



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB 2

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penyusunannya, penelitian terdahulu digunakan sebagai rujukan bagi peneliti untuk memperkaya informasi dan juga sebagai pembanding dalam mencari kebaruan sebuah penelitian. Terdapat 10 penelitian terdahulu dalam bentuk artikel jurnal yang digunakan sebagai acuan penelitian ini.

Komunikasi berbasis digital menjadi hal utama yang akan dikaji dalam penelitian ini. Untuk itu, peneliti memilih 2 artikel jurnal yang membahas konsep tersebut. Komunikasi Digital, komunikasi yang terjadi secara digital dibahas dalam jurnal berjudul “Makna dan Perilaku Pengguna Komunikasi Budaya Digital di Kabupaten Garut – Jawa Barat” oleh Nurhadi (2018) dengan tujuan yang sama dengan peneliti, yaitu melihat penggunaan teknologi dalam berkomunikasi melalui observasi partisipan. Observasi terhadap *Computer Mediated Communication* juga dilakukan pada jurnal “Pola Komunikasi Pengguna Aplikasi Chatting (Studi Pada Komunitas Android Makassar)” oleh Saleh dan Thahir (2019), hal ini dapat diimplementasikan karena pada aplikasi HelloTalk terdapat fitur yang memungkinkan interaksi dalam komunitas.

Untuk membahas mengenai perbedaan budaya, peneliti memilih 3 artikel jurnal yang secara umum memaparkan mengenai komunikasi antarbudaya serta elemen terkait seperti kompetensi komunikasi antarbudaya dan teori akomodasi komunikasi yang diperlukan individu ketika berhadapan dengan budaya baru. Jurnal pertama, “Fenomena Gegar Budaya pada Warga Negara Perancis yang Bekerja di Jakarta” oleh Khoirunnisa dan Soemantri (2019) sengaja dipilih untuk menjelaskan pandangan orang Perancis (sebagai partisipan penelitian) serta hambatannya terhadap budaya Indonesia. Artikel jurnal dengan judul “Faktor-Faktor Pembangun dan Penghambat Kompetensi Komunikasi Antarbudaya Masyarakat Pegunungan Muslim Walesi Di Kota Jayapura” oleh Tatik Nuryanti (2018) dimanfaatkan untuk menjelaskan mengenai kompetensi komunikasi antarbudaya serta hambatan-hambatannya seperti rendahnya tingkat pendidikan,

stereotyping, serta salah satu yang menjadi fokus penelitian ini, perbedaan bahasa. Moulita (2019) dengan karyanya yang berjudul “Kompetensi Komunikasi Antarbudaya Siswa Sekolah Menengah Atas” menjelaskan bahwa benturan dengan budaya yang berbeda dapat diatasi dengan memiliki Kompetensi Komunikasi Antarbudaya (ICC).

Selain komunikasi, pembelajaran bahasa juga menjadi bagian dari studi terhadap aplikasi HelloTalk. Untuk memahami bahasa Perancis sebagai objek yang akan diteliti lebih mendalam, jurnal berjudul “*Communication in French Foreign Language Learning by Implementing the Aspects of Interculturality*” oleh Birova, Vasbieva, dan Masalimova (2017) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa harus dilakukan bersamaan dengan pengetahuan atas kebudayaan tersebut.

Objek utama dalam penelitian ini adalah aplikasi tukar bahasa HelloTalk. Untuk itu, artikel jurnal berjudul “*A Critical Exploration of Heritage Language Learners’ Identities Within Hellotalk*” oleh Teske dan Rivera (2018) secara spesifik membahas mengenai HelloTalk dipilih untuk menjelaskan sistematika dari aplikasi itu sendiri. Dalam pengaturannya, terdapat batasan pemilihan *mother tongue*, hal ini berdampak langsung pada interaksi pengguna karena partisipan hanya bisa memilih satu bahasa dasar walaupun partisipan tersebut bilingual. Ini mendorong partisipan untuk menyusun identitas baru karena kategori identitasnya tidak tersedia pada aplikasi tersebut yang juga dipengaruhi oleh tingkat keahlian berbahasa dalam setting “guru” dan “murid”.

Pembelajaran berbasis komputer menjadi salah satu unsur penting dalam aplikasi HelloTalk. Hasil penelitian dari Sun et al (2018) yang berjudul “*A Tale of Two Communication Tools: Discussion-Forum and Mobile Instant-Messaging Apps In Collaborative Learning*” menunjukkan bahwa proses pembelajaran dan mencari pengetahuan baru dapat dilakukan dengan efektif melalui forum diskusi dan aplikasi bertukar pesan. Walaupun tidak seefektif forum diskusi, penelitian ini membuktikan bahwa WeChat, sebuah aplikasi bertukar pesan, layaknya HelloTalk, memungkinkan pembelajaran melalui interaksi antara kedua individu.

Kehadiran media sosial memberikan fasilitas bagi individu dalam melakukan proses lintas budaya. Wu dan Marek (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “*Developing Intercultural Competence via Social Media Engagement in a Language Learning Framework*” menyatakan bahwa kompetensi budaya seorang individu akan meningkat ketika terpapar secara langsung terhadap individu dari budaya lain. Pembelajaran budaya baru ini secara alamiah akan membuat individu tersebut mempelajari bahasa dari lawan bicaranya. Hal yang sama juga dinyatakan dalam penelitian Hsin-I Chen (2017) yang berjudul “*Intercultural Communication in Online Social Networking Discourse*” menyatakan bahwa SNS atau *Social Networking Site* seperti Facebook dapat menjadi fasilitas bagi individu untuk mencapai kompetensi budaya. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui interaksinya dengan anggota lain yang berasal dari budaya yang dituju pada SNS tersebut.

