikasi bisa menjaga dan menghidupkan kehidupan, dan juga merubah insting menjadi suatu ide melalui beberapa prosedur, dan untuk menayakan sesuatu, serta mengawasi dan diperintahkan.

Fenomena sosial adalah semua perilaku yang dipengaruhi atau mempengaruhi dilakukan oleh seseorang maupun kelompok tertentu dari/atau terhadap seseorang atau kelompok lain. Fenomena sosial dapat diartikan sebagai peristiwa yang terjadi dan dapat diamati dalam kehidupan bermasyarakat. Fenomena sosial terjadi ketika manusia menganggap segala sesuatu yang dialaminya adalah sebuah kebenaran mutlak. Pada dasarnya, permasalahan yang terjadi di dalam masyarakat terjadi karena adanya hubungan timbal balik yang terjadi karena adanya proses interaksi sosial (Ilmawati, Kuku, 2018:1)

Menurut Ratimiasih bahwasannya “Fenomena sosial dalam permainan bola voli merupakan kerjasama dalam kegiatan olahraga akan tercipta lebih baik ketika intensitas berkumpul lebih banyak, sikap saling terbuka dan saling

menghargai akan mempererat kerjasama di setiap individu maupun kelompok. Persaingan yang positif di setiap individu mampu menjadikan prestasi yang lebih baik. Pertentangan dalam keyakinan yang berbeda-beda tidak menghambat kegiatan olahraga di setiap individu dan akan saling menghormati setiap perbedaan. Musyawarah ditekankan dalam klub untuk persesuaian, sebagai proses sosial dalam menyelesaikan pertentangan, persaingan dan permasalahan. Segala bentuk interaksi sosial akan berjalan dan terselesaikan dengan baik dikarenakan kesadaran setiap individu yang mampu menjalani dan menerima dengan baik”. (Ratimiasih, 2018:84).

Sedangkan fenomena sosial komunikasi nonverbal dalam permainan bola voli menurut Nur Zahroni (2017), bahwa “Dalam sebuah permainan bola voli pasti memiliki peristiwa sosial salah satunya berupa hambatan saat proses komunikasi berlangsung seperti yang dialami oleh para tosser yang memiliki beberapa kendala di lapangan apabila menggunakan komunikasi nonverbal yaitu jika bermain dengan teman yang jarang bertemu untuk menyingkronkan antara tosser dengan *smasher* atau menyamakan maksud itu merupakan salah satu kendala yang dialami jika sedang bermain di lapangan, hal tersebut disebabkan karna kode-kode yang digunakan oleh setiap tosser itu ada yang berbeda sehingga membutuhkan waktu untuk menyamakan pesan agar tidak mengalami kesalahpahaman atau miskomunikasi apabila sudah berada di lapangan”.

Komunikasi sangat penting dalam kehidupan, salam kegiatan olahraga komunikasi juga penting dan diperukan. Dalam pelatihan cabang olahraga pasti ditemui suatu komunikasi.Pada proses latihan komunikasi sangat di perlukan

terutama untuk memberi pesan antara baik atlet dan pelatih, atlet dengan atlet ataupun orang tuanya. Efektifnya suatu komunikasi berhasil jika menimbulkan suatu arus informasi yang dua arahnya. Atau maksudnya adanya *feedback* dari yang menerima pesan. Oleh sebab itu kualitas seorang pelatih dapat juga di pengaruhi oleh efektifnya suatu komunikasi dalam suatu latihan tersebut.

Dalam kegiatan latihan komunikasi efektif adalah suatu metodewujud pesan yang isinya iptek dari pekatih terhadap atletnya, artinya atlet mampu memahami pesan agar tercapainya suatu tujuan yang sudah ditentukan, dan juga menambah iptek dan juga diharapkan dapat merubah perbuatan menjadi yang lebih baik.

Pesan dalam olahraga dalat di laksanakan dengan secara verbal maupun nonverbal. Apalagi suatu olahraga dapat dikatakan adalah suatu permainan. Saat atlet melakukan permainan (*game*) atlet selalu melakukan tukar tukaran informasu baik kepada pelatih maupun sesame atlet. Yang menjadi informasi disini biasanya berubapa permasalahana taktik, srategi dan mental.

Menurut Rizkina “Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu hal yang penting dalam hidup manusia, salah satu bentuk komunikasi yang sering digunakan adalah komunikasi nonverbal (Rizkina, 2015). Selain itu menurut Hans “Komunikasi nonverbal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan tanpa menggunakan kata-kata kepada orang lain, selain untuk melengkapi komunikasi verbal, nonverbal juga sebagai penggantinya komunikasi verbal, karena bahasa

tubuh dapat menyampaikan pesan lebih baik daripada menggunakan kata-kata”. (Hans dalam jurnal Nur Zahroni, 2017).

Menurut Birdwhistell Birdwhistell (1995) merupakan salah satu pelopor dari penelitian tentang komunikasi nonverbal menyatakan bahwa “dalam percakapan interpersonal memuat hingga 65% pesan yang disampaikan mengandung unsur nonverbal” (Surkamp, 2014). Anggota tubuh digunakan seperti tangan bergesak, wajah ekspresinya, dan mata di perlukan untuk informasinya bertukar (Blahava, 2015), sehingga peran suatu komunikasi nonverbal tersampaikan pada saat berkomunikasi terhadap individu dengan individu maupun kelompok..

Olahraga voli banyak digemari oleh semua orang baik dari anak anak hingga dewasa sekalipun. Olahraga bola voli memberi banyak manfaat, salah satunya untuk menjaga kebugaran jasmani atau tubuh. Cabang olahraga bola voli dimainkan oleh dua regu yang masing masing regu terdiri dari enam orang dan dilakukan dengan cara bola harus lewat di atas udara dan net, dan bisa dimainkan dengan tiga pukulan (Munasifah, 2008).



PT. TRI SAKTI PERKASA

ABSENSI SECURITY BULOG GBB BUNGARAYA

NAMA ANGGOTA : SUKIMYAN
NIK :
JABATAN : ANGGOTA

BULAN : NOVEMBER
PROJECT :

NO	HARI/TANGGAL	JAM MASUK	PARAF	JAM KELUAR	PARAF	SHIFT	KETERANGAN
1	Senin, 01-11-2021	Off Dinas		Off Dinas		Off Dinas	Aman
2	Selasa, 02-11-2021	08-00 WIB		20-00 WIB		Pagi	Aman
3	Rabu, 03-11-2021	08-00 WIB		20-00 WIB		Pagi	Aman
4	Kamis, 04-11-2021	08-00 WIB		20-00 WIB		Pagi	Aman
5	Jum'at, 05-11-2021	20-00 WIB		08-00 WIB		Malam	Aman
6	Sabtu, 06-11-2021	20-00 WIB		08-00 WIB		Malam	Aman
7	Minggu, 07-11-2021	20-00 WIB		08-00 WIB		Malam	Aman
8	Senin, 08-11-2021	Off Dinas		Off Dinas		Off Dinas	Aman
9	Selasa, 09-11-2021	Off Dinas		Off Dinas		Off Dinas	Aman
10	Rabu, 10-11-2021	Off Dinas		Off Dinas		Off Dinas	Aman
11	Kamis, 11-11-2021	08-00 WIB		20-00 WIB		Pagi	Aman
12	Jum'at, 12-11-2021	08-00 WIB		20-00 WIB		Pagi	Aman
13	Sabtu, 13-11-2021	08-00 WIB		20-00 WIB		Pagi	Aman
14	Minggu, 14-11-2021	20-00 WIB		08-00 WIB		Malam	Aman
15	Senin, 15-11-2021	20-00 WIB		08-00 WIB		Malam	Aman
16	Selasa, 16-11-2021	20-00 WIB		08-00 WIB		Malam	Aman
17	Rabu, 17-11-2021	Off Dinas		Off Dinas		Off Dinas	Aman
18	Kamis, 18-11-2021	Off Dinas		Off Dinas		Off Dinas	Aman
19	Jum'at, 19-11-2021	Off Dinas		Off Dinas		Off Dinas	Aman
20	Sabtu, 20-11-2021	08-00 WIB		20-00 WIB		Pagi	Aman
21	Minggu, 21-11-2021	08-00 WIB		20-00 WIB		Pagi	Aman
22	Senin, 22-11-2021	08-00 WIB		20-00 WIB		Pagi	Aman
23	Selasa, 23-11-2021	20-00 WIB		08-00 WIB		Malam	Aman
24	Rabu, 24-11-2021	20-00 WIB		08-00 WIB		Malam	Aman
25	Kamis, 25-11-2021	20-00 WIB		08-00 WIB		Malam	Aman
26	Jum'at, 26-11-2021	Off Dinas		Off Dinas		Off Dinas	Aman
27	Sabtu, 27-11-2021	Off Dinas		Off Dinas		Off Dinas	Aman
28	Minggu, 28-11-2021	Off Dinas		Off Dinas		Off Dinas	Aman
29	Senin, 29-11-2021	08-00 WIB		20-00 WIB		Pagi	Aman
30	Selasa, 30-11-2021	08-00 WIB		20-00 WIB		Pagi	Aman

Bungaraya, 30 November 2021

Diperiksa Oleh,

(JUHARI HARAHAHAP)

KEPALA GUDANG



Gambar 1.1

Suasana Latihan dan Foto bersama Ketua H2R

(Sumber: Dokumen pribadi tahun 2020)

Tosser atau *set-upper* menurut Hans bahwa “tosser mempunyai peran yang penting dalam sebuah permainan bola voli, karena yang mengatur serangan dalam bola voli adalah seorang pengumpan dan pengumpanlah yang paling banyak terlibat dengan bola, komunikasi nonverbal biasanya digunakan oleh seorang pengumpan dalam menyampaikan informasi kepada teman satu timnya, serangan apa yang akan dilakukan, bentuk komunikasi nonverbal yang digunakan adalah isyarat atau kode menggunakan tangan atau mungkin kontak mata, Hans dalam jurnal Nur Zahroni (2017), juga menjelaskan bahwa wajah dan mata adalah titik utama fokus selama berkomunikasi, dengan menggunakan kontak mata untuk membuat sambungan interpersonal atau isyarat seseorang untuk berkomunikasi, komunikasi nonverbal dipilih karena lebih efektif digunakan pada suasana saat dilapangan dalam permainan seorang pengumpan dituntut untuk cepat dalam

menyampaikan informasi kepada teman satu timnya, selain waktu, suasana pertandingan juga bising yang disebabkan oleh suara penonton, lawan dan juga suara peluit dari wasit sehingga kurang tepat jika menggunakan bahasa verbal". Dalam hal ini pernyataan Suryadi (2010) sejalan dengan Hans yaitu komunikasi menjadi mudah dan efisien jika kelompok berbagi simbol.



Gambar 1.2

Salah Satu Komunikasi Nonverbal Oleh Tosser

(Sumber: Dokumen pribadi tahun 2020)

Hasil penelitian dari peneliti, komunikasi nonverbal yang digunakan oleh pemain H2R sangat efektif untuk mengecoh lawan jika digunakan saat bermain maupun bertanding. Komunikasi nonverbal juga termasuk salah satu strategi atau teknik bermain H2R. Komunikasi nonverbal yang digunakan H2R yaitu berupa kode-kode menggunakan jari. Dalam tim H2R, tosser kerap menggunakan kode-

kode kepada tim untuk menipu lawan, hal itu sejalan dengan ucapan Hendri sebagai pelatih sekaligus ketua H2R bahwasannya komunikasi nonverbal atau kode-kode tersebut memang ada diajarkan kepada anggota pemain H2R pada saat latihan. Kode-kode tersebut menjadi salah satu strategi untuk menginformasikan secara tidak terlihat oleh lawan kepada anggota pemain saat bermain dilapangan, umpan bola apa yang akan diberikan oleh tosser. Sama halnya juga seperti penjelasan diatas, bahwasannya tosser H2R adalah otak dalam permainan bola voli bagi tim H2R.

Menurut Hendri, penyebab terjadinya miskomunikasi dalam permainan bola voli terletak pada saat pembinaan yang terkadang junior kurang paham dan sering tidak mempraktekkannya pada saat bermain ataupun bertanding, berbeda dengan pembinaan senior yang sudah tingkat lanjutan yang memang pada dasarnya mereka sudah paham.

