

**TAHAPAN KOMUNIKASI *INTERPERSONAL* PENGASUH DENGAN ANAK  
ASUH TUNAGRAHITA DALAM PENGENALAN KESENIAN GAMELAN**

(Studi Deskriptif Kualitatif Panti Asuhan Bina Siwi Pajangan Bantul)



**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi**

**Disusun Oleh:**

**Pinasty**

**NIM 21107030022**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNANKALIJAGA  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA**

**2025**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Pinasty

Nomor Induk : 21107030022

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : Public Relation

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah hasil karya/ penelitian sendiri bukan plagiasi dari karya/ penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan pengaji.

Yogyakarta, 11 Agustus 2025

Yang Menyatakan,

  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA  
Pinasty  
NIM. 2110703002



## NOTA DINAS PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281



### NOTA DINAS PEMBIMBING FM-UINSK-PBM-05-02/RO

Hal : Skripsi

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora  
UIN Sunan Kalijaga  
di tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka  
selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama	:	Pinasty
NIM	:	21107030022
Prodi	:	Ilmu Komunikasi
Judul	:	

### TAHAPAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL PENGASUH DENGAN ANAK ASUH TUNAGRAHITA DALAM PENGENALAN KESENIAN GAMELAN

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi.

Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Demikian atas perhatian Bapak, saya sampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 11 Agustus 2025  
Pembimbing

Dr. Mokhamad Mahfud, M.Si  
NIP. 19770713 200604 1 002

## HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3655/Un.02/DSH/PP.00.9/09/2025

Tugas Akhir dengan judul : Tahapan Komunikasi Interpersonal Pengasuh dengan Anak Asuh Tunagrahita dalam Pengenalan Kesenian Gamelan (Studi Deskriptif Kualitatif Panti Asuhan Bina Siwi Pajangan Bantul)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : PINASTY  
Nomor Induk Mahasiswa : 21107030022  
Telah diujikan pada : Rabu, 27 Agustus 2025  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

#### TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang  
Dr. Mokhamad Mahfud, S.Sos.I. M.Si.  
SIGNED



Valid ID: 68b839c262288

Pengaji I



Dr. Bono Setyo, M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 68b8211e69fd

Pengaji II



Niken Puspitasari, S.I.P., M.A.  
SIGNED

Valid ID: 68b893974b8c

Yogyakarta, 27 Agustus 2025

UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Prof. Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si.  
SIGNED



Valid ID: 68b8f7e55cf71

## HALAMAN MOTTO

“Hidup itu sebuah perjalanan bukan perbandingan. Setiap orang punya garis *start* yang berbeda jadi fokuslah berlari di lintasanmu sendiri.”



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah yang telah melimpahkan rahmat, pertolongan, dan hidayah-Nya. Sholawat dan salam semoga selalu menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat. Penyusuan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang “Tahapan Komunikasi Interpersonal Pengasuh dengan Anak Asuh Tunagrahita dalam Pengenalan Kesenian Gamelan”. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai belah pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penyusun menucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Erika Setyani Kusuma Putri, S.Psi., M. Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
2. Dr. Mokhammad Mahfudz, S.Sos., I., M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi dan selaku Dosen pembimbing skripsi saya yang telah memberikan arahan dan bimbingan dari awal penyusunan proposal hingga dapat menyelesaikan skripsi.
3. Dr. Bono Setyo, M.Si selaku dosen penguji pertama yang telah berkenan memberikan saran serta bimbingan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Ibu Niken Puspitasari, S. IP., M.A selaku penguji kedua yang telah berkenan memberikan saran serta bimbingan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Dr. Diah Ajeng Purwani, S.Sos, M.Si selaku dosen pembimbing akademik yang telah mengarahkan peneliti mulai dari awal perkuliahan hingga tahap akhir

6. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
7. Keluarga Panti Asuhan Bina Siwi dan Dr. Budi Raharja, M.Hum yang telah membantu kelancaran penelitian ini.
8. Kedua orang tua saya. Terima kasih atas segala do'a, dukungan, dan pengorbanan yang telah diberikan kepada saya, sehingga dapat menyelesaikan kuliah. Tanpa orang tua saya tidak akan dititik ini.
9. Adik saya dan seluruh keluarga saya yang telah mendorong, mendukung, memfasilitasi dan memberikan do'a untuk menyelesaikan kuliah.
10. RPA yang telah memberikan segala bentuk dukungan dengan meluangkan waktu, pikiran, tenaga, dan materi untuk membantu saya menyelesaikan skripsi ini.
11. Zulekha Rahmawaty yang telah memberikan bantuan waktu dan tenaga selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
12. Teman-teman OVT (Reviana, Hanifa, dan Arini) yang telah memberikan tempat dukungan dalam penyelesaian skripsi ini
13. Teman-teman seperjuangan yang juga membantu dan mendukung saya, khususnya teman-teman kelas A Ilmu Komunikasi 2021.
14. Kawan-kawan KKN terima kasih atas semangat yang diberikan kepada penulis
15. Keluarga KKN Pasuruan yang telah memberikan semngat, do'a, dan dukungan kepada penulis.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	9
1. Manfaat Teoritis.....	9
2. Manfaat Praktis .....	10

<b>E. Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>10</b>
<b>F. Landasan Teori .....</b>	<b>16</b>
1. Komunikasi <i>Interpersonal</i> .....	16
2. Tahapan Proses Komunikasi <i>Interpersonal</i> .....	22
3. Kebudayaan.....	26
4. Kesenian Gamelan .....	29
<b>G. Kerangka Berpikir .....</b>	<b>35</b>
<b>H. Metode Penelitian.....</b>	<b>36</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>42</b>
<b>GAMBARAN UMUM PANTI ASUHAN BINA SIWI.....</b>	<b>42</b>
A. Sejarah.....	42
B. Letak Geografis.....	44
C. Visi dan Misi .....	44
D. Struktur Panti Asuhan Bina Siwi .....	45
E. Daftar Anak Asuh Panti Asuhan Bina Siwi .....	45
F. Jadwal Kegiatan Harian dan Program Panti Asuhan Bina Siwi .....	47
G. Klasifikasi Disabilitas Tunagrahita .....	48
<b>H. Penyajian Kesenian Gamelan Jawa Panti Asuhan Bina Siwi.....</b>	<b>52</b>
<b>BAB III.....</b>	<b>60</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>

<b>A. Tahap <i>Coming Together</i>: Inisiasi .....</b>	<b>64</b>
1. Tahap Inisiasi dalam Pengenalan Sistem Musik.....	67
2. Tahap Inisiasi dalam Pengnalan Pengelolaan Teknik.....	74
3. Tahap inisiasi dalam pengenalan Gamelan sebagai sarana hiburan.....	82
4. Tahap inisiasi dalam pengenalan Gamelan sebagai sarana Komunikasi .....	89
<b>B. Tahap <i>Coming Together</i>: Eksperimen .....</b>	<b>95</b>
1. Tahap Ekaperimen dalam Pengenalan Sistem Musik .....	97
2. Tahap Eksperimen dalam Pengenalan Teknik Kesenian Gamelan.....	105
3. Tahap Eksperimen dalam Pengenalan Sarana Hiburan .....	116
4. Tahap Eksperimen dalam Pengenalan Sarana Komunikasi .....	124
<b>C. Tahap <i>Coming Together</i>: Intensifying.....</b>	<b>128</b>
1. <i>Intensifying</i> dalam pengenalan sistem musik.....	129
2. <i>Intensifying</i> dalam pengenalan pengelolaan teknik.....	139
3. <i>Intensifying</i> sebagai sarana hiburan .....	149
4. Tahap <i>Intensifying</i> sebagai sarana komunikasi.....	157
<b>D. Tahap <i>Relational Maintenance</i>: Integrasi.....</b>	<b>165</b>
1. Tahap Integrasi dalam Pengenalan Sistem Musik .....	166
2. Tahap Integrasi dalam Pengelolaan teknik .....	170
3. Tahap Integrasi dalam Pengenalan Kesenian Gamelan Sebagai Sarana hiburan.	175
4. Tahap Integrasi dalam Pengenalan Kesenian Gamelan Sebagai Sarana Komunikasi .....	180

<b>E. Tahap <i>Relational Maintenance: Bonding</i>.....</b>	<b>184</b>
1. Tahap <i>Bonding</i> dalam Pengenalan Sistem musik .....	185
2. Tahap <i>Bonding</i> dalam Pengenalan Pengelolaan Teknik .....	187
3. Tahap <i>Bonding</i> dalam Pengenalan Kesenian Gamelan Sebagai Sarana Hiburan	190
4. Tahap <i>Bonding</i> dalam Pengenalan Kesenian Gamelan Sebagai Sarana Komunikasi	
.....	193
<b>BAB IV.....</b>	<b>211</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>211</b>
A. Kesimpulan .....	211
B. Saran .....	213
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>215</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>222</b>



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Tinjauan Pustaka.....	15
Tabel 2. Daftar Anak Asuh Panti Asuhan Bina Siwi.....	45
Tabel 3. Jadwal Kegiatan Panti Asuhan Bina Siwi.....	47
Tabel 4. Program Kegiatan Panti Asuhan Bina Siwi.....	47
Tabel 5. Klasifikasi dan IQ Anak Tunagrahita .....	50
Tabel 6. Komponen Komunikasi dalam Tahap Eksperimen .....	120



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Potret anak Panti Asuhan Bina Siwi tampil dalam acara YGF#27 .....	5
Gambar 2. Foto depan lokasi Panti Asuhan Bina Siwi .....	42
Gambar 3. Instrumen Kendhang .....	54
Gambar 4. Instrumen Bonang dan Bonang Penerus .....	57
Gambar 5. Anak asuh hadap utara tangga nada slendro .....	68
Gambar 6. Anak asuh hadap Selatan tangga nada pelog .....	68
Gambar 7. Mengenal alat musik dari peralatan keseharian .....	72
Gambar 8. Mencontohkan gerakan kepada anak .....	77
Gambar 9. Anak diberi kebebasan memukul gamelan sendiri.....	80
Gambar 10. Penempilan gamelan dengan irungan wayang di Dusun.....	85
Gambar 11. Anak asuh senang dengan bermusik .....	86
Gambar 12.Penggunaan komunikasi hangat oleh pengasuh .....	88
Gambar 13. Anak asuh menerapkan berjalan disamping gamelan .....	90
Gambar 14. Anak diberikan kebebasan memilih instrumen .....	97
Gambar 15. Anak asuh mengenal titi laras slendro dan pelog .....	102
Gambar 16. Pengasuh mengajarkan aturan pukulan .....	105
Gambar 17. Anak asuh diberi contoh.....	107
Gambar 18. Anak asuh menirukan.....	107
Gambar 19. Pengasuh mengevaluasi.....	108
Gambar 20. Pengasuh menggunakan bahasa tubuh .....	111
Gambar 21. Pengasuh menggunakan bahasa tubuh .....	111
Gambar 22. Anak memukul gamelan di angka 2 terus .....	112
Gambar 23. Anak bahagia dengan instrumen yang dipukul .....	116
Gambar 24. Penjelasan Sugiman anak pernah .....	117
Gambar 25. Anak asuh berkomunikasi dengan temannya .....	119
Gambar 26. Anak asuh bebas memukul gamelan .....	125
Gambar 27. Anak asuh request lagu .....	130
Gambar 28. Anak mengoreksi teman.....	132
Gambar 29. Pengasuh melakukan dialog interaktif .....	138
Gambar 30. Pengasuh yang memberikan.....	142