Sebanyak 7 dari 10 penelitian terdahulu yang terpilih menggunakan wawancara sebagai salah satu teknik perolehan datanya. Hal ini dilakukan agar dapat memperoleh data langsung dari sumbernya dan menggali datanya secara mendalam. Dari 10 penelitian terdahulu yang terpilih, 4 penelitian menyatakan bahwa bahasa sebagai bagian dari budaya memiliki pengaruh terhadap satu sama lain. Pembelajaran bahasa asing akan memerlukan pengetahuan individu terhadap suatu budaya. Berhubungan dengan hal tersebut, hambatan berbahasa akan berpengaruh langsung terhadap kompetensi budaya seorang individu karena untuk menghadapi budaya baru dan berinteraksi dengan budaya tersebut, individu setidaknya perlu memahami sedikit dari bahasa tersebut. Sebanyak 4 dari 10 penelitian terdahulu yang terpilih menyatakan bahwa komunikasi yang terjadi secara digital/online dapat berlangsung secara efektif, memungkinkan komunikasi antara kedua individu atau lebih dan bahkan mendukung pembelajaran individu dalam memahami budaya.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokus penelitiannya yaitu kompetensi antarbudaya yang diperantarai oleh CMC dan terjadi secara interpersonal antara pengguna aplikasi HelloTalk dibandingkan dengan media sosial seperti Facebook atau grup komunitas.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

Jurnal	Peneliti	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Tahun terbit	Metodologi	Teori/Konsep	Simpulan	State of The Art
Jurnal 1	Zikri Fachrul Nurhadi	Makna dan Perilaku Pengguna Komunikasi Budaya Digital di Kabupaten Garut – Jawa Barat	Warta ISKI	2018	Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi partisipan, wawancara mendalam, dan studi pustaka. Informan penelitian dipilih menggunakan teknik <i>purposive sampling</i> dengan jumlah lima orang.	Fenomenologi, Komunikasi Digital, Makna, Perilaku	Terkait motif, komunikasi digital dilakukan sebagai bentuk adaptasi yang terjadi secara alamiah sejalan dengan perkembangan manusia dalam kemampuan berkomunikasi ketika terdapat batasan/jarak. Pengalaman komunikasi digital digambarkan sebagai wahana interaktif yaitu sebagai sarana komunikasi dan sumber informasi. Ragam pemaknaan komunikasi digital disebabkan subjektivitas dalam penggunaannya oleh masing-masing individu, begitupun dengan perilaku komunikasinya.	Penelitian ini akan meneliti platform komunikasi yang lebih spesifik yaitu HelloTalk dan melihat bagaimana komunikasi antarbudaya yang terjadi di dalamnya. Berbeda dari aplikasi ini yang objek penelitiannya lebih umum dan pesertanya merupakan individu yang berasal dari budaya yang sama.
Jurnal 2	Yusnia Khoirunnisa & Nathalia P. Soemantri	Fenomena Gegar Budaya pada Warga Negara Perancis yang Bekerja di Jakarta	Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya	2019	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan paradigma interpretatif dengan jenis penelitian deskriptif. Informan dipilih secara <i>purposive sampling</i> dan data diperoleh melalui wawancara, observasi non partisipan dan dokumentasi	Komunikasi Antarbudaya, Gegar Budaya	Pekerja asal Perancis melalui keempat tahapan gegar budaya, mulai dari kesenangan, menemukan kesulitan, dan menemukan solusi hingga mampu menyesuaikan diri. Jenis gegar budaya yang dialami adalah gegar budaya bahasa (sering terjadi kesalahpahaman), cuaca (Perancis memiliki 4 musim), sikap (kekecewaan karena pekerja Indonesia kurang disiplin), dan ketertiban (perbedaan peraturan pemerintah, lalu lintas contohnya).	Penelitian ini akan menjelaskan proses interaksi antarbudaya yang dialami oleh individu asal Perancis dengan orang Indonesia yang diperantarai oleh komputer. Perbedaan utamanya terletak pada individu Perancis pada penelitian ini tidak berdiam di Indonesia.

Jurnal 3	Nathalia Perdhani Soemantri	Adaptasi Budaya Mahasiswa Asal Indonesia di Australia	WACANA, Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi	2019	Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi dengan metode kualitatif deskriptif. Informan dipilih secara <i>purposive sampling</i> . Data penelitian diperoleh menggunakan wawancara.	Adaptasi budaya, Teori Akomodasi	Mahasiswa asal Indonesia mampu beradaptasi dengan mudah dengan budaya Australia karena kemudahan memperoleh informasi dan kemajuan teknologi. Tahapan yang dilalui antara lain enkulturasi (mempelajari budaya baru), akulturasi (mulai menerapkan budaya baru), dekulturasi (menemukan identitas baru), dan asimilasi (memilih budaya yang berubah dan tidak). Mahasiswa asal Indonesia tidak membuat budaya baru. Dilihat dari sisi akomodasi (cara konvergensi), mereka menyesuaikan diri dengan melakukan observasi dan belajar dari pengalaman.	Penelitian ini akan meneliti mengenai interaksi antarbudaya Perancis dan Indonesia serta penyesuaian diri yang dilakukan oleh individunya melalui komunikasi yang diperantarai komputer. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus.
Jurnal 4	Rahmita Saleh, Suwardi Thahir	Pola Komunikasi Pengguna Aplikasi Chatting (Studi Pada Komunitas Android Makassar)	Jurnal Jurnalisa: Jurnal Jurusan Jurnalistik	2019	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi komunikasi. Informan diperoleh secara <i>purposive sampling</i> dan data diperoleh dengan observasi dan wawancara serta dokumen.	Pola Komunikasi, Etnografi, CMC	Berdasarkan ciri-cirinya, komunikasi yang dilakukan oleh Komunitas Android Makassar pada aplikasi chatting bersifat massa. Pesannya terbuka dengan khalayak yang variatif, penyebarannya cepat dan luas. Bentuk komunikasinya adalah dialog dari satu ke banyak orang secara asinkron sehingga tidak berpotensi terjadinya komunikasi <i>real time</i> , apalagi jika topiknya variatif	Penelitian ini memiliki subjek dan objek penelitian yang berbeda sehingga komunikasi yang dihasilkan juga akan berbeda antara komunikasi yang terjadi secara massa dengan yang terjadi secara interpersonal.
Jurnal 5	Moulita	Kompetensi Komunikasi Antarbudaya Siswa Sekolah Menengah Atas	Jurnal Simbolika	2019	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode studi kasus. Informan dipilih secara <i>purposive sampling</i> . Data diperoleh melalui wawancara,	Kompetensi Komunikasi Antarbudaya	Dari 18 informan, hanya 2 informan yang dinilai memiliki kompetensi komunikasi antarbudaya karena memiliki kesadaran atau pengetahuan tentang budaya sendiri dan orang lain, konsep diri yang tinggi, keterbukaan pikiran, tidak menghakimi orang lain, serta mampu menampilkan relaksasi sosial, manajemen interaksi, dan keterampilan sosial dalam menjalin interaksi antarbudaya.	Penelitian ini ingin melihat kompetensi antarbudaya yang dibangun di ruang virtual secara melalui CMC dan dengan dua kebudayaan yang sangat berbeda. Setting dari interaksi juga terjadi via aplikasi dan bukan ruang kelas.