H2R adalah singkatan dari nama-nama pelatih yaitu Hendri Z, Heru Maulana, Riko dan Rudi. H2R dibentuk pada tahun 2016 yang sebelumnya bernama TWD. Dua tahun berjalan tepatnya pada tahun 2018, TWD berganti nama menjadi H2R dikarenakan adanya perbedaan pendapat antara pelatih dan pimpinan yang lama. H2R ini didirikan oleh Hendri. Z, S.E sebagai ketua sekaligus pelatih H2R, dibawah pimpinan/pembina H2R yang baru yaitu Heri Setiawan, S.H (Anggota DPRD kota Pekanbaru). Lapangan H2R berlatih, termasuk salah satu lapangan terbaik *outdoor* yang ada di Pekanbaru. Anggota pemain H2R yang sekarang (generasi ketiga) berjumlah 40 orang dan mereka terpakai di setiap *event* resmi maupun turnamen-turnamen yang ada di Pekanbaru

baik itu POPDA, Divisi Utama, KEJURDA, KEJURKOT, PORKOT, GUBERNUR CUP dan tingkat kecamatan, juga meraih banyak penghargaan diberbagai *event-event* tersebut. Dan para pelatih H2R merupakan mantan-mantan altet voli juga. Dan sekarang H2R tengah mempersiapkan untuk POPDA dan PORKOT.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Komunikasi Nonverbal Dalam Permainan Bola Voli Oleh Tosser/*Set-Upper* H2R Pekanbaru “.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat diperoleh beberapa masalah yang berkaitan dengan komunikasi nonverbal dalam permainan bola voli oleh tosser/*set-upper* H2R Pekanbaru.

1. Perlunya mengetahui komunikasi nonverbal agar teknik dalam bermain tidak terbaca oleh lawan.
2. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman tosser dalam penggunaan kode-kode atau bahasa isyarat itu sangat penting dan efektif saat berkomunikasi di lapangan.
3. Sering terjadinya miskomunikasi di dalam tim saat bermain

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dan dengan mempertimbangkan keterbatasan peneliti, maka peneliti ini dibatasi pada masalah yaitu “ **Komunikasi Nonverbal Dalam Permainan Bola Voli Oleh Tosser/Set-upper H2R Pekanbaru**”.

1. Menjelaskan komunikasi nonverbal berupa kode-kode sebagai salah satu k teknik untuk mengecoh lawan.
2. Memberikan pemahaman permainan bola voli bahwa penggunaan kode-kode atau bahasa isyarat sangat penting terhadap tosser dan pemain lainnya.
3. Menekankan penggunaan komunikasi nonverbal kepada tosser dan pemain lainnya untuk mengurangi terjadinya miskomunikasi dalam permainan bola voli.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya adalah”**Bagaimana Komunikasi Nonverbal Dalam Permainan Bola Voli Oleh Tosser/Set-upper H2R Pekanbaru?**”.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui komunikasi nonverbal dalam permainan bola voli oleh tosser/*set-upper* H2R Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi untuk pengembangan ilmu komunikasi, terutama berkaitan dengan komunikasi nonverbal.

b. Secara Praktis

Diharapkan bisa menjadi bahan masukan bagi klub-klub bola voli terutama sebagai bahan pertimbangan yang berhubungan erat dengan komunikasi nonverbal.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Pengertian Komunikasi

Komunikasi secara etimologis berasal dari bahasa latin, yakni *communication*. Istilah ini berasal dari kata *communis* yang berarti sama, dalam artian sama makna, yaitu sama makna dalam satu hal (Effendy, 2000). Sedangkan secara terminologis, komunikasi berarti penyampaian pesan suatu pernyataan oleh orang lain. Pengertian komunikasi menurut Everett M. Rogers, seperti yang dikutip oleh Cangara adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka (Cangara, 2003). Effendy menuliskan pendapat Harold Laswell bahwa komunikasi adalah proses penyampaian pesaan oleh komunikator kepada komunikan melalui media untuk menimbulkan efek (Effendy, 2001). Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian pesan atau ide oleh seseorang kepada orang lain baik dengan bahasa atau melalui media tertentu yang diantara keduanya sudah terdapat kesamaan makna sehingga saling memahami apa yang sedang dikomunikasikan (Effendy, 1992).

Komunikasi adalah proses penyampaian informasi berupa pesan, ide, gagasan dari komunikator ke komunikan (penerima pesan) sehingga memberikan efek, reaksi atau tanggapan balik dari penerima pesan dengan menggunakan

media atau alat berupa simbol-simbol yang digunakan untuk memindahkan pesan. Seperti yang dijelaskan menurut Siagian (2002:122) komunikasi merupakan proses penyampaian informasi simbol-simbol yang didengar, dilihat dan dimengerti tetapi penyampaian informasi secara keseluruhan termasuk perasaan orang yang menyampaikan informasi tersebut.

Komunikasi merupakan salah satu istilah paling populer dalam kehidupan manusia. Sebagai sebuah aktivitas, komunikasi selalu dilakukan manusia. Manusia tidak bisa berkomunikasi jika manusia normal merupakan makhluk sosial yang selalu membangun interaksi antar sesamanya, maka komunikasi adalah sarana utamanya (Santoso, 2012:13). Menurut Hermawan bahwa “Komunikasi adalah proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi diantara keduanya, komunikasi adalah sebuah proses interaksi untuk berhubungan dari satu pihak ke pihak lainnya yang pada awalnya berlangsung sangat sederhana, dimulai dengan sejumlah ide-ide yang abstrak atau pikiran dalam otak seseorang untuk mencari data atau menyampaikan informasi yang kemudian dikemas menjadi se bentuk pesan untuk kemudian disampaikan secara langsung maupun tidak langsung menggunakan bahasa berbentuk kode visual, kode suara, atau kode tulisan”. (Hermawan, 2012:4).

Melalui komunikasi individu bisa melakukan interaksi antara satu dengan lainnya dalam memperoleh tujuan bersama yang sudah ditetapkan dan mampu memahami sikap dan perasaan antara kedua belah pihak. Hal ini merupakan fungsi dasar dalam komunikasi. Keberhasilan komunikasi terjadi apabila

komunikator dan komunikan mampu menafsirkan sama terhadap isi pesan atau informasi yang disampaikan.

Untuk mencapai komunikasi yang efektif, seorang komunikator harus memiliki karakteristik yaitu memberikan informasi praktis, memberi fakta dari yang disampaikan, mengklarifikasi dan meringkas informasi, mengatakan sesuatu yang spesifik, dan membujuk orang lain dan menawarkan rekomendasi. Untuk mencapai komunikasi yang efektif maka perlu adanya tindakan terorganisasi didalam memersuasi sehingga komunikasi menjadi lebih efektif. Komunikasi yang efektif juga bergantung kepada proses dan model komunikasi yang dilakukan (Bungin, 2015:47).

2. Komunikasi Nonverbal

Interaksi dua orang atau lebinya merupakan pengertian komunikasi sesuai menurut Wood (2013: 3) bahwa “komunikasi adalah sebuah proses sistematis dimana orang berinteraksi dengan dan melalui simbol untuk menciptakan dan menafsirkan makna. Melalui komunikasi, manusia mampu menciptakan interaksi dua arah dengan sesamanya (Sadja’ah, 2013:6) komunikasi dalam hal ini mencakup dua komunikasi yaitu komunikasi verbal dan nonverbal, komunikasi bukan hanya dari lisan saja tetapi juga dari tatapan mata, gerak tubuh, isyarat tangan dan lain sebagainya atau bisa disebut juga komunikasi nonverbal, komunikasi nonverbal itulah yang menjadi penguat dalam melakukan komunikasi”. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sadja’ah (2013: 11) bahwa

hakikat komunikasi hanya tiga hal yaitu: lisan, tulisan dan isyarat. Isyarat atau bukan kata kata merupakan komunikasi nonverbal.

Menggukana pesan merupakan salah satu bentuk komunikasi nonverbal. Menurut Mark L. Knapp, istilah nonverbal biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa komunikasi diluar kata-kata terucap dan tertulis (Effendy, 2002). Definisi harfiah komunikasi nonverbal adalah komunikasi tanpa kata-kata. sederhananya nonverbal suatu pesan merupakan bukan kata-kata tapi adalah suatu isyarat. Menurut Larry A. Samovar dan Richard E. Porter, semua rangsangan kecuali yang verbal dalam komunikasi nonverbal dalam suatu aturan komunikasi yang ditimbulkan oleh seseorang dan digunakan dilingkungannya, mempunyai nilai pesan dan hebat untuk penerima atau pengirim pesan tersebut (Mulyana, 2002). Karena itu pengertian tersebut termasuk perbuatan yang tidak disengaja atau tidak di sengaja merubakan kelompok dari perbuatan komunikasi secara utuh.

a. Ciri Umum Komunikasi Nonverbal

Joseph A. Devito dalam bukunya *komunikasi antar manusia* menyebutkan delapan ciri umum dari pesan pesan nonverbal. Delapan ciri tersebut adalah:

1. Komunikatif, mengkomunikasikan tingkah laku atau perilaku nonverbal.

2. Kesamaan perilaku, merupakan istilah yang mengacu pada kesamaan perilaku nonverbal dua orang yang mungkin mempunyai banyak bentuk.
3. Komunikasi antifaktual, yaitu pesan nonverbal yang dikomunikasikan melalui cara berpakaian dan artifak lain seperti tata rias wajah, perhiasan dan lain lain.
4. Kontekstual, yaitu komunikasi nonverbal terjadi dalam suatu konteks situasi, lingkungan yang berfungsi untuk menentukan makna dari setiap perilaku nonverbal.
5. Paket, merupakan keseluruhan dari perilaku nonverbal (seperti mata, tangan, otot dan lain-lain) dan verbal.
6. Dapat dipercaya. Menurut penelitian, perkiraan Ray Birdwhistell bahwa 60-65 persen dari makna dikomunikasikan secara nonverbal lebih layak dipercaya.
7. Dikendalikan oleh aturan, yaitu seperti aturan-aturan yang dipelajari dari pengalaman atas orang lain. Contoh: bagaimana kita mengutarakan rasa simpati, serta aturan-aturan budaya.
8. Metakomunikasi, seperti contoh menyilangkan jari kita dibelakang punggung apabila kita berdusta. (Devito, 1997).

b. Klasifikasi Pesan Nonverbal

Jalaluddin Rakhmat (1994), mengelompokkan pesan-pesan nonverbal sebagai berikut:

1. Pesan Kinesik. Pesan nonverbal yang menggunakan gerakan tubuh yang berarti, terdiri dari tiga komponen utama: pesan fasial, pesan gestural, dan pesan postural.
2. Pesan Proksemik. Disampaikan melalui pengaturan jarak dan ruang. Umumnya dalam mengatur jarak kita mengungkapkan keakraban kita dengan orang lain.
3. Pesan Antifaktual diungkapkan melalui penampilan tubuh, pakaian, dan kosmetik. Walaupun bentuk tubuh relatif menetap, orang sering berperilaku dalam hubungan dengan orang lain sesuai dengan persepsinya tentang tubuhnya (*body image*). Erat kaitannya dengan tubuh ialah upaya kita membentuk citra tubuh dengan pakaian, dan kosmetik.
4. Pesan Paralinguistik adalah pesan nonverbal yang berhubungan dengan cara mengucapkan pesan verbal. Satu pesan verbal yang sama dapat menyampaikan arti yang berbeda bila diucapkan secara berbeda. Pesan ini oleh Dedy Mulyana (2005) disebut sebagai parabahasa.
5. Pesan sentuhan dan bau-bauan. Alat penerima sentuhan adalah kulit, yang mampu menerima dan membedakan emosi yang disampaikan orang melalui sentuhan. Sentuhan dengan emosi tertentu dapat mengkomunikasikan rasa kasih sayang, takut, marah, bercanda, dan tanpa perhatian. Bau-bauan terutama yang menyenangkan (wewangian) telah berabad-abad digunakan orang, juga untuk

menyampaikan pesan menandai wilayah mereka, mengidentifikasi keadaan emosi, pencitraan, dan menarik lawan jenis.

c. Fungsi Pesan Nonverbal

Mark L. Knapp dalam Jalaluddin Rakhmat (1994), menyebutkan lima fungsi pesan nonverbal yang dihubungkan dengan pesan verbal:

1. Repetisi, yaitu pengulangan kembali gagasan yang sudah disajikan secara verbal. Misalnya setelah mengatakan penolakan, saya menggelengkan kepala.
2. Substitusi, yaitu menggantikan lambang-lambang verbal. Misalnya tanpa sepele katapun kita berkata, kita menunjukkan persetujuan dengan menganggukkan kepala.
3. Kontradiksi, menolak pesan verbal atau memberi makna lain terhadap pesan verbal. Misalnya anda 'memuji' prestasi teman dengan mencibirkan bibir, seraya berkata "hebat, kau memang hebat".
4. Komplemen, yaitu melengkapi dan memperkaya makna pesan nonverbal. Misalnya, air muka anda menunjukkan tingkat penderitaan yang tidak terungkapkan dengan kata-kata.
5. Aksentuasi, yaitu menegaskan pesan verbal atau menggaris bawahinya. Misalnya, anda mengungkapkan betapa jengkelnya anda dengan memukul meja.