Gambar 31. Anak asuh angkat tangan karena kesulitan .....	145
Gambar 32. Drive video kesenian gamelan anak asuh Bina Siwi.....	147
Gambar 33. Anak asuh tersenyum lepas (bahagia).....	149
Gambar 34. Pernyataan pengasuh anak lebih terbuka dan percaya diri.....	151
Gambar 35. Anak asuh menari-nari kecil .....	155
Gambar 36. Pengasuh memberi informasi .....	158
Gambar 37. Pengasuh memberikan apresiasi.....	161
Gambar 38. Pengasuh mendampingi anak kinestetik .....	168
Gambar 39. Pengasuh mengajari anak asuh secara personal .....	174
Gambar 40. Anak memukul gamelan sampai patah alat pukulnya.....	176
Gambar 41. Anak memberi aba-aba.....	180
Gambar 42. Pengasuh mengajak anak berdiskusi ringan.....	182
Gambar 43. Anak asuh stay di satu instrumen tahun 2023 .....	187
Gambar 44. Anak asuh stay di satu instrumen tahun 2025 .....	187
Gambar 45. Anak yang terkadang kurang serius .....	190
Gambar 46. Kekompakan anak asuh dalam permainan tembang .....	195
Gambar 47. Ungkapan pengasuh anak asuh lebih percaya diri .....	196



## **ABSTRACT**

*This research aims to analyze the stages of interpersonal communication between caregivers and foster children with intellectual disabilities at the Bina Siwi Orphanage in Pajangan Bantul, in introducing them to gamelan. This practice represents a form of preserving local culture by the Indonesian people. Bina Siwi Orphanage is an orphanage that has successfully introduced foster children with intellectual disabilities to gamelan. This successful introduction to gamelan is achieved through several stages of interpersonal communication between caregivers and foster children. This study uses interpersonal communication theory with the concept of interpersonal communication stages, which explain two stages: the Coming Together stage, which includes initiation, experimentation, and intensification. The Relational Maintenance stage, which includes integration and bonding, is also discussed. This study employed qualitative methods with a descriptive approach. The subjects were three gamelan caregivers. The results indicate that interpersonal communication between caregivers and foster children with intellectual disabilities in introducing gamelan occurs in stages, starting with the introduction stage, followed by an exchange of topics, and a mutual understanding. Finally, both parties make a commitment to each other, ultimately determining the terms and conditions.*

**Keywords:** *Interpersonal Communication, Bina Siwi Orphanage, Gamelan Arts*



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah menggeser keberadaan budaya lokal di Indonesia. Sebagaimana, dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin kencang telah membawa sebuah akses informasi dan komunikasi antar bangsa. Dimana setiap manusia dapat mengakses beragam hal kehidupan budaya lain, namun belum tentu sesuai dengan kearifan lokal setempat. Seperti halnya generasi muda sekarang ini yang berlomba-lomba meminati kebudayaan asing seperti kecintaannya yang berlebihan dalam menghafal lagu pop atau *k-pop* korea, eropa, baju tradisional kebaya yang saat ini berubah menjadi kebaya korea dan sebagainya. Secara tidak langsung, budaya lokal telah dianggap asing oleh masyarakat lokal sendiri, khususnya generasi muda. Hal tersebut merupakan bentuk westernisasi atau keikut-ikutan budaya barat dari masyarakat setempat.

Westernisasi menjadi salah satu ancaman bagi masyarakat lokal karena menyebabkan kurangnya aktivitas pengenalan budaya tradisional dikalangan generasi muda (Nishfa dkk., 2021). Dewasa ini, aktivitas dari pengenalan budaya tradisional kepada masyarakat lokal terus terkikis. Kurangnya kesadaran masyarakat lokal terhadap eksistensi budaya lokal dan kurangnya rasa cinta terhadap budayanya sendiri. Mirisnya, budaya tradisional dinilai terlalu konvensional dan kuno, sedangkan budaya barat yang dianggap lebih modern dan lebih praktis, karena masyarakat lokal sekarang cenderung menginginkan

kebebasan dalam berekspresi, tanpa terikat oleh aturan-aturan atau ritual yang rumit. Bahkan dianggap *close mind* atau kuno bagi individu yang tidak mengikuti trend-trend budaya barat. Cara pandang seseorang akan kesenian budaya tradisional dinilai terlalu konvensional dan tidak menarik, namun budaya barat dinilai lebih modern, yakni keren dan menarik (Putri dkk., 2023).

Salah satu budaya lokal yang dinilai terlalu konvensional dan tergeser adalah kesenian gamelan. Kesenian gamelan, kini kurang diminati warga lokal dan mulai tidak dipedulikan keberadaannya. Dilihat dari fenomena kesenian gamelan Gambang yang sudah tergolong tua dan seharusnya memiliki regenerasi, akan tetapi gamelan ini mengalami krisis seniman, yakni hanya tiga orang berusia 70-an tahun yang dapat memainkan permainan alat musik gamelan Gambang Banjar Cabe dan gamelan Gambang Kerobokan yang hanya tersisa 3 pemain dengan usia 65 tahun keatas. Akibatnya fisik dari gamelan ini mengalami lapuk karena tidak adanya peran masyarakat dalam melestarikan kesenian gamelan (Mariyana, 2021).

Dewasa ini, masalah tentang kurang diminatinya kesenian gamelan memang menjadi masalah yang sangat serius. Selain terancamnya eksistensi dan keberlanjutannya, kesenian gamelan dikhawatirkan akan dipatenkan oleh negara lain dan kesenian gamelan justru diminati generasi mancanegara. Salah satu fenomenanya tertulis dalam website RM.id (2023), mengungkapkan bahwa pada *Wurasian Music Festival* 2023 yang digelar di kota Moskow, Rusia, budaya tradisional gamelan yang berasal dari Jawa Indonesia dimainkan grup gamelan Dadali binaan KBRI Moskow dengan piawai oleh sebagian besar generasi muda Rusia dan Belarus (Sunda, 2023).

Selain gamelan digencarkan di mancanegara oleh generasi mancanegara, kesenian gamelan juga diakui menjadi budaya warisan melayu di Malaysia. Hal ini dibuktikan pada pemberitaan akun YouTube resmi Malaysia @Buletin TV9 pada September (2023). Dalam video pemberitaan tersebut diungkapkan pemuda asal India yaitu seorang penggiat sekaligus pelatih gamelan yang berhasil melatih sekitar 50 pelajar dan berhasil memenangkan beberapa anugerah. Dalam liputan video tersebut juga diungkapkan bahwa pemuda tersebut berencana membuka studio pelatihan gamelan untuk melatih generasi muda dalam memelihara seni warisan masyarakat melayu (Buletin TV9, 2023). Realita tersebut menunjukkan bahwa kesenian gamelan Jawa digencarkan dan diakui negara lain. Walaupun kesenian gamelan Jawa merupakan bagian dari budaya tradisional Indonesia namun diakui negara lain dengan pengetahuan lebih maju sebagai hak budaya mereka (Santyaningtyas, 2019).

Kesenian gamelan dengan nilai historis dan filosofis yang tinggi sebagai identitas dan warisan budaya di Indonesia, membutuhkan regenerasi untuk meneruskan tonggak estafetnya. Apabila kesenian gamelan tidak diminati, lalu siapakah yang akan meneruskan kesenian gamelan ini? bukan tidak mungkin kesenian gamelan ini akan punah tergerus oleh zaman dan bahkan diakui oleh negara lain jika tidak segera terjadi perubahan. Oleh karena itu, nilai-nilai keberagaman budaya harus terus diperkenalkan oleh Masyarakat Indonesia. Karena budaya menjadi salah satu aspek pokok suatu bangsa yang harus dijaga keberadaan regenerasinya.

Mengenalkan kesenian gamelan menjadi salah satu cara penting dalam menjaga warisan budaya lokal di Indonesia. Karena dengan begitu, kesenian gamelan akan tetap hidup sebagai bagian dari budaya Indonesia sekaligus menjadi simbol budaya yang dikenal dunia jika dijaga. Sesuai dengan pemberitaan yang ditemukan peneliti pada akun website resmi (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021) menuliskan bahwa, tepat pada 15 Desember 2021 pada sidang UNESCO gamelan menjadi warisan tak benda yang berasal dari Indonesia. Di samping itu, Drijen Kebudayaan mengungkapkan bahwa masyarakat Indonesia dituntut untuk menjaga keberadaan kesenian budaya dan membuktikan kepada dunia mengenai budaya di Indonesia.

Salah satu institusi lembaga sosial panti asuhan telah berhasil memberikan wadah dalam mengenalkan kesenian gamelan. Panti asuhan tersebut yakni panti asuhan disabilitas Bina Siwi Pajangan Bantul yang berhasil menjalankan perannya dengan memberikan aksi dalam menggunakan gamelan oleh anak-anak asuh, terutama anak asuh tunagrahita. Anak tunagrahita merupakan anak yang memiliki hambatan dalam kecerdasan dan adaptasi sosialnya, namun anak tunagrahita masih memiliki kemungkinan untuk berkembang dalam pembelajaran akademik dengan layanan khusus dan optimal (Maulidiyah, 2020).

Perhatian atau daya tangkap anak tunagrahita lemah dan tidak mampu memperhatikan suatu hal dengan serius dan lama, dimana perhatian anak tunagrahita seringkali berpindah pada persoalan lain sewaktu-waktu dan memiliki tingkat kebosanan yang cukup tinggi dan cenderung (Ambarwati & Syifa, 2020). Oleh karenanya, seorang pengasuh panti asuhan menjadi mentor atas keterbatasan

anak tunagrahita dalam mengoptimalkan kemampuan yang dapat dikembangkan. Dimana seorang pengasuh sudah seharusnya dapat menyampaikan informasi dalam mengenalkan kesenian gamelan di kalangan anak asuh tunagrahita sesuai dengan kebutuhan anak.

Berdasarkan pra riset penelitian, keberhasilannya dalam memainkan kesenian gamelan yakni berhasil di tampilkan pada acara 17 agustus, acara dusun, berhasil tampil di berbagai kampus dan hotel. Selain itu salah satu keberhasilannya yaitu berhasil membawakan penampilan kesenian gamelan dengan piawai pada acara Yogyakarta Gamelan Festival ke-27 di Pendopo Agung Ndalem Mangkubumen Yogyakarta pada 19 Agustus 2022 dengan membawakan sebuah lagu “Kurang Luwih” karya Didik K, (krjogja.com, 2022).

Gambar 1. Potret anak Panti Asuhan Bina Siwi tampil dalam acara YGF#27



Sumber: <https://gudeg.net/read/20638/yogyakarta-gamelan-festival-27-gamelan-untuk-semua..html>

Melihat kepiawaian mereka dalam menampilkan permainan alat musik gamelan menandakan bukti nyata bahwa masyarakat lokal dengan keterbatasannya dapat mengenal gamelan dengan segala kemampuan, tekad,

dan keinginan luar biasa dalam menjaga keberadaan kesenian gamelan. Berdasarkan prariset yang telah dilakukan peneliti, kegiatan kesenian gamelan tersebut dilakukan sebagai salah satu cara pengasuh dalam melatih emosional anak, mengasah motorik, sensorik sebagai terapi anak tunagrahita, juga sebagai bentuk mengenalkan budaya tradisional, yakni *nguri-uri* budaya Jawa. Di samping itu, anak-anak panti asuhan dengan keterbatasan daya tangkap informasi, hal tersebut tentunya akan memiliki permasalahan baik secara verbal maupun non verbal dan akan mempengaruhi komunikasi mereka dalam tahapan pengenalan kesenian gamelan. Terutama pada komunikasi mereka yang tidak hanya mengenai penyampaian informasi, akan tetapi juga membangun dan mempertahankan hubungan.

Oleh sebab itu, tentunya pengasuh harus memiliki kemampuan sikap yang menuntun anak asuh tunagrahita, hal ini dilakukan untuk membangun hubungan baik keduanya, sehingga anak asuh tunagrahita akan merasa dekat dan nyaman. Hal ini sebagaimana termuat dalam Al-Qur'an:

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

فِيمَا رَحْمَةٌ مِّنَ اللَّهِ لِنَتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَقَطًا غَيْرِنَّظِ القَلْبِ  
لَا نَفْعُوا مِنْ حَوْلِكَ

“Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekitarmu.” (Qs. Ali Imran: 159).