Jurnal 6	Jana Birova, Dina G. Vasbieva & Alfiya R. Masalimova	Communication in French Foreign Language Learning by Implementing the Aspects of Interculturality	<i>Communications-Scientific letters of the University of Zilina</i>	2017	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu analisis isi kuantitatif serta observasi tidak langsung terhadap murid dan guru.	Pembelajaran bahasa asing, Interkulturalitas, Komunikasi.	Kelas tersebut dinilai tidak efektif karena murid-muridnya bermasalah dalam memahami lagu yang disiapkan oleh guru sebagai latihan pembelajaran (lagu dalam bahasa Perancis yang tidak familiar di Slovakia). Ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa tidak terpisahkan dari pemahaman seorang individu terhadap budayanya	Penelitian ini akan melihat keterkaitan antara bahasa dan budaya melalui ruang virtual yang merupakan aplikasi HelloTalk sehingga interaksi tidak terjadi secara langsung dan bukan pada setting ruang kelas.
Jurnal 7	Kaitlyn Teske & Alexis Vollmer Rivera	A Critical Exploration of Heritage Language Learners' Identities Within Hellotalk	Revista do GEL	2018	Penelitian ini menggunakan metode analisis isi (Krippendorf) yang digunakan untuk menganalisis laporan dari partisipan. Selain itu juga ada 3 survey open answer yang digunakan untuk mempermudah triangulasi. Informan dipilih secara <i>purposive sampling</i>	<i>Computer Assisted Language Learning, Teori Identitas</i>	Dikarenakan keterbatasan dalam aplikasi, partisipan yang terpilih harus memilih hanya satu bahasa sebagai <i>mother tongue</i> . Tingkat keahlian berbahasa juga berpengaruh dalam penentuan identitas "guru" dan "murid."	Penelitian ini ingin melihat hubungan interpersonal dari individu Perancis-Indonesia pada aplikasi HelloTalk dan komunikasi yang terjadi terlepas dari keterbatasan fitur perihal identitas.
Jurnal 8	Zhong Sun, Chin-Hsi Lin, Minhua Wu, Jianshe Zhou and Liming Luo	A Tale of Two Communication Tools: Discussion-Forum and Mobile Instant-Messaging Apps In Collaborative Learning	British Journal of Educational Technology	2018	Informan dipilih secara <i>purposive sampling</i> . (78 guru pre-service) Data diperoleh menggunakan alat seperti Moodle dan WeChat sebagai media diskusi. Selain itu survey dilakukan untuk mencari tahu perbedaan kedua alat dan preferensi pengguna.	<i>Computer Supported Collaborative Learning</i>	Moodle dan WeChat lebih digunakan sebagai media konstruksi pengetahuan dibandingkan dengan media berinteraksi. Hasil menunjukkan bahwa partisipan lebih memilih Moodle dibandingkan WeChat yang lebih terasa seperti <i>platform</i> berinteraksi.	Penelitian ini memiliki objek penelitian yang lebih spesifik HelloTalk, yang menyediakan fitur-fitur khusus yang mendukung pembelajaran bahasa. Berbeda dengan Moodle yang merupakan forum dan memfasilitas komunikasi massa dan WeChat yang merupakan aplikasi jejaring sosial.

Jurnal 9	Pin-Hsiang Natalie Wu & Michael W. Marek	Developing Intercultural Competence via Social Media Engagement in a Language Learning Framework	Journal of Intercultural Communication	2018	Partisipan dipilih secara <i>purposive sampling</i> dan terdiri dari yang dihubungkan dalam kelompok diskusi di Facebook dimana mereka menonton dan merespon video dari budaya tertentu. Data diperoleh dari analisis konten Facebook dan wawancara.	Cross-cultural, Media Sosial, CALL	Kompetensi antarbudaya mengalami peningkatan setelah berkomunikasi langsung dengan orang yang berbeda budaya, yang secara tidak langsung menyebabkan pembelajaran bahasa baru. Pembelajaran yang terjadi secara organic.	Penelitian ini ingin melihat kompetensi budaya yang dibangun secara interpersonal melalui aplikasi HelloTalk dan bukan melalui sebuah kelompok diskusi.
Jurnal 10	Hsin-I Chen	Intercultural Communication in Online Social Networking Discourse	Language and Intercultural Communication	2017	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data diperoleh dengan analisis isi serta wawancara <i>semi-structured</i> dan diolah dengan cara triangulasi. Informan dipilih secara <i>purposive sampling</i> .	CMC, Intercultural Communicative Competence	Kompetensi budaya individu terbangun secara kolektif melalui interaksinya dengan anggota lain pada SNS. Untuk membangun keterkaitan, individu menggunakan beragam strategi seperti memberikan komentar atau pertanyaan untuk menunjukkan keterbukaannya terhadap budaya yang berbeda. Melalui berbagi dan mendiskusikan pengalamannya, individu menunjukkan pemahaman antarbudaya dan kompetensinya dalam menggunakan pengetahuan, keahlian, dan sikap yang tepat ketika sedang berinteraksi dengan individu dari budaya yang berbeda.	Penelitian ini ingin melihat interaksi dan kompetensi antarbudaya yang dilakukan dengan perantara komputer dan dari kediaman masing masing partisipan. Berbeda dengan penelitian ini yang kompetensi antarbudayanya dibangun melalui SNS namun ia menetap di negara asing.

