

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Definisi Konsep

1. Interaksionisme Simbolik

Interaksionisme simbolik ialah teori yang populer dengan aliran Chicago dimana perkembangan awalnya di Universitas Chicago. Tokoh dibalik teori besarnya yakni Charles Horton Cooley dan Jhon Dewey sebagai filosof yang mulanya bertempat di Universitas Michigan dengan teori yang sama. Berpindahnya Dewey menuju Universitas Chicago ini berpengaruh terhadap sejumlah tokoh di lokasi tersebut.

Guna pengembangan perspektif tersebut, para ahli disana saling mengungkapkan apa yang dipikirkan, yakni:

1. George Simmel, dalam buku miliknya dengan judul “*Conflict and The Web of Group Affiliations*” (1922/1955). Mengacu pemikirannya, kemunculan kepribadian manusia bisa terjadi dan sebab budaya dan kelompok di sekitarnya. Sehingga perilaku dan pemikirannya dipengaruhi oleh anggota pada suatu kelompok.
2. William James, yang mengungkapkan manusia mampu memandang diri sendirinya menjadi objek. Kemampuan *self* tersebut membuat manusia sangat mungkin mengembangkan perasaan dan sikapnya dengan berkelanjutan memunculkan tanggapan bagi dirinya sendiri yang termasuk proses pembentukan pengenalan kepada dunia di sekelilingnya.
3. Charles Horton Cooley, dengan memberikan dua hal penjelasan mengenai *self*. Dimana *self* pertama yakni proses seseorang yang memandang dirinya sendiri menjadi obyek dan bersama-sama obyek lain pada ruang lingkup sosial sekitarnya. Kemudian *self* kedua yang muncu akibat adanya komunikasi bersama individu lain. Melalui interaksi dengan individu lain, ia akan mampu membuat penafsiran gerak-gerik sekaligus dapat menggambarkan bagaimana orang lain melihatnya. Termasuk penilaian dari orang lain kepadanya. Sehingga

akan terbentuk gambaran mengenai dirinya sendiri. Cooley memberi nama proses tersebut "*looking glass self*" (diri mengacu apa yang dinilai orang lain). Cooleypun berpendapat munculnya *self* dari interaksi dengan konteksnya ialah kelompok. Dan darinya berkembang konsep mengenai kelompok primer dimana hal ini menjadi bagian penentu kepribadian individu.

4. John Dewey, dimana ia sangatlah mendukung pragmatisme, dengan perhatian yang berpusat diri manusia yang disesuaikan dengan dunianya. Diungkapkan bahwasannya diri manusia sangatlah unik yang diperlihatkan tergantung bagaimana manusia tersebut menyesuaikan diri dengan keadaan sekitar. Ditegaskan pula oleh Dewey kemampuan berpikir manusia memiliki keunikan tersendiri. Sepanjang hidupnya, selalu terdapat upaya manusia guna melakukan pemahaman kesadaran. Konsep semacam itu sangat berpengaruh bagi Herbert Mead, dimana sudah ditunjukkan pula yakni timbulnya pemikiran seseorang diakibatkan adanya interaksi dengan dunia sosialnya (Raho, 2007).

Sejumlah teori tersebut berakar dari banyak sumbernya, namun belum ada yang mampu menghasilkan pernyataan tunggal isi teorinya. Meskipun begitu terdapat sebuah pendapat yang mengungkapkan ide yang mendasari teori ini bertentangan dengan behaviorisme radikal dengan pelopornya J.B Watson. Yang mana dicerminkan atas gagasan tokoh sentral teori interaksionisme simbolik yakni G.H Mead dengan maksudnya sebagai pembeda teori behaviorisme radikal dan teori ini (Ritzer, 2013). Mengacu definisinya *behavior* ialah ilmu yang belajar mengenai tingkah laku manusia dari luar secara obyektif. Sedangkan interaksionisme simbolik mengacu Mead, belajar mengenai tindakan sosial memanfaatkan teknik introspeksi guna bisa melihat sebuah objek atas pandangan aktor yang menjadi latar belakang tindakan sosial tersebut.

Pandangan teori ini mengungkapkan kenyataan sosial berlandaskan pengertian dan nilai subjektivitas seseorang. Struktur sosial menjadi

pengertian bersama dari individu mengenai bentuk kecocokan yang menjadi penghubung satu dengan lainnya. Pola interaksi dan tindakan individu seseorang didorong adanya pengertian bersama tersebut yang kemudian dikonstruksikan dengan proses interaksinya.