Komunikasi *interpersonal* yang baik, antara pengasuh dan anak asuh tunagrahita sangat penting digunakan dalam proses tahapan komunikasi untuk memberikan kesan dekat pada anak asuh. Keberhasilannya dalam mengenalkan kesenian gamelan oleh pengasuh kepada anak asuh tersebut tentunya terdapat tahapan proses komunikasi *interpersonal* antara keduanya. Sehingga, anak asuh tunagrahita dengan keterbatasannya secara sensorik maupun motorik dapat menyaring informasi atau cara pengasuh dalam mengenalkan gamelan. Oleh karenanya tahapan komunikasi *interpersonal* menjadi langkah atau proses anak tunagrahita dalam pengenalan kesenian gamelan dari awal belum mengerti mengenai kesenian gamelan hingga mengerti mengenai kesenian gamelan dan piaawai memainkan alat kesenian gamelan Jawa. Pada dasarnya, tahapan komunikasi *interpersonal* sangat bermanfaat untuk perkembangan interaksi dengan setiap individu (Liliweri, 2015b)

Dari latar belakang masalah diatas, keberhasilan tahapan komunikasi *interpersonal* menjadi salah satu cara yang telah dilakukan antara pengasuh dan anak asuh tunagrahita dalam pengenalan kesenian gamelan. Keberhasilan tersebut dicapai anak asuh tunagrahita dalam mengenalkan nilai-nilai didalamnya. Oleh karena itu, dalam penelitian ini bermaksud untuk melihat sejauh mana tahapan komunikasi mempunyai peran terhadap pengenalan kesenian gamelan.

(Romadhan dkk., 2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Proses Komunikasi Dalam Pelestarian Budaya Saronen Kepada Generasi

Muda” menerangkan bahwa proses yang terjadi yakni komunikasi satu arah, komunikasi interaktif dan komunikasi transaksional. Sedangkan (Al Salamah dkk., 2024) dalam penelitiannya memaparkan bahwa komunikasi *interpersonal* pada anak asuh menjadi salah satu syarat yang fundamental dan harus dilakukan sebagai bentuk merepresentasikan bentuk tindakan yang dilakukan melalui pembinaan akhlak, sehingga dengan komunikasi *interpersonal* segala kendala yang dihadapi selama pembinaan dapat terselesaikan dengan baik.

Berbeda dengan (Vadisa & Flowerina, 2023) menerangkan dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Proses Komunikasi *Interpersonal* Guru dan Siswa Tunarungu dalam Penggunaan Komunikasi verbal dan Non verbal di SLB Negeri 1 Padang” bahwa proses komunikasi *interpersonal* guru dan siswa tunarungu sudah baik namun dalam penggunaan komunikasi verbal dan non verbal terdapat hambatan, yaitu sulit dalam memahami siswa dan penggunaan bahasa. Fenomena serupa telah diteliti oleh banyak ahli/ peneliti, namun masih belum ada yang fokus pada tahapan komunikasi *interpersonal* pengasuh dan anak asuh tunagrahita dalam pengenalan kesenian gamelan. Sehingga, berdasarkan fenomena dan uraian diatas peneliti tertarik dalam meneliti mengenai bagaimana tahapan komunikasi *interpersonal* pengasuh dan anak asuh tunagrahita dalam pengenalan kesenian gamelan.

## **B. Rumusan Masalah**

Penyusunan penelitian yang dilakukan penulis memiliki batasan masalah untuk menghindari adanya penyimpangan dan pelebaran pokok masalah, dimana penelitian yang dilakukan penulis nantinya dapat fokus pada pembahasan dan terarah, sehingga tujuan dari penelitian dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu penulis menitik beratkan pada tahapan komunikasi *interpersonal* yang dilakukan pengasuh dan anak asuh tunagrahita dalam pengenalan kesenian gamelan. Maka, berdasarkan pemaparan latar belakang yang dituliskan peneliti di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Bagaimana Tahapan Komunikasi *Interpersonal* Pengasuh Dengan Anak Asuh Tunagrahita dalam Pengenalan Kesenian Gamelan di Panti Asuhan Bina Siwi Pajangan Bantul”?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tahapan komunikasi *interpersonal* pengasuh kepada anak asuh tunagrahita di Panti disabilitas Asuhan Bina Siwi Pajangan Bantul dalam pengenalan kesenian gamelan.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk memajukan ilmu pengetahuan dan dapat memberikan kontribusi positif pada pembelajaran ilmu komunikasi dan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, terlebih pada kajian mengenai tahapan komunikasi intepersonal dalam pengenalan kesenian gamelan.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis Penelitian yang akan dilakukan peneliti diharapkan dapat menjadikan edukasi, pedoman dan informasi bagi pengasuh, pendidik, atau pelatih dalam mengembangkan metode tahapan komunikasi *interpersonal* dengan individu penyandang tunagrahita.

## E. Tinjauan Pustaka

Guna untuk membandingkan penelitian yang akan dilakukan peneliti memerlukan penelitian-penelitian sebelumnya sebagai telaah tinjauan pustaka, hal ini dilakukan penulis untuk dapat mengetahui perbedaan dan persamaan dengan penelitian sebelumnya, oleh karena itu berikut tinjauan literatur penelitian terdahulu yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Gita Blantic dengan judul “Komunikasi *Interpersonal* Pengasuh dan Anak Asuh Dalam Pembentukan Perilaku Kemandirian” (Skripsi 2023, Universitas Atma Jaya Yogyakarta). Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Gita Blantic dan penelitian yang akan penulis lakukan yakni penelitian pada Gita Blantic berfokus pada topik komunikasi *interpersonal* dengan objek penelitian pembelajaran perilaku kemandirian dengan lokasi penelitian yakni Panti Asuhan Sayap Ibu Pringwulung, Yogyakarta, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti yakni berfokus pada tahapan proses komunikasi *interpersonal* dan objek yang akan diteliti mengenai pelestarian kesenian

gamelan yang akan dilakukan penelitian di Panti Asuhan Bina Siwi Pajangan, Bantul, Yogyakarta.

Penelitian yang dilakukan Gita Blantic menggunakan teori pembelajaran sosial, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan teori konsep tahapan proses komunikasi *interpersonal*. Selain itu memiliki perbedaan pada triangulasi, dimana penelitian yang dilakukan Gita Blantic menggunakan triangulasi keabsahan data (kredibilitas), sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yakni menggunakan triangulasi sumber. Disisi lain penelitian oleh Gita Blantic dan penelitian yang akan penulis lakukan juga memiliki persamaan, diantaranya: persamaan topik penelitian yakni sama-sama mengkaji mengenai komunikasi *interpersonal*, selain itu memiliki persamaan pada subjek yang diteliti yakni panti asuhan, teknik pengumpulan data juga memiliki kesamaan yakni wawancara, observasi dan dokumentasi dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Gita Blantic memiliki hasil bahwa secara keseluruhan proses komunikasi *interpersonal* yang dilakukan oleh pihak pengasuh kepada anak memberikan hasil terhadap pembentukan kemandirian anak yakni pemahaman pengasuh dalam mencapai kemandirian anak berdasar pada usia dan kemampuan anak, kemudian pemahaman tersebut diimplementasikan dalam tindakan dan menerapkan pola dengan memberikan arahan, motivasi dan kemudian dipahami anak dengan berbagai ekspresi.

**Kedua**, penelitian yang dilakukan Mohammad Insan Romadhan, Anggraeny Puspaningtyas dan Dinda Rahmadanik dengan judul penelitian

“Proses Komunikasi Dalam Pelestarian Budaya Saronen Kepada Generasi Muda”. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Insan Romadhan, Anggraeny Puspaningtyas, dan Dinda Rahmadanik dengan penelitian yang akan peneliti lakukan memiliki persamaan, persamaan tersebut yakni pada objek yang dibahas mengenai pelestarian budaya daerah dan sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data wawancara mendalam, observasi, dokumentasi dan menggunakan triangulasi sumber.

Disisi lain penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Mohammad Insan Romadhan, Anggraeny Puspaningtyas dan Dinda Rahmadanik memiliki perbedaan, diantaranya: topik yang dibahas pada penelitian oleh Mohammad Insan Romadhan, Anggraeny Puspaningtyas, dan Dinda Rahmadanik mengenai proses komunikasi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti mengangkat topik tahapan proses komunikasi *interpersonal*. Perbedaan kedua yakni penelitian yang telah dilakukan oleh Mohammad Insan Romadhan, Anggraeny Puspaningtyas, dan Dinda Rahmadanik mengambil objek pelestarian budaya Saronen, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan mengambil objek yakni pelestarian kesenian gamelan.

Selain itu subjek yang digunakan pada penelitian oleh Mohammad Insan Romadhan, Anggraeny Puspaningtyas, dan Dinda Rahmadanik yakni pada Dinas Pariwisata dengan generasi muda, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan yakni pengasuh dengan anak asuh tunagrahita pada panti asuhan. Selanjutnya teori yang digunakan dalam penelitian Mohammad Insan

Romadhan, Anggraeny Puspaningtyas, dan Dinda Rahmadanik yakni teori konsep komunikasi tindakan satu arah, interaksi dan transaksi, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan menggunakan teori konsep tahapan proses komunikasi *interpersonal*. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Insan Romadhan, Anggraeny Puspaningtyas, dan Dinda Rahmadanik memiliki hasil bahwa Adanya proses komunikasi satu arah, komunikasi interaktif dan komunikasi transaksional dengan menggunakan tingkatan komunikasi *interpersonal* dan publik.

**Ketiga**, penelitian oleh Vadisa dan Indra Flowerina dengan judul penelitian yaitu “Analisis Proses Komunikasi *Interpersonal* Guru dan Siswa Tunarungu dalam Penggunaan Komunikasi verbal dan Non verbal di SLB Negeri 1 Padang” (Jurnal Ilmu Komunikasi dan Medis Sosial 2023, Universitas Andhalas). Penelitian yang dilakukan oleh Nadhilatul Khairunnisa dengan penelitian yang akan penulis lakukan memiliki persamaan dan perbedaan. untuk persamaannya yakni sama-sama mengkaji mengenai proses atau tahapan komunikasi *interpersonal* pada anak asuh tunagrahita, akan tetapi penelitian oleh Vadisa dan Indra Flowerina lebih sesifik mengkaji analisis, selain itu metodologi yang digunakan yakni kualitatif deskriptif.

Selanjutnya untuk perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Vadisa dan Indra Flowerina mengambil subjek guru dan siswa di SLB, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan mengambil subjek pengasuh dan anak asuh di Panti Asuhan. Perbedaan selanjutnya yakni teori yang digunakan dalam penelitian oleh Vadisa dan Indra Flowerina menggunakan

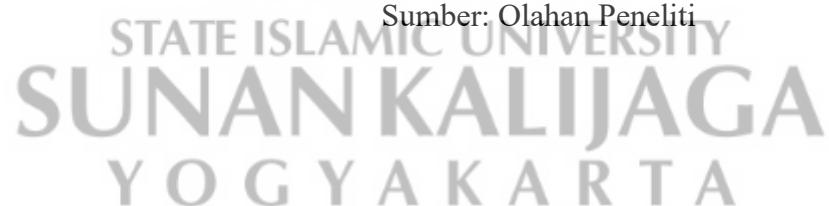
teori interaksionalisme simbolik, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yakni menggunakan teori konsep tahapan proses komunikasi *interpersonal*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Vadisa dan Indra Flowerina Komunikasi *interpersonal* guru dan siswa tunarungu sudah baik namun dalam penggunaan komunikasi verbal dan non verbal terdapat hambatan yaitu kesulitan dalam memahami siswa tunarungu dan penggunaan bahasa.



Tabel 1. Tinjauan Pustaka

Peneliti	Judul Penelitian	Sumber	Persamaan	Perbedaan	Hasil
Gita Blantic	Komunikasi <i>Interpersonal</i> Pengasuh Kepada Anak Asuh Dalam Pembentukan Perilaku Kemandirian	Skripsi 2023. Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Persamaan pada topik penelitian, metode penelitian dan subjek penelitian	Perbedaan pada objek, teori dan metode triangulasi	Komunikasi <i>interpersonal</i> memberikan pengaruh sangat besar dan memberikan pengertian pada kemandirian anak. Akan tetapi juga terdapat gangguan penyampaian pesan.
Mohammad Insan Romadhan, Anggraeny Puspaningtyas dan Dinda Rahmadanik	Proses Komunikasi Dalam Pelestarian Budaya Saronen Kepada Generasi Muda	Jurnal 2019. PIKOM (Penelitian Komunikasi dan Pengembangan).	Persamaan penelitian mengenai pelestarian budaya, teknik pengumpulan data yang sama.	Perbedaan pada topik penelitian, subjek, teori dan objek	Adanya proses komunikasi satu arah, komunikasi interaktif dan komunikasi transaksional.
Vadisa dan Indria Flowerina	Analisis Proses Komunikasi <i>Interpersonal</i> Guru dan Siswa Tunarungu dalam Penggunaan Komunikasi Verbal dan Nonverbal di SLB Negeri 1 Padang	Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media Sosial 2023.	Persamaan penelitian mengenai metode, topik penelitian mengenai proses/tahapan komunikasi <i>interpersonal</i>	Perbedaan subjek dan teori	Komunikasi <i>interpersonal</i> guru dan siswa tunarungu sudah baik namun dalam penggunaan komunikasi verbal dan non verbal terdapat hambatan.

Sumber: Olahan Peneliti



## F. Landasan Teori

### 1. Komunikasi *Interpersonal*

Definisi komunikasi *interpersonal* menurut (Devito, 2013) merupakan komunikasi yang terjadi pada dua orang atau terkadang lebih yang saling bergantung dengan memberikan umpan balik dan efek untuk melakukan interaksi baik secara verbal maupun non verbal. Menurut Canary, Cody & Manusov dalam (Liliweri, 2015b) komunikasi *interpersonal* meliputi komunikasi kelompok orang yang terbatas guna menjangkau tujuan melalui interaksi. Menurut (Salomon & Theiss, 2013) mengidentifikasi bahwa komunikasi *interpersonal* merupakan tindakan seseorang akan mempengaruhi tindakan orang lain. Menurut Hartley dalam (Liliweri, 2015) merupakan cara seseorang dalam menciptakan hubungan bertukar informasi dan pesan dengan perasaan yang dapat disampaikan verbal maupun non verbal, dimana komunikasi *interpersonal* tidak hanya memuat mengenai ‘apa’ bahasa yang digunakan, akan tetapi juga memuat ‘bagaimana’ bahasa itu dapat dikomunikasikan.

Komunikasi *interpersonal* terdapat pengirim dan penerima yang saling merumuskan pesan, dimana pesan tersebut dikonversi dalam bentuk tanda atau simbol. Pesan tersebut juga dirumuskan melalui proses (*encoding*) lalu juga dikirim kembali melalui umpan balik dan aktivitas tersebut berlangsung secara terus menerus. Maka jika dirumuskan dalam model komunikasi maka akan didapat komponen-komponen dari sebuah proses komunikasi, yaitu:

a. Komponen-komponen komunikasi *interpersonal*

Komponen-komponen dalam komunikasi interpersoal secara umum meliputi (Yasir, 2020):

- 1) Pengirim dan penerima, komunikasi *interpersonal* melibatkan paling tidak dua orang yang saling berinteraksi yang mana keduanya saling mengirim dan menerima pesan.
- 2) *Encoding dan decoding*, dimana pesan-pesan yang disampaikan berupa kata-kata, simbol dan sebagainya merupakan *encoding*. Sedangkan *decoding* merupakan tindakan dalam memahami pesan-pesan yang diterima. Dalam komunikasi *interpersonal* pengirim pesan atau komunikator berperan juga sebagai penerima pesan, maka *encoding* berlangsung pada setiap orang dalam berinteraksi secara *interpersonal*.
- 3) Pesan, dalam komunikasi *interpersonal* pesan-pesan yang dihasilkan berupa verbal maupun non verbal, akan tetapi juga dapat berlangsung dua-duanya, yakni verbal dan non verbal berlangsung secara bersama.
- 4) Saluran, dalam komunikasi *interpersonal* saluran ini biasanya komunikator dan komunikan bertemu secara langsung. Saluran disini berfungsi sebagai jembatan atau yang menghubungkan antara pengirim dan penerima pesan atau informasi.
- 5) *Noice* atau gangguan, dimana gangguan ini menyebabkan informasi atau pesan yang disampaikan oleh komunikator tidak dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan.

- 6) Umpan balik, pengirim dan penerima pesan secara terus menerus akan memberikan pertanyaan dan jawaban baik verbal maupun non verbal, hal ini memiliki peranan sangat penting dalam proses berlangsungnya komunikasi *interpersonal*.
- 7) Konteks, yakni komunikasi yang dilakukan seseorang dapat mempengaruhi proses komunikasi itu sendiri. Seperti halnya orang akan memiliki perbedaan ketika berkomunikasi ditempat satu dengan yang lain atau dengan orang satu dengan orang yang lain. Konteks dalam komunikasi *interpersonal* yakni adanya kontak, keterlibatan, keakraban, perusakan atau pemutusan.

b. Tujuan Komunikasi *Interpersonal*

Menurut (Devito, 2013) komunikasi *interpersonal* memiliki lima tujuan untuk dapat dicapai ketika seseorang melakukan komunikasi *interpersonal* yakni untuk belajar, untuk berhubungan, untuk meyakinkan, untuk bermain dan untuk menolong yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Untuk belajar (*to learn*)

Dalam komunikasi *interpersonal* menurut Devito, komunikasi *interpersonal* bertujuan untuk memahami diri sendiri dan orang lain. Ketika menjalani proses komunikasi *interpersonal* maka seseorang akan mengalami dan merasa adanya perbandingan sosial, dimana perbandingan sosial ini dapat menjadikan evaluasi terhadap diri sendiri dengan membandingkan pada orang lain.

## 2) Untuk berhubungan (*to relate*)

Komunikasi *interpersonal* bertujuan untuk menjalin hubungan dengan orang lain. Seseorang yang melakukan komunikasi *interpersonal* maka memiliki tujuan agar dapat disukai dengan orang lain atau bahkan seseorang ingin peduli, menyukai bahkan mencintai orang lain.

## 3) Untuk meyakinkan (*to influence*)

Komunikasi *interpersonal* bertujuan untuk meyakinkan pesan pada orang lain. Dengan melakukan komunikasi *interpersonal* maka komunikator maupun komunikan akan melakukan persuasi. Dalam keseharian seseorang yang melakukan komunikasi *interpersonal* akan berusaha mengubah sikap dan perilaku komunikan atau orang lain, seperti halnya seseorang berkomunikasi untuk membangun gambar diri seseorang sesuai yang diinginkan, untuk membangun hubungan seperti yang diinginkan dan untuk orang lain dapat melakukan sesuatu yang diinginkan untuknya.

## 4) Untuk bermain (*to play*)

Keberadaan orang lain disekitar diri sendiri dalam mengutarakan sesuatu dapat berupa lelucon, hal tersebut dapat menimbulkan suatu hiburan. Akan tetapi dalam cerita tersebut memiliki tujuan akhir untuk menarik perhatian sehingga komunikasi dalam mencapai tujuan-tujuan yang diinginkan.

### 5) Untuk menolong (*to help*)

Seseorang dapat mencerahkan isi hati kemudian akan merasa *relax*. Selain itu dapat membantu seseorang bahwa orang lain peduli terhadapnya dan dapat memberikan solusi terhadapnya.

#### c. Karakteristik Komunikasi *Interpersonal*

Menurut (Liliweri, 2015b) karakteristik merupakan kompleks sifat maupun mental yang ada pada diri individu, dimana karakter sendiri menentukan kualitas perangai yang relatif stabil dan khas karena dibangun dari dalam kehidupan individunya yang pada gilirannya menentukan respon seseorang (karakter individu adalah yang menentukan bagaimana individu itu hidup). Oleh karena itu, dalam buku (Liliweri, 2015b) menyebutkan beberapa karakteristik komunikasi *interpersonal*, diantaranya:

##### 1) Komunikasi *Interpersonal* Dimulai dari Diri Sendiri

a) *The Self*, bahwa setiap individu berkomunikasi masih dipengaruhi oleh faktor internal seperti halnya, pikiran, perasaan, kehendak, kemauan, fantasi, harapan, dan motivasi intrinsik. Dimana komunikasi *interpersonal* hanya akan terjadi jika memiliki kehendak dan kemauan.

b) *Individuality*, peralihan interaksi dan relasi tergantung pada seberapa ‘mendalam’ individu berusaha melibatkan orang lain

dalam hubungan, karena setiap orang harus memperlakukan orang lain sebagai individu yang ‘unik’.

- c) *Ada aksi dan reaksi secara menyeluruh*, dimana ketika komunikasi *interpersonal* berlangsung maka timbul reaksi yang melibatkan tubuh secara fisik, pikiran, jika yang saling terlibat satu sama lain.
- 2) Ihwal Mengelak, Menghilangkan, dan Mengubah Proses
- a) Kita tidak bisa mengelak komunikasi, dimana ketika seseorang bertemu orang lain di trotoar jalan, mungkin berdalah kebetulan. Maka, jika seseorang itu harus bertegur sapa ataupun berbicara sebentar, hal tersebut berhadapan dengan situasi yang ‘anda tidak bisa mengelak’ dari perjumpaan tersebut.
  - b) Kita tidak bisa menghilangkan komunikasi, ketika seseorang kehilangan kesabaran dan mengharuskan berkata sesuatu, bahkan itu tidak pantas. Maka orang itu akan meminta maaf dan berusaha menjelaskan kata-kata, mengulangi percakapan yang seharusnya diucapkan atau juga bisa menyangkal apa yang sudah dikatakan, akan tetapi tindakan yang sudah berlangsung tidak dapat dihapus. Sehingga komunikasi *interpersonal* yang sudah berlangsung tidak dapat dihilangkan oleh komunikasi yang baru.
  - c) Kita tidak bisa mengubah komunikasi, Komunikasi *interpersonal* terjadi secara kebetulan dan tidak dapat dielakkan, begitupun dengan menghilangkan pesan atau kesan dan mengulangi kembali sebuah proses komunikasi. Jika komunikasi itu dapat diulang dan

mengganti komunikasi kembali, akan tetapi tidak bisa menghapus ‘cetakan’ yang sudah terjadi.

### 3) Ada Proses Penyesuaian dalam Komunikasi *Interpersonal*

Komunikasi yang terjadi sudah meliputi sistem, level atau konteks komunikasi dan sudah termasuk dalam sistem sosial budaya. Begitupun dengan diri seseorang yang dapat menyesuaikan diri ketika berlangsung komunikasi *interpersonal*, misalnya menyesuaikan situasi, waktu, orang, budaya, pribadi, aspek historis, dimana faktor tersebut mempengaruhi makna.

### 4) Antara Komplementer dan Simetris

Komplementer ketika dua pihak memiliki dua jenis perilaku yang unik dan berbeda, namun saling melengkapi. Berbeda dengan simetris, dimana dua pihak yang menampilkan perilaku yang sama, misalnya pengirim mengomeli penerima, maka penerima juga akan mengomeli pengirim. Sehingga hal tersebut akan meningkatkan jumlah agresi yang lebih besar pada ketegangan *interpersonal* karena kedua pihak saling menampilkan perilaku pengendali.

## 2. Tahapan Proses Komunikasi *Interpersonal*

Teori yang digunakan peneliti adalah teori komunikasi *interpersonal* Mark Knapp yang diadaptasi oleh Alo Liliweri (2015). Komunikasi *interpersonal* berproses dalam tahapan meliputi beberapa tahapan, dimana setiap orang memiliki dan memelihara kehidupan dalam

bermasyarakat. Mark Knapp dalam buku Aloliliweri “Komunikasi-Antarpersonal” menyebutkan beberapa tahapan yang proses komunikasi. Setiap tentunya memiliki manfaat bagi pengembangan komunikasi antar individu satu dengan yang lain, dimana tahapan-tahapan tersebut diantaranya (Liliweri, 2015) tahap *Coming Together* (pembentukan hubungan, *Relational Maintenance* (pemeliharaan hubungan), dan *coming appart* (pemutusan hubungan).

Dalam penelitian yang akan peneliti lakukan hanya berfokus pada tahapan *Coming Together* dan *Relational Maintenance*, hal tersebut karenakan dua tahapan proses komunikasi *interpersonal* tersebut sangat relevan dengan tahapan proses komunikasi *interpersonal* pengasuh dan anak asuh tunagrahita dalam melestarikan kesenian gamelan. Tahap *Coming Together* digunakan untuk menganalisis bagaimana pengasuh membangun hubungan awal dengan anak asuh tunagrahita, sedangkan *Relational Maintenance* digunakan untuk menganalisis dalam mempertahankan hubungan selama aktivitas pelestarian gamelan. Oleh karena itu, tahapan *coming appart* yang berfokus pada pemutusan hubungan, tidak digunakan oleh peneliti karena penelitian yang akan dilakukan peneliti tidak membahas mengenai aspek akhir putusnya hubungan. Tahapan *coming appart* tidak dipergunakan penulis karena hubungan antara pengasuh dan anak asuh tunagrahita cenderung bersifat kolaboratif dan mendukung untuk keberlangsungan pelestarian kesenian gamelan sehingga tidak berfokus pada pemutusan hubungan.

a. Tahap *Coming Together*

Tahap ini menjelaskan mengenai hubungan yang terbentuk dan dapat berkembang, dalam hal ini untuk menganalisis proses awal pengasuh dan anak asuh tunagrahita.

1) Inisiasi

*The initial encounter* atau tahap pertama, merupakan tahap proses komunikasi *interpersonal* pertemuan awal. Pada tahap ini, komunikator bertemu dan menyampaikan pesan informasi awal dan biasanya memberikan ucapan selamat atau bersalaman. Proses ini terlihat biasa akan tetapi memberikan penawaran kesan pertama pada orang lain. Dimana pengasuh dan anak asuh tunagrahita mulai membangun kontak atau hubungan awal mengenai pengasuh memulai interaksi dengan anak asuh tunagrahita dengan menyesuaikan pendekatan komunikasi *interpersonal* dan menciptakan rasa nyaman.

2) Eksperimen

Tahapan kedua yakni eksperimen, dimana pada tahapan ini, informasi pesan yang disampaikan dengan berbagai topik tertentu mulai dipertukarkan. Tahapan informasi *interpersonal* mulai saling dipertukarkan diantara orang lain. Pada langkah ini pengasuh mencoba mengenal lebih mendalam.

### 3) *Intensifying*

Tahapan ketiga ini mengidentifikasi apa yang telah terjadi pada tahap eksperimen. Komunikator dan komunikan yang sudah saling mengenal satu sama lain karena sebagian informasi personal telah terbuka dan tujuan tahap komunikasi *interpersonal* untuk meningkatkan sekaligus memperkuat hubungan interaksi yang sudah terjalin atau yang sudah ada pada hubungan yang sudah dieksperimen sebelumnya.

#### b. Tahap *Relational Maintenance*

Pada tahap ini, komunikasi *interpersonal* menggambarkan hubungan antara komunikator dan komunikan tidak hanya dibangun, akan tetapi juga dipertahankan, akan tetapi terkadang juga mengalami dinamika dan tantangan tertentu.

##### 1) Integrasi

Tahapan ini dua pihak saling memberikan keputusan bersama, misalnya dalam menilai hubungan yang sudah terjalin apakah harus diperbaiki atau justru ditingkatkan dengan beberapa perubahan-perubahan yang dapat dilakukan. Dalam tahap ini Komunikator dan komunikan membuat komitmen demi interaksi dan hubungan yang lebih lanjut dan mendalam. Pada penelitian ini mengidentifikasi pengasuh dan anak asuh tunagrahita dalam membentuk hubungan erat dan saling memahami.

## 2) *Bonding*

Merupakan tahapan yang memberikan batasan, dimana hubungan ini harus diteruskan dengan syarat dan ketentuan tertentu sesuai dengan komitmen sesuai pada tahapan integrasi (juga dapat dilakukan secara resmi melalui perjanjian tertulis bahkan dipublikasikan melalui pengumuman). Sehingga dengan adanya tahapan ini akan membentuk hubungan menjadi lebih kuat, dimana pengasuh tidak hanya menjadi pendamping, akan tetapi juga figur yang dipercaya oleh anak-anak asuh tunagrahita dalam pengenalan gamelan.

## 3. Kebudayaan

Kata *kebudayaan* berasal dari bahasa Sansekerta, yaitu *buddhayah* yang memiliki makna jamak dari *buddhi* (budi atau akal). Menurut Kant dalam (Sadono, 2023) mendefinisikan kebudayaan merupakan pencapaian manusia secara keseluruhan yang terbentuk melalui proses pengembangan potensi-potensi alaminya. Budaya menjadi salah satu identitas bentuk pemikiran, spiritual, seni, sosial, cara hidup, kepercayaan dan pandangan masyarakat (Widodo, 2020). Bahkan seorang manusia yang tidak bermasyarakat tidak akan pernah mengalami kebudayaan. Lebih lanjut kebudayaan sendiri memiliki fungsi sebagai pedoman berperilaku manusia, pedoman dalam hubungan berinteraksi antarmanusia atau kelompok dan menjadi wadah dalam menyalurkan maupun menyampaikan perasaan-perasaan dan kehidupan lainnya (Firmando, 2022).

Menurut Samovar & Porter dalam (Tulistiaty & Andhita, 2021) menjelaskan bahwa terdapat empat fase (*stage*) dalam proses mempelajari suatu budaya, fase tersebut diantaranya:

- a) *Exhilaration stage* (fase kegembiraan), pada fase ini individu datang ke tempat dan budaya baru dengan perasaan antusias dan penuh akan harapan, karena berbeda dengan *home culture*.
- b) *Disenchantment stage* (fase kekecewaan), pada fase ini pendatang menyadari realitas yang berbeda dari *home culture* dan merasa kesulitan dalam berkomunikasi dan beradaptasi atau biasa disebut *culture shock*. Obreg, seorang ahli antropologis menjelaskan bahwa fase ini dapat sembuh dan hanya sementara ketika beradaptasi dengan budaya baru.
- c) *Adjustmentstage* (fase penyesuaian), pada fase ketiga ini individu memperluas wawasan budaya secara bertahap dan dapat menyesuaikan budaya baru yang ditiru. Fase ini, individu mengalami proses belajar dalam budaya tersebut.
- d) *Effective functioning stage* (fase berfungsi dengan efektif), pada fase ini memahami kunci budaya yang baru, seperti adat istiadat atau pola komunikasi dan pada fase ini individu merasa aman dan nyaman dengan lingkungan budaya baru.

Budaya sendiri merupakan hasil karya, cipta dan rasa manusia dalam memenuhi kebutuhan (Sadono, 2023). Budaya di Indonesia yakni kebudayaan lokal sudah diadaptasi masyarakat Nusantara. Menurut Koentjaraningrat Kebudayaan lokal atau nusantara merupakan kebudayaan

yang memiliki nilai khas dan bermutu dari suku bangsa manapun asalnya, dengan ketentuan dapat mengidentifikasi diri dan menimbulkan rasa bangga dan berfungsi sebagai pemberi identitas bangsa dan berperan dalam kontinuitas sejak kejayaan bangsa Indonesia pada masa lampau hingga kebudayaan nasional masa kini (Sadono, 2023).

Budaya akan terus hidup apabila manusia menjadi pendukungnya. Karena kebudayaan hadir atas sebab terdapat manusia yang menciptakan kebudayaan tersebut dan manusia dapat hidup di tengah kebudayaan yang diciptakan, oleh karena itu kebudayaan memiliki peran diantaranya (Sadono, 2023): (a) Pembeda antara manusia dan binatang. (b) Pengatur manusia, supaya manusia dapat memahami bagaimana seharusnya bertindak, berbuat, dan menentukan sikap jika berinteraksi dengan orang lain. (c) Petunjuk pada manusia mengenai tindakan dan perilaku dalam pergaulan. (d) Modal utama pembangunan. (e) Pembimbing kehidupan dan penghidupan manusia. (f) Pedoman hubungan antar manusia. (g) Wadah dalam menyalurkan perasaan-perasaan dan berbagai kemampuan.

Selain itu, Jocobus Ranjabar dalam bukunya “Sistem Sosial dan Budaya” menerangkan bahwa “Melestari budaya sebagai kegiatan atau yang dilakukan secara terus menerus, terarah dan terpadu guna mewujudkan tujuan tertentu yang mencerminkan adanya sesuatu yang tetap dan abadi, bersifat dinamis, *luwes* dan selektif” (Jocobus Ranjabar, 2006). Dalam hal ini fokus penelitian mengenai kesenian gamelan, dimana pelestarian budaya kesenian

gamelan sebagai bentuk dalam menjaga, mengembangkan dan mewariskan nilai-nilai budaya kepada generasi muda anak tunagrahita.

#### 4. Kesenian Gamelan

Kesenian merupakan bentuk pemikiran dan hasil ekspresi jiwa manusia dengan keindahan dan estetika yang dapat dinikmati oleh pancaindra, dimana memiliki sifat turun temurun dari warisan leluhur untuk dijaga eksistensinya oleh generasi muda (Ananda dkk., 2022). Di sisi lain, seni merupakan: (a) produksi atau pengaturan suara, warna, bentuk, gerakan, atau unsur-unsur sedemikian rupa hingga dapat mempengaruhi keindahan, karena diproduksi melalui media grafis atau pertunjukan, (b) seni adalah studi mengenai sebuah aktivitas, dan (c) produk dari sebuah seni sebuah kegiatan berupa karya-karya yang dianggap indah oleh seseorang atau kelompok (Liliweli, 2021).

Seni adalah salah satu manifestasi dari budaya, yakni seni mencerminkan nilai-nilai, kepercayaan, dan pengalaman hidup masyarakat (Nursilah dkk., 2024). Lebih lanjut, kesenian memiliki beberapa fungsi, diantaranya (Liliweli, 2021):

- a. Fungsi estetika, yakni menyampaikan kepada manusia tentang suatu karya yang harmonis, kesenangan, dan sensasi keindahan.
- b. Fungsi nilai, yakni sebagai sarana pembelajaran baik dalam menyampaikan sejarah, budaya, maupun gagasan tertentu. Seni juga menyampaikan dan

mencerminkan pesan moral dan dapat merekatkan hubungan antar satu orang dengan yang lain.

- c. Fungsi diadik, yakni pesan yang disampaikan melalui sebuah karya, yakni sebagai saluran komunikasi personal dari pemakai kepada dunia maupun kepada audiens untuk menikmati, memahami dan menginterpretasi makna.
- d. Fungsi ekspresi, Seni menjadi salah satu bentuk penyampaian emosi, artinya jika emosi para penikmat juga merasakan terhadap seni tersebut maka seniman itu menjadi sukses karena dinilai secara terbuka.

Oleh karena itu, melalui kreativitas kesenian menjadi pengalaman yang berharga bagi banyak orang, terutama pada anak yang berkebutuhan khusus. Kesenian yang dilakukan pada anak berkebutuhan khusus bertujuan untuk mengasah kreativitas anak supaya anak tersebut dapat berpartisipasi dalam alunan kesenian. Selain itu, tentunya pengasuh atau orang tua atau pembimbing juga harus dapat menyesuaikan kreativitas seni apa yang dapat diterapkan oleh anak dan anak juga berdasarkan keinginan pribadinya melakukan kreativitas kesenian tersebut. Kesenian tradisional merupakan hasil kebudayaan yang harus di dokumentasikan, dilestarikan, dikembangkan dalam rangka untuk mengangkat peradaban kemanusiaan atau suatu bangsa melalui budaya daerah (Markhmah dkk., 2023).

Seperti halnya kesenian gamelan Jawa secara hipotesis telah ada sebelum masuknya pengaruh agama Hindu ke Indonesia. Hal ini diungkapkan oleh seorang sarjana kebangsaan Belanda yakni Dr. J. L. A. Brandes, bangsa Jawa telah memiliki keterampilan budaya meliputi wayang, batik dan gamelan.

Akan tetapi, meskipun begitu tahun yang tepat sangat sulit untuk diketahui karena pada masa pra sejarah masyarakat belum mengenal tulisan dan usia gamelan di Indonesia sudah sangat tua (El-Jaquene, 2019). Perkembangan kesenian gamelan Jawa berlanjut dengan munculnya kerajaan Mataram yang dianggap sebagai tonggak seni karawitan. Dahulu, gamelan hanya dinikmati di lingkungan keraton, akan tetapi karena keterlibatan keraton sebagai bentuk apresiasi terhadap aset seni dan budaya, maka kesenian gamelan berbaur dengan masyarakat pendukungnya (El-Jaquene, 2019).

Beberapa perangkat gamelan Jawa terdiri dari: 1.) Kendhang, perangkat ini memiliki fungsi sebagai pengatur irama dan tempo *gendhing*, 2.) Gong, memiliki berbagai jenis (gong *siyem* bernada kecil, gong *suwukan* bernada sedang, gong *gedhe* bernada besar) gong disini berfungsi sebagai pemangku irama yang digunakan pada awal dan akhir sebuah *gendhing*, 3.) Bonang, terdiri dari bonang barung untuk membuka dalam penyajian nada dan bonang penerus sebagai penghias lagu, 4.) Kenong, sebagai menegaskan irama, mengatur tempo dari *gendhing*, dan menentukan batas gatra berdasar bentuk *gendhing*, 5.) Kempul, berfungsi untuk menegaskan irama *gendhing*, 6.) Ketuk dan Kempyang, sebagai penjaga kestabilan irama dan dimainkan ritmis bersahutan, 7.) Gender, sebagai pemangku lagu, 8.) Saron, sebagai kerangka melodi dalam *gendhing*, 9.) Slentem dan Dhemung, satu oktaf lebih rendah dari saron yang berfungsi sebagai penegas lagu atau menunjukkan lagu yang sebenarnya.

Menurut (Nursilah dkk., 2024) dan (El-Jaquene, 2019) kesenian gamelan menjadi salah satu bentuk kesenian tradisional yang harus dilestarikan dan merupakan kesenian yang ikonik di pulau Jawa Indonesia, oleh karena itu harus dikenalkan oleh masyarakat Indonesia khususnya generasi muda, diantaranya meliputi:

- a. Sistem musik. Sistem musik sendiri merujuk pada struktur musical dan kaidah musik yang membentuk keseluruhan karya gamelan. Kesenian gamelan Jawa sangat kompleks dan memiliki kekayaan bunyi yang khas, instrumen gamelan dibuat dengan keahlian tangan yang tinggi. Setiap instrumen memiliki peran spesifik dan aturan dalam menciptakan melodi dan ritme. Selain itu gamelan memiliki *Titi laras* (tangga nada) keunikan bunyi yang sulit ditemukan dalam musik tradisional lainnya, dimana dinotasikan dengan memiliki dua laras, yakni
  - 1) Laras slendro. Laras slendro memiliki alunan musik gembira, ringan, dan lincah (Sajiyo dkk., 2019). Sistem laras ini menggunakan lima nada yang jaraknya hampir sama rata. Susunan dalam tangga nada slendro yakni 1 2 3 5 6 nada-nada yang digunakan dalam tangga nada slendro adalah *Panunggul* (diberi simbol 1) dibaca *siji* atau *ji*, *Gulu* (diberi simbol 2) dibaca *loro* atau *ro*, *dhadha* atau tengah (diberi simbol 3) dibaca *telu* atau *lu*, *Lima* (diberi simbol 5) dibaca *lima* atau *ma*, *Nem* (diberi simbol 6) dibaca *nem* (Iskandar & Yusup, 2023).
  - 2) Laras pelog. Sedangkan *titi laras* pelog menggunakan tuju nada dengan interval yang tidak merata dan memiliki gerak-gerak lagu tenang

(Sajiyo dkk., 2019). Sistem urutan nada-nada yang memiliki lima nada dalam satu oktaf yakni 1 2 3 4 5 6 7 (dibaca: *ji, ro, lu, pat, mo, nem, pi*).

- b. Pengelolaan teknik, merujuk pada cara bermain instrumen gamelan termasuk teknik fisik atau praktik dan eksekusi. Dalam kesenian gamelan alat musik yang digunakan menggunakan bahan-bahan tradisional seperti perunggu dan kayu. Oleh karena itu, cara dalam memainkan alat musik gamelan mengikuti aturan pukulan maupun tabuhan yang tepat dan mengatur tempo ataupun dinamika keseluruhan ansambel. Seperti halnya gong besar atau gong ageng sebagai penanda akhir frasa musik. Sebabnya, penyetelan, tata letak maupun ketukan harus dimainkan dengan sesuai dan kompak.
- c. Hiburan, dimana hanya ansambel gamelan saja sudah menjadi sarana hiburan pada penabuh ataupun pendengarnya. Akan tetapi juga dapat sebagai sarana hiburan dalam mengiringi tarian, drama, wayang kulit maupun dalam pertunjukan seni tradisional.
- d. Sarana komunikasi. Dalam hal ini, kesenian gamelan berfungsi sebagai sarana komunikasi yang efektif seperti halnya menyampaikan ekspresi emosional seseorang dengan menyesuaikan melodi dan tempo yang dimainkan. Kesenian gamelan juga merupakan kolaborasi antar unsur yang ada pada seni tersebut dan saling melengkapi dalam memberikan satu paduan yang menghasilkan nada, sehingga dalam hal ini akan memunculkan rasa kebersamaan dan toleransi antar sesama manusia maupun makhluk Tuhan selain manusia mampu merasakan atau

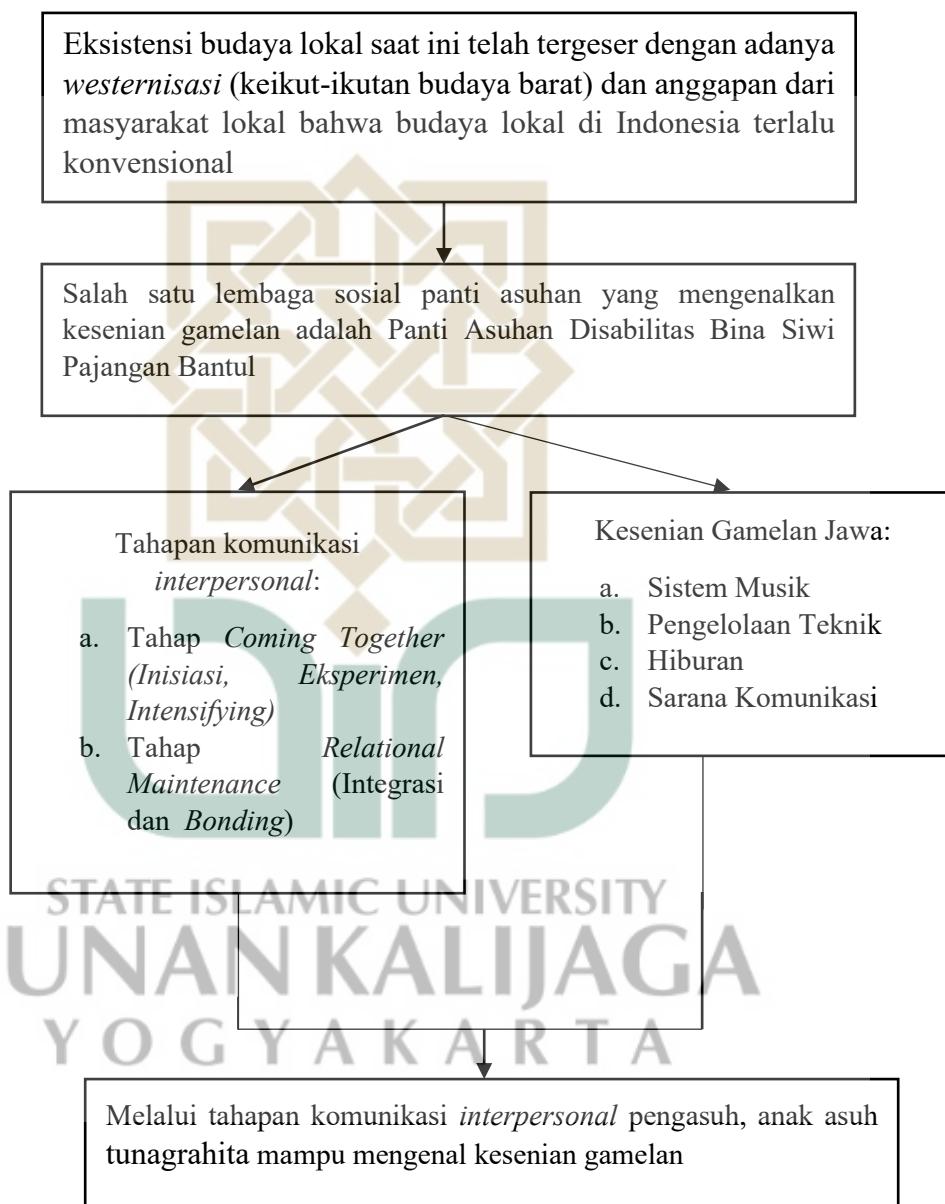
berkomunikasi. Karena ketika orang yang berhasil berkecimpung dalam dunia karawitan akan memiliki rasa kesetiakawan, tegur sapanya halus dan tingkah laku sopan (El-Jaquene, 2019).

Oleh karena itu, kesenian gamelan Jawa memiliki hak untuk dikomunikasikan dan dinikmati secara langsung yakni dapat dirasakan melalui merdu suara gamelan mengalunkan gending-gending dengan karakter yang berbeda dan dapat menggambarkan serta mempengaruhi jiwa maupun perasaan seseorang. Bahkan sejumlah penelitian yang telah dilakukan, musik gamelan Jawa mampu menurunkan tingkat kecemasan, menurunkan tingkat depresi, dan mampu meningkatkan ekspresi wajah positif (Sajiyo dkk., 2019). Sehingga, penting bagi masyarakat indonesia khususnya masyarakat Jawa untuk menghargai dan mendukung pelestarian gamelan Jawa sebagai warisan budaya dunia. Salah satunya pengasuh dan anak asuh yang memiliki keterbatasan akan tetapi dapat melestarikan kesenian gamelan sampai saat ini, hal tersebut tentunya melalui berbagai tahapan-tahapan komunikasi *interpersonal* yang telah dilakukan antara pengasuh dan anak asuh tunagrahita.

## G. Kerangka Berpikir

Bagan 1.

### Kerangka Berpikir



Sumber: Olahan Peneliti

## **H. Metode Penelitian**

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian oleh peneliti adalah kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian dengan pendekatan yang lebih kompleks, dimana penelitian kualitatif mencoba dalam memahami fenomena-fenomena dengan latar dan konteks naturalistik (Halaluddin & Wijaya, 2019). Menurut (Ibrahim, 2015) dalam bukunya “Metodologi Penelitian Kualitatif”, menuliskan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian mengenai keunikan, keistimewaan, kekinian atau problematik. Penelitian kualitatif memandang suatu realitas sosial sebagai sesuatu yang unik dan khas, sehingga penelitian kualitatif dapat memahami suatu makna atas peristiwa atau fenomena yang diamati (Setyosari, 2016).

Penelitian yang akan dilakukan peneliti yakni dengan pendekatan deskriptif. Menurut Whitney (1960) deskriptif adalah penelusuran berbagai informasi fakta menggunakan intepretasi-intepretasi yang tepat (Prastowo, 2016). Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang memberikan tujuan untuk mendeskripsikan, menjelaskan berupa penjelasan-penjelasan juga mengenai validasi fenomena yang diteliti (Ramdhani, 2021). Alasan peneliti menggunakan jenis dan metode tersebut karena penelitian yang akan peneliti lakukan ingin mendeskripsikan tahapan komunikasi *interpersonal* pengasuh dan anak asuh tunagrahita dalam pengenalan kesenian gamelan. Perihal-perihal tersebut digali secara mendalam dari lapangan dan kemudian disajikan dengan jelas dan terperinci.

## 2. Subjek dan Objek Penelitian

### a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan seorang informan guna mendapatkan data informasi yang akan peneliti lakukan (Mardawani, 2020). Subjek penelitian yang akan penulis lakukan yaitu dengan pengasuh panti asuhan disabilitas yang akan diakukan di Panti Asuhan Bina Siwi Pajangan Bantul

### b. Objek Penelitian

Objek merupakan situasi yang akan dilakukukan penelitian oleh peneliti, dimana objek penelitian menjadi dasar persoalan yang akan diteliti untuk memperoleh data informasi dengan benar atau terarah (Fitrah & Luthfiyah, 2017). Penelitian yang akan penulis lakukan yakni mengambil objek tahapan komunikasi *interpersonal* dalam pengenalan kesenian gamelan.

## 3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan yakni menggunakan dua kategori yaitu data primer dan data sekunder. Menurut (Ibrahim, 2015) data sekunder bahwa segala informasi yang *real* dan nyata, hal ini diambil tidak secara langsung atau pendukung dari data primer. Sedangkan data primer merupakan data yang mencakup informasi secara fakta maupun *real* dan berkaitan dengan penelitian secara jelas dan langsung, sehingga hal ini dikatakan sebagai data primer karena menentukan keberhasilan dari sebuah penelitian (Haryoko dkk., 2020).

a. Wawancara Mendalam (*Depth Interview*)

Wawancara mendalam (*Depth Interview*) merupakan wawancara yang memungkinkan pewawancara untuk bertanya kepada narasumber atau responden dengan harapan untuk memperoleh informasi mengenai fenomena yang akan diteliti. Metode pengumpulan data dengan wawancara sudah seharusnya memiliki pembahasan perbincangan yang mendalam (*depth*) guna menemukan dan memperoleh informasi pesan mengenai subjektifitas pemikiran, perasaan, perilaku, sikap, keyakinan, persepsi, niat, keinginan bahkan kepribadian yang berfokus pada fenomena yang diteliti (Haryoko dkk., 2020). Wawancara yang akan peneliti lakukan yakni kepada pengasuh di Panti Asuhan Bina Siwi yang bergabung dalam kelompok gamelan.

b. Observasi

Metode observasi adalah pengumpulan sumber data yang dilakukan penulis dengan teknik pengamatan dan pencatatan data secara sistematis maupun sengaja terhadap fenomena-fenomena yang ingin diketahui (Abdussamad, 2021). Observasi yang akan penulis lakukan meliputi observasi kepada pengasuh dan anak asuh tunagrahita di Panti Asuhan Bina Siwi Pajangan Bantul.

c. Dokumentasi

Dokumen tertulis, dimana metode ini dilakukan dengan penyediaan sumber data yang sudah ada secara tertulis melalui dokumen-dokumen (Hardani, Andiani, dkk., 2020). Menurut (Sugiono, 2016)

dokumen merupakan bentuk catatan tertulis, gambar, foto karya monumental atau peristiwa yang telah berlalu, dimana dokumen diartikan merupakan informasi yang bukan manusia. Metode dokumentasi yang akan penulis lakukan yakni menggunakan dokumentasi dari foto dan video yang peneliti dapatkan langsung dari lapangan, selain itu melewati data catatan dan dokumentasi profil yang dimiliki oleh Panti Asuhan Bina Siwi Pajangan Bantul.

#### 4. Metode Analisis Data

Metode analisis data dengan model Miles dan Huberman memiliki tiga pendekatan, diantaranya, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hal ini dapat diuraikan sebagai berikut (Hardani dkk., 2020):

##### a. Reduksi Data

Metode reduksi data merupakan suatu proses pemilihan dengan meringkas, menyederhanakan, dan memperbaiki catatan infomasi dari lapangan. Pada proses reduksi data peneliti mencatat ulang data dari informan secara rapi, terperinci dan tersusun sistematis (Usman & Purnomo, 2017). Metode reduksi data merupakan cara berfikir peka dengan membutuhkan kemampuan kecerdasan maupun wawasan keleluasaan yang tinggi, hal tersebut dilakukan dengan merangkum, memilah, memfokuskan akan hal-hal yang penting, sehingga data yang tereduksi akan memberikan hasil yang jelas, selain itu akan memudahkan dalam mencari data selanjutnya (Abdussamad, 2021).

### b. Penyajian Data

Metode penyajian data berupa fakta-fakta, hal tersebut memudahkan peneliti dalam memahami dan menelaah menegenai informasi yang diteliti. Menurut Miles dan Hubermen tahap penyajian data merupakan tahapan selanjutnya dari tahapan reduksi data dan pada tahapan ini peneliti dapat memilah-milah atau mengelompokkan berdasarkan kategori-kategori data yang diperoleh. Metode penyajian data dilakukan untuk memudahkan dalam menafsirkan fenomena yang terjadi, yakni dengan mendisplay dalam uraian singkat, bagan maupun kaitan antar kategori (Abdussamad, 2021).

### c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah ke tiga dalam proses metode analisis data yakni penarikan kesimpulan dan verifikasi (Abdussamad, 2021). Kesimpulan ini bersifat sementara, akan tetapi dapat berubah jika diperoleh sumber-sumber bukti yang kuat dan mendukung dalam penelitian atau berkembang ketika peneliti berada dalam lokasi penelitian (Nasution, 2023). Menurut Miles dan Huberman tahap penarikan kesimpilan dan verifikasi merupakan bentuk interpretasi dari peneliti pada temuan-temuan dari informan yang telah diamati melalui wawancara, observasi maupun temuan melalui dokumen, hal ini dilakukan untuk menghindari data-data yang salah atau menyimpang (tidak sesuai dengan fokus penelitian), sehingga perlunya dalam memastikan data-data yang sesuai dengan ranah fokus penelitian dan memastikan data dapat menjawab segala permasalahan penelitian dan

menjawab kategori-kategori yang menjadi fokus penelitian, selain itu memastikan data sudah lengkap (Haryoko dkk., 2020).

## 5. Metode Keabsahan Data

Keabsahan data mengacu pada validitas dan reabilitas. Validitas penelitian kualitatif yaitu keakuratan dari penelitian yang dilakukan di lapangan dengan hasil data penelitian mengenai objek, realita dan fenomena, sehingga validitas juga dapat dimaknai sebagai tingkat kevalidan dan ketepatan (Haryoko dkk., 2020). Menurut (Sugiono, 2016) tingkat validitas dapat dinyatakan valid dan benar apabila antara laporan yang dilaporkan oleh peneliti dengan realitas di lapangan memiliki kesamaan. Sedangkan reabilitas merupakan metode pengambilan data dapat diandalkan sehingga dapat mengungkap data dari informan yang dipercaya (Haryoko dkk., 2020).

Metode keabsahan data yang akan dilakukan peneliti yakni dengan metode triangulasi sumber dan ahli. Triangulasi sumber merupakan cara yang akan dilakukan peneliti dengan mencari berbagai sumber, yakni lebih dari satu sumber untuk mengerti data dan informasi (Halaluddin & Wijaya, 2019). Sedangkan triangulasi ahli merupakan praktik dari verifikasi data dari penelitian dan berdasarkan dari pendapat para ahli guna untuk meminimalkan bias dalam penelitian dan memaksimalkan data dalam penelitian (Morissan, 2019). Dalam penelitian ini, triangulasi sumbernya adalah anak asuh tunagrahita. Kemudian triangulasi ahli adalah ahli Pendidikan Seni dan Pertunjukan sekaligus seorang penggiat, pelopor atau Mentor Kesenian Gamelan Jawa yakni Budi Raharja.

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Komunikasi *interpersonal* pengasuh dengan anak asuh tunagrahita dalam pengenalan kesenian gamelan terjadi secara bertahap, di mana setiap tahap pengasuh mengenalkan sistem musik gamelan, pengelolaan teknik gamelan, gamelan sebagai sarana hiburan, dan gamelan sebagai sarana komunikasi. Pada tahap *Coming Together* meliputi tahap inisiasi, eksperimen, dan tahap *Intensifying* yang diterapkan oleh pengasuh. Sedangkan tahap ke dua adalah tahap *Relational Maintenance* yang meliputi tahap integrasi dan tahap *bonding*.

Pada tahap *Coming Together* yang meliputi tahap inisiasi yakni tahap pertama komunikasi *interpersonal* yang dilakukan pengasuh dalam membentuk hubungan dengan anak asuh tunagrahita dalam mengenalkan sistem musik gamelan, hal ini dilakukan dengan komunikasi yang sederhana dan penggunaan komunikasi dengan analogi ringan. Komunikasi *interpersonal* pada tahap eksperimen dalam konteks pengenalan sistem musik dilakukan oleh pengasuh adalah dengan penyampaian kebebasan bereksplorasi, membangun komunikasi melalui imajinasi dan simbol, komunikasi *interpersonal* dialogis dan kerjasama.

Tahap yang ke tiga dalam komunikasi *interpersonal* anak asuh dengan anak asuh adalah *Intensifying*, di mana pengasuh berhasil memberikan kenyamanan kepada anak asuh hingga anak asuh dapat berkomunikasi

*interpersonal* secara terbuka dengan pengasuh. Dalam konteks pengenalan sistem musik, komunikasi *interpersonal* yang diterapkan pengasuh membuat anak menunjukkan kepekaan musical bermain gamelan, komunikasi yang diterapkan pengasuh lebih personal dan penuh makna.

Pada tahap Integrasi yakni pengasuh dan anak asuh sama-sama mambangun atau membuat komitmen demi hubungan yang lebih lanjut. Pada pengenalan pengelolaan teknik komitmen yang dilakukan yakni pembentukan kelompok untuk mempermudah dan memperdalam komunikasi *interpersonal* dalam pembelajaran ini, dan pemberian sedikit tambahan waktu hingga pada tahap pengenalan sebagai sarana komunikasi yakni refleksi bersama dengan evaluasi bersama. Pada tahap *bonding* pengasuh melakukan komunikasi *interpersonal* dengan membuat ketentuan atau syarat kepada anak asuh. Pada pengenalan pengelolaan teknik tahap *bonding* yakni pengasuh memberikan pengarahan komunikasi pribadi, evaluasi bersama, dan anak tidak diperbolehkan pindah-pindah instrumen gamelan dan mnengikuti intruksi pengasuh ketika serius bermain.

Proses komunikasi *interpersonal* antara pengasuh dengan anak asuh tunagrahita terjadi secara langsung dan spontan secara sistematis dan komunikasi *interpersonal* ini sangat efektif dilakukan karena adanya timbal balik. Komunikator dalam proses pengenalan kesenian gamelan ini adalah pengasuh yang dilakukan selama proses pengenalan kesenian gamelan di Panti Asuhan Bina Siwi, sedangkan komunikasi adalah anak asuh tunagrahita, serta respons yang didapat dari anak asuh tunagrahita adalah anak mampu dalam

bermain gamelan sebagai bentuk dalam pengenalan sekaligus melestarikan budaya lokal. Dengan keterbatasan kognitif yang dimiliki anak tunagrahita, komunikasi *interpersonal* yang dilakukan oleh pengasuh dapat di pahami oleh anak dengan penggunaan bahasa yang sederhana.

Proses komunikasi *interpersonal* dengan pesan yang dipertukarkan adalah mengenalkan kesenian gamelan dapat dilihat berdasarkan lima tahapan dalam tahapan komunikasi *interpersonal* dan berjalan sesuai dengan tahapan. Dengan ini adanya keterbatasan seseorang sebenarnya tidak menghalangi individu atau kelompok dalam menjaga kesenian-kesenian tradisional lokal agar tetap eksis.

## B. Saran

1. Bagi Peneliti Selanjutnya
  - a. Bagi peneliti selanjutnya yang memiliki ketertarikan meneliti tentang studi dalam komunikasi *interpersonal* disarankan untuk memperluas subjek penelitian tidak hanya pada anak tunagrahita, namun juga pada anak disabilitas lainnya seperti tunarungu, tunadaksa, atau tunanetra untuk melihat perbedaan pendekatan komunikasi *interpersonal* dalam pengenalan kesenian gamelan atau kesenian lain seperti, seni tari, seni rupa, atau musik modern.
  - b. Penelitian selanjutnya disarankan untuk tidak hanya fokus pada tahapan komunikasi *interpersonal*, namun juga mengkaji efektivitas komunikasi tersebut terhadap perkembangan kognitif, emosional, atau sosial anak disabilitas.

c. Mengingat karakteristik anak tunagrahita, peneliti selanjutnya dapat memahami lebih lanjut mengenai peran komunikasi non verbal, seperti eksresi wajah, gerak tubuh, dan bahasa tubuh dalam menyampaikan intruksi maupun membangun hubungan emosional.

## 2. Bagi Masyarakat

- a. Meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap pelestarian budaya lokal dan masyarakat diharapkan memiliki kesadaran dan empati yang lebih tinggi terhadap anak tunagrahita, khususnya dalam memahami cara mereka berkomunikasi dan mengekspresikan diri. Dukungan sosial dari lingkungan sekitar sangat penting dalam membentuk rasa percaya diri dan kenyamanan anak dalam berinteraksi.
- b. Kesenian tradisional seperti gamelan menjadi media yang efektif untuk pengembangan sosial dan emosional anak tunagrahita. Oleh karena itu, masyarakat dapat berperan aktif dalam memberikan ruang dan kesempatan bagi anak berkebutuhan khusus untuk ikut serta dalam kegiatan seni budaya, baik di lingkungan RT/RW, sanggar, maupun acara komunitas.
- c. Masyarakat dapat menjadikan kesenian tradisional gamelan tidak hanya sebagai warisan budaya, tetapi juga sebagai media edukatif yang terbuka untuk semua kalangan, termasuk anak-anak berkebutuhan khusus. Kesenian ini berpotensi menjadi alat untuk membangun kedekatan, kebersamaan, dan komunikasi lintas kemampuan.

## DAFTAR PUSTAKA

A.Widodo.(2020).NilaiBudaya Ritual Perang Topat Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar.  
*Gulawentah:Jurnal Studi Sosial*, 5(1).

Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (Cetakan 1). CV. Syakir Media Press.

Afrilia, A. M., & Arifina, A. S. (2020). *Buku Ajar Komunikasi Interpersonal* (Cetakan 1). Puataka Rumah Cinta.

Al Salamah, F., Abdurrazaq, M. N., & Arief, A. A. (2024). Komunikasi *Interpersonal Pengasuh Dalam Pembinaan Akhlak Pada Anak Asuh di Panti Sosial Asuhan Anak Putra Utama 3*. *Jurnal Dakwah dan Sosial Humaniora*, 5(3), 17–26.  
<https://doi.org/10.59059/tabsyir.v5i2.1271>

Ambarwati, P., & Syifa Darmawel, P. (2020). IMPLEMENTASI MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE PADA APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK TUNAGRAHITA. Dalam *Majalah Ilmiah UNIKOM* (Vol. 18, Nomor 2).

Ananda, S., Martini, & Scoviana Herminasari, N. (2022). MINAT GENERASI MUDA KEPADA PELESTARIAN GAMELAN JAWA DI KOMUNITAS GAMELAN MUDA SAMURTI ANDARU LARAS. *Studi Budaya Nusantara*, 6(2). <https://doi.org/10.21776/ub.sbn.2022.006.02.01>

Buletin TV9. (2023, September). *Pemuda India Pertahan Musik Gamelan* [Broadcast].

Creswell, J. W. (2018). *Penelitian Kualitatif dan Design Riset: Memilih Diantara Lima Pendekatan*. Pustaka Pelajar.

Daryanto. (2014). *Teori Komunikasi*. Gunung Samudera.

Devito, J. A. (2013). *The Interpersonal Communication Book*. United States: Pearson Education.

DeVito, J. A. (2013). *The Interpersonal Communication Book*. Person.

Dirgantari, A. S., Ansar, Rustandi, E., & Lestaluhu, S. A. (2024). *Dasar-Dasar Komunikasi: Pengantar Komprehensif Untuk Pemahaman Proses Komunikasi*. PT. Media Pnerbit Indonesia.

El-Jaquene, F. T. (2019). *Asal Usul Orang Jawa: Menelusuri Jejak-Jejak Genealogis dan Historis Orang Jawa*. Araska.

Firmando, H. B. (2022). *Sosiologi Kebudayaan: Dari Nilai Budaya Hingga Praktik Sosial*. CV. Bintang Semesta Media.

Fitrah, Muh., & Luthfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. CV Jejak.

Gamble, T. K., & Gamble, M. W. (2013). *Interpersonal Communication: Building Connection Together*. SAGE Publications.

Halaluddin, & Wijaya, H. (2019). *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik* (Cetakan 1). Sekolah Tinggi Theologika Jaffray.

Hardani, A. H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.

Hardani, Andiani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Aulia, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Cetakan 1). CV. Pustaka Ilmu Group.

Haryanto, & Iriyanto, H. (2021). *Pelayanan Publik Bagi Penyandang Disabilitas* (Cetakan 1). Media Nusa Creative.

Haryoko, S., Bahartiar, & Arwadi, F. (2020). *Analisis Data Penelitian Kualitatif: Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis* (Cetakan 1). Makassar: Badan Penerbit UNM.

Himawan, A., & Faishal, R. M. (2025). *Komunikasi Interpersonal: Untuk Profesi Teknologi Informasi di Era 4.0*. Kaizen Media Publishing.

Ibrahim. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.

Iskandar, A. N., & Yusup, U. M. (2023). *Pembelajaran Seni Musik*. CV. Zeenbook Publishing.

Jocobus Ranjabar. (2006). *Sistem Sosial Budaya Indonesia*.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021, Desember). *Gamelan Jadi Warisan Budaya Dunia, Mendikbudristek Sampaikan Apresiasi Kepada Pengiat Budaya.*

Knapp, M. L., Vangelisti, A. L., & Caughlin, J. P. (2014). *Interpersonal Communication and Human Relationship*. Person.

krjogja.com. (2022). *Anak Berkebutuhan Khusus Bina Siwi Tampil dalam Perhelatan Yogyakarta Gamelan Festival ke-27.*

Liliweri, A. (2015a). *Komunikasi Antar-Personal*. Kencana.

Liliweri, A. (2015b). *Komunikasi Antar-Personal* (Pertama). Kencana.

Liliweri, A. (2021). *Makna Seni dan Kesenian: Seri Pengantar Studi Kebudayaan*. Nusamedia.

Mardawani. (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif: Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*. Depublish.

Mariyana, N. (2021). *P R O S I D I N G BALI-DWIPANTARA WASKITA (Seminar Nasional Republik Seni Nusantara)*. <https://eproceeding.isidps.ac.id/index.php/bdw>

Markhmah, Sabardila, A., Saputro, D., & Kusmanto, H. (2023). *Peta Kesenian dan Potensi Wisata Edukatif*. Muhammadiyah University Press.

Maulidiyah, F. N. (2020). *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Anak Tunagrahita Ringan*. 29(2), 93–100.

- Morissan. (2019). *Riset Kualitatif*. Prenada Media.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif* (Cetakan 1). CV. Harfa Creative.
- Nishfa, S. A., Yayang, F. F., & Dinie, A. D. (2021). Pengaruh Masuknya Budaya Asing Terhadap Nasionalisme Bangsa Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3).
- Nursilah, Heniwaty, Y., & Rahayu, T. (2024). *Seni dan Identitas Budaya di Indonesia*. Takaza Innovatix Labs.
- Prastowo, A. (2016). *Memahami Metode-Metode Penelitian*. AR-RUZZ MEDIA.
- Purwowibowo, Hendrijanto, K., & Trihartono, A. (2019). *Mengenal Pembelajaran Komunikasi Total Bagi Anak Tunarungu* (Cetakan 1). Pandiva Buku.
- Putri, N. P. E. I. C., Dewi, N. K. S., Cahyani, N. K. M., & Mariati, N. P. A. M. (2023). Upaya Generasi Milenial Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*.
- Rahayu, T. W., Ekawati, F. F., Setyawan, B., Difa', K. J., & Andani, A. M. (2025). *Teaching Games For Understanding: Pada Anak Tunagrahita* (Cetakan 1). CV. Pajang Putra Wijaya.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Regina, B. D. (2025). *Seni Budaya Jawa dan Karawitan Sekolah Dasar: Ungkapan Keindahan dalam Sebuah Musik Gamelan*. UMMPRESS.

Restian, A., Regina, B. D., & Wijoyanto, D. (2022). *Seni Budaya Jawa dan Karawitan*. UMMPRESS.

Romadhan, M. I., Puspaningtyas, A., & Rahmadanik, D. (2019). PROSES KOMUNIKASI DALAM PELESTARIAN BUDAYA SARONEN KEPADA GENERASI MUDA. *Jurnal PIKOM (Penelitian Komunikasi dan Pembangunan)*, 20(1), 1. <https://doi.org/10.31346/jpikom.v20i1.1650>

Sadono, S. (2023). *Budaya Nusantara*. Uwais Inspirasi Indonesia.

Sajiyo, Abdulrahim, M., Aziza, N., & Sholihah, Q. (2019). *Ergonomi Industri*. UB Press.

Salomon, D., & Theiss, J. (2013). *Interpersonal Communication: Putting Theory into Practice*. Routledge.

Santyaningtyas, A. C. (2019). *STRATEGI PERLINDUNGAN EKSPRESI BUDAYA TRADISIONAL DI INDONESIA*. 8, 107–113.

Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Prenadamedia.

Sugiarto, R. T. (2021). *Ensiklopedi Alat Musik Tradisional: Aceh hingga D. I Yogyakarta*. Hikam Pustaka.

Sugiharto, R. T. (2016). *Ensiklopedi Seni dan Budaya: Alat Musik Tradisional*. Media Makalangan.

Sugiono. (2016). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sunda, U. (2023, Agustus). *Gamelan Menggema di Eurasian Music Festival 2023, Taman Kota Moscow*. RM. id.

Tulistiatyi, A. T., & Andhita, P. R. (2021). *Komunikasi Antarbudaya: Panduan Komunikasi Efektif antar Manusia Berbeda Budaya*. Zahira Media Publisher.

Usman, H., & Purnomo. (2017). *Metodologi Penelitian Sosial* (Edisi ketiga). Jakarta: Bumi Aksara.

Vadisa, & Flowerina, I. (2023). Analisis Proses Komunikasi *Interpersonal* Guru dan Siswa Tunarungu dalam Penggunaan Komunikasi Verbal dan Nonverbal di SLB Negeri 1 Padang. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS)*, 3(1), 1meto46. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v3i1.587>

Yasir. (2020). *Pengantar Ilmu Komunikasi: Sebuah Pendekatan Kritis dan Komprehensif*. Deepublish.

Yusuf, M. (2019). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenadamedia Group.