2.2 Teori atau Konsep yang digunakan

2.2.1 Komunikasi Antarbudaya

Komunikasi Antarbudaya dimaknai oleh Gudykunst (dalam Irwandi, 2017) sebagai komunikasi yang terjadi di antara dua orang dengan kebudayaan yang berbeda. Berlandaskan definisi tersebut, Irwandi (2017) menambahkan bahwa komunikasi antarbudaya terjadi melalui proses interpersonal yang membahas negosiasi realita kedua pelintas budaya. Komunikasi antarbudaya seringkali digunakan untuk mendeskripsikan individu yang berinteraksi dengan budaya asing biarpun kenyataannya, hal tersebut adalah transaksi 2 arah yang melibatkan kedua individu berusaha untuk meningkatkan kualitas komunikasinya antara satu dan yang lainnya. Lebih lengkapnya lagi, Dood menjelaskan komunikasi antarbudaya sebagai komunikasi yang melibatkan peserta komunikasi yang mewakili pribadi, antarpribadi maupun kelompok dengan menekankan pada perbedaan latar belakang kebudayaan yang memengaruhi komunikasi para peserta atau partisipan komunikasi (Darmastuti, 2013). Fungsi komunikasi antar budaya menurut Liliweri (dalam Anwar, 2018) terdiri dari fungsi pribadi dan fungsi sosial. Fungsi pribadi diantaranya untuk menyatakan identitas sosial, menyatakan integrasi sosial, menambah pengetahuan. Sedangkan fungsi sosial diantaranya fungsi pengawasan, fungsi menjembatani, fungsi sosialisasi nilai, dan fungsi menghibur.

Dalam proses komunikasi antarbudaya juga terjadi proses enkulturasi dan akulturasi. Enkulturasi sebagai sebuah proses pembelajaran budaya individu sendiri secara lintas generasi yang dilakukan melalui sosialisasi ataupun pengalaman. Tambahnya, akulturasi adalah proses perubahan sikap individu dari satu budaya ke budaya lainnya yang baru dihadapinya tersebut (Sarwono, 2014).

Mulyana (dalam Djafar, 2013) menyatakan bahwa semakin mirip latarbelakang sosial-budaya masing-masing individu, semakin efektiflah komunikasi. Begitupun sebaliknya, 2 budaya yang bertentangan akan membawa begitu banyak perbedaan. Perbedaan tersebut akan menimbulkan hambatan yang

akan mencegah efektivitas sebuah proses komunikasi. Salah satu hambatan tersebut adalah hambatan berbahasa, hambatan yang timbul karena perbedaan bahasa (Chaney & Martin, 2014). Hambatan ini bisa menimbulkan gegar budaya karena keterbatasan bahasa akan mengakibatkan putusnya komunikasi antarpribadi dan akan menyebabkan perasaan frustrasi dan kecemasan, serta krisis identitas memaksa yang seseorang kembali mengevaluasi gambaran tentang dirinya (Dayakisni, 2012).

2.2.2 Kompetensi Komunikasi Antarbudaya

Sebagai jembatan menuju komunikasi antarbudaya yang efektif, individu pelintas budaya harus bisa menyesuaikan diri dengan budaya baru tersebut. Hal ini dikenal dengan istilah kompetensi antarbudaya atau *Intercultural Communication Competence* (ICC). Byram secara spesifik menjelaskan kompetensi budaya sebagai kemampuan seorang individu untuk berinteraksi dengan individu lain yang berbeda budaya secara efektif dan tepat (Tran & Seepho, 2016). Sejalan dengan definisi tersebut, Chen dan Starosta (dalam Tran dan Seepho, 2016) mendefinisikan kompetensi komunikasi antarbudaya sebagai kemampuan yang memungkinkan individu untuk berinteraksi secara efektif dan tepat dalam perilaku komunikasi yang membuka jalan untuk negosiasi identitas budaya satu sama lain atau identitas dalam lingkungan dengan budaya yang sangat beragam.