Pada teori ini memberikan penolakan opini paradigma fakta dan perilaku sosial (*social behavior*) yang alasannya tidak jauh beda. Karena dua-duanya tidak mengakui arti pentingnya kedudukan individu. Untuk paradigma fakta sosial, pandangan individu yakni adanya pengendalian kekuatan yang asalnya dari luar diri individu misalnya peran, norma, dan kultur sosial. Tidak ada pandangan bahwa individu memiliki kepribadiannya sendiri. Sementara paradigma perilaku sosial memiliki pandangan penentu seluruh perilaku manusia dirangsang dari luar individu. Dimana menutup mata bahwasannya rangsangan tersebut dapat diciptakan individu secara pribadi.

Menurut Ritzer (2005) teori ini mempunyai sejumlah prinsip dasar, yakni :

1. Berbeda dengan hewan, manusia ialah makhluk berakal yang memiliki pikiran
2. Terbentuknya kemampuan berpikir yakni akibat interaksi sosial
3. Ketika berinteraksi secara sosial, individu akan mempelajari simbol dan artinya sehingga kemampuan secara khusus akan dimanfaatkan.
4. Simbol dan pemaknaan membuat individu mungkin akan melakukan interaksi dan tindakan khusus yang berkesinambungan.
5. Individu memiliki kemampuan melakukan perubahan simbol dan arti yang digunakan ketika berinteraksi atau bertindak mengacu apa yang ditafsirkan dari keadaan yang terjadi.
6. Individu memiliki kemampuan terkait pemuatan kebijakan modifikasi atau perubahan, dimana banyaknya disebabkan individu mampu melakukan interaksi dengan dirinya sendiri sehingga pengujian serangkaian kerugian relatif, penilaian keuntungan dan peluang

tindakan mungkin akan dipilihnya. Pola interaksi dan tindakan yang terkait ini membuat terbentuknya masyarakat beserta kelompoknya.

Terdapat perbedaan manusia dan hewan dimana manusia memiliki otak guna berpikir dan mengembangkannya. Yang mana interaksionisme simbolik ini tidak melihat pikiran menjadi benda, dengan struktur fisiknya namun menjadi proses secara berkesinambungan. Inilah yang menjadi pembeda hewan dan manusia, dimana hanya mampu bertukar isyarat guna reaksi dan melaksanakan aksinya. Tetapi tidak berarti pesan yang diberikan akurat.

Kedua, pengembangan kemampuan berpikir manusia dilakukan dengan proses sosialisasi (interaksi). Dimana mempunyai tujuan guna mengembangkan cara yang bisa dilakukan manusia guna bertahan hidup. Pada proses tersebut, informasi akan diterima manusia hingga disusun serta disesuaikan dengan apa yang dibutuhkannya.

Berikutnya, makna dan simbol dari sosialisasi yang dilakukan akan dipelajari manusia. Secara berlanjut bahkan bisa memberikan tanggapan atas simbol dan tanda terhadap cara berpikirnya. Setiap simbol dan tanda memiliki arti tersendiri, dimana simbol menjadi bagian penting dari tindakan manusia yang khas dan mungkin dilakukannya (kemampuan berfikir khusus).

Simbol dan makna menjadi akibat atas interaksi dan tindakan manusia. Arti ataupun simbol menyebabkan adanya ciri khusus bagi tindakan sosial manusia dengan interaksi sosial manusia yang meliputi aktor tunggal serta tindakan sosial yang terjadi dengan sekurangnya dua orang aktor yang terlibat. Pada proses semacam ini secara simbolik manusia melakukan komunikasi arti dengan melibatkan orang lain. Selanjutnya komunikasi akan ditafsirkan orang lain dengan melakukan orientasi tindakan balasan menyesuaikan apa yang ditafsirkannya.

Orang lainpun memiliki kemampuan melakukan perubahan simbol atau arti yang didapatkan melalui proses interaksi yang terjadi. Terjadinya hal tersebut sebab manusia berhak memilih dengan perbedaan cara

berpikirnya masing-masing. Simbol dan arti ini tidak bisa dipaksakan bagi setiap orang. Sebab masing-masing dapat memberikan penafsiran sesuai apa yang dipikirkan, termasuk memberikan bentuk deretan atau arti baru atas kondisi yang dialami. Begitupun terhadap sesuatu yang dipilihnya secara bebas dan unik.

Kemampuan aktor guna membedakan hal tersebut dengan memandang fenomena “jaringan sosial” yang ada. Dimana tidak dilihatnya struktur sosial sebab dipaksa. Namun lebih pada hubungan sosial yang dilihatnya sebagai berkah individu yang berarti memanfaatkannya guna tujuan kolektif dan pribadi.