Sementara itu, Dale G. Leathers dalam Jalaluddin Rakhmat (1994), menyebutkan enam alasan mengapa pesan nonverbal sangat signifikan, yaitu:

1. Faktor-faktor nonverbal sangat menentukan makna dalam komunikasi interpersonal. Ketika kita mengobrol atau berkomunikasi tatap muka, kita banyak menyampaikan gagasan dan pikiran kita lewat pesan-pesan nonverbal. Pada gilirannya orang lain pun lebih banyak membaca pikiran kita lewat petunjuk-petunjuk nonverbal.
2. Perasaan dan emosi lebih cermat disampaikan lewat pesan nonverbal ketimbang pesan verbal
3. Pesan nonverbal menyampaikan makna dan maksud yang relatif bebas dari penipuan, distorsi, dan kerancuan. Pesan nonverbal jarang dapat diatur oleh komunikator secara sadar.
4. Pesan nonverbal memiliki fungsi metakomunikatif yang sangat diperlukan untuk mencapai komunikasi yang berkualitas tinggi. Fungsi metakomunikatif artinya memberikan informasi tambahan yang memperjelas maksud dan makna pesan.
5. Pesan nonverbal merupakan cara komunikasi yang lebih efisien dibandingkan dengan pesan verbal. Dari segi waktu, pesan verbal sangat tidak efisien. Dalam paparan verbal selalu redundansi, repetisi, ambiguity, dan abstraksi. Diperlukan lebih banyak waktu untuk mengungkapkan pikiran kita secara verbal.
6. Pesan nonverbal merupakan saran sugesti yang paling tepat. Ada situasi komunikasi yang menuntut kita untuk mengungkapkan gagasan dan emosi secara tidak langsung. Sugesti ini dimaksudkan menyarankan sesuatu kepada orang lain secara implisit (tersirat).

d. Gerakan Tubuh

Untuk membahas gerakan tubuh, klasifikasi yang ditawarkan oleh Paul Ekman dan Wallace V. Friesen dalam Devito sangat berguna kedua periset ini membedakan lima kelas (kelompok) gerakan nonverbal berdasarkan asal usul, fungsi, dan kode perilaku ini:

1. *Emblim (emblems)*: emblim adalah perilaku nonverbal yang secara langsung menerjemahkan kata atau ungkapan. Emblim meliputi, misalnya; isyarat untuk “Oke.” “jangan ribut,” “kemarilah,” “dan saya ingin menumpang”. Emblim adalah pengganti nonverbal untuk kata-kata atau ungkapan tertentu. Kita barangkali mempelajarinya dengan cara yang pada dasarnya sama dengan kita mempelajari kata-kata tanpa sadar, dan sebagian besar melalui proses peniruan. Walaupun emblim bersifat alamiah dan bermakna, mereka mempunyai kebebasan makna seperti sembarang kata apapun dalam sembarang bahasa. Oleh karenanya, emblim dalam kultur kita sekarang belum tentu sama dengan emblim dalam kultur kita 300 tahun yang lalu atau dengan emblim dalam kultur lain.
2. *Ilustrator*; ilustrator adalah perilaku nonverbal yang menyertai dan secara harfiah “mengilustrasikan” pesan verbal. Dalam mengatakan “ayo, bangun”, misalnya, anda mungkin menggerakkan kepala dan tangan anda kearah menaik. Dalam menggambarkan lingkaran atau bujur sangkar anda mungkin sekali membuat gerakan berputar atau kotak dengan anda. Ilustrator bersifat lebih alamiah, kurang bebas dan

lebih universal ketimbang emblem. Mungkin sekali ilustrator ini mengandung komponen-komponen yang sudah dibawa sejak lahir selain juga yang dipelajari. Ilustrator merupakan tanda-tanda nonverbal dalam komunikasi. Tanda ini merupakan gerakan anggota tubuh yang menjelaskan atau menunjukkan contoh sesuatu. Ada 8 bentuk ilustrator yang perlu diperhatikan:

- a. *Ideographs* adalah gerakan yang membuat peta atau mengarahkan pikiran. Dengan demikian penampilan wajah sangat bergantung pada orang yang menanggapi atau menafsirkannya. Ekspresi wajah dan budaya yang satu dengan budaya yang lain memang berbeda.
 - b. *Batons* merupakan suatu gerakan yang menunjukkan suatu tekanan tertentu pada suatu pesan yang disampaikan.
 - c. *Deitic movements* adalah gerakan untuk menunjukkan sesuatu.
 - d. *Apatial movements* adalah gerakan yang melukiskan besar atau kecilnya ruangan.
 - e. *Kinetographs* adalah gerakan yang menggambarkan tindakan fisik.
 - f. *Rhythmic movements* adalah gerakan yang menunjukkan suatu irama tertentu.
 - g. *Pictographs* adalah gerakan yang menggambarkan sesuatu diudara.
 - h. *Emblematic movements* adalah gerakan yang menggambarkan suatu pernyataan verbal tertentu (Liliweri, 1994).
3. Regulator; regulator adalah perilaku nonverbal yang mengatur, memantau, memelihara, atau mengendalikan pembicaraan orang lain.

Ketika anda mendengarkan orang lain, anda tidak pasif. Menganggukkan kepala, mengerutkan bibir, menyesuaikan fokus mata, dan membuat berbagai suara paralinguistik seperti “mm-mm” atau “tsk”. Regulator jelas terikat pada kultur dan tidak universal.

4. *Adaptor*; adaptor adalah perilaku nonverbal yang bila dilakukan secara pribadi atau dimuka umum tetapi tidak terlihat berfungsi memenuhi kebutuhan tertentu dan dilakukan sampai selesai. Misalnya, bila anda sedang sendiri mungkin anda akan menggaruk-garuk kepala sampai rasa gatal hilang. Dimuka umum, bila orang-orang melihat, anda melakukan perilaku adaptor ini hanya sebagian. Anda mungkin, misalnya, hanya menaruh jari anda dikepala dan menggerakannya sedikit, tetapi barangkali tidak akan menggaruk cukup keras untuk menghilangkan gatal. Ada beberapa jenis adaptor yaitu:
 - a. *Self adaptor* misalnya menggaruk kepala untuk menunjukkan kebingungan.
 - b. *Alter adaptor* gerakan adaptor yang diarahkan kepada orang lain.
 - c. *Objek adaptor* adalah gerakan adaptor yang diarahkan kepada objek tertentu. (Liliweri, 1994).
5. Gerakan wajah (*Affect Display*) adalah isyarat yang terjadi karena adanya dorongan emosional sehingga berpengaruh terhadap ekspresi muka, misalnya tersenyum, mencilir, sinis dan sebagainya. Gerakan wajah mengkomunikasikan macam-macam emosi selain juga kualitas atau dimensi emsoi. (Devito, 1997).

Menurut Judee K. Burgoon dan Thomas J. Series (1978) menyatakan bahwa “komunikasi nonverbal adalah tindakan-tindakan manusia yang secara umum sengaja dikirimkan dan diinterpretasikan seperti tujuannya dan memiliki potensi akan adanya umpan balik (*feedback*) dari yang menerimanya (Sendjaja, 2004:64), komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang pesannya dikemas dalam bentuk nonverbal, tanpa kata-kata. Dalam berkomunikasi hampir secara otomatis komunikasi nonverbal ikut terpakai. Karena itu, komunikasi nonverbal bersifat tetap dan selalu ada”. (Marani, 2017).

Sedangkan definisi komunikasi nonverbal yang dikemukakan Larry A. Samovar dan Richard E. Porter menyatakan bahwa “komunikasi nonverbal mencakup semua rangsangan (kecuali rangsangan verbal) dalam suatu *setting* komunikasi, yang dihasilkan oleh individu dan penggunaan lingkungan oleh individu, yang mempunyai nilai pesan potensial bagi pengirim atau penerima duncan menyebutkan ada 6 jenis pesan nonverbal: (1). Kinetik atau gerak tubuh, (2). Paralinguistik atau suara, (3). Proksemik atau penggunaan ruangan personal dan sosial, (4). Oflaksi atau penciuman, (5). Sensitivitas kulit dan (6). Faktor artifaktual seperti pakaian dan kosmetik”. (Rakhmat, 2005: 289).

Komunikasi nonverbal juga sangat memiliki peran penting dalam olahraga bola voli. Komunikasi nonverbal digunakan toser digunakan untuk menentukan strategi serangan dengan timnya. Untuk berfikit singkat dancepat dalam memilih keputusan komunikasi nonverbal lebih efektif digunakan saat bermain. Apabila toser berkomukiasan berjalan efektif dan lancar dan berharap bisa sanggup menata

serangan dengan tidak susah dan membuat permainan yang kompak serta bagus. (Nur Zahroni, 2017).

Bahasa nonverbal penggunaannya sangat penting dalam permainan bola voli. Kepada pemain yang akan melaksanakan pukulan atau smash pasti tosser atau *set-upper* berbebtuk berupa kode yaitu kode tangan. Ini sesuai dengan teori penelitian dari Robert Bales yaitu Konvergensi Simbolik yang memeberikan pengertian istilah simbolik digunakan untuk memberikan penafsiran, pengertian, dan pemahaman atau tanda, dan lambing dan suatu kejadian yang dialami. Sedangkan arti dari konvergensi merupakan suatu metode penyatuan dunia simbolik dati dua individu yang sangan dekat (Suryadi, 2010).Sedangkan teori interaksi simbolik menurutperspektif interaksional, merupakan salahsatu perspektif yang ada dalam studikomunikasi, yang barangkali palingbersifat “humanis” (Ardianto. 2007: 40).teori interaksi simbolikmenekankan pada hubungan antara simboldan interaksi, serta inti dari pandanganpendekatan ini adalah individu (Soeprapto.2007).

3. Permainan Bola Voli

Dikenalnya permainan bola voli sudah sejak abad pertengahan di Negara-negara eropa.Dikenalkan tahun 1859 oleh William G. Morgan, seorang tokoh pendidikan jasmani YMCA (*Young Man Christian Association*). Pada tahun 1900, permainan bola voli mulai berkembang di Asia yaitu di India diperkenalkan oleh De Gray, seorang ahli pendidikan jasmani dari YMCA (*Young Man Christian Association*). Perkembangan cabang olahraga ini di Indonesia secara resmi

dipertandingkan dalam Pekan Olahraga Nasional II di Jakarta pada tahun 1951 (Ahmadi, 2007)

Kemenangan bola voli ditentukan dari angka yang diperoleh yaitu siapa yang mendapat poin 25 terlebih dahulu dengan sistem rally point. Regu mendapat satu angka jika suatu regu yang berhasil memasukkan bola kelapangan daerah lawan (Munasifah, 2008). Ada empat peran yang sangat penting dalam sebuah regu permainan bola voli adalah, toser (atau setter), spiker (smasher), libero, serta defender (pemain bertahan). Tosser dan smasher sangat memiliki peran yang penting dan utama dalam permainan voli. Dalam permainan bola voli perannya masing-masing kedudukan atau posisi seseorang tentunya berbeda-beda. (Beutelstahl, 2005).

4. Tosser/Set-upper

Pada posisi toser atau setter bertugas mengumpan bola kepada rekan-rekannya dan mengatur jalannya permainan. Tosser umumnya akan mengumpan bola ke rekan tim dengan berbagai variasi umpan untuk smasher, sehingga smasher bisa melakukan serangan yang mematikan lawan. Kualitas umpan dan kecerdasan toser dalam memberikan umpan sangat berpengaruh besar untuk kemenangan suatu tim. Selain sebagai pengatur toser juga harus menguasai teknik smash dan blocking (Beutelstahl, 2005).