Spitzberg menyatakan bahwa terdapat 3 elemen pendukung terwujudnya kompetensi komunikasi antarbudaya (Bamanty, Lestari, & Novianti, 2019). Ketiga elemen tersebut adalah motivasi, pengetahuan dan keterampilan. Seperti dijabarkan oleh Wiseman (dalam Ahangari & Zamanian, 2014), elemen motivasi mengacu pada sekelompok perasaan, niat, kebutuhan dan dorongan yang terkait dengan antisipasi atau interaksi antarbudaya itu sendiri. Elemen pengetahuan adalah sekelompok informasi yang digunakan untuk memahami kejadian dalam proses komunikasi. Elemen yang paling sulit diwujudkan, keterampilan adalah keahlian yang dimiliki oleh komunikan dalam melakukan sebuah proses komunikasi. Menurutnya, ketiga elemen ini adalah hal yang sangat penting

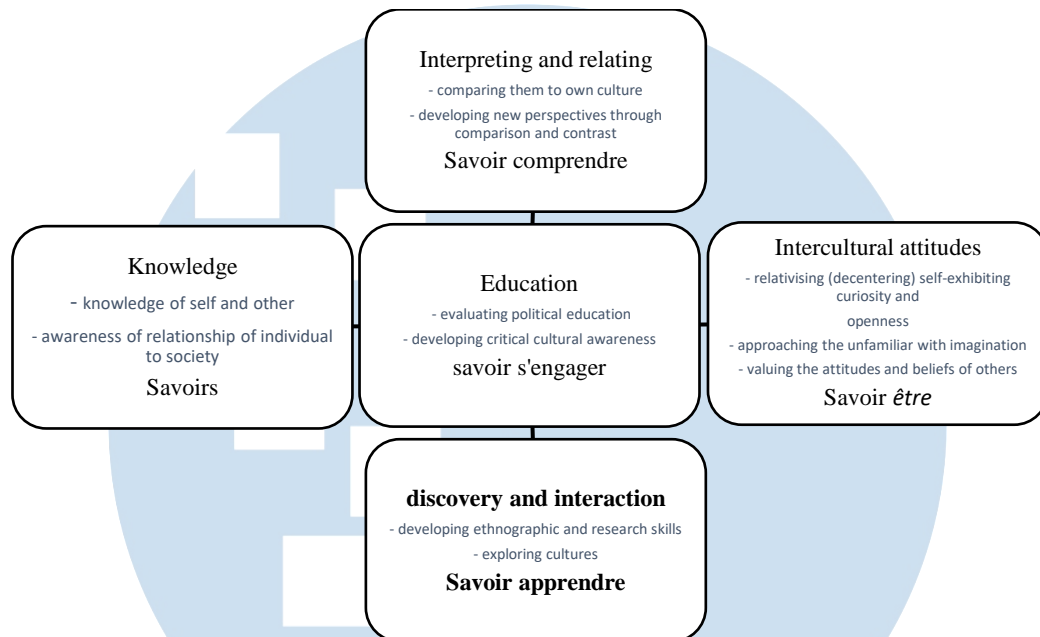
dalam terwujudnya interaksi antarbudaya yang efektif dan tepat. Efektivitas (*effectivity*) dan ketepatan (*appropriateness*) menjadi nilai ukur karena kompetensi komunikasi antarbudaya dipandang sebagai evaluasi sosial terhadap sebuah perilaku. Efektivitas merupakan kemampuan individu dalam menciptakan dampak yang diinginkan dan mencapai tujuannya dengan berinteraksi dengan lingkungan. Ketepatan adalah kemampuan individu dalam memenuhi kebutuhan kontekstual mendasar yang terdiri dari: (1) konteks verbal, penggunaan kata-kata, kalimat, dan topik yang masuk akal; (2) konteks hubungan, penyusunan dan pemilihan jenis komunikasi sesuai dengan tahap hubungan individu yang terlibat; (3) konteks lingkungan, pertimbangan pada batasan pembuatan pesan yang disesuaikan dengan lingkungan fisik atau simbolik (Tamam, 2010).

Irwandi (2017) menyatakan terdapat 4 kategori dalam dimensi kompetensi komunikasi antarbudaya yang antara lain adalah:

- a. *Personal attributes*, mengacu pada kemampuan individu untuk tetap tenang dalam situasi sosial dan membuka diri terhadap lawan bicara dalam berinteraksi.
- b. *Communication skills*, mengacu pada kemampuan individu untuk mengirim dan menerima pesan serta mendemonstrasikan keahlian bersosialisasi.
- c. *Psychological adaptation*, mengacu pada kemampuan individu untuk memahami ragam situasi lingkungan.
- d. *Cultural awareness*, kemampuan individu dalam menghadapi permasalahan seperti stress, keterasingan, rasa frustrasi dan ambiguitas yang terjadi karena perbedaan budaya.

Byram dkk. mencetuskan sebuah ICC model untuk menggambarkan hal-hal yang dibutuhkan dalam proses komunikasi antarbudaya (Waliński, 2012).

Gambar 2.1 Byram's Intercultural Communicative Competence Model



Sumber: Byram (1997) dalam (Vo, 2017, p. 22)

Model ini lebih berfokus dalam menjabarkan kompetensi antarbudaya (*Intercultural Competence*) yang terbagi menjadi 5 area kompetensi yaitu:

a. *Savoirs / Knowledge*

Pengetahuan ini tidak hanya berlaku pada budaya ingin dilintasi, namun juga terhadap budaya sendiri. Pengetahuan yang dimaksud mengacu pada bagaimana kelompok dan identitas sosial dari sebuah budaya berproses serta melihat apa saja hasil dari proses sosial tersebut, bagaimana interaksi antarindividu maupun kelompok berlangsung, serta cara pandang individu lain dan persepsi individu terhadap diri sendiri.

b. *Savoir être / Attitudes*

Sikap seorang individu dalam melintas budaya menjadi hal dasar yang paling penting. Sikap mengacu pada keterbukaan individu untuk menerima budaya baru, rasa penasaran untuk menjembatani individu dalam melintas budaya, menyingkirkan pandangan “budayaku adalah yang paling benar” serta melihat bagaimana budaya sendiri dipandang oleh orang lain.

c. *Savoir comprendre / skills of interpreting and relating*

Individu perlu memiliki kemampuan dalam menafsirkan kejadian dari sebuah budaya dan mengaitkannya dengan budayanya sendiri, baik secara lisan maupun melalui tulisan.

d. *Savoir apprendre / faire / skills of discovery and interaction*

Keahlian penemuan dan berinteraksi mengacu pada kemampuan dalam memperoleh pengetahuan baru mengenai sebuah kebudayaan dan menggunakannya bersamaan dengan sikap dan keahlian yang tepat dalam komunikasi atau interaksi secara langsung

e. *Savoir s'engager / critical cultural awareness*

Kritis terhadap kesadaran berbudaya memampukan individu untuk melakukan evaluasi terhadap praktek sebuah kebudayaan, kaitannya dengan negara atau budaya lain yang cenderung berujung pada pertukaran *stereotype*.

