**BAB I**

**PENDAHULUAN**

Manusia dalam kehidupannya merupakan makhluk individu dan makhluk sosial. Dalam menjalankan peran sebagai makhluk sosial, manusia cenderung untuk hidup berkelompok satu sama lain, berkelompok menurut kesamaan tujuan maupun pandangan. Di dalam kelompok yang terbentuk, akan terjadi suatu interaksi yang menghasilkan suatu konflik sebagai bentuk dari dinamika kelompok itu sendiri. Ketika dinamika kelompok terus berkembang, sedikit demi akan muncul suatu dorongan tersendiri dari kelompok untuk mengembangkan kelompok tersebut.

*Social group* dapat diartikan sebagai kesatuan manusia yang hidup bersama karena adanya hubungan antar mereka, di mana hubungan tersebut menyangkut hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi dan juga suatu kesadaran untuk saling menolong. Seluruh bentuk dari kerjasama kelompok dan kegiatan-kegiatan dalam pencapaian tujuan kelompok tidak terlepas dari komunikasi antar anggota kelompok yang perlu dilakukan secara efektif dan menyeluruh.

Komunikasi, baik secara komunikasi secara langsung salah satunya adalah dengan cara bertemu dan bertatap muka secara langsung, sedangkan komunikasi secara tidak langsung bisa melalui perantara orang ketiga yang menyampaikan pesan nantinya. Hal ini pasti selalu ada di dalam kehidupan bermasyarakat. Apalagi sifat manusia itu sendiri adalah makhluk sosial yaitu makhluk yang tidak dapat hidup sendiri melainkan perlunya interaksi dengan manusia lainnya. Komunikasi inilah yang merupakan bentuk konkret dari suatu interaksi antar manusia satu dengan lainnya. Jika berkomunikasi dengan orang lain yang harus menjadi pegangan adalah adanya upaya semaksimal mungkin agar apa yang disampaikan kepada orang lain tersebut menjadi miliknya.

**BAB II**

**ISI**

Salah satu interaksi dalam proses dinamika kelompok ialah melakukan komunikasi. Beberapa pendapat ahli menyatakan bahwa komunikasi adalah sebagai pemindahan informasi dan pengertian dari satu orang ke orang lain (Davis, 1981), selain itu komunikasi adalah berusaha untuk mengadakan persamaan dengan orang lain (Schram,W). Sehingga, penting adanya komunikasi dalam suatu dinamika kelompok agar tercapai persamaan persepsi antar anggota dalam kelompok dan dapat memberi kemudahan untuk mencapai suatu tujuan bersama. Dalam berkomunikasi tidaklah hanya sekedar menyampaikan kata ataupun kalimat saja, namun perlu memperhatikan keefektifitasannya untuk sampai kepada pihak yang menerima.

Adapun definisi dari komunikasi efektif itu sendiri yaitu komunikasi yang mampu menghasilkan perubahan sikap *(attitude change)* pada orang lain yang bisa terlihat dalam proses komunikasi. Menurut Mc. Crosky Larson dan Knapp mengatakan bahwa komunikasi yang efektif dapat dicapai dengan mengusahakan ketepatan *(accuracy)* yang paling tinggi derajatnya antara komunikator dan komunikan dalam setiap komunikasi. Komunikasi yang lebih efektif terjadi apabila komunikator dan komunikan terdapat persamaan dalam pengertian, sikap dan bahasa. Beberapa tujuan dari adanya komunikasi efektif ini ialah untuk memberikan kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan antara pemberi informasi dan penerima informasi sehingga bahasa yang digunakan oleh pemberi informsi lebih jelas dan lengkap, sehingga dapat dimengerti dan dipahami dengan baik oleh komunikan .Selain itu, tujuan lain dari komunikasi efektif ini juga agar pengiriman informasi dan umpan balik atau *feed back* dapat seimbang sehingga tidak terjadi monoton, komunikasi efektif juga dapat melatih penggunaan bahasa nonverbal secara baik.

Dalam proses komunikasi untuk mendapatkan hasil yang efektif perlu diperhatikan unsur-unsur dari komunikasi, yaitu:

1. Pengirim informasi (*sender* / komunikator)

Komunikator adalah orang yang bertindak sebagai penyampai pesan, dialah orang yang pandai menggunakan bahasa, intonasi, simbol dan mimik yang menarik simpati dan empati dari komunikannya.

1. Penerima informasi (*receiver* / komunikan)

Komunikan adalah orang yang menerima pesan atau informasi yang diberikan oleh komunikator.

1. Informasi

Hal yang ingin disampaikan, hendaknya dipelajari bagaimana cara penyampaiannya dan mempelajari pula apakah isi pesan sesuai dengan kebutuhan komunikan.

1. *Feedback* (umpan balik)

Hal-hal yang diharapkan timbul atau yang menjadi tujuan dari penyampaian pesan.

1. Media

Media merupakan perantara penyampaian pesan. Disesuaikan dengan pesan yang ingin disampaikan dan sesuai dengan kebutuhan komunikan.

Kelima unsur tersebut mutlak diperlukan dalam penyampaian pesan agar dapat menciptakan komunikasi yang efektif.

Dalam melakukan komunikasi yang efektif ini perlu untuk mengetahui lima hukum komunikasi efektif (*The 5 inevitable laws of effective communication*) yang sering disingkat dengan REACH , yaitu :

1. *Respect* (sikap menghargai, terutama pada sasaran penyampaian pesan )
2. *Empathy* (kemampuan mendengar dengan menempatkan diri pada situasi yang yang dihadapi oleh orang lain)
3. *Audible* (kemampuan memanfaatkan media untuk memperlancar komunikasi agar lebih efektif)
4. *Clarity* (sikap keterbukaan dan transparansi yang mampu menimbulkan rasa percaya / *trust* )
5. *Humble* (sikap rendah hati sangat dibutuhkan untuk membangun rasa menghargai orang lain)

Sesuai dengan komunikasi pada umumnya, dalam komunikasi efektif ini mencakup dua komponen baik komunikasi verbal efektif dan juga komunikasi nonverbal efektif. Pada komunikasi verbal efektif, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti pesan yang akan disampaikan haruslah jelas dan ringkas, menggunakan perbendaharaan kata yang mudah untuk dipahami, dan intonasi saat berbicara. Berbeda dengan komunikasi nonverbal efektif yang memiliki karakteristik mengenai penampilan fisik (penampilan diri dapat menimbulkan citra diri), sikap tubuh dan cara berjalan (informasi dapat diperoleh melalui pengamatan terhadap sikap tubuh seseorang), ekspresi wajah dan kontak mata.

Dalam kehidupan sehari-hari kita sering mengaplikasikan dua bentuk dari komunikasi verbal maupun nonverbal. Oleh karena itu perlu diketahui beberapa teknik dalam melakukan komunikasi yang efektif agar pesan dapat tersampaikan maksud dan tujuannya dengan baik. Berikut adalah teknik-teknik berkomunikasi secara efektif :

1. Ucapan jelas dan idenya tidak ada makna ganda (ambigu) , pikirkan sebelumnya hal yang akan dibicarakan.
2. Berbicara dengan tegas dan tidak berbelit-belit.
3. Mempelajari dengan benar siapakah yang menjadi lawan bicara kita (status sosial,ekonomi,umur,pendidikan,ideologi dan lain-lain)
4. Mencoba memahami pikiran mitra bicara
5. Memperlihatkan integritas pribadi
6. Meminta maaf dengan tulus ketika membuat suatu kesalahan.

Komunikasi mengalami perkembangan pesat, dari komunikasi langsung (lisan) kemudian komunikasi melalui tulisan, kemudian sampai sekarang dapat komunikasi jarak jauh (telekomunikasi), tanpa melihat batas ruang dan waktu. Namun yang perlu diperhatikan adalah komunikasi tidak hanya merupakan proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima saja tetapi harus dapat membawa si penerima berita ke arah perubahan tingkah laku yang diinginkan oleh komunikator. Dari sinilah sebuah komunikasi mampu berjalan efektif dan menciptakan hubungan baik antar anggota di dalam kelompok.

**BAB III**

**KONSEP PERMAINAN**

1. **Tema Permainan**

Tema yang digunakan dalam permainan ini adalah Membangun komunikasi efektif dalam kelompok.

1. **Judul Permainan**

Permainan ini mengambil judul “*Ethnic of* Indonesia”

1. **Alat dan bahan**
2. Microfone
3. LCD dan proyektor
4. Tali Rafia
5. Kertas nama kelompok
6. Puzzle
7. Slayer
8. Timer
9. **Tahapan Permainan**

Tahapan permainan terdiri dari 4 tahap yaitu:

1. **Pembentukan Kelompok**

Dalam dinamika kelompok, pertama yang dilakukan adalah pembentukan kelompok. Pada permainan ini pembentukan kelompok dimulai dengan pemilihan kepala suku yang sudah ditentukan oleh panitia. Selanjutnya, masing-masing kepala suku tersebut diberi kertas berisikan nama anggota yang akan menjadi anak suku di kelompok tersebut. Disini peserta dibagi menjadi 8 kelompok suku yang terdiri dari 7 suku dengan jumlah anggota suku 12 orang dan 1 suku dengan jumlah anggota suku 11 orang. Adapun nama suku tersebut antara lain : suku Sunda, suku Asmat, suku Minang, suku Betawi, suku Bali, suku Bugis, suku Batak, dan suku Madura. Permainan ini dimulai ketika semua peserta sudah masuk dalam kelompok suku.

1. **Estafet**
2. Deskripsi Permainan:

Permainan diawali dengan masing-masing suku membagi anggotanya menjadi 3 kelompok kecil yang setiap kelompok tersebut akan bermain secara estafet dalam tahapan ini. Kelompok tersebut dipisah menjadi 6 anggota suku untuk bermain komunikata, 3 anggota suku bermain menyusun *puzzle*, dan sisanya untuk menebak gerakan.

1. Petunjuk Permainan :

* Komunikata

1. Setiap kelompok suku berbaris membentuk garis lurus ke belakang dan menghadap ke belakang.
2. Panitia memberi pesan yang berisi sepuluh kata melalui kertas dan orang pertama akan membisikkan pesan tersebut ke orang kedua dan selanjutnya.
3. Anggota suku yang paling belakang akan menyampaikan pesan ke panitia.
4. Panitia mengoreksi pesan yang disampaikan dan untuk kata yang benar mendapat nilai 10 (total nilai=100).
5. Waktu yang diberikan pada permainan ini 2 menit.
6. Kelompok pemenaang adalah yang memiliki nilai tertinggi.

* Menyusun Puzzle dan Tebak Gerakan

1. Anggota suku akan mendapat potongan puzzle sesuai dengan jumlah kata yang benar pada permainan komunikata.
2. Anggota suku menyusun puzzle sampai terbentuk sebuah gambar.
3. Gambar tersebut diperagakan dan anggota suku yang lain menebak gerakan yang sudah diperagakan.
4. Kelompok suku yang tercepat dalam menebak dan benar mendapat 100 poin, posisi kedua mendapat 50, dan lainnya 30 poin.

Tahapan pertama selesai jika semua kelompok suku telah menyelesaikan permainan tebak gambar dan dilanjutkan dengan babak siapa berani.

1. **Siapa Berani**

Petunjuk Permainan :

1. Setiap kelompok suku harus memiliki modal awal. Modal awal disini didapat dari akumulasi nilai pada permainan tahap pertama.
2. Setiap kelompok harus menunjuk anggota suku sebagai perwakilan untuk maju ke depan untuk mengikuti permainan.
3. Setiap perwakilan harus mengeluarkan poin sebagai taruhan. Jika jawaban benar akan ditambah sejumlah poin yang dipertaruhkan dan jika jawaban salah akan dikurangi sejumlah poin yang dipertaruhkan.
4. Anggota suku yang terpilih menjawab pertanyaan yang diajukan panitia dan berebut dengan kelompok suku lain.
5. Kelompok pemenang adalah yang meiliki nilai tertinggi.

Tahap kedua selesai jika sudah diketahui pemenangnya dan dilanjutkan pada permainan selanjutnya.

1. **Tak Gendong Kemana-mana**

Petunjuk Permainan :

1. Permainan berlaku untuk 2 kelompok suku yang memiliki nilai tertinggi.
2. Masing-masing kelompok suku tersebut menentukan 2 anggota sukunya untuk bermain dalam permainan ini.
3. Anggota suku yang satu ditutup matanya menggunakan slayer dan menggendong teman dalam 1 kelompoknya.
4. Anggota suku yang menggendong ditempeli kertas bertuliskan namanya.
5. 2 kelompok suku tersebut saling mengarahkan temannya yang menggendongnya untuk merobek kertas nama yang ada di punggung lawannya.
6. Kelompok suku yang paling cepat merobek kertas adalah pemenangnya
7. **Esensi Permainan**

Setiap permainan di kelompok kami memiliki esensi yang berhubungan dengan materi komunikasi efektif dalam dinamika kelompok. Berikut adalah esensi dari setiap permainan kelompok kami:

1. Dari permainan estafet, dalam permainan ini dijelaskan bahwa komunikasi itu bisa dilakukan secara verbal dan non verbal. Pada sesi komunikata menunjukkan komunikasi dilakukan secara verbal yaitu melalui bisikan, sedangkan untuk menyusun puzzle menunjukkan adanya rasa kerjasama dalam kelompok untuk menyamakan persepsi. Untuk sesi tebak gerakan menunjukkan komunikasi secara non verbal yaitu dengan menebak gerakan yang diperagakan anggota kelompok.
2. Permainan Siapa Berani merupakan suatu permainan yang membutuhkan strategi tim yang baik, komunikasi yang efektif antar anggota kelompok, pengetahuan yang baik, kecepatan dalam berpikir dan juga ketanggapan dalam memahami soal yang di berikan supaya dapat segera menjawab pertanyaan di ajukan oleh panitia.
3. Permainan ini merupakan babak penentuan yaitu Tak Gendong Kemana-mana. Permainan tersebut memiliki esensi bahwa diperlukan komunikasi yang efektif antar anggota kelompok pada situasi apapun yang dihadapi agar tetap mampu mencapai suatu tujuan kelompok dan mengembangkan sikap kompetitif kelompoknya menjadi kelompok paling baik.
4. Keseluruhan permainan menggambarkan bahwa dalam menyampaikan sebuah misi kesehatan kepada masyarakat, kepada pemerintah diperlukan adanya komunikasi efektif agar terjadi persamaan persepsi diantara kedua belah pihak. Begitu pula dengan pihak yang akan kerjasama dengan kita, harus ada kesamaan persepsi untuk selanjutnya disampaikan kepada masyarakat tujuan, sehingga dapat tercapai tujuan dari kelompok tersebut. Dalam praktiknya, informasi tidak selalu disampaikan kepada masyarakat secara langsung, tetapi estafet dari pihak pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya hingga akhirnya tersampaikan kepada masyarakat sasaran. Oleh karena itu diperlukan cara-cara berbeda dalam setiap penyampaian informasi dari pihak satu ke pihak dua, begitu pula terhadap pihak yang lain. Karena masing-masing pihak mempunyai perbedaan dalam persepsi.

**BAB IV**

**KESIMPULAN**

Proses penyampaian pesan (komunikasi) dikatakan efektif, apabila antara komunikator dan komunikan terdapat persamaan dalam pengertian, sikap dan bahasa. Tujuan dari komunikasi efektif ini ialah untuk memberikan kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan antara pemberi informasi dan penerima informasi sehingga bahasa yang digunakan oleh pemberi informsi lebih jelas dan lengkap, sehingga dapat dimengerti dan dipahami dengan baik oleh komunikan dan agar pengiriman informasi dan umpan balik atau *feed back* dapat seimbang sehingga tidak terjadi monoton, komunikasi efektif juga dapat melatih penggunaan bahasa nonverbal secara baik.Dari permainan kelompok kami, dapat disimpulkan bahwa komunikasi bisa dilakukan secara verbal dan non verbal yang membutuhkan strategi tim yang baik, komunikasi yang efektif antar anggota kelompok pada situasi apapun yang dihadapi agar tetap mampu mencapai suatu tujuan kelompok.

**LAMPIRAN**

**RUNDOWN PERMAINAN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tahap Ke** | **Waktu** | **Kegiatan** | **Tujuan** | **Alat dan Bahan** | **Prosedur Pelaksanaan** | **PJ** | **Keterangan** |
| 1. | 07.30-08.00 | Persiapan arena permainan di lab.AVA | Mempersiapkan alat dan bahan permainan dan *briefing* acara | Kertas HVS, Microphone, LCD, laptop, Sound, bahan pertanyaan kuis serta pembagian jobdesk |  | Semua anggota Kelompok 7 | Persiapan dimulai sebelum jam kuliah praktikum dinamika kelompok dimulai |
| **2.** | 08.00-08.05 | Pembukaan oleh MC | Membuka acara  Untuk mengkondisikan peserta dalam persiapan mengikuti permainan | Microphone | a).pembukaan dengan sapaan dan do’a  b). Perkenalan anggota Kelompok 7 | MC : Ryan  Semua anggota Kelompok 7 | Seluruh anggota Kelompok 7 berada di depan peserta |
| **3** | 08.05-08.10 | Penjelasan peraturan dan prosedur permainan secara garis besar serta aturan pembentukan tim  Pembentukan Tim baru dengan cara dikelompokan sesuai peminatan FKM | Memberikan pemahaman tentang pelaksanaan permainan | Microphone | penjelasan peraturan permainan. |  | Semua peserta wajib memperhatikan dan tidak ada pengulangan |
| **4** | 08.10-08.20 | Permainan tahap 1 “ PEMIRA”  Pemilihan Peminatan Raya | 1.Memicu pegerakan individu  2.Meningkatkan kemampuan adaptasi dengan anggota tim yang baru  3. Menciptakan komunikasi yang terbuka  4. Memberikan Gambaran Peminatan FKM | 1. Microphone | 1).2 menit = pencarian tim baru dengan cara menyesuaikan peminatan  2) 2 menit masing-masing individu telah berkumpul dengan tim yang baru sesuai peminatan.  3) 3 menit = Pembagian kembali kelompok yang jumlah anggota tidak sesuai dengan kuota  4) 3 menit pembentukan ketua kelompok baru | Semua anggota KELOMPOK 7 | Setelah permainan tahap 1, peserta berkumpul dengan kelompoknya |
| **5** | 08.20-08.25 | Pembacaan aturan | Memberikan pemahaman lebih tentang permainan kepada kelompok. | Microphone | Pembacaan peraturan tahap kedua disertai diskusi per-kelompok |  |  |
| **6** | 08.25-08.40 | Permainan tahap 2 yaitu “ Komunikata” | 1.Meningkatkan kesolidan dalam tim.  2. Memberikan pemahaman terhadap komunikasi efektif  3. meningkatkan konsentrasi dan kepekaan antar pembawa pesan |  | 1) 5 menit = pengkondisian kelompok agar menyebar dan memberikan komando tanda dimulai permainan kedua.  2) 10 menit = proses penyampain pesan | Semua anggota Kelompok 7 | Sistemnya antar pembawa pesan dengan penerima pesan berbisik |
| **7** | 08.40-08.45 | Pembacaan aturan | Memberikan pemahaman lebih tentang kepada kelompok | Microphone | Pembacaan peraturan tahap ketiga dan diskusi per kelompok |  |  |
| **8** | 08.45-09.00 | Permainan Tahap 3  “Menyusun Puzzle dan Tebak Gerakan” |  | Potongan Puzzle | 1) 3 menit = pengkondisian kelompok.  2) 12 menit = proses penyusunan Puzzle dan memperagakan gambar | Semua anggota Kelompok 7 | 3 Kelompok suku yang tercepat dalam menebak dan benar mendapat poin |
| **9** | 09.00–09.15 | Permainan Tahap 4  “ Siapa Berani ? ” | Meningkatkan keberanian pengambilan keputusan  Mengembagkan kemampuan komunikasi efektif | Microphone | 3 Menit = Penjelasan Aturan  12 Menit = Sesi Grand Kuis |  |  |
| **9** | 09.15-09.30 | Penjelasan esensi permainan dari Pak Saenun | Memberikan pemahaman tujuan dari permainan dan materi komunikasi efektif |  |  | **Pak Saenun** |  |
| **10** | 09.30-09.35 | Pengumuman  Tim Terbaik | Penghargaan terhadap tim terbaik  Memberi hukuman kepada kelompok yang memiliki nilai terendah. | **Hadiah** | Diumumkan pemenangnya dan yang hadiah diberikan oleh dosen | **MC** |  |
| **11** | 09.35 – 09.40 | Penutupan serta Jargon Kelompok 7 |  |  |  | Semua anggota Kelompok 7 |  |