**BAB 1**

**LATAR BELAKANG**

Pada dasarnya, setiap manusia cenderung berkelompok dalam kehidupan kesehariannya. Di dalam sebuah atau beberapa kelompok sudah pasti akan terjadi komunikasi baik secara intrapersonal maupun komunikasi interpersonal. Sehingga tercipta suatu rangkaian interaksi yang menyebabkan seorang manusia dengan manusia lainnya memiliki ketergantungan satu sama lain.

Dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan berkelompok, maka perlu adanya suatu konsep dinamika kelompok. Dinamika kelompok merupakan seperangkat konsep yang dapat digunakan untuk melukiskan proses-proses yang ada dalam suatu kelompok. Konsep dinamika kelompok ini dapat digunakan sebagai kerangka acuan dalam mempelajari kegiatan kelompok dan langkah-langkah yang tepat guna memperbaiki proses dalam kelompok sehingga dapat meningkatkan kualitas dari suatu kelompok. Dinamika kelompok juga didefinisikan sebagai konsep yang menggambarkan proses kelompok yang selalu bergerak, berkembang, dan dapat menyesuaikan diri dengan keadaan yang selalu berubah-ubah.

Sebagai suatu proses, dinamika kelompok berupaya menciptakan situasi sedemikian rupa, sehingga dapat membuat seluruh anggota kelompok merasa terlibat secara aktif dalam setiap tahap perkembangan atau pertumbuhan kelompok. Diharapkan setiap individu dalam kelompok masyarakat merasa turut bertanggung jawab secara penuh terhadap pencapaian tujuan organisasi yang lebih luas.

Pentingnya dinamika kelompok dalam kehidupan masyarakat dikarenakan individu tidak mungkin hidup dan bekerja sendiri dalam kehidupannya. Dalam masyarakat besar, perlu adanya pembagian kerja sehingga melalui berbagai komunikasi interpersonal yang terjadi, pekerjaan yang dilakukan kelompok-kelompok tersebut akan dapat terlaksana dengan baik.

**BAB 2**

**TINJAUAN MATERI**

1. **Pengertian Komunikasi Interpersonal**

Dilihat dari jenis Interaksi dalam [komunikasi](http://jurnalmanajemenn.blogspot.com/2010/01/skripsi-pengaruh-pelaksanaan-komunikasi.html), komunikasi dapat dibedakan atas tiga kategori yaitu komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok kecil dan komunikasi publik. Berikut adalah beberapa opini mengenai komunikasi interpersonal.

Komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi diantara seseorang dengan paling kurang seorang lainnya atau biasanya di antara dua orang yang dapat langsung diketahui balikannya. (Muhammad, 2005,p.158-159).

Menurut Devito (1989), komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera (Effendy,2003, p. 30).

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal atau nonverbal. [Komunikasi](http://jurnal-sdm.blogspot.com/2007/12/komunikasi-arti-fungsi-dan-bentuk.html) interpersonal ini adalah [komunikasi](http://jurnal-sdm.blogspot.com/2009/05/konteks-komunikasi.html) yang hanya dua orang, seperti suami istri, dua sejawat, dua sahabat dekat, guru-murid dan sebagainya (Mulyana, 2000, p. 73)

Menurut Effendi, pada hakekatnya komunikasi interpersonal adalah komunikasi antar komunikator dengan komunikan, [komunikasi jenis ini dianggap paling efektif](http://jurnal-sdm.blogspot.com/2007/12/faktor-faktor-yang-berkaitan-dengan.html) dalam upaya mengubah sikap, pendapat atau perilaku seseorang, karena sifatnya yang dialogis berupa percakapan. Arus balik bersifat langsung, komunikator mengetahui tanggapan komunikan ketika itu juga. Pada saat komunikasi dilancarkan, komunikator mengetahui secara pasti apakah komunikasinya positif atau negatif, berhasil atau tidaknya. Jika ia dapat memberikan kesempatan pada komunikan untuk bertanya seluas-luasnya (Sunarto, 2003, p. 13).