Menurut Byram, kelima dari kompetensi antarbudaya sangat kuat keterkaitannya. Ia juga menambahkan bahwa dasar dari kompetensi antarbudaya dititikberatkan pada sikap individu ketika sedang berinteraksi dengan orang yang berasal dari budaya berbeda. Tanpa kompetensi paling dasar tersebut, keempat kompetensi sisanya tidak akan bisa berkembang (Waliński, 2012).

Untuk melengkapi konsep ini, Van Ek (dalam Wati dkk., 2013) berpendapat bahwa pembelajaran bahasa juga dipengaruhi oleh pengembangan diri dan lingkungan sosial. Maka itu, ia menjabarkan 6 dimensi kompetensi komunikasi (*Communicative Competence*) yang dijelaskan dalam konteks pembelajaran bahasa asing. Dimensi-dimensi tersebut antara lain adalah:

- a. *Linguistic competence*, kemampuan individu dalam membuat dan menafsirkan pesan bermakna yang pembuatannya sesuai dengan peraturan bahasa terkait dan maknanya secara kontekstual
- b. *Sociolinguistic competence*, kesadaran dalam pemilihan kata yang dipengaruhi oleh situasi, hubungan antarindividu, tujuan komunikasi.
- c. *Discourse competence*, kemampuan untuk menggunakan strategi yang tepat dalam konstruksi atau interpretasi teks.

- d. *Strategic competence*, kemampuan individu untuk mencapai tujuannya dalam berkomunikasi. Hal tersebut dilakukan dengan misalnya menanyakan kembali maksud lawan bicara ketika kurang paham.
- e. *Socio-cultural competence*, kemampuan individu dalam menyiasati perbedaan konteks dalam berbahasa
- f. *Social competence*, kemampuan yang melibatkan keinginan dan keahlian untuk berinteraksi dengan individu lain yang meliputi motivasi, sikap, rasa percaya diri, empati, dan kemampuan untuk menghadapi situasi sosial.

2.2.3 Computer Mediated Communication

Kemajuan teknologi pada era modern ini telah membuat internet menjadi salah satu mediator manusia dalam berkomunikasi dan berhubungan dengan individu lain. *Computer Mediated Communication* (CMC), seperti yang dinyatakan oleh December, adalah sebuah proses komunikasi manusia dengan komputer, melibatkan orang-orang, berbeda dalam konteks yang terbatas, dan saling berkaitan dalam proses membentuk media untuk tujuan yang beraneka ragam (Nur'afifah, Farida, & Lestari, 2020). Sederhananya, CMC dimaknai oleh Herring sebagai komunikasi yang terjadi antara orang dengan menggunakan media komputer atau melalui komputer (Arnus, 2015). Menurut DeVito (2014), CMC memiliki berbagai bentuk yang diantaranya adalah e-mail, video, audio, dan *text conferencing*. Dari keseluruhan bentuk CMC tersebut, DeVito (2014) membaginya menjadi 2 jenis CMC yang ditentukan dari jenis komunikasinya, yaitu *synchronous communication* dan *asynchronous communication*. Sesuai dengan namanya, *synchronous communication* adalah komunikasi yang terjadi ketika individu berinteraksi secara *real-time* dan sebaliknya, *asynchronous communication* merujuk pada komunikasi yang interaksinya tidak saling berbalas atau tertunda karena pergantian peran antara pengirim dan penerima di jangka waktu tertentu. Terlepas dari ragam manfaat CMC, Abrams menyatakan pembelajaran bahasa menjadi hal yang sering didiskusikan dalam ranah CMC

karena memungkinkan pelajar untuk melatih keahlian berbahasa mereka dengan pembicara aslinya (*native speaker*) secara langsung (Arnold & Paulus, 2010).

Salah satu hal yang ikut berkembang bersamaan dengan CMC adalah media sosial (Arnus, 2015). Seperti dijelaskan oleh Van Dijk, media sosial adalah sebuah platform yang berfokus pada eksistensi penggunanya dengan cara memfasilitasi mereka untuk beraktivitas dan berkolaborasi (Nasrullah, 2015). Sejalan dengan penjelasan tersebut, Boyd menjelaskan sosial media sebagai sekumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi dan berkolaborasi serta bermain. Kekuatan utamanya terletak pada *User Generated Content* (UGC) yang mana konten di dalamnya dihasilkan oleh penggunanya tanpa melalui pihak lain (Nasrullah, 2015). Nasrullah (2015) menyatakan bahwa setidaknya terdapat 6 kategori besar untuk melihat pembagian media sosial yaitu media jejaring sosial atau *social networking site*, jurnal *online* (blog), *microblog*, media berbagi, *social bookmarking*, dan media konten bersama. HelloTalk termasuk pada kategori *social networking site*, media yang merupakan sarana bagi penggunanya sebagai karakter utama pelaku komunikasi untuk melakukan hubungan sosial dengan orang yang ditemuinya pada aplikasi tersebut.

Wu dan Marek (2018) menjelaskan bahwa teknologi sosial media dapat menciptakan keterikatan yang kuat antara penggunanya dan hal tersebut sangat bermanfaat untuk pembelajaran bahasa. Oleh karena itu, media sosial menyediakan kesempatan yang besar untuk menghubungkan berbagai orang dengan kebudayaan yang berbeda dan menciptakan pemahaman akan hal tersebut. Hal tersebut dapat terwujud karena adanya familiaritas penggunanya terhadap tampilan dan fitur yang disediakan oleh *platform* media sosial.