Teori tersebut mempunyai keberagaman spektrum pemikiran. Baik tokoh utamanya Herbert Blumer ataupun George Herbert Mead, keduanya mempunyai perbedaan dan kesamaan aspeknya. Konsep sosialitas Mead mendapat pengaruh dari prinsip-prinsip teori evolusi Darwin dan teori relativitas Einstein. Sedangkan, konsep pengembangan dari Blumer ialah berpedoman dari gurunya yakni Mead. Disamping itu, pengaruh sangat kuat didapatkan Blumer dari aliran pragmatisme filsafat, khususnya oleh Jhon Dewey.

Dapat disimpulkan dari uraian di atas bahwa interaksionisme simbolik adalah diri seseorang tidak memberikan bayangan pikiran menjadi benda dengan struktur fisik yang dimilikinya, namun lebih pada proses dengan berkesinambungan. Arti ataupun simbol dengan sejumlah ciri khusus yang diberikan bagi tindakan sosial manusia dimana terdapat keterlibatan aktor tunggal dan bagi interaksi sosial manusianya terdapat keterlibatan dua orang aktor atau lebih pada proses terkait. Dimana melalui proses interaksi sosial tersebut secara simbolik manusia mengkomunikasikan arti atas keterlibatan orang lain. Merekapun memiliki kemampuan melakukan perubahan simbol dan arti dari proses interaksi yang didapatkannya.

2. Atlet

Mengacu realita di lapangan individu dikatakan atlet jika ia seorang olahragawan dengan keikutsertaannya pada pertandingan ataupun perlombaan yang mencakup kecepatan dan ketangkasan di bidang keolahragaan. Disamping itu guna dipanggil sebagai atlet, individu tersebut harus mempunyai keahlian pada sebuah cabang olah raga dengan dibuktikan adanya prestasi yang diperolehnya.

Pengertian kata atlet pun disampaikan oleh sejumlah ahli dibidangnya. Mengacu Basuki Wibowo (2002) atlet ialah individu atau subjek yang menekuni atau memiliki profesi pada sebuah cabang olahraga kemudian ia memperoleh prestasi karenanya, sementara dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 3 tahun 2005 mengenai sistem keolahragaan nasional, olahragawan ialah pengolahraga dengan sejumlah kejuaraan sebab pelatihan teratur yang diikutinya dimana ia berdedikasi penuh guna pencapaian prestasi pada kejuaraan tersebut.

Atlet ialah seseorang dengan bakatnya dan keunikan yang dimiliki sendiri hingga mempunyai kepribadian dan pola tingkah lakunya sendiri serta dengan latar belakang dalam hidup yang secara khusus berpengaruh terhadapnya . Rusdianto (dalam Saputro, 2014).

Penyandang disabilitas ialah orang dengan sensorik, intelektual, mental dan fisik yang terbatas berjangka waktu lama, yang mana membuatnya kesulitan ketika menghadapi segala hambatan dan ingin memberikan partisipasi efektif dan penuh saat berada diantara masyarakat jika dilihat dari kesamaan haknya. (dalam Wijayanti, 2016).

Undang-Undang Nomor 8 tahun 2016 Pasal 1 ayat 1 mendefinisikan penyandang disabilitas ialah seluruh individu dengan sensorik, mental, intelektual, dan/atau fisik berjangka waktu panjang sehingga pada interaksi dengan lingkungannya bisa terhambat dan sulit bila ingin memberikan partisipasinya dengan efektif dan penuh dengan masyarakat yang lain mengacu persamaan hak.

Difabel diartikan sebagai akronim dari *Different Ability People*. Dimana menjadi bentuk tubuh yang cacat dan membuat aktifitas gerakanya terganggu. Guna melihat berbagai macam kecacatan ini terdapat penjabaran, meliputi : (Demartoto, 2005: 10):

- a. Cacat fisik ialah cacat akibat terganggu atau bahkan tidak berfungsinya tubuh jika digerakkan misalnya kemampuan berbicara, pendengaran dan penglihatan.
- b. Cacat mental ialah kelainan tingkah laku dan mental termasuk akibat penyakit ataupun sudah dibawa semenjak lahir misalnya epilepsi, gangguan mental organik, alkoholisme, gangguan psikiatrik fungsional, dan retardasi mental.
- c. Cacat mental dan fisik ialah keadaan individu dengan dua jenis kecacatan yang dimilikinya, jika hal ini terjadi akan menyebabkan gangguan berat bagi individu tersebut.

Bagi penyandang disabilitas, olahraga menjadi wadah pengembangan bakat dan potensinya, sebab manusia pastinya memiliki keunikan, kemampuan, kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Bagi penyandang disabilitas, rasanya maklum memilih atlet sebagai media olahraga sekaligus pembuktian atas kemampuan yang dimilikinya guna pencapaian prestasi dan berkompetisi. Tidak butuh banyak syarat guna melakukan kegiatan olahraga dimana semua orang memiliki kesamaan hak olehnya, begitu pula bagi mereka yang menyandang disabilitas. Olahraga akan menjadi media yang sangatlah memudahkan para penyandang disabilitas guna melakukan eksplorasi kemampuan dan bakat olahraga yang selama ini dipendam, oleh karenanya atlet penyandang disabilitas memiliki kemampuan atas aktualisasi bagi dirinya sendiri. Berhasil tidaknya aktualisasi diri ini ditunjukkan melalui capaian prestasi yang didapatkannya (Adisasmito, 2007).

Mengacu apa yang diuraikan sebelumnya diambil kesimpulan bahwasannya atlet disabilitas menjadi individu dengan sensorik, intelektual, mental dan fisik yang terbatas berjangka waktu lama, yang

mana saat menghadapi banyak hambatan bisa membuatnya sulit memberikan partisipasi secara efektif dan penuh di masyarakat mengacu hak yang sama dalam sebuah peranan aktivitas bidang bakat dan olahraga, motivasi dan keterampilan sangatlah diperlukan bagi cabang olahraga ini guna capaian prestasi setinggi mungkin dan kemudian dilakukan pengumpulan menjadi sebuah program pelatihan secara intensif dan khusus menyesuaikan cabang olahraganya masing-masing.

3. Disabilitas Netra (Tunanetra)

a) Pengertian Disabilitas Netra (Tunanetra)

Kata “tunanetra” berakar dari “tuna” dimana diartikan rusak dan “netra” diartikan mata, sehingga tunanetra diartikan rusak penglihatan atau penglihatan yang mengalami kerusakan. Sementara orang yang buta yakni yang rusaknya penglihatan secara keseluruhan. Atau bisa dikatakan tunanetra bukan berarti ia akan buta total, namun orang buta dapat dipastikan tunanetra (Pradopo, 1977).

Disabilitas netra ialah orang yang visualnya mengalami disfungsi sebab suatu hal sehingga fungsi penglihatan tidak mampu berjalan sebagaimana harusnya. Orang disebut disabilitas netra jika memanfaatkan pendengaran dan perabaan guna saluran utama belajarnya, termasuk berbagai kegiatan dalam keseharian. Disabilitas netra juga merujuk eadaan ketidaksempurnaan pada fungsi penglihatan seperti orang normal (awas).

Melalui indera mendengar dan perabaannya itu penyandang disabilitas netra dapat mengatasi berbagai hambatan dalam beraktivitas sehari-hari, meskipun terbilang lambat. Hal tersebut sangat bergantung pada ingatan, indera peraba, dan indera pendengarannya (Sukawati, 2017).

Dapat disimpulkan dari beberapa istilah di atas bahwa disabilitas netra adalah penggambaran keadaan mata sehingga tidak mampu diandalkan walaupun dibantu dengan alat sekalipun, oleh karenanya

orang tersebut harus mengandalkan fungsi indera lainnya, sementara penglihatan yang kurang menjadi keadaan mata yang kurang tajam, dengan daya tahannya yang rendah sehingga tugas utama yang menjadi tuntutan penglihatan sulit dilakukan, namun hal ini bisa dikurangi dengan bantuan alat tertentu, walaupun masih memiliki keterbatasan.

b) Macam Disabilitas Netra (Tunanetra)

Mengacu WHO tunanetra diistilahkan menjadi 2 kategori atau bagian yakni buta (*blind*) atau penglihatan kurang (*low vision*).

1. **Blind** atau buta total ialah kondisi individu dengan ketajaman penglihatannya 20/200 atau kurang dari penglihatan orang yang mengenakan kacamata ataupun penglihatannya hanya mampu menjangkau dengan sempit dimana diameter jangkauannya tidak lebih dari 20 derajat.
2. **Low vision** ialah pendidikan yang diistilahkan bagi orang dengan penglihatan yang rusak namun tidak masuk kategori berat. Seseorang yang mengalami *low vision* masih mampu membaca dan melihat namun harus dibantu dengan alat misalnya kaca pembesar dan tulisan cetak berukuran besar. Mengacu medis, seseorang yang mengalami *low vision* mempunyai ketajaman penglihatan kisaran 20/70 dan 20/200

c) Kategori Disabilitas Netra (Tunanetra)

Mengacu garis besarnya, tunanetra digolongkan atas 2 jenis, yakni :

- a. Terjadinya kecacatan, penggolongan waktu anak menderita tunanetra yakni semenjak :
 - 1) Penderita tunanetra semenjak lahir atau bahkan sebelumnya, sehingga penderitanya tidak memiliki pengalaman melihat sama sekali.
 - 2) Penderita tunanetra ketika kecil atau saat ia sudah dilahirkan, sehingga penderitanya telah mempunyai kesat melihat namun mudah terlupakan dan belu membekas di ingatan.

- 3) Penderita tunanetra ketika remaja atau usia sekolah, terdapat kesan mendalam mengenai visualnya sehingga mempengaruhi proses keprbadian yang sedang berkembang.
 - 4) Penderita tunanetra ketika usia dewasa, yakni yang penderitanya sadar secara penuh sehingga memiliki kemampuan dan berlatih guna menyesuaikan dirinya di masyarakat.
 - 5) Penderita tunanetra ketika usia lanjut, dimana penderitanya mayoritas mengalami kesulitan saat berlatih menyesuaikan diri.
- b. Mengacu kemampuan daya lihatnya ketunanetraan yakni :
- 1) Penderita tunanetra ringan, yakni penderitanya memiliki kekurangan dan kelainan daya lihatnya
 - 2) Penderita tunanetra setengah berat, yakni penderitanya hanya memiliki sebagian daya lihatnya
 - 3) Penderita tunanetra berat, yakni penderitanya tidak mempunyai penglihatan sama sekali (buta) (Pradopo, 1977).

4) Faktor Penyebab Disabilitas Netra (Tunanetra)

Terdapat 2 faktor yang mengakibatkan individu mengalami tunanetra, yakni :

- a. Faktor endogen, dimana berkaitan erat dengan permasalahan pertumbuhan dan keturunan anak semasa ia berada di dalam perut ibu atau umum dianggap sebagai faktor genetik, yakni anak yang lahir atas perkawinan yang dihasilkan sesama tunanetra atau antar keluarga dekat. Terdapat ciri yang diakibatkan faktor keturunan meliputi : bola mata yang normal namun tidak mampu menerima cahaya atau energi sinar, dimana terkadang keseluruhan bola mata si anak keruh atau tertutup selaput putih.
- b. Faktor eksogen (faktor luar), misalnya:
 - 1) Penyakit yakni virus *rubella* dimana membuat individu menderita penyakit campak dengan tingkatan akut. Hal ini dicirikan keadaan panas tinggi sebab virus yang kelamaan

hingga lama-lama menyebabkan gangguan saraf penglihatan fungsi indera dan akhirnya secara permanen fungsi penglihatan menghilang, terdapat pula sebab dari kuman *syphilis*, perapuhan atau degenerasi pada lensa mata yang menyebabkan keruhnya pandangan mata.

- 2) Kecelakaan yakni kecelakaan fisik yang dikarenakan jatuh atau tabrakan sehingga menyebabkan kerusakan saraf tulang belakang atau saraf tubuh lainnya secara langsung dan kaitannya erat dengan fungsi saraf netra, sebab paparan gas beracun atau radiasi ultra violet sehingga bisa membuat fungsi mata dan penglihatan individu hilang, dan mengacu segi kejiwaan yakni stress psikis sebab adanya rasa tertekan atau rasa sedih mendalam yang berujung tunanetra permanen yang dialami seseorang (Pradopo,1977).

4. Olahraga *Goalball*

Olahraga *goalball* menjadi olahraga dengan gerakannya menangkap dan melempar bola. Olahraga *goalball* pun berfungsi guna peningkatan motorik kasar atau respon yang pula bermanfaat guna peningkatan motorik kasar beserta respon yang bergerak lambat atau tidak bekerja pada penderita tunanetra dengan gangguan visual (Nagoor Meera Abdulla et.al, 2011).

Olahraga *goalball* ialah modalitas olahraga yang dimanfaatkan bagi orang yang menderita gangguan visual. *Goalball* muncul pertama kalinya setelah Perang Dunia II di Jerman dimana digunakan sebagai bentuk rehabilitasi bagian veteran perang yang mendapatkan proporsi ini selama beberapa tahun dan masuk pada program Paralimpiade game pada tahun 1976 di Toronto, Kanada. Mulanya permainan ini dimanfaatkan guna menghibur penderita disabilitas netra sebagai korban perang dunia II. Di Indonesia sendiri, cabang olahraga *goalball* masih belum populer seperti negara lain.

Goalball termasuk olahraga baru yang memasuki Asia Tenggara terkhusus Indonesia semenjak tahun 2013. Dalam satu timnya terdiri atas tiga orang anggota, dengan penutup mata (*eyeshades*) dengan penggelapan berlebih. Permainan dilaksanakan pada suatu arena yang luasnya 18x9 meter, dan panjang gawangnya yakni 9 meter pada dua sisinya dengan ketinggian 130 sentimeter. Ketika melakukan serangan, tim tidak diperbolehkan melewati batasan bola dilempar. Bola sebelumnya harus dipantulkan di daerahnya sendiri sebelum melebihi jarak 9 meter. Ketika mendapatkan serangan, bola harus dihadang tim lawan dan tidak diizinkan maju hingga 3 meter. Bola yang dimanfaatkan pada permainan ini yakni bola karet kempes yang besarnya seukuran bola basket yang sudah diisi lonceng. Pada *goalball* tidak memperbolehkan penonton dan pemain mengeluarkan suara. Apabila terdapat penonton atau pemain yang bersuara, pertandingan tidak akan dimulai wasit. Pada pertandingan *goalball*, kata yang diucapkan wasit "*quiet please*" sangatlah penting, khususnya dalam aturan yang disebutkan ketika menonton pertandingan *goalball*. Dimana berfungsi guna menjaga supaya orientasi pemain atas posisi bola saat bergerak tidak terganggu. Tetapi ketika goal terjadipun atau ketika wasit belum menyampaikan aba-aba "*quiet please*" penonton berkesempatan guna memberikan semangat dan sorakan para pemain yang sedang bertanding. Peraturan ini mengakibatkan koordinasi antar pemain dilaksanakan dengan sandi yakni tepuk tangan ke lapangan supaya pemain di lapangan bisa berkonsentrasi penuh (Scherer, R.L, et.al, 2012).

Secara bertahap, *goalball* mengalami perkembangan menjadi pertandingan kompetitif pada 1950-an dan 1960-an, dimana berujung menjadi nominasi olahraga demonstrasi pada tahun 1976 Paralimpiade Musim Panas di Toronto. Pengadaan kejuaraan dunia pertama olahraga *Goalball* diselenggarakan pada tahun 1978 di Austria. *Goalball* masuk pada program dari 1980 Paralimpiade Musim Panas di Arnhem, menjadi olahraga *Paralympic* pertama dengan rancangan khusus bagi pemain cacat khususnya anak disabilitas netra. *International Blind Sports Association*

(IBSA), yang memiliki tanggung jawab guna macam-macam olahraga bagi orang buta dan yang penglihatannya sebagian menjadi pemerintahan resmi tubuh bagi gangguan penglihatan ataupun olahraga cacat (IBSA Goalball Rules 2010).

IBSA pun melakukan penyelenggaraan kejuaraan regional dan internasional pada cabang olahraga ini. *Championships* benua atau regional sering diselenggarakan ketikan tahunnya ganjil, sedangkan kejuaraan dunia berlangsungnya setiap empat tahun bahkan secara tahunan saat Paralimpiade tidak diselenggarakan.

5. Organisasi

Mengacu hakikatnya, manusia ialah makhluk sosial yang hidupnya selalu berdampingan, bergabung menjadi kelompok dengan sesamanya. Berkelompoknya manusia ini sebab keperluan manusia yang kian kompleks dari masa ke masa yang membuat manusia harus bekerjasama dengan orang lainnya dalam rangka pemenuhan kebutuhan. Keadaan semacam ini memberi gambaran sifat kehidupan masyarakat yang organis, dimana berarti antara satu dan lainnya saling melengkapi dan memenuhi. Supaya keberjalanan situasi tersebut sesuai yang dikehendaki, perlu adanya pengorganisasian sehingga setiap bagian berfungsi sebagaimana mestinya. Hal tersebut merujuk manusia bersifat mengatur atas berbagai tindakan yang dilakukannya (Suharsono, 2012).

Organisasi ialah sebuah sistem yang meliputi pola aktivitas kerjasama kelompok individu secara berulang dan teratur guna sebuah tujuan yang hendak dicapainya (Gitosudarmo & Sudita, 2010). Organisasi menjadi unit sosial mencakup sekurangnya dua orang dengan koordinasi penuh kesadaran dan berfungsi bagi dasar yang relatif berkelanjutan guna pencapaian tujuannya (Robbins dan Judge, 2007).

Mengacu sejumlah definisi sebelumnya, dapat diambil kesimpulan organisasi menjadi sebuah wadah yang meliputi unsur kerja sama antar manusia yang saling memberikan keuntungan guna kepentingan bersama

sekaligus tujuan yang ingin dicapainya. Selain dilihat sebagai wadah, organisasi pun menjadi proses penyorotan interaksi bagi setiap anggota organisasi. Penentu berhasil tidaknya organisasi yakni dari interaksi sumber daya manusia dan pengembangan organisasi terkait.

6. *National Paralympic Committee of Indonesia (NPCI)*

National Paralympic Committee of Indonesia (NPCI) ialah satu-satunya wadah olahraga penyandang cacat Indonesia dengan kewenangan melakukan koordinasi dan pembinaan keseluruhan olahraga prestasi bagi mereka yang menyandang cacat di Indonesia termasuk pada ajang dunia (npcindonesia.id).

Pendirian organisasi tertanggal 31 Oktober 1962 di Surakarta, Jawa Tengah yang dilaksanakan Pairan Manurung bernama Yayasan Pembina Olahraga Cacat (YPAC). Prof. Dr. Soeharso memberikan usulan agar penamaan organisasinya diubah sebab kata “yayasan” yang dipakai dinilai memicu kesan organisasi ini milik perseorangan sehingga namanya menjadi “Badan” di tahun 1993 di Yogyakarta melalui Musyawarah Olahraga Nasional (MUSORNAS) YPOC VII pada tanggal 31 Oktober – 1 November 1993 dan menjadi Badan Pembina Olahraga Cacat (BPOC). Tanggal 26 Juli 2010, organisasi mengalami perubahan nama menjadi Komite Paralimpiade Nasional Indonesia dan termasuk organisasi satu-satunya yang menjadi wadah olahraga difabel di Indonesia dengan kewenangannya melakukan koordinasi kegiatan olahraga prestasi bagi penyandang disabilitas. Berubahnya penamaan tersebut berhubungan dengan surat dari Komite Paralimpiade Internasional (IPC) dimana mengungkapkan bahwasannya jika penamaan tidak diubah dari BPOC, Indonesia tidak dapat tampil pada ajang kompetisi dibawah naungan IPC (*International Paralympic Committee*) misalnya *Asian Para Games* maupun *ASEAN Para Games* (npcindonesia.id).

Tertanggal 18 November 2005 pada pertemuan *General Assembly* IPC sudah terdapat keputusan kegiatan dan gerakan olahraga penyandang

disabilitas diharuskan memanfaatkan kata “*paralympic*”, sebab seluruh olahraga dibawah naungan IPC ialah olahraga prestasi (bukan lagi olahraga rekreasi ataupun olahraga rehabilitasi). Sesuai keputusan yang ada, negara-negara anggota IPC berkewajiban agar kata “*paralympic*” tercantum pada nama organisasinya. Tanggal 27 – 28 Juli 2010 dilakukan penyelenggaraan Musornaslub BPOC mengenai perubahan nama organisasi, dan dalam Musornaslub yang dilaksanakan di Solo ini, membuahkan keputusan nama organisasi yang berubah dari Badan Pembina Olahraga Cacat (BPOC) menjadi *National Paralympic Committee* (NPC), dengan diikuti perubahan Akta Notaris Nomor 32 tanggal 30 Agustus 2010 (npcindonesia.id).

NPCI memiliki beberapa fungsi yakni menjalin dan menggalang kesatuan dan persatuan insan Olahraga penyandang disabilitas di internasional termasuk Indonesia, peningkatan prestasi olahraga difabel, pemberian sesuatu guna melindungi atlet dan anggota penyandang disabilitas, serta membina kehormatan, rasa adil, dan/atau kesejahteraan olahraga difabel (npcindonesia.id).

Dalam NPCI terdapat 16 cabang olahraga yang terdiri dari *volley* duduk, tenis kursi roda, tenis meja, sepeda, renang, panahan, menembak, *lawn bowls*, judo, *goalball*, catur, boccia, basket kursi roda, badminton, atletik, dan angkat berat.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian, peneliti pun memerlukan referensi dari banyak macam penelitian terdahulu yang sebelumnya sudah dilakukan. Hal tersebut harus dilaksanakan guna penambah wawasan dan informasi peneliti terkait macam-macam hal terkait penelitian yang dilaksanakan. Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti meliputi :

- 1) **“Pola Komunikasi Pelatih Dengan Atlet Disabilitas Dalam Membentuk Mental Juara (Studi Deskriptif Mengenai Pola Komunikasi Pelatih Renang Penyandang Tuna Rungu dengan Atlet**

Disabilitas Dalam Membentuk Mental Juara di *National Paralympic Committee Indonesia Kota Bandung*)” oleh Setyo Budi Raharjo. Dissertation Universitas Komputer Indonesia, 2019.

Penelitian bertujuan guna mengetahui proses komunikasi dan hambatannya dari atlet disabilitas dan pelatih guna pembentukan mental juara. Metode pada penelitian memanfaatkan pendekatan kualitatif dengan desain penelitiannya ialah deskriptif.

Hasil penelitian tersebut yang pertama ialah proses komunikasi pelatih melatih atlet yaitu dengan langsung mempraktekan, motivasi yang diberikan kepada atlet harus mendapatkan dukungan yang lebih dari segi mental, serta keinginan para atlet sangat tinggi, para atlet sangat yakin dengan kemampuan yang dimilikinya serta program latihan yang sudah dijalani. Kedua adalah hambatan dari pengiriman pesan berasal dari pelatih yang akan memberikan program latihan yang sesuai dengan para atlet dan hambatan dalam bahasa sandi berasal dari atlet yang salah mengartikan arahan dari pelatih. Ketiga yaitu pola komunikasi pelatih renang penyandang tunarungu dengan atlet disabilitas guna pembentukan mental juara adalah dengan menjalin hubungan yang baik antara atlet maupun dengan pelatih sehingga akan mempermudah dalam proses latihan dan juga dapat mengurangi hambatan dalam upaya membentuk mental juara.

- 2) **“Interaksi Simbolik antara *Shadow* dengan Anak Autis di (Sekolah Kreatif) Surabaya”** oleh Achmad Syarifudin dan Ardhie Raditya. JAS (Jurnal Analisa Sosiologi), Vol. 5, No. 1, April 2016, pp. 74-91

Penelitian bertujuan guna melihat interaksi simbolik shadow dengan anak autis di “Sekolah Kreatif” SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Jenis penelitiannya yakni kualitatif dengan pendekatannya interaksi simbolik.

Hasil penelitiannya adalah interaksi *shadow* dengan anak autis di sekolah inklusi menjadi bagian interaksionisme simbolik. Proses interaksi ini dimediasi melalui sejumlah simbol yang dimanfaatkan guna menjadi representasi terkait obyek tertentu. Simbol yang dimanfaatkan yakni

bahasa isyarat, tubuh dan lisan. Komunikasi simbol dari anak autis dalam proses interaksi sosial selanjutnya melahirkan pemaknaan menyesuaikan apa yang direpresentasikannya. Pemaknaan ini tidak melekat bagi representasi sebuah obyek namun dimediasi dengan bahasa yang digunakan yakni bahasa gambar, isyarat, gesturm dan lisan dari anak autis. Interaksi shadow dengan anak autis tersebut dijumpai sejumlah penafsiran dan simbol yang digunakan.

- 3) ***“Symbolic Interaction of The Deaf Students in Public School”*** oleh Eka Wijaya Pranata, Mochamad Chaerul Latif, Fajriannoor Fanani. Jurnal The Messenger, Vol. 11, No. 1, Januari 2019, pp. 1-9

Tujuan penelitian yaitu guna mengetahui proses interaksi simbolik terjadi pada siswa tunarungu yang menempuh pendidikan di sekolah umum SD Maranatha 01. Pada penelitian berlandaskan teori Interaksionisme Simbolik dari George Herbert Mead.

Hasil penelitiannya yakni interaksi diantara siswa tunarungu dan guru dan teman di sekolah negeri berjalan dengan baik. Dengan proses ini, para siswa tunarungu telah melakukan interaksi simbolik dengan cara berpikir dan menerapkan kemampuan unik mereka dalam menanggapi situasi di lingkungan sekolah umum yang sebagian besar didominasi oleh orang normal yang memiliki pendengaran yang baik. Simbol yang digunakan siswa tuna rungu yaitu menggunakan bahasa isyarat dan bahasa verbal. Dengan proses ini ada modifikasi atau mengubah makna dan simbol di masyarakat di mana sebelumnya masyarakat (khususnya