[Komunikasi interpersonal](http://www.kajianpustaka.com/2012/10/komunikasi-interpersonal.html) oleh Devito dalam Liliweri (1991, 112) didefinisikan sebagai pengiriman pesan-pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain atau sekelompok orang dengan efek dan umpan balik secara langsung. Selanjutnya bahwa komunikasi interpersonal, individu selain menunjukkan perhatian juga menunjukkan seberapa jauh perhatian itu diberikan. Semakin besar interaksi interpersonal yang ada menunjukkan semakin besar perhatian seseorang pada orang lain yang diajak komunikasi, sebaliknya semakin sedikit komunikasi interpersonal yang terjadi semakin kecil orang memperhatikannya.

1. **Klasifikasi Komunikasi Interpersonal**

Redding yang dikutip Muhammad (2004, p. 159-160) mengembangkan klasifikasi komunikasi interpersonal menjadi interaksi intim, percakapan sosial, interogasi atau pemeriksaan dan wawancara.

1. Interaksi intim termasuk komunikasi di antara teman baik, anggota famili, dan orang-orang yang sudah mempunyai ikatan emosional yang kuat.
2. Percakapan sosial adalah interaksi untuk menyenangkan seseorang secara sederhana. Tipe komunikasi tatap muka penting bagi pengembangan hubungan informal dalam organisasi. Misalnya dua orang atau lebih bersama-sama dan berbicara tentang perhatian, minat di luar organisasi seperti isu politik, teknologi dan lain sebagainya.
3. Interogasi atau pemeriksaan adalah interaksi antara seseorang yang ada dalam kontrol, yang meminta atau bahkan menuntut informasi dari yang lain. Misalnya seorang karyawan dituduh mengambil barang-barang organisasi maka atasannya akan menginterogasinya untuk mengetahui kebenarannya.
4. Wawancara adalah salah satu bentuk komunikasi interpersonal di mana dua orang terlibat dalam percakapan yang berupa tanya jawab. Misalnya atasan yang mewawancarai bawahannya untuk mencari informasi mengenai suatu pekerjaannya.
5. **Tujuan Komunikasi Interpersonal**

Berikut adalah enam tujuan komunikasi interpersonal, antara lain ( Muhammad, 2004, p. 165-168 ) :

1. Menemukan Diri Sendiri

Salah satu tujuan komunikasi interpersonal adalah menemukan personal atau pribadi. Bila kita terlibat dalam pertemuan interpersonal dengan orang lain kita belajar banyak sekali tentang diri kita maupun orang lain.

Komunikasi interpersonal memberikan kesempatan kepada kita untuk berbicara tentang apa yang kita sukai, atau mengenai diri kita. Adalah sangat menarik dan mengasyikkan bila berdiskusi mengenai perasaan, pikiran, dan tingkah laku kita sendiri. Dengan membicarakan diri kita dengan orang lain, kita memberikan sumber balikan yang luar biasa pada perasaan, pikiran, dan tingkah laku kita.

1. Menemukan Dunia Luar

Hanya komunikasi interpersonal menjadikan kita dapat memahami lebih banyak tentang diri kita dan orang lain yang berkomunikasi dengan kita. Banyak informasi yang kita ketahui datang dari komunikasi interpersonal, meskipun banyak jumlah informasi yang datang kepada kita dari media massa hal itu seringkali didiskusikan dan akhirnya dipelajari atau didalami melalui interaksi interpersonal.

1. Membentuk Dan Menjaga Hubungan Yang Penuh Arti

Salah satu keinginan orang yang paling besar adalah membentuk dan memelihara hubungan dengan orang lain. Banyak dari waktu kita pergunakan dalam komunikasi interpersonal diabadikan untuk membentuk dan menjaga hubungan sosial dengan orang lain.

1. Berubah Sikap Dan Tingkah Laku

Banyak waktu kita pergunakan untuk mengubah sikap dan tingkah laku orang lain dengan pertemuan interpersonal. Kita boleh menginginkan mereka memilih cara tertentu, misalnya mencoba diet yang baru, membeli barang tertentu, melihat film, menulis membaca buku, memasuki bidang tertentu dan percaya bahwa sesuatu itu benar atau salah. Kita banyak
menggunakan waktu waktu terlibat dalam posisi interpersonal.

1. Untuk Bermain Dan Kesenangan

Bermain mencakup semua aktivitas yang mempunyai tujuan utama adalah mencari kesenangan. Berbicara dengan teman mengenai aktivitas kita pada waktu akhir pecan, berdiskusi mengenai olahraga, menceritakan cerita dan cerita lucu pada umumnya hal itu adalah merupakan pembicaraan yang untuk menghabiskan waktu. Dengan melakukan komunikasi interpersonal semacam itu dapat memberikan keseimbangan yang penting dalam pikiran yang memerlukan rileks dari semua keseriusan di lingkungan kita.

1. Untuk Membantu

Ahli-ahli kejiwaan, ahli psikologi klinis dan terapi menggunakkan komunikasi interpersonal dalam kegiatan profesional mereka untuk mengarahkan kliennya. Kita semua juga berfungsi membantu orang lain dalam interaksi interpersonal kita sehari-hari. Kita berkonsultasi dengan seorang teman yang putus cinta, berkonsultasi dengan mahasiswa tentang mata kuliah yang sebaiknya diambil dan lain sebagainya.

1. **Efektivitas Komunikasi Interpersonal**

Efektivitas Komunikasi Interpersonal dimulai dengan lima kualitas umum yang dipertimbangkan yaitu keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*) (Devito, 1997, p.259-264).

1. Keterbukaan (*Openness*)

Kualitas keterbukaan mengacu pada sedikitnya tiga aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama, komunikator interpersonal yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berinteraksi. Ini tidaklah berarti bahwa orang harus dengan segera membukakan semua riwayat hidupnya.memang ini mungkin menarik, tapi biasanya tidak membantu komunikasi. Sebaliknya, harus ada kesediaan untuk membuka diri mengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan, asalkan pengungkapan diri ini patut.

Aspek keterbukaan yang kedua mengacu kepada kesediaan komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang. Orang yang diam, tidak kritis, dan tidak tanggap pada umumnya merupakan peserta percakapan yang menjemukan. Kita ingin orang bereaksi secara terbuka terhadap apa yang kita ucapkan. Dan kita berhak mengharapkan hal ini. Tidak ada yang lebih buruk daripada ketidak acuhan, bahkan ketidaksependapatan jauh lebih menyenangkan. Kita memperlihatkan keterbukaan dengan cara bereaksi secara spontan terhadap orang lain.

Aspek ketiga menyangkut “kepemilikan” perasaan dan pikiran (Bochner dan Kelly, 1974). Terbuka dalam pengertian ini adalah mengakui bahwa perasaan dan pikiran yang anda lontarkan adalah memang milik anda dan anda bertanggungjawab atasnya. Cara terbaik untuk menyatakan tanggung jawab ini adalah dengan pesan yang menggunakan kata Saya (kata ganti orang pertama tunggal).

1. Empati (*empathy*)

Henry Backrack (1976) mendefinisikan empati sebagai ”kemampuan seseorang untuk ‘mengetahui’ apa yang sedang dialami orang lain pada suatu saat tertentu, dari sudut pandang orang lain itu, melalui kacamata orang lain itu.” Bersimpati, di pihak lain adalah merasakan bagi orang lain atau merasa ikut bersedih. Sedangkan berempati adalah merasakan sesuatu seperti orang yang mengalaminya, berada di kapal yang sama dan merasakan perasaan yang sama dengan cara yang sama. Orang yang empatik mampu memahami motivasi dan pengalaman orang lain, perasaan dan sikap mereka, serta harapan dan keinginan mereka untuk masa mendatang.

Kita dapat mengkomunikasikan empati baik secara verbal maupun non verbal. Secara nonverbal, kita dapat mengkomunikasikan empati dengan memperlihatkan (1) keterlibatan aktif dengan orang itu melalui ekspresi wajah dan gerak-gerik yang sesuai; (2) konsentrasi terpusat meliputi komtak mata, postur tubuh yang penuh perhatian, dan kedekatan fisik; serta (3) sentuhan atau belaian yang sepantasnya.

1. Sikap mendukung (*supportiveness*)

Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung (*supportiveness*). Suatu konsep yang perumusannya dilakukan berdasarkan karya Jack Gibb. Komunikasi yang terbuka dan empatik tidak dapat berlangsung dalam suasana yang tidak mendukung. Kita memperlihatkan sikap mendukung dengan bersikap:

1. deskriptif, bukan evaluatif,
2. spontan, bukan strategic
3. provisional, bukan sangat yakin.
4. Sikap positif (*positiveness*)

Kita mengkomunikasikan sikap positif dalam komunikasi interpersonal dengan sedikitnya dua cara, yaitu menyatakan sikap positif dan secara positif mendorong orang yang menjadi teman kita berinteraksi.

Sikap positif mengacu pada sedikitnya dua aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama, komunikasi interpersonal terbina jika seseorang memiliki sikap positif terhadap diri mereka sendiri.

Kedua, perasaan positif untuk situasi komunikasi pada umumnya sangat penting untuk interaksi yang efektif. Tidak ada yang lebih menyenangkan daripada berkomunikasi dengan orang yang tidak menikmati interaksi atau tidak bereaksi secara menyenangkan terhadap situasi atau suasana interaksi.

1. Kesetaraan (*Equality*)

Dalam setiap situasi, barangkali terjadi ketidaksetaraan. Salah seorang mungkin lebih pandai. Lebih kaya, lebih tampan atau cantik, atau lebih atletis daripada yang lain. Tidak pernah ada dua orang yang benar-benar setara dalam segala hal. Terlepas dari ketidaksetaraan ini, komunikasi interpersonal akan lebih efektif bila suasananya setara. Artinya, harus ada pengakuan secara diam-diam bahwa kedua pihak sama-sama bernilai dan berharga, dan bahwa masing-masing pihak mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan.

Dalam suatu hubungan interpersonal yang ditandai oleh kesetaraan, ketidak-sependapatan dan konflik lebih dillihat sebagai upaya untuk memahami perbedaan yang pasti ada daripada sebagai kesempatan untuk menjatuhkan pihak lain. Kesetaraan tidak mengharuskan kita menerima dan menyetujui begitu saja semua perilaku verbal dan nonverbal pihak lain. Kesetaraan berarti kita menerima pihak lain, atau menurut istilah Carl rogers, kesetaraan meminta kita untuk memberikan ”penghargaan positif tak bersyarat” kepada orang lain.

1. **Faktor-faktor yang Memengaruhi Komunikasi Interpersonal**

Menurut Lunandi (1994, 85) ada enam faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal. Faktor-faktor tersebut adalah :

1. Citra Diri (*Self Image*)

Setiap manusia merupakan gambaran tertentu mengenai dirinya, status sosialnya, kelebihan dan kekurangannya. Dengan kata lain citra diri menentukan ekspresi dan persepsi orang. Manusia belajar menciptakan citra diri melalui hubungannya dengan orang lain, terutama manusia lain yang penting bagi dirinya.

1. Citra Pihak Lain (*The Image of The Others*)

Citra pihak lain juga menentukan cara dan kemampuan orang berkomunikasi. Di pihak lain, yaitu orang yang diajak berkomunikasi mempunyai gambaran khas bagi dirinya. Kadang dengan orang yang satu komunikatif lancar, tenang, jelas dengan orang lainnya tahu-tahu jadi gugup dan bingung. Ternyata pada saat berkomunikasi dirasakan campur tangan citra diri dan citra pihak lain.

1. Lingkungan Fisik

Tingkah laku manusia berbeda dari satu tempat ke tempat lain, karena setiap tempat ada norma sendiri yang harus ditaati. Disamping itu suatu tempat atau disebut lingkungan fisik sudah barang tentu ada kaitannya juga dengan kedua faktor di atas.

1. Lingkungan Sosial

Sebagaimana lingkungan, yaitu fisik dan sosial mempengaruhi tingkah laku dan komunikasi, tingkah laku dan komunikasi mempengaruhi suasana lingkungan, setiap orang harus memiliki kepekaan terhadap lingkungan tempat berada, memiliki kemahiran untuk membedakan lingkungan yang satu dengan lingkungan yang lain.

1. Kondisi

Kondisi fisik punya pengaruh terhadap komunikasi yang sedang sakit kurang cermat dalam memilih kata-kata. Kondisi emosional yang kurang stabil, komunikasinya juga kurang stabil, karena komunikasi berlangsung timbal balik. Kondisi tersebut bukan hanya mempengaruhi pengiriman komunikasi juga penerima. Komunikasi berarti peluapan sesuatu yang terpenting adalah meringankan kesesalan yang dapat membantu meletakkan segalanya pada proporsi yang lebih wajar.

1. Bahasa Badan

Komunikasi tidak hanya dikirim atau terkirim  melalui kata-kata yang diucapkan. Badan juga merupakan medium komunikasi yang kadang sangat efektif kadang pula dapat samar. Akan tetapi dalam hubungan antara orang dalam sebuah lingkungan kerja tubuh dapat ditafsirkan secara umum sebagai bahasa atau pernyataan.

1. **Aspek-aspek dalam Komunikasi Interpersonal**

Rakhmat (1988, 75) menyatakan dalam komunikasi interpersonal selain melibatkan dua orang yang bertatap muka, ada beberapa aspek  penting yang mendukung keberhasilan komunikasi interpersonal, yaitu :

1. Rasa Percaya

Dengan adanya rasa percaya ini menjadikan orang lain terbuka dalam mengungkapkan pikiran dan perasaannya terhadap individu, sehingga akan terjalin hubungan yang akrab dan berlangsung secara mendalam.

1. Sikap Suportif

Yang akan tampak dalam sikap ini adalah sebagai berikut:

1. Deskripsi, artinya penyampaian perasaan dan persepsi tanpa menilai.
2. Orientasi masalah adalah mengkomunikasikan keinginan untuk bekerja sama mencari pemecahan masalah.
3. Spontanitas, yaitu sikap jujur dan tidak mau menyelimuti motif yang terpendam.
4. Empati adalah merasakan apa yang dirasakan orang lain.
5. Persamaan adalah sikap yang menganggap sama derajatnya, menghargai dan menghormati perbedaan pandangan dan keyakinan yang ada.
6. Profesionalisme adalah kesediaan untuk meninjau kembali pendapatnya dan bersedia mengakui kesalahan.
7. Sikap Terbuka

Sikap terbuka amat besar pengaruhnya dalam berkomunikasi yang efektif. Adapun karakteristik orang terbuka, sebagai berikut :

1. Menilai pesan secara objektif.
2. Berorientasi pada isi.
3. Mencari informasi dari berbagai sumber.
4. Lebih bersifat profesional dan bersedia merubah kepercayaan.
5. Mencari pengertian pesan yang tidak sesuai dengan rangkaian kepercayaan.

Devito dalam Rakhmat (1988, 171) mengemukakan adanya lima aspek komunikasi interpersonal yang efektif, yaitu :

1. Keterbukaan (Openess)
2. Empati (Empathy)
3. Dukungan (Supportness)
4. Rasa Positif (Positiveness)
5. Kesamaan (Equality)

Berdasarkan uraian di atas, dapat mengambil kesimpulan bahwa aspek-aspek komunikasi interpersonal adalah kemampuan untuk mengirim pesan-pesan kepada orang lain secara akrab, dialogis, saling memahami, saling pengertian dengan efek dan umpan balik langsung. Melalui komunikasi ini diharapkan dapat mengubah sikap, pendapat dan prilaku seseorang.