Walther (dalam Tonkin, 2010) mengungkapkan bahwa terdapat 3 perspektif ketika mengkaji *computer mediated communication*, antara lain:

a. Impersonal, komunikasi kepada khalayak melalui media massa. Pesan yang disampaikan tidak personal karena tidak mengakomodasi sinyal non-verbal seperti gestur, intonasi, raut wajah, dan hal lainnya yang ada pada komunikasi

tatap muka. Hal tersebut digantikan dengan petunjuk non-verbal online seperti *emoticon*.

b. *Interpersonal*, ketiadaan petunjuk non-verbal dijumpai oleh penyesuaian sikap yang terjadi seiring berkembangnya hubungan sosial antar individu. Pengetahuan interpersonal yang diperoleh dari berinteraksi secara terus menerus akan mendorong terjadinya perubahan dalam proses komunikasi.

c. *Hyperpersonal*, perspektif ini meyakini bahwa komunikasi yang terjadi secara online lebih menarik dibandingkan dengan komunikasi tatap muka dan bahwa ketiadaan komunikasi non-verbal membantu dalam interaksi. Ini terjadi ketika komunikator merasa lebih nyaman untuk mengekspresikan diri mereka melalui media lain selain komunikasi langsung. Komunikasi *hyperpersonal* dapat diatribusikan menjadi 4 faktor yaitu:

1) Faktor Penerima

Dalam CMC, penerima seringkali melebih-lebihkan persepsinya terhadap si pengirim karena absensi petunjuk fisik yang biasanya ada pada komunikasi tatap muka. Ketiadaan itu cenderung diisi dengan sesuatu yang ideal dengan penerima.

2) Faktor Pengirim

CMC berbasis teks memungkinkan pengirim untuk secara selektif menampilkan apa yang ingin ditampilkan pada penerima dan memanipulasi pesan yang ingin disampaikan.

3) Faktor Saluran

CMC adalah proses komunikasi yang menembus ruang dan waktu dengan penekanan pada *asynchronous communication* karena memungkinkan individu untuk mengaktualisasi diri dengan lebih baik sebelum mengirim atau membalas pesan. Namun hal tersebut tidak menutup kemungkinan akan terjadinya *synchronous communication*.

4) Faktor Umpan Balik

Mendukung presentasi diri dan pengiriman pesan yang selektif serta idealisasi sumber pesan, akan terjadi konfirmasi perilaku antarindividu

(saling mengakomodasi perilaku masing masing) dengan usaha untuk tidak melanggar harapan orang lain.

Dalam penelitian ini, pembelajaran bahasa dilakukan secara interpersonal. CMC dalam ranah komunikasi interpersonal dijelaskan oleh Walther (2011) menggunakan *Social Information Processing Theory* atau SIP. Teori ini menjelaskan mengenai bagaimana hubungan dapat dibangun melalui interaksi yang difasilitasi computer. Teori ini mengakui akan ketiadaan petunjuk non-verbal. Untuk itu, individu mengembangkan impresi dan beradaptasi secara interpersonal terhadap lawan bicaranya. Hal tersebut terjadi dalam 3 tahap, yaitu:

- a. *Interpersonal Information*, tahap ketika kedua pihak berusaha memperoleh informasi dari satu sama lain yang seiring dengan perjalanan waktu akan mengungkapkan diri, karakteristik dan sifat seseorang.
- b. *Impression formation*, tahapan membentuk kesan dan gambaran kepada satu sama lain yang dilakukan melalui: *verbal cues* (pesan tertulis) dan *extended time* (waktu interaksi yang lebih lama dan pertukaran pesan intensif).
- c. *Relationship development*, tahapan ketika kedua individu semakin dekat dalam membangun hubungan. Hal tersebut bisa dilihat melalui *anticipated future interaction* (harapan komunikator untuk berinteraksi dalam jangka waktu yang panjang di masa depan) dan *chronemics* (persepsi waktu dalam interaksi online)

2.2.4 Aplikasi

Sesuai dengan pemaknaan Supriyanto aplikasi adalah program yang memiliki pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan dari pengguna dengan tujuan tertentu (Putra & Alwi, 2018). Sejalan dengan definisi tersebut, Marginingsih dkk. memaknai aplikasi sebagai suatu subkelas dari perangkat lunak yang memanfaatkan kemampuan komputer secara langsung untuk melakukan suatu tugas yang dikehendaki oleh penggunanya (Marginingsih, Susilowati, & Widiyanti, 2021). Keberadaan

aplikasi memberi penawaran kepada pengalaman penggunaan yang lebih sederhana dan mengurangi waktu untuk menampilkan segala isi untuk dapat dinavigasikan lebih mudah. Maka dari itu, aplikasi disebut memiliki pengalaman penggunaan yang juga lebih baik bahkan tanpa menggunakan sambungan internet sekalipun (Cuello & Vittone, 2013).