Tosser dalam olahraga bola voli sangat dipengaruhi oleh postur dan fisik toser, seperti dikemukakan oleh Bertucci (1982:31) bahwa kualitas yang harus dicari oleh pelatih dalam memilih seorang toser adalah kecepatan, koordinasi,

kecepatan reaksi, kecerdasan, stabilitas emosi dan ketangguhan mental. Oleh karena itu tosser harus memiliki kemampuan fisik yang baik dan mental yang tinggi.

Tosser sebagai jantungnya permainan bola voli, dimana setiap bola kedua dari suatu tim bola voli akan diterima oleh tosser untuk diumpangkan sebagai serangan dari tim tersebut. Peranan tosser dalam permainan bola voli sangat vital untuk mencapai kemenangan pada pertandingan. Menurut Bertucci (1982:30) bahwa peranan tosser dalam permainan bola voli sama pentingnya dengan gelandang atau *playmaker* dalam permainan sepak bola.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati. Dapat didefinisikan variabel secara operasional sama dengan mendeskripsikan variabel penelitian sedemikian rupa sehingga variabel tersebut bersifat spesifik, tidak berinterpretasi ganda dan terukur (Sugiyono, 2006:74). Dibawah ini peneliti akan membahas tentang definisi operasional dari penelitian:

1. Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal adalah proses penyampaian informasi dari seseorang kepada orang lain tanpa mempergunakan bahasa lisan maupun tulisan, tetapi dilakukan melalui sikap badan, ekspresi wajah, gerak isyarat, pandang (tatapan), sentuhan, penampilan dan sebagainya (Harun, 2002:305). Dapat dipahami bahwa komunikasi nonverbal adalah proses penyampaian informasi atau

interaksi yang dilakukan antara dua orang atau lebih yang mana pesan atau informasi yang disampaikan tidak menggunakan kata-kata melainkan menggunakan gerak isyarat, bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan kontak mata. Pada hakikatnya, komunikasi nonverbal ini sangat berguna untuk menggantikan perilaku verbal, jadi tanpa berbicara pun kita dapat berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, komunikasi nonverbal juga dapat memberikan makna lain terhadap pesan verbal. Komunikasi nonverbal juga melengkapi perilaku verbal. Dari H2R juga menggunakan komunikasi nonverbal yaitu menggunakan kode kode jari dan kontak mata untuk menunjang kerjasama tim dan dapat menjadi strategi mengecoh lawan dalam permainan.

2. Tosser dalam Permainan Bola Voli

Tosser adalah pemain bola voli yang bertugas sebagai pengatur serangan dari tim. Tosser umumnya akan mengumpan atau mengoper bola ke rekan tim dengan berbagai variasi umpan untuk *spiker* sehingga *spiker* bisa melakukan serangan yang menyulitkan atau bahkan mematikan pihak lawan (dermawan dkk, 2017:3). Dapat dipahami bahwa tosser adalah orang yang bertugas memberikan umpan bola kepada rekannya dan otak dari permainan yang mengatur jalannya permainan. Tosser dalam permainan bola voli juga mempunyai kedudukan sebagai pengatur serangan. Tosser juga harus pandai membaca peluang dan menguasai teknik dalam permainan bola voli. Permainan bola voli adalah permainan olahraga yang dimainkan oleh dua tim berlawanan. Masing masing tim mempunyai 6 orang pemain. Terdapat 4 peran penting dalam sebuah tim, yaitu tosser, *spiker*, libero, dan pemain bertahan (*defender*).

C. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut ini merupakan penelitian terdahulu yang penulis nilai memiliki konsep yang sesuai dan dikemas dalam bentuk berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu Yang Relevan

No.	Nama	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Alfan Roziqi dan Dinara Maya Julijanti, Prodi Ilmu Komunikasi Fisib Universitas Trunojoyo, Madura, 2015.	Komunikasi nonverbal guru pada murid tunarungu sekolah dasar luar biasa negeri desa Keleyan kecamatan Socah kabupaten Bangkalan.	Metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati dari subyek yang diteliti.	Hasil Penelitian pada kelas 1 dan 6 komunikasi nonverbalnya hamper tidak ada perbedaan. Kedua kelas ini sama-sama terdapat bahasa tubuh yang meliputi isyarat tangan, gerak kepala dan ekspresi wajah. Semua bahasa tubuh tersebut sangat mudah dijumpai pada saat proses belajar mengajar berlangsung pada kedua kelas ini. Perbedaan lainnya yang tampak pada kelas 1 dan 6 ini terdapat 2 perbedaan, yaitu proses komunikasi nonverbal dan pengalaman guru dalam mengajar.
2.	Ika Novitaria Marani, Pendidikan Kepelatihan Olahraga	Analisis penggunaan komunikasi pada cabang olahraga permainan.	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Populasi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi yang paling banyak dilakukan didalam pembinaan klub olahraga pada cabang olahraga permainan

	Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, 2017.		penelitian adalah keseluruhan cabang olahraga yang termasuk dalam kategori olahraga permainan pada klub olahraga fakultas ilmu olahraga Universitas Negeri Jakarta.	adalah komunikasi nonverbal yang ditunjukkan dengan jumlah persentase sebanyak 41% sedangkan untuk komunikasi verbal hanya mendapatkan 39%.
3.	Yulia Ratimiasih, Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Keolahragaan dan Rekreasi Universitas PGRI, Semarang, 2018.	Analisis Interaksi Sosial Atlet Bola Voli Klub Ananta Kabupaten Semarang Tahun 2017.	Metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Uji keabsahan data menggunakan Triangulasi yaitu Sumber data dan Teknik Pengumpulan data. Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan cara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.	Hasil penelitian ini kerja sama dalam kegiatan olahraga akan tercipta lebih baik ketika intensitas berkumpul lebih banyak, sikap saling terbuka dan saling menghargai akan memperlancar kerja sama disetiap individu maupun kelompok.

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas, penulis menemukan beberapa hal persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu:

a. Persamaan

1. Persamaan Peneliti dengan Alfian Roziqi dan Dinara Maya Julijanti yakni sama-sama meneliti tentang komunikasi nonverbal.
2. Persamaan peneliti dengan Ika Novitaria Marani yakni sama-sama meneliti tentang komunikasi dan cabang olahraga.
3. Persamaan peneliti dengan Yulia Ratimiasih yakni sama-sama meneliti tentang bola voli.

b. Perbedaan

1. Perbedaan peneliti dengan Alfian Roziqi dan Dinara Maya Julijanti. Alfian Roziqi dan Dinara Maya Julijanti mengenai penggunaan komunikasi nonverbal guru pada murid tunarungu SLB Negeri desa Keleyan kecamatan Socah kabupaten Bangkalan. Sedangkan peneliti mengenai tosser dalam permainan bola voli dalam penggunaan komunikasi nonverbal.
2. Perbedaan Peneliti dengan Ika Novitaria Marani. Ika Novitaria Marani mengenai analisis penggunaan komunikasi pada semua cabang olahraga permainan di Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta. Sedangkan peneliti mengenai komunikasi nonverbal pada cabang permainan bola voli saja.
3. Perbedaan peneliti dengan Yulia Ratimiasih mengenai analisis interaksi sosial atlet bola voli klub ananta. Sedangkan peneliti mengenai komunikasi nonverbal dalam permainan bola voli oleh tosser H2R.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Untuk meneliti bidang sosial, dan khususnya komunikasi adalah lebih tepat jika dilakukan dengan metode kualitatif, untuk lebih mengetahui fenomena-fenomena tentang aspek kejiwaan, perilaku, sikap, tanggapan, opini, perasaan, keinginan, dan kemauan seseorang atau kelompok. Maka risetnya dilaksanakan dengan teknik-teknik wawancara yang menggali melalui kasus tertentu, atau wawancara mendalam dan observasi terhadap suatu gejala, peristiwa, perilaku atau sikap tertentu dengan upaya mendekati informan bersangkutan sebagai objek penelitian kualitatif (Ruslan, 2010: 215).

Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapat pemahaman yang sifatnya umum terhadap kenyataan sosial dari perpektif partisipan. Pemahaman tersebut tidak ditentukan terlebih dahulu, tetapi diperoleh setelah melakukan analisis terhadap kenyataan sosial yang menjadi fokus penelitian, dan kemudian ditarik suatu kesimpulan berupa pemahaman umum tentang kenyataan-kenyataan tersebut (Ruslan, 2010: 215).

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode kualitatif yang bersifat deskripif yang mendeskripsikan secara istematis, faktual dan akurat mengenai data atau informasi yang diperoleh. Peneliti akan mendeskripsikan dengan jelas bagaimana komunikasi nonverbal dalam permainan bola voli oleh

tosser/*set-upper* H2R Pekanbaru berdasarkan hasil informasi yang faktual dan akurat serta secara sistematis.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Teknik yang digunakan dalam pemilihan subjek pada penelitian ini adalah menggunakan teknik *Purposive sampling*. Teknik sampling yang digunakan peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu didalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu. Informan dipilih peneliti berdasarkan atas pertimbangan informan yang dibutuhkan (Sugiyono, 2012: 61).

Subjek dari penelitian ini ada lima, yaitu Hendri. Z ,SE (Ketua H2R sekaligus pelatih), Agus (Pelatih khusus tosser/*set-upper*), tosser H2R dan dua *spiker* H2R. Alasan peneliti memilih subjek tersebut dikarenakan Hendri sebagai ketua sekaligus pelatih dan pendiri H2R sedangkan Agus sebagai pelatih khusus tosser/*set-upper*. Tossier dan lainnya sebagai subjek yang melakukan komunikasi nonverbal dalam permainan bola voli.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah segala suatu permasalahan yang dianggap penting berdasarkan penelitian atau kriteria tertentu dan mewakili informasi yang dibutuhkan dalam peneliti. Objek penelitian adalah segala sesuatu permasalahan yang hendak diteliti (Alwasilah 2002: 115). Yang menjadi objek penelitian dalam hal ini adalah komunikasi nonverbal dalam permainan bola voli oleh tosser/*set-upper* H2R Pekanbaru.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian akan dilakukan. Penelitian ini dilakukan di Lapangan H2R Jl. Kapau Sari Ujung Kelurahan Pematang Kapau Kecamatan Tenayan Raya, Pekanbaru.

2. Waktu

Adapun rencana waktu penelitian dapat dilihat dari tabel dibawah berikut:

Tabel 3.1
Jadwal Waktu Penelitian Tentang Komunikasi Nonverbal dalam Permainan Bola Voli oleh Tosser/Set-upper H2R Pekanbaru.

No	Jenis Kegiatan	2020																			
		Januari				Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Persiapan dan Penyusunan UP	X	X	X	X																
2.	Seminar UP								X												
3.	Riset									X	X										
4.	Penelitian Lapangan											X	X	X							
5.	Pengolahan dan Analisis Data														X	X					
6.	Konsultasi Bimbingan Skripsi															X	X				
7.	Ujian Skripsi																	X			
8.	Revisi & Pengesahan Skripsi																		X	X	
9.	Penyerahan Skripsi																				X

D. Sumber Data

Data adalah bahan keterangan tentang suatu objek penelitian yang diperoleh dilokasi penelitian. Dalam proses pengumpulan data ada beberapa metode yang digunakan sesuai dengan jenis data yang dikumpulkan, yaitu :

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber data pertama atau tangan pertama dilapangan (Kriyantono, 2010:41). Sumber data ini bisa diresponden atau subjek penelitian, dari hasil pengisian kuesioner atau wawancara, observasi. Dalam hal ini penulis memperoleh data primer dari Pelatih dan toser H2R Pekanbaru.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder, data ini juga dapat diperoleh dari data primer (Kriyantono, 2010:42). Data sekunder peneliti didapat secara tidak langsung melalui perantara yaitu seperti buku-buku, jurnal dan internet.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan yang setiap saat kita lakukan untuk mengamati objek-objek disekitar kita secara langsung. Observasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan pada saat riset kualitatif yang diobservasi

adalah interaksi (perilaku) dan percakapan yang terjadi diantara subjek dan riset (Kriyantono, 2010: 112).

Observasi yang digunakan didalam penelitian ini adalah observasi non partisipan, yang merupakan metode observasi dimana prariset hanya bertindak mengobservasi tanpa ikut terjun melakukan Aktivitas seperti yang dilakukan subjek, baik kehadirannya diketahui atau tidak (Kriyantono, 2010: 112).

2. Wawancara

Wawancara merupakan antara seseorang yang berharap mendapatkan informasi dari informan dengan informan atau seseorang yang diasumsikan mempunyai informasi penting tentang suatu objek (Kriyantono, 2010: 100). Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data melalui wawancara secara mendalam (*depth interview*) kepada informan peneliti mengumpulkan data atau informasi dengan cara langsung bertatap muka dengan informan agar mendapatkan data yang lengkap dan mendalam.

Dalam hal ini wawancara yang digunakan dengan format baku terbuka, dalam arti memberikan kesempatan kepada informan memberikan jawaban sesuai dengan pemikiran, sedangkan pertanyaan sudah ditentukan oleh peneliti sebelum melakukan wawancara. Wawancara ini melibatkan Pelatih dan Tosser/*Set-upper* H2R Pekanbaru.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrumen pengumpulan data yang sering dilakukan atau digunakan dalam berbagai metode pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data (Kriyantono, 2010: 120) yaitu dengan cara mengumpulkan data-data dan fakta-fakta yang termuat didalam dokumen. Dokumentasi sementara yang didapat dalam penelitian ini yaitu, foto-foto yang saat melakukan wawancara.

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik keabsahan yang dilakukan didalam penelitian bertujuan agar hasil suatu penelitian dapat dipertanggungjawabkan dari segala segi. Teknik keabsahan data yang relevan didalam penelitian ini adalah :

Sugiyono mengatakan bahwa “untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan metode Triangulasi, jika penelitian menggunakan metode Triangulasi, maka data yang diperoleh akan menjadi tuntas, pasti dan lebih konsisten (Wulandari, 2016), pendapat tersebut didukung dengan pendapat dari Patton yang menyatakan bahwa dengan menggunakan triangulasi akan meningkatkan kekuatan data apabila dibandingkan dengan hanya menggunakan satu pendekatan saja (Sugiyono, 2013), dalam penelitian triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber data, triangulasi sumber data adalah menggali kebenaran informasi melalui berbagai sumber data yang berbeda, yaitu membandingkan hasil wawancara dengan observasi, yang kemudian memilih data

yang bersifat konsisten yang kemudian digunakan sebagai data penelitian yang pasti”.(Pujileksono, 2015).

Triangulasi, menganalisis jawaban subjek dengan meneliti kebenarannya dengan data empiris (sumber data lainnya) yang tersedia. Jawaban subjek di periksa dengan dokumen yang ada (Dwidjowinoto, 2002: 9).

Dalam riset kualitatif triangulasi menjadi sesuatu yang sangat penting untuk membantu pengamatan menjadi lebih jelas sehingga informasi yang diperlukan menjadi lebih jernih. Oleh sebab itu harus diadakan pengulangan pengecekan kepada sumber-sumber data dengan yaitu :

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
- c. Membandingkan apa yang dikatakan oleh seseorang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
- d. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang lain.
- e. Membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan.

(Iskandar, 2008: 230).

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis data yang dipopulerkan oleh Huberman dan Miles (1984) yaitu model analisis data

interaktif. Model analisis interaktif terdiri dari 3 hal utama yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Mengacu pada hal tersebut data yang diperoleh dalam penelitian ini akan diolah secara kualitatif dan dianalisa dengan deskriptif dengan mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan masalah yang diangkat (dalam Sugiyono, 2012: 91).

Teknik analisa data yang peneliti lakukan mengacu pada teknik analisis data yang interaktif Miles dan Huberman (1984), dimana untuk tahap awal peneliti melakukan pengumpulan data dari para informan (subjek penelitian) dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah data yang diperlukan telah didapati oleh peneliti selanjutnya peneliti menyajikan data tersebut dengan menyusun data-data yang telah ada, data-data tersebut kemudian direduksi oleh peneliti dengan membuang sebagian data yang tidak diperlukan didalam penelitian ini. Namun pada saat pengumpulan data penyajian data dilakukan, peneliti juga bisa melakukan reduksi data secara langsung sesuai dengan kebutuhan peneliti.

Langkah selanjutnya setelah data direduksi data kemudian disajikan lagi dalam susunan data yang lebih rapi barulah peneliti dapat mengambil kesimpulan dari permasalahan yang diangkat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah H2R

H2R merupakan salah satu tempat pembinaan/klub olahraga bola voli di Pekanbaru. H2R adalah singkatan dari nama-nama pelatih yaitu Hendri Z, Heru Maulana, Riko dan Rudi. H2R dibentuk pada tahun 2016 yang sebelumnya bernama TWD. Setelah dua tahun berjalan tepatnya pada tahun 2018, TWD berganti nama menjadi H2R dikarenakan adanya perbedaan pendapat antara pelatih dan pimpinan yang lama. H2R ini didirikan oleh Hendri.Z, S.E sebagai ketua sekaligus pelatih H2R, di bawah pimpinan/Pembina yang baru yaitu Heri Setiawan, S.H (Anggota DPRD Kota Pekanbaru).

Nama klub/pembinaan	: H2R
Olahraga	: Bola Voli
Tahun berdiri	: 2016
Domisili	: Pekanbaru (Riau)
Tahun aktif	: 2016 – Sekarang
Jumlah anggota	: 40 Orang



Gambar 4.1

Lapangan H2R

(Sumber: Dokumen pribadi tahun 2020)

Salah satu lapangan *outdoor* terbaik yang ada di Pekanbaru yakni termasuk lapangan H2R berlatih. H2R juga aktif mengikuti setiap *event-event* resmi maupun turnamen-turnamen yang ada di Pekanbaru baik itu POPDA, KEJURDA, KEJURKOT, PORKOT, Divisi Utama, Gubernur Cup dan tingkat kecamatan. Dan mereka juga banyak meraih berbagai penghargaan dari *event-event* maupun turnamen-turnamen tersebut.

2. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi dilakukannya wawancara pada penelitian ini yaitu di lapangan H2R Jalan Kapau Sari Ujung Kelurahan Pematang Kapau Kecamatan Tenayan Raya, Pekanbaru, Riau.

3. Visi dan Misi H2R

Dalam suatu tempat pembinaan/klub untuk mencapai suatu tujuan tentunya perlu adanya visi dan misi agar rencana kedepannya dapat disesuaikan dengan target yang ada. Dimana visi dan misi H2R adalah sebagai berikut:

a. Visi H2R

Menjadikan H2R sebagai tempat pembinaan atlet voli junior di kota Pekanbaru, melahirkan atlet voli yang berkompeten, dan menambah minat remaja terhadap olahraga khususnya dibidang bola voli demi kemajuan olahraga bola voli.

b. Misi H2R

Menjadikan anggota pemain H2R sebagai atlet bola voli yang dapat mewakili Kota Pekanbaru dan Riau khususnya pada *event* kejuaraan daerah maupun nasional dan mengasah sekaligus mengembangkan minat dan bakat remaja Pekanbaru khususnya dalam bidang olahraga bola voli.

4. Makna logo H2R



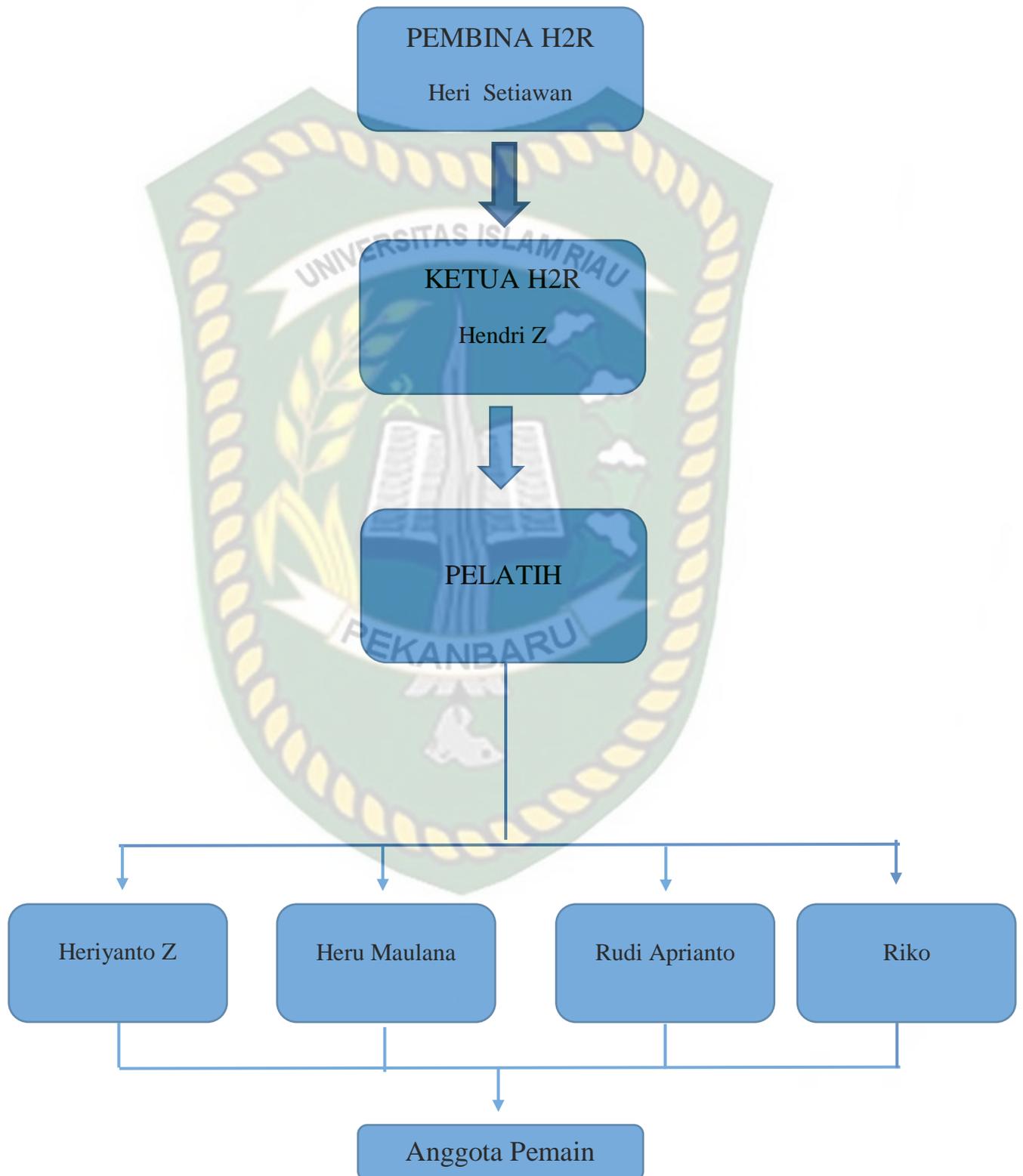
Gambar 4.2

Logo H2R

(Sumber: Dokumen pribadi tahun 2020)

H2R mempunyai logo yang terdapat bentuk bola dan net voli ditengahnya dan terdapat tulisan H2R didalamnya. Arti logo tersebut layak nya mendeskripsikan sebuah tempat pembinaan bola voli yang ada di Kota Pekanbaru dan bernama H2R yang merupakan singkatan dari nama pembina dan pelatih nya yang terdiri dari Heri Setiawan, Hendri. Z, Rudi dan Riko.

5. Struktur Organisasi Dalam Pembinaan Olahraga Bola Voli H2R



B. Hasil Penelitian

Pada bagian ini peneliti akan mencoba memaparkan hasil penelitian yang berjudul komunikasi nonverbal dalam permainan bola voli oleh tosser/*set-upper* H2R Pekanbaru. Sebelum peneliti memaparkan hasil penelitian di lapangan secara lebih jauh, terlebih dahulu peneliti akan menjelaskan lebih jauh mengenai identitas secara umum subjek informan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 
- a. Nama : Hendri. Z, S.E
Posisi : Ketua sekaligus pelatih H2R
Pekerjaan : PNS
- b. Nama : Agus
Posisi : Pelatih khusus tosser
Pekerjaan : Dishub
- c. Nama : Sena Charla Andini
Posisi : Tosseser
Pekerjaan : Dishub
- d. Nama : Suri Anggraini
Posisi : Spiker
Pekerjaan : Mahasiswa
- e. Nama : Fany Latifa
Posisi : Spiker
Pekerjaan : Mahasiswa

Dari hasil wawancara serta dialog yang peneliti lakukan kepada para informan mengenai komunikasi nonverbal dalam permainan bola voli oleh

tosser/*set-upper* H2R Pekanbaru, peneliti menemukan banyak informasi bahwa komunikasi nonverbal juga mempunyai peran yang cukup penting dalam permainan bola voli. Komunikasi nonverbal adalah proses penyampaian pesan antara individu dengan individu maupun individu dengan kelompok tidak dengan memakai kata-kata. Untuk kelengkapan menggantikan komunikasi verbal bisa digantikan dengan komunikasi nonverbal, oleh sebab itu dalam hal menyampaikan suatu pesan komunikasi nonverbal sangat memiliki peran yang sangat penting.

Saat menata strategi serangan dengan tinya seorang setter atau toser pasi memiliki komunikasi nonverbal. Nonverbal dianggap sebagai salah satu strategi atau cara yang efektif untuk mengecoh lawan saat bermain. toser harus berfikir dalam mengambil keputusan dengan cepat dan harus diinformasikan kepada timnya untuk menyiapkan dan melaksanakan serangan.

1. Komunikasi Nonverbal Dalam Permainan Bola Voli Oleh Tosser H2R

Peran seorang toser itu sangat hakiki untuk pertandingan bola voli sebab toser lah selalu banyak bergerak dan mengarahkan kerjasama dengan rekannya untuk melakukan serangan variasi melalui komunikasi dengan baik. Agar selalu kompak, seorang toser juga berperan untuk memberikan semangat kepada rekannya pada saat bermain. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sena, yaitu:

“Saya menggunakan kode-kode untuk membuat serangan dengan teman saya, terus saya juga sering memberi semangat ke temen-temen biar mentalnya ga ngedown”. (10 Maret 2020)

Penjelasan tersebutsearahdari jawaban Agus, yang menyebutkan:

“Tosser itu memang harus bisa membangun kerjasama yang baik di dalam tim dan harus bisa cepat menyusun serangan dalam pertandingan”. (10 Maret 2020)

Selain itu seorang tosser juga berperan untuk membaca kemampuan dari lawan bertanding guna mengetahui kelemahan yang terdapat pada lawan bertanding, baik itu kelemahan dari individu maupun tim lawan secara keseluruhan agar dapat menatastrategidan memberi tahu tim. Sesuai yang dinyatakan sena, adalah:

“Saya mencari kelemahan lawan terlebih dulu baik dari satu orang tim itu maupun keseluruhan tim itu sendiri, terus kita manfaatin kelemahan itu untuk mengatur sebuah serangan yang memang harus saya atur dengan cepat”. (10 Maret 2020)

Tosser H2R menggunakan komunikasi nonverbal untuk penugasan seorang pemukul yaitu rekannya dalam bentuk isyarat atau kode-kode.Dan seringkali tosser tersebut memakai kode-kode jari tangan, kontak mata, bahkan lambaian tangan mereka. Hal itu disampaikan oleh Hendri bahwa:

“Ya dengan menggunakan kode jari tangan dan itu tergantung kesepakatan dari tosser dengan spikernya, tapi ya tentunya beda-beda bentuk komunikasi nonverbalnya disetiap klub atau tempat pembinaan, sesuai kesepakatanlah pokoknya”.(10 Maret 2020)

Dan pernyataan tersebut dibenarkan oleh Sena bahwa:

“Bener, saya biasanya kalo sama tim itu makai kode jari tangan waktu lawan servis dan saya buat kode dibelakang badan saya dengan jari tangan untuk nunjukin ke spiker serangan apa yang mau diluncurin”. (10 Maret 2020)

Akan tetapi, biasanya kode yang digunakan dan dari kesepakatan pihak-pihak yang menggunakannya. Misalkan kode tangan dengan ibu jari yang sama-sama digunakan tosser H2R mempunyai arti yang berbeda tentunya dari tosser-tosser yang lain. Hal ini sesuai dengan yang di sampaikan oleh Agus, yaitu:

“Tidak, pastinya di setiap tempat pembinaan atau klub itu beda-beda walau bentuk kode nya sama, belum tentu makna nya sama dan pasti juga ada kerjasama untuk membicarakan kesepakatan dalam membuat kode-kode yang akan dipakai”. (12 Maret 2020)

dan disambung oleh Sena dengan mengatakan:

“Bener, itu tergantung kesepakatan bersama atau tim sih biasanya”. (12 Maret 2020)

tosser H2R sering menggunakan komunikasi nonverbal adalah menggunakan jari tangan sebagai kode, karena lebih bervariasi dan simpel. beberapasalah satu contoh gan kode setter H2R memberikan kode :



Gambar 4.3

Komunikasi Nonverbal Oleh Tossier H2R

(Sumber: Dokumen pribadi tahun 2020)

Dari Gambar 4.3 diatas dapat dilihat komunikasi nonverbal oleh tosser H2R berupa kode jari tangan, yaitu : kode ibu jari tangan/bola A artinya untuk quick tegak satu bola didekat tosser.



Gambar 4.4

Komunikasi Nonverbal Oleh Tossier H2R

(Sumber: Dokumen pribadi tahun 2020)

Dari Gambar 4.4 diatas dapat dilihat komunikasi nonverbal oleh tosser H2R berupa kode jari tangan, yaitu : kode jari telunjuk tangan/bola semi artinya untuk tiga bola tegak didekat tosser.



Gambar 4.5

Komunikasi Nonverbal Oleh Tosser H2R

(Sumber: Dokumen pribadi tahun 2020)

Dari Gambar 4.5 diatas dapat dilihat komunikasi nonverbal oleh tosser H2R berupa kode jari tangan, yaitu : kode lima jari tangan/bola *backattack* artinya untuk *open spike* (pemain belakang) memukul boladibelakang garis serang.



Gambar 4.6

Komunikasi Nonverbal Oleh Tosser H2R

(Sumber: Dokumen pribadi tahun 2020)

Dari Gambar 4.6 dapat dilihat komunikasi nonverbal oleh tosser H2R berupa kode jari tangan, yaitu : kode dua jari tangan posisi dimiringkan membentuk seperti gunting/bola potong artinya untuk bola suap yang didorong ke tangan *quicker* dengan tinggi satu atau dua bola saja.



Gambar 4.7

Komunikasi Nonverbal Oleh Tossler H2R

(Sumber: Dokumen pribadi tahun 2020)

Dari Gambar 4.7 diatas dapat dilihat komunikasi nonverbal oleh tossler H2R berupa kode-kode jari tangan, yaitu : kode jari tangan membentuk huruf C/bola C artinya untuk satu/dua bola tegak dibelakang tossler.

2. Penggunaan Komunikasi Nonverbal Dalam Permainan Bola Voli Oleh Tossler H2R

Seorang tossler juga harus mampu melihat situasi dan kondisi yang tepat untuk menggunakan berbagai macam komunikasi nonverbal tersebut, agar komunikasi yang dilakukan berjalan dengan baik dan pesan atau informasi yang

diinginkan dapat tersampaikan kepada rekan timnya. Apabila seorang tosser mampu mengetahui di situasi dan keadaan apa saja tosser harus menggunakan komunikasi nonverbal, maka permainan akan berjalan dengan baik dan tim pastinya akan terlihat kompak pada saat bertanding.

Penggunaan komunikasi nonverbal dalam permainan bola voli harus dapat dikelola dan ditentukan secara cepat dan di waktu yang tepat. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sena, yaitu:

“Ya, saya emang harus cepat buat keputusan kalo mau gunain kode jari tangan”.(12 Maret 2020)

Penggunaan komunikasi nonverbal ini juga sangat efektif ketika posisi tosser dengan spiker itu jauh dan dapat digunakan ketika posisi lawan yang akan melakukan servis. Penggunaan komunikasi nonverbal dianggap efektif dalam kondisi ini dikarenakan cukup untuk menyusun serangan dalam waktu yang singkat. Dan apabila untuk melakukan serangan balik terkadang lebih memilih menggunakan komunikasi nonverbal juga, misalnya dengan kontak mata atau anggukan kepala. Pernyataan ini sesuai dengan jawaban dari Sena, yaitu:

“Biasanya sih pakai jari tangan pas waktu lawan servis dan kalau untuk serangan balik saya ngode pakai kedipan mata sambil nganggukin kepala”.(10 Maret 2020)

Dan jawaban tersebut disambung oleh Suri:

“Benar, gunain jari tangan pas lawan servis dan ngedipin mata sambil nganggukin kepala untuk serangan balik dan kami tuh udah tau sama tau dalam hal ini”.(10 Maret 2020)

Suri memilih seperti itu untuk melakukan serangan balik, berbeda dengan temannya yang menggunakan lirikan mata yang mengarah ke temannya sambil ngomong keras dan temannya sudah tahu akan di umpan bola apa, hal itu dapat mengecoh lawan. Seperti yang disampaikan Fany, bahwa:

“Kadang Sena juga teriak untuk lakuin serangan balik tapi dibarengi tipuan dengan lirikan mata dan kita udah tau itu umpan apa”. (10 Maret 2020)

Tosser H2R memilih untuk menggunakan komunikasi nonverbal jika menyusun serangan dalam sebuah pertandingan dikarenakan dengan menggunakan komunikasi nonverbal lebih efektif dan cepat dalam penyampaian pesan atau informasi. Selain itu, jika menggunakan komunikasi nonverbal dengan kode-kode, serangan mereka menjadi bersifat rahasia dan tidak mudah diketahui oleh lawan saat bertanding. Kode-kode tersebut hanya teman satu tim yang mengetahui maknanya dikarenakan kode-kode dalam permainan bola voli pasti berbeda-beda di setiap tempat pembinaan/klub maupun daerah. Sedangkan jika menyusun serangan dengan komunikasi verbal atau lisan itu lebih mudah diketahui lawan saat bertanding. Hal tersebut sesuai dengan jawaban dari hasil wawancara yang dilakukan dari para informan, yaitu:

Suri mengatakan:

“Agar peluang untuk tidak diketahui lawan itu lebih sedikit dibandingkan menggunakan kata-kata yang bisa didengar oleh lawan”.(10 Maret 2020)

Fany mengatakan:

“Menggunakan kode-kode itu lebih efektif dan cepat, agar serangan kita gak diketahui oleh lawan juga”.(10 Maret 2020)

Sena mengatakan:

“Kalo saya pribadi itu lebih enak pakai kode dibandingkan ngomong atau pakai kata-kata ya, karena lawan juga akan sulit menebak serangan apa yang kita lakukan dan apalagi kode itu cuma kita sendiri dan tim yang tau, sedangkan kalo kita ngomong lawan akan tau kita mau lakuin serangan apa”. (10 Maret 2020)

Pernyataan Suri, Fany dan Sena diatas selaras dengan pendapat Hendri dan Agus yang merupakan pelatih dari H2R yang mana pendapatnya sama, yaitu bahwa menggunakan komunikasi nonverbal dengan kode-kode itu lebih efektif dan cepat dalam menyusun serangan agar bersifat rahasia dan tidak mudah diketahui oleh lawan saat bertanding. Berikut adalah pernyataan mereka:

Hendri mengatakan, bahwa:

“Kita menggunakan komunikasi nonverbal karena cenderung lebih efektif digunakan saat bertanding agar tidak mudah diketahui oleh lawan, jika menggunakan lisan maka serangan akan mudah dibaca oleh lawan”.(10 Maret 2020)

Agus mengatakan:

“Kode-kode itu memang lebih efektif digunakan daripada menggunakan omongan saat bertanding, jadi lawan tidak mengetahui serangan apa yang akan kita lakukan”.(10 Maret 2020)

Komunikasi nonverbal digunakan tosser untuk memberitahukan umpan apa atau serangan apa yang akan dilakukan ke teman satu timnya dan tosserpun berkomunikasi menggunakan komunikasi nonverbal tidak dengan semua teman satu tim, karena tosser biasanya menggunakan komunikasi nonverbal dengan kode-kode serangan hanya diberikan untuk teman yang sudah akrab dan sering bermain dalam satu tim di sebuah pertandingan. Jika mereka bermain dengan teman yang kurang akrab, tosser biasanya menggunakan komunikasi verbal. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Sena, yaitu:

“Biasanya kalo kode-kode itu dengan teman yang sudah akrab, kalo lisan itu dengan teman yang baru main satu tim”. (12 Maret 2020)

Komunikasi nonverbal digunakan ke semua pemain yang ada di dalam lapangan, tetapi intensitas penggunaannya itu lebih ke pemain *quicker* yang umpan bolanya bola cepat. Berikut pernyataan Sena:

“Nonverbal itu ke semua, tapi seringnya ke quicker”.(14 Maret 2020)

Hendri juga mengatakan:

“Ya, kesemua anggota pemain, akan tetapi lebih saya tekankan ke tosser untuk menggunakan nonverbal lebih sering ke pemain quicker, karena quicker ini bervariasi bolanya”.(14 Maret 2020)

Komunikasi nonverbal yang ada dalam permainan bola voli itu sebagian ada yang diberikan oleh pelatih, yaitu kode-kode dasar yang kemudian dikembangkan oleh para pemain. Ada juga kode-kode yang didapatkan berdasarkan pengalaman mereka bermain. Oleh karena itu kode-kode dalam permainan bola voli itu bervariasi. Hal tersebut dinyatakan oleh Sena, yaitu:

“Jadi setiap bermain voli itu, terkadang kode-kode yang diberikan bisa berbeda-beda, Ada yang dari pelatih yang kemudian kita kembangkan, ada juga yang dari pengalaman saat main main ke luar, kayak contohnya misalnya satu kode tu bisa artinya berbeda beda maknanya, jadi tidak berpatokan dengan satu kode dan hanya satu arti dan itu tergantung kesepakatan juga. (12 Maret 2020)

3. Miskomunikasi Dalam Permainan Bola Voli Dengan Menggunakan Komunikasi Nonverbal

Dalam komunikasi pasti ada terjadinya kesalahpahaman atau sering disebut dengan miskomunikasi. Begitu juga saat menggunakan komunikasi nonverbal dalam permainan bola voli pasti juga pernah mengalami yang namanya miskomunikasi saat permainan berlangsung. Seperti yang di alami tosser H2R saat di lapangan apabila menggunakan komunikasi nonverbal. Jika bermain dengan teman yang jarang bertemu atau baru bermain satu tim, maka untuk menyamakan maksud antara tosser dengan spiker itu bisa menjadi suatu kendala yang mengakibatkan miskomunikasi saat bertanding. Menggunakan kode-kode tersebut juga membutuhkan waktu untuk menyingkronkan pesan agar tidak terjadinya

miskomunikasi atau kesalahpahaman saat di lapangan. Hal tersebut seperti yang disampaikan oleh Sena, yaitu:

“Kalo teman kita masih jarang main bareng antara satu sama lain maka komunikasi yang terjadi masih kurang akrab dan butuh waktu untuk menyamakan pesannya, kalo kode-kode itukan beda-beda disetiap klub atau daerah, tapi kalo verbal bisa langsung ngomong bola ini itu”. (10 Maret 2020)

Yang kemudian didukung oleh Suri, yaitu:

“Pasti ada miskomunikasi atau kesalahpahaman yang dialami waktu dilapangan, perbedaan makna kode-kode itu memicu terjadinya miskomunikasi”.(10 Maret 2020)

Dan Fany, yaitu:

“Pasti ada, apalagi kalo jarang main bareng”.(10 Maret 2020)

Apabila miskomunikasi terjadi atau komunikasi nonverbal dengan kode-kode tidak berjalan dengan baik, maka akan menimbulkan dampak yang tidak baik dalam permainan dikarenakan seorang tosser akan mengalami kesulitan dalam menyusun serangan yang mengakibatkan permainan menjadi monoton dan tidak bervariasi, bahkan bisa dibaca oleh lawan dan menjadi suatu kelemahan didalam tim dan apabila komunikasi tidak berjalan dengan baik, maka akan sulit bagi tim untuk mendapatkan poin sehingga kecil peluang untuk meraih kemenangan. Hal ini sesuai dengan pernyataan fany, yaitu:

“oh iya dong, pasti ada. Contohnya kita gak tau kode yang dipakai atau yang dikasih saat keadaan masih bermain dan pada saat itu komunikasi antara kita

dengan tosser belum padu, maka itu akan mengakibatkan permainan polos aja tidak bervariasi dan gampang dibaca oleh lawan”.(10 Maret 2020)

Yang kemudian didukung oleh Sena, yaitu:

“iya, kalau miskomunikasi terjadi saat bermain maka akan sulit untuk kita menyusun serangan karena bentuk serangan pasti itu-itu aja yang artinya komunikasi nonverbal tidak berjalan dengan baik”. (10 Maret 2020)

Suri juga mengatakan, bahwa:

“pasti sulit dari segi ngatur serangan dan pasti akan sulit kalau sering terjadinya miskomunikasi juga bisa jadi suatu kelemahan didalam tim yang akan terbaca serangan oleh lawan sehingga kita sulit untuk dapat poin apalagi untuk menang”. (10 Maret 2020)

Jika penyebab terjadinya miskomunikasi adalah salah pengertian makna kode karena jarang bermain dengan teman dalam tim atau teman baru yang pertama bergabung bermain, karena kode-kode yang maknanya berbeda-beda di setiap tempat pembinaan atau klub maupun daerah maka pemain dan tosser biasanya memilih menggunakan komunikasi verbal saat hal tersebut terjadi. Seperti yang dikatan sena, yaitu:

“ya, pastinya saya akan menggunakan lisan atau ngomong keras ke spiker agar serangan yang saya maksud cepat dicerna spiker”. (10 Maret 2020)

Sejalan dengan Suri yang mengatakan:

“iya, ngomong keras walaupun terkadang juga bisik-bisik pake lisan”. (10 Maret 2020)

Selain menggunakan komunikasi verbal dalam mengurangi terjadinya miskomunikasi yaitu dengan mengurangi variasi serangan sehingga memberikan umpan yang biasa-biasa saja. Sesuai yang disampaikan oleh sena, yaitu:

“kalau dalam pertandingan itu waktu time out saya gunakan untuk ngasih tau ke teman saya kalau kita pakai umpan bola yang biasa-biasa aja tidak ada variasi sedangkan kalo pemain quicker ya saya kasih umpan bola setengah cepat saja”. (12 Maret 2020)

Saat terjadinya miskomunikasi pada saat bermain dilapangan tak jarang pelatih memberikan arahan menggunakan komunikasi nonverbal dan saat menegur menggunakan komunikasi verbal. Pelatih memberi arahan dari luar lapangan apabila mulai terjadinya miskomunikasi antara tosser dan pemain lainyang berulang-ulang kali hingga poin tertinggal cukup jauh dari lawan, dapat dilihat pada Gambar 4.4 pelatih memberikan arahan ke pemain menggunakan komunikasi nonverbal.



Gambar 4.8

Komunikasi Nonverbal Oleh Pelatih H2R

(Sumber: Dokumen pribadi tahun 2020)

Dari Gambar 4.8 diatas dapat dilihat komunikasi nonverbal yang dilakukan oleh pelatih H2R untuk memberi arahan kepada Tosser agar menyadari ketertinggalan poin yang cukup jauh dan mengembalikan ritme permainan yang

baik untuk mengejar ketertinggalan poin. Sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Hendri, yaitu:

“apabila saya melihat terjadinya miskomunikasi berulang-ulang antar pemain dilapangan saat bertanding yang menyebabkan permainan tidak berjalan baik, saya biasanya akan menegur pemain dan tosser menggunakan komunikasi verbal misalnya teriak memanggil nama tosser dan sambil memberikan arahan menggunakan komunikasi nonverbal agar tidak diketahui oleh lawan apa yang saya sampaikan dan juga membantu tim untuk mengembalikan ritme permainan yang bagus dan kompak agar dapat mengejar ketertinggalan poin”. (14 Maret 2020)

C. Pembahasan Penelitian

1. Komunikasi Nonverbal Dalam Permainan Bola Voli Oleh Tossler H2R

Pada sub-sub hasil pembahasan ini, peneliti akan menganalisis seluruh hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Dalam proses analisis, peneliti menjawab persoalan penelitian komunikasi nonverbal dalam permainan bola voli.

Pembahasan dalam penelitian ini tidak lepas dari teori yang digunakan dalam memandu hasil penelitian yaitu teori interaksi simbolik. Terkait dengan teori yang digunakan menurut Herbert Blummer (dalam Agus Salim, 2008) merupakan teori yang memiliki asumsi bahwa manusia membentuk makna melalui proses komunikasi. Teori interaksi simbolik berfokus pada pentingnya

konsep diri dan persepsi yang dimiliki individu berdasarkan interaksi dengan individu lain. Secara ringkas teori interaksi simbolik didasarkan pada asumsi-asumsi berikut:

1. Individu merespon suatu situasi simbolik, mereka merespon lingkungan termasuk obyek fisik (benda) dan obyek sosial (perilaku manusia) berdasarkan media yang dikandung komponen-komponen lingkungan tersebut bagi mereka.
2. Makna adalah produk sosial, karena itu makna tidak melihat pada obyek melainkan dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa, negosiasi itu dimungkinkan karena manusia mampu mewarnai segala sesuatu bukan hanya obyek fisik, tindakan atau peristiwa (bahkan tanpa kehadiran obyek fisik, tindakan atau peristiwa itu) namun juga gagasan abstrak.
3. Makna yang interpretasikan individu dapat berubah dari waktu ke waktu, sejalan dengan perubahan situasi yang ditemukan dalam interaksi sosial, perubahan interpretasi dimungkinkan karena individu dapat melakukan proses mental, yakni berkomunikasi dengan dirinya sendiri.

Dalam hal ini menurut Hans “komunikasi nonverbal merupakan salah satu bentuk komunikasi yang digunakan dalam berkomunikasi antar individu maupun dalam kelompok, komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang digunakan selain kata-kata atau lisan yang mengungkapkan makna langsung”. komunikasi nonverbal juga digunakan dalam permainan bola voli, bentuk komunikasi nonverbal yang banyak digunakan oleh tosser H2R adalah kode-kode jari tangan untuk menginformasikan umpan yang akan diberikan kepada *smasher*, Contohnya

kode lima jari tangan/bola *backattack* (gambar 4.3) yang berarti umpan bola untuk *open spike* (pemain belakang) memukul boladibelakang garis serang. kode lima jari tangan tersebut diperoleh dari penggabungan pengalaman dan kesepakatan antara tosser dan *smasher*, dengan pengalam tosser menginformasikan dengan *smasher* bahwa untuk bola *backattack* menggunakan kode lima jari tangan, dan pengalaman *smasher* kode lima jari tangan itu memukul bola dibelakang garis serang, kemudian dengan pemahaman dari teori interaksi simbolik kedua pemahaman tersebut dapat bergabung sehingga menjadi kesepakatan bersama berupa makna kode lima jari tangan berarti *open spike*(pemain belakang) memukul boladibelakang garis serang, kesepakatan bersama tersebut dapat diciptakan melalui komunikasi, dalam hal ini berarti melalui komunikasi antara tosser dengan *smasher* pada saat bermain bersama.

Komunikasi nonverbal yang digunakan oleh tosser H2R yang berupa kode-kode jari tangan dan kedipan mata tersebut diperoleh dari pengalaman-pengalaman antara tosser dan pemain lainnya. Pelatih hanya memberikan kode-kode yang umum atau dasar saja. Seorang tosser yang mempunyai jam bermain yang banyak dengan pemain lainnya memungkinkan memperoleh pengetahuan mengenai kode-kode yang lebih banyak pula, hal itu dikarenakan pengalaman oleh tosser dan *smasher* akan saling mereka komunikasikan yang kemudian akan menjadi pengalaman baru apabila salah satu dari mereka belum pernah mendapatkannya. Sehingga apabila seorang tosser mempunyai jam bermain yang banyak dan mendapatkan kode-kode yang baru maka kode tersebut akan

dinegosiasikan terhadap *smasher*. Hal tersebut sesuai dengan asumsi kedua dari teori interaksi simbolik bahwa makna diciptakan dalam interaksi antar manusia.

2. Penggunaan Komunikasi Nonverbal Dalam Permainan Bola Voli Oleh Tosser H2R

Dalam permainan bola voli seorang toser harus tahu kapan penggunaan komunikasi nonverbal yang berupa kode-kode jari tangan apa yang cocok dalam situasi tersebut agar pesan dan makna berjalan dengan baik. Karena walaupun toser mengetahui komunikasi nonverbal namun belum bisa mencocokkan penggunaan dengan situasinya itu malah akan menjadi *boomerang* terhadap timnya sendiri, oleh karena itu perlunya pengetahuan toser tentang penggunaan komunikasi nonverbal berdasarkan situasinya.

Tosser H2R memilih untuk menggunakan komunikasi nonverbal dibandingkan komunikasi verbal untuk menyusun strategi serangan dalam sebuah pertandingan dikarenakan dengan menggunakan komunikasi nonverbal lebih efektif dan cepat dalam penyampaian pesan atau informasi. Sedangkan apabila menggunakan komunikasi verbal strategi serangan yang disusun akan mudah diketahui oleh lawan dan lawan akan mudah memblok serangan tersebut. Selain itu, jika menggunakan komunikasi nonverbal dengan kode-kode jari tangan, serangan mereka menjadi bersifat rahasia dan tidak mudah diketahui oleh lawan saat bertanding. Kode-kode jari tangan tersebut hanya teman satu tim yang mengetahui maknanya dikarenakan kode-kode dalam permainan bola voli pasti berbeda-beda disetiap tempat pembinaan/klub maupun daerah.

Maka dari itu dalam permainan bola voli, tosser H2R menganggap komunikasi nonverbal lebih efektif dibandingkan dengan komunikasi verbal, karena komunikasi verbal lebih mudah dimengerti dan diketahui oleh lawan dengan mendengarkan suara atau melihat gerak mulut tosser. Hal tersebut didukung dengan pernyataan Dale G. Leathe (dalam Harapan & Ahmad, 2014) bahwa pesan nonverbal merupakan cara komunikasi yang lebih efisien dibanding dengan pesan verbal, karena dari segi waktu komunikasi verbal lebih memerlukan waktu yang banyak untuk memaparkannya dibanding komunikasi nonverbal.

Dari hasil penggunaan komunikasi nonverbal dalam permainan bola voli oleh tosser H2R tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin sering tosser bermain dengan tim dan banyaknya waktu bermain dengan tim akan semakin tepat pula penggunaan komunikasi nonverbal tersebut.

3. Miskomunikasi Dalam Permainan Bola Voli Dengan Menggunakan Komunikasi Nonverbal

Dalam permainan bola voli tidak selalu komunikasi nonverbal dapat berjalan dengan baik, ada saat kode-kode yang diberikan tosser tidak dimengerti atau kurang dimengerti oleh rekannya. Dikarenakan tosser tersebut jarang bermain atau baru pertama bermain dengan rekan lainnya, hal itu menyebabkan komunikasi nonverbal tidak berjalan dengan baik atau terjadinya miskomunikasi. Apabila terjadinya miskomunikasi akan berdampak pada permainan akan menjadi monoton dan tidak ada variasi serangan yang kemudian

menyebabkan tim akan sulit untuk memperoleh poin. Untuk mengurangi miskomunikasi tosser H2R biasanya akan memperbanyak durasi bermain bersama tim, apabila terjadinya miskomunikasi pada saat pertandingan atau dalam kondisi terdesak maka tosser H2R akan menggunakan lisan namun menaikkan intonasi atau menurunkan intonasi agar mengurangi kesalahpahaman dalam tim. Walaupun jika menggunakan lisan, serangan akan mudah terbaca oleh lawan namun itu juga untuk menghindari miskomunikasi dalam tim.

Pelatih H2R ketika melihat terjadinya miskomunikasi sesama tim dan poin mulai tertinggal maka pelatih H2R akan menegur tosser dengan cara memanggil nama tosser lalu memberikan kode-kode kepada tosser agar tidak diketahui oleh lawan makna pesan yang diberikan pelatih ke tosser, namun jika masih terjadi miskomunikasi maka pelatih H2R berinisiatif meminta time out kepada wasit pertandingan. Pada saat terjadinya time out maka disitulah tosser diberikan pelatih kesempatan untuk menjelaskan kepada rekan tim kode-kode yang kurang dimengerti oleh rekan tim dan apabila masih sulit dimengerti tosser akan mengatakan strategi biasa bermain dan kode seperti biasanya saja sehingga rekan tim akan cepat mengerti strategi biasa mereka bermain pada saat latihan. Hal itu menegaskan bahwa fungsi dari komunikasi nonverbal adalah salah satunya sebagai fungsi substitusi, sejalan menurut Mark L. Knapp (dalam Harapan & Ahmad, 2014) menjelaskan bahwa substitusi adalah komunikasi nonverbal sebagai pengganti dari lambang-lambang dari komunikasi verbal, yang semuanya hanya menggunakan bahasa tubuh.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai komunikasi nonverbal dalam permainan bola voli oleh tosser H2R Pekanbaru dapat disimpulkan bahwa tosser H2R Pekanbaru menggunakan komunikasi nonverbal dengan cara menggunakan kode-kode jari tangan dan kontak mata dalam permainan bola voli terutama saat pertandingan. Komunikasi nonverbal dipilih oleh tosser H2R Pekanbaru karena dianggap lebih efektif untuk menyusun strategi serangan dan dianggap lebih rahasia sehingga lawan tidak dapat membaca serangan yang akan dilakukan menggunakan komunikasi nonverbal.

Komunikasi nonverbal juga bisa mengecoh lawan, selain menggunakan kode-kode jari tangan, tosser H2R Pekanbaru juga menggunakan kontak mata. Penggunaan komunikasi nonverbal juga berbeda-beda baik dari segi situasi dan kondisi. Ada yang menggunakan kode jari tangan pada saat lawan melakukan servis, ada juga saat posisi antar pemain jauh dan ada juga pada saat ingin melakukan serangan balik. Bentuk-bentuk komunikasi nonverbal dalam permainan bola voli itu berdasarkan pengalaman dan jam terbang antara tosser dan pemain lain dalam mengikuti latihan dan pertandingan. Maka dari itu semakin banyak tosser mengikuti latihan dan pertandingan maka semakin banyak pula pengetahuannya tentang bentuk-bentuk komunikasi nonverbal dalam permainan bola voli, secara otomatis komunikasi nonverbal tersebut akan berkembang atau dikembangkan lagi oleh tosser dan para pemain lainnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai komunikasi nonverbal dalam permainan bola voli oleh tosser H2R Pekanbaru Peneliti menyarankan agar penelitian ini dapat menjadi refrensi penelitian selanjutnya mengenai komunikasi nonverbal dalam cabang olahraga lain.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Ahmadi, N. 2007. *Panduan Olahraga Bola Voli*. Era Pustaka Utama: Surakarta.
- Alwasilah, C. A. 2002. *Pokok Kualitatif: Dasar-dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. PT. Dunia Pustaka Jaya: Bandung.
- Ardianto, Elivinaro, & Bambang Q. A. 2007. *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Simbiosis Rekatama Media: Bandung.
- Arwani. 2003. *Komunikasi Dalam Keperawatan*. Buku Kedokteran EGC: Jakarta.
- Beutelstahl, D. 2005. *Belajar Bermain Bola Volley*. Pionir Jaya: Bandung.
- Bertucci, B. 1982. *Championship Volleyball: by The Experts, Third Edition*. Kendall/Hunt Publishing Company: USA.
- Bungin, B. 2015. *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi*. Prenada Media Group: Jakarta.
- Cangara, H. 2003. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Devito, J. 1997. *Komunikasi Antarmanusia*. Professional Book: Jakarta.
- Dwidjonowinoto, W. 2002. *Kesahihan Pengamatan dan Wawancara Bahan Penataran Metode penelitian Kualitatif Bagi Dosen-dosen*. UNS: Surabaya.
- Effendy, O. U. 1992. *Dinamika Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- _____. 2000. *Dinamika Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- _____. 2001. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- _____. 2005. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Harapan, E., & Ahmad, S. 2014. *Komunikasi Antarpribadi, Perilaku Insani dalam Organisasi Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Hermawan, A. 2012. *Komunikasi Pemasaran*. Erlangga: Jakarta.
- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif & Kualitatif)*. GP. Press: Jakarta.

- Kriyantono, R. 2010. *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relation, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Kencana: Jakarta.
- Liliweri, A. 1994. *Komunikasi Verbal dan Nonverbal*. PT. Citra Aditya Bakti: Bandung.
- _____. 2011. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Kencana: Jakarta.
- Mulyana, D. 2002. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- _____. 2008. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Munasifah. 2008. *Bermain Bola Voli*. CV. Aneka Ilmu: Semarang.
- Pujileksono, S. 2015. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Kelompok Intrans Publishing: Malang.
- Rakhmat, J. 1994. *Psikologi Komunikasi Edisi Revisi*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- _____. 2005. *Psikologi Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Ruslan, R. 2010. *Manajemen Public Relations dan Media Komunikasi*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Rian, N. 2004. *Komunikasi Pemerintahan*. Elex Media Komputindo: Jakarta.
- Sadja'ah, E. 2013. *Bina Bicara Persepsi Bunyi dan Irama*. PT. Refika Aditama: Jakarta.
- Salim, A. 2008. *Pengantar Sosiologi Mikro*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Santoso, E. 2012. *Teori Komunikasi*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Sendjaja, D. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Siagian, S.P. 2002. *Organisasi Kepemimpinan dan Perilaku Administrasi*. Gunung Agung: Jakarta.
- Soeprapto, R. 2007. *Interaksi Simbolik*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta: Bandung.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta: Bandung.

Suprpto. 2009. *Komunikasi Organisasi*. Medpress Edisi V Cetakan Ke 7: Jakarta.

Wood, J. T. 2013. *Komunikasi Interpersonal Dalam Interaksi Keseharian*. Salemba Humanka: Jakarta.

Jurnal:

Blahova, M. 2015. Specific Role Of Nonverbal Communication In Businiess. *European Scientific Journal*. Volume 11(10): 9-19.(ISSN: 1857-7431).

Dermawan, R. C., Tambunan, T. D., & Telnoni, P. A. 2017. Aplikasi Pembelajaran Interaktif 3D Bola Voli Untuk Kelas 10 SMA. *e-Proceeding Of Applied Science*. 3(2): 954-961. (ISSN: 2442-5826).

Hans, A., & Hans, E. 2015. Kinesics, Haptics, Proxemics: Aspects Of Nonverbal Communication. *IOSR Journal Of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)*. 20(2): 47-52. (ISSN: 2279-0837).

Marani, I. N. 2017. Analisis Penggunaan Komunikasi Pada Cabang Olahraga Permainan. *Journal UNJ*. 2(1): 180-185.

Ratimiasih, Y. 2018. Analisis Interaksi Sosial Atlet Bola Voli Klub Ananta Kabupaten Semarang Tahun 2017. *Jurnal Jendela Olahraga*. 3(1): 79-85. (ISSN: 2579-7262).

Surkamp, C. 2014. Nonverbal Communication: Why We Need In Foreign Language Teaching and How We Can Foster With Drama Activities. *Journal Scenario*. 2014(2): 12-27. (ISSN 1649-8526).

Suryadi, I. 2010. Teori Konvergensi Simbolik. *Jurnal Academia Fisip Unitad*. 2(2): 426-437. (ISSN: 1411-3341).

Taufik, R. R. 2015. Pengelolaan Pesan Nonverbal Pada Komunikasi Siswa Autis di SLB Lob ABCDE Cibiru Bandung. *Jurnal Ilmu Komunikasi (J-IKA)*. 2(1): 63-70. (ISSN: 2355-0287).

Wulandari, O. 2016. Pemeliharaan Hubungan Antara Orangtua yang Bercerai dan Anak (Studi Kualitatif Deskriptif Komunikasi Antarpribadi Antara Orangtua yang Memiliki Hak Asuh dengan Anaknya). *Jurnal Komuniti*. 8(1): 3-18. (DOI: 10.23917/komuniti.v8i1.2928).

Zahroni, N. 2017. *Komunikasi Nonverbal Dalam Permainan Bola Voli (Studi Deskriptif Kualitatif Penggunaan Komunikasi Nonverbal Oleh Tosser/Pengumpan VITA Solo Pada Permainan Bola Voli Tahun 2017)*. Eprints UMS: Surakarta.