**BAB 3**

**KONSEP PERMAINAN**

1. **Tema Permainan**

Tema permainan ini adalah *“It’s Movie Time!”*

1. **Tujuan Permainan**
2. Menguji pengetahuan tentang keilmuan FKM
3. Menumbuhkan rasa keterbukaan antar anggota kelompok
4. Menumbuhkan rasa empati
5. Sikap saling mendukung antar anggota kelompok
6. Adanya kesetaraan antar kelompok
7. **Waktu dan Tempat Pelaksanaan**

Waktu : Kamis, 2 Mei 2013

Tempat : Lab AVA Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Airlangga

1. **Petunjuk Pelaksanaan**
2. Tahapan Permainan
3. Game 1: *“Finding Nemo”*
4. Deskripsi permainan:

Cara bermainnya adalah seluruh peserta akan terbagi menjadi 8 kelompok. Tiap kelompok beranggotakan 12 orang dan ada satu kelompok yang beranggotakan 13 orang. Pembentukan kelompok tidak serta merta begitu saja, mereka harus mencari ketua atau di permainan ini disebut ***NEMO***.

Pertama, seluruh peserta akan ditutup matanya dan akan diambil 8 nemo yang sebelumnya sudah ditentukan panitia. Kemudian peserta yang masih ditutup matanya bertugas untuk menemukan siapa nemo mereka setelah mata mereka dibuka.

Cara mereka menemukan nemo mereka adalah dengan mengikuti clue yang sudah diberikan satu per satu kepada seluruh peserta yang tidak ditunjuk panitia. Mereka harus bertanya kepada calon nemo mereka tentang apa yang ada di dalam clue tersebut karena clue yang ada bersifat pribadi dari kedelapan nemo tersebut, seperti tanggal lahir dan sebagainya.

Setelah seluruh anggota sudah menemukan nemo mereka, nemo yang anggotanya sudah lengkap harus memberitahukan kepada panitia kalau anggotanya sudah lengkap 12 orang dan ada satu nemo yang punya 13 orang anggota. Nemo yang tercepat berkumpul dengan anggotanya adalah kelompok pemenang dalam game ini.

1. Tujuan dan esensi permainan:
2. Para pencari nemo dapat mempraktikkan komunikasi interpersonal, yaitu dengan bertanya secara pribadi kepada calon ketua kelompok mereka.
3. Menemukan dunia luar, dimana mereka harus menemukan dunia baru yakni ketua kelompok mereka yang dalam game ini dinamakan ***nemo***.
4. Dalam permainan 1 ini, terdapat hal-hal yang harus diperhatikan agar komunikasi interpersonal menjadi efektif yaitu keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*). Keterbukaan disini adalah para nemo harus bersedia memberikan informasi yang dimintai oleh para pencari nemo. Empati disini adalah bagaimana mereka harus saling merasakan antar para pencari nemo bahwa mencari nemo itu butuh perjuangan dan juga para nemo agar memberikan informasi dengan benar karena perjuangan para pencari nemo. Sikap mendukung disini tidak ada rasa saling menjatuhkan antara nemo dan para pencari nemo, siapapun nemonya dan siapapun para pencarinya harus saling mendukung satu sama lain. Sikap positif disini adalah rasa percaya kepada nemo bahwa informasi yang diberikan itu benar dan rasa percaya kepada para pencari nemo bahwa mereka tidak akan bertanya hal-hal yang aneh-aneh. Kesamaan disini bahwa para nemo dan para pencari nemo sama-sama tidak tahu apa dan siapa yang harus mereka temukan dengan hanya berbekal clue dari panitia.
5. Alat dan bahan permainan:
6. 2 buah microphone
7. Penutup mata (slayer)
8. 8 buah mangkok kecil
9. Waktu permainan: 10 menit
10. Poin permainan:
11. Pemenang pertama: 30 poin
12. Pemenang kedua: 20 poin
13. Pemenang ketiga: 10 poin
14. Kelompok selain diatas: 5 poin
15. Game 2
16. Deskripsi permainan :

Masing-masing dari 8 kelompok menunjuk salah satu anggota untuk menjadi aktor perwakilan kelompok. Setelah itu aktor perwakilan kelompok akan diberi topi karton yang bertuliskan sebuah kata yang berhubungan dengan pengetahuan dan keilmuan FKM, yang kemudian harus ditebak oleh aktor perwakilan kelompok tersebut.

Aktor perwakilan kelompok tersebut harus menebak kata yang bertuliskan pada topi tersebut dengan cara mendengarkan petunjuk dari anggota kelompok lainnya yang berada di seberangnya. Setiap orang dari anggota kelompok tersebut hanya diperbolehkan memberi petunjuk berupa 1 buah kata yang berhubungan dengan kata yang ada di topi tersebut.

Petunjuk yang diberikan tidak boleh berupa : kata yang ada di topi tersebut, penggalan kata, maupun arti kata tersebut dalam bahasa lain.

1. Tujuan Permainan :
2. Menguji pengetahuan tentang keilmuan FKM
3. Menumbuhkan rasa keterbukaan antar anggota kelompok
4. Menumbuhkan rasa empati
5. Sikap saling mendukung antar anggota kelompok
6. Adanya kesetaraan antar kelompok
7. Alat dan Bahan Permainan :
8. 2 buah microphone
9. 8 buah topi karton yang bertuliskan sebuah kata
10. Rafia sebagai pembatas antar kelompok
11. Waktu Permainan : 15 Menit
12. Langkah Permainan :
13. 3 menit : Menunjuk aktor perwakilan kelompok dan pemasangan topi yang berisi kata yang harus ditebak. Sisa anggota kelompok berbaris membentuk barisan satu banjar.
14. 2 menit : Pengkondisiian dan memberikan tanda dimulainya permainan.
15. 10 menit : Secara bergiliran masing – masing kelompok memberikan petunjuk 1 kata yang berhubungan dengan kata yang akan di tebak oleh aktor perwakilan kelompok.
16. Penentuan Pemenang Permainan :

Pemenang permainan ini adalah aktor perwakilan kelompok yang paling cepat menebak kata di dalam topi dengan petunjuk yang paling sedikit. Yaitu kelompok yang anggotanya masih banyak tersisa di barisan.

1. Pemenang 1 : 30 poin
2. Pemenang 2 : 20 poin
3. Pemenang 3 : 10 poin.

Poin akan dikalkulasikan dengan poin-poin games sebelumnya dan games sesudahnya.

1. Game 3: The Davinci Code
2. Deskripsi permainan :

Setiap anggota pada kelompok yang telah terbentuk akan mendapatkan clue berupa sebuah kata yang akan disusun menjadi sebuah kalimat. Kalimat yang akan dihasilkan oleh setiap kelompok akan berbeda. Kalimat tersebut berisi sekitar 12 – 14 kata dimana kalimat tersebut akan memiliki keterkaitan dengan bidang ilmu di Fakultas Kesehatan Masyarakat.

*Clue* berupa kata tersebut tertulis di balik kertas clue yang digunakan pada permainan pertama. Setiap peserta permainan sudah diberitahu di awal permainan supaya berhati-hati dalam menyimpan dan menjaga apapun yang ada pada diri masing-masing. Apabila pada suatu kelompok terdapat clue yang hilang, maka kelompok tersebut tetap harus menyelesaikan kalimat dengan menggunakan kata yang ada.

Proses penyusunan kalimat dari beberapa kata ini hanya boleh dilakukan dengan cara berunding antaranggota kelompok. Setiap kelompok dilarang saling berbicara/ berunding dengan kelompok lain. Kelompok yang melanggar aturan akan dikenakan sanksi berupa pengurangan poin penilaian.

Kalimat yang telah disusun oleh masing-masing kelompok harus dituliskan pada sebuah kertas yang telah diberikan oleh panitia. Kelompok yang telah menyelesaikan kalimatnya harus segera melapor ke panitia yang bertindak sebagai operator guna penilaian selanjutnya. Pelaporan hanya boleh dilakukan oleh ketua kelompok. Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi pada stage ini adalah kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyelesaikan kalimat yang harus disusun.

Berikut ini adalah kalimat yang harus dibentuk oleh setiap kelompok, yaitu:

1. Kelompok 1

Ketika makanan dibakar, ikatan kimia antara molekul carbon (C) dengan hidrogen (H) akan pecah, dan energi dilepaskan dalam bentuk panas

1. Kelompok 2

Higiene industry mempelajari sanitasi perusahaan dalam kaitannya keselamatan dan kesehatan kerja yang mempengaruhi produktifitas kerja.

1. Kelompok 3

Respons imun adalah respons atau jawaban sistem imun terhadap masuknya benda asing ke dalam tubuh hospes.

1. Kelompok 4

Pneumoconiosis adalah penyakit saluran pernapasan yang disebabkan oleh adanya partikel debu yang masuk atau mengendap di dalam paru.

1. Kelompok 5

Bilangan ratio adalah perbandingan dua angka antara numerator dan denominator dimana keduanya merupakan kelompok penduduk yang berbeda atau saling terpisah.

1. Kelompok 6

Kekurangan vitamin A bisa menyebabkan buta senja yaitu gangguan pada sel batang retina yang mengakibatkan sulit beradaptasi diruang yang remang setelah terang.

1. Kelompok 7

Noise induced hearing loss adalah penyakit akibat kerja karena paparan kebisingan berlebih yang dapat mengakibatkan kerusakan pelan-pelan.

1. Kelompok 8

Penyebab dari anemia berupa kekurangan zat besi, vitamin B12, dan asam folat dapat ditentukan dengan pemeriksaan mikroskopis dengan bentuk hapusan sel darah merah.

1. Tujuan Permainan :
2. Menguji pengetahuan tentang keilmuan FKM
3. Menumbuhkan rasa solidaritas dan kerjasama yang baik antar anggota kelompok
4. Sikap saling mendukung antar anggota kelompok
5. Terciptanya sikap positif dalam diri setiap anggota kelompok
6. Membentuk dan menjaga hubungan sosial antaranggota kelompok.
7. Alat dan Bahan Permainan :
8. 2 buah microphone
9. Kertas clue berisi kata yang tertulis di balik clue pada game pertama
10. 2 lembar kertas HVS untuk lembar jawaban
11. 8 buah ballpoint
12. 1 lembar kunci jawaban berupa kalimat pada setiap kelompok
13. Waktu Permainan : 15 Menit
14. Langkah Permainan :
15. 2 menit : pembacaan aturan permainan serta pembagian lembar jawaban pada setiap kelompok.
16. 1 menit : pengkondisiian dan memberikan tanda dimulainya permainan.
17. 12 menit : proses permainan dimulai, setiap kelompok berusaha menyusun kata yang ada untuk dibentuk sebuah kalimat yang bermakna.
18. Penentuan Pemenang Permainan :

Pemenang permainan ini adalah kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyusun kalimat. Pemenang juga ditentukan pada kecepatan pelaporan kelompok setelah menyusun kalimat kepada panitia yang bertindak sebagai operator.

1. Pemenang 1 : 30 poin
2. Pemenang 2 : 20 poin
3. Pemenang 3 : 10 poin.

Poin akan dikalkulasikan dengan beberapa poin *games* keseluruhan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Liliweri (1991) *Behaviour in Organization : Understanding and Managing the Human Side of Work*, Orlando: Allyn and Bacon.

Lunandi, A.G. (1994) *Komunikasi Mengenai : Meningkatkan Efektivitas Komunikasi antar Pribadi*, Yogyakarta: Kanisius.

Rakhmat (1988) *Psikologi Komunikasi, CV*. Bandung: Remaja Karya.

## KAJIAN PUSTAKA (2012) *Komunikasi Interpersonal*. Dapat diakses di <http://www.kajianpustaka.com/2012/10/komunikasi-interpersonal.html#ixzz2QAIkCae8> (Diakses pada ...)