Cuello dan Vittone (2013) membagi aplikasi menjadi 3 jenis yang antara lain adalah:

a. Aplikasi Native

Aplikasi yang telah dikembangkan pada setiap sistem operasi yang disesuaikan dalam perangkat, seperti Android, iOS, dan Windows.

b. Aplikasi Web

Aplikasi yang dirancang menggunakan pemrograman web dengan alat program yang berdasar HTML, JavaScript, dan CSS. Aplikasi web umumnya tidak menggunakan SDK untuk pembuatannya.

c. Aplikasi Hybrid

Aplikasi hybrid, merupakan aplikasi yang menggunakan kombinasi dari aplikasi web dengan aplikasi native. Aplikasi native menggunakan pemrograman yang identik dengan penggunaan aplikasi native

Untuk kategorinya, Cuello dan Vittone (2013) membagi aplikasi ke dalam 5 kategori yang antara lain adalah:

a. Hiburan

Aplikasi hiburan umumnya memiliki desain yang diperuntukan untuk kebutuhan hiburan dan cenderung memanfaatkan visual yang menarik, gerakan animasi, dan juga suara untuk meningkatkan rasa senang pengguna.

b. Aplikasi Web

Aplikasi sosial merupakan aplikasi yang berorientasi pada cara berkomunikasi yang menghubungkan setiap jaringan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam berinteraksi. Aplikasi sosial umumnya

menyediakan sarana interaksi antar pengguna yang dapat digunakan secara gratis

c. Keperluan dan Produktivitas

Aplikasi keperluan dan produktivitas umumnya dibuat sebagai alat untuk menyediakan solusi permasalahan yang spesifik. Aplikasi ini memberikan bantuan kepada pengguna dalam mencari informasi dan melakukan tugas demi menghasilkan efisiensi yang menjadi prioritas dalam menyelesaikan berbagai tugas dan juga aktivitas tersebut bagi pengguna di kehidupan sehari-harinya.

d. Mendidik dan Informatif

Aplikasi yang mendidik dan informatif dibuat sebagai penyaluran informasi seperti pemberitaan atau pengetahuan untuk pengguna. Aplikasi mendidik dan informatif dimaksudkan untuk menyediakan konten yang berfokus pada bagaimana kualitas penulisan dapat diterima oleh pengguna sebagai informasi yang didapat untuk mereka.

e. Kreasi

Aplikasi kreasi memusatkan kepada kreativitas user dalam membuat suatu karya dalam aplikasi tersebut. Aplikasi kreasi dapat berupa aplikasi untuk membuat video, menyunting foto, membuat suara atau musik, atau menulis. Dalam penggunaannya, aplikasi kreasi cenderung menyediakan fungsi-fungsi beragam untuk pengguna dalam berkreasi.

2.2.5 Penutur Bahasa dan Language Exchange

Sekelompok individu yang memiliki beragam pengetahuan terkait bahasa dan kebudayaan yang pada umumnya berasal dari konteks keluarga ataupun komunitas tempat mereka tumbuh besar atau bersama sehingga ada rasa keterikatan yang kuat dengan kebudayaan dari keluarga atau komunitasnya. Hal ini merupakan label yang pada saat bersamaan juga merupakan identitas dari individu tersebut (Teske & Rivera, 2018).

Dalam konteks komunikasi antarbudaya, pertukaran bahasa sering terjadi dalam interaksi penutur bahasa. Pertukaran bahasa atau dikenal juga dengan

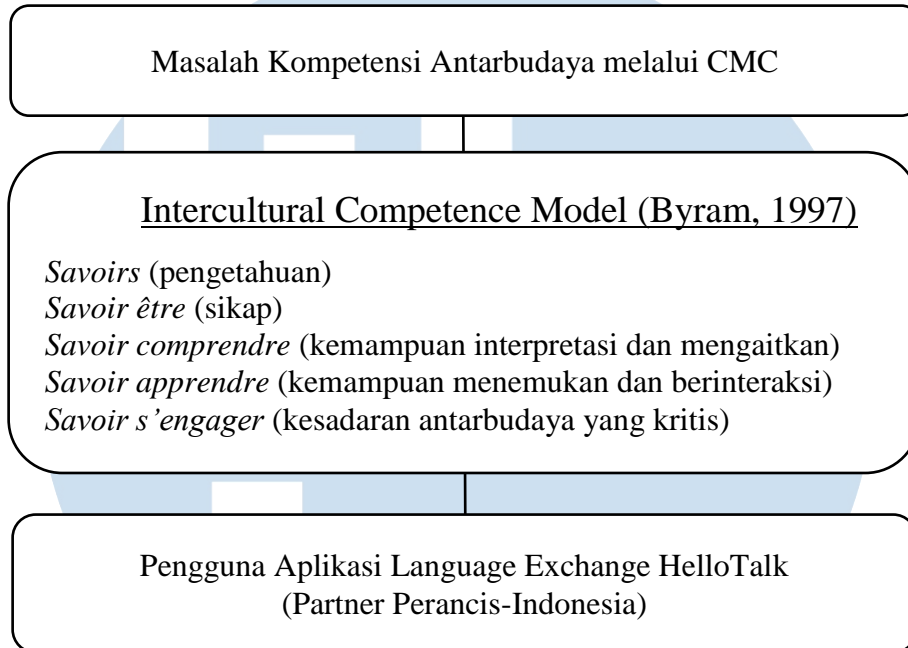
istilah pembelajaran bahasa secara tandem (*tandem language learning*) dapat dimaknai sebagai komunikasi berbasis bahasa antara dua penutur bahasa asing yang berbeda dengan tujuan untuk mempelajari bahasa dari lawan bicaranya (Acar & Kobayashi, 2011). Menurut Calvert, interaksi ini dilakukan untuk memenuhi beberapa tujuan antara lain adalah: (1) untuk mempelajari karakter dan budaya antara kedua individu yang terlibat; (2) untuk membantu satu sama lain untuk meningkatkan kemampuan berbahasanya; dan (3) bertukar pengetahuan (Acar & Kobayashi, 2011). Pembelajaran bahasa sejenis ini memiliki sejarah yang panjang dan telah terbukti akan nilai pendidikannya dengan banyaknya riset pendukung yang menyatakan bahwa tidak hanya efektif, hal ini juga mudah untuk diimplementasikan terutama untuk negara negara maju (Acar & Kobayashi, 2011). Dalam penelitian ini, istilah *language exchange partner* Perancis-Indonesia mengacu pada penutur bahasa Perancis yang mempelajari bahasa Indonesia.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3 Alur Penelitian

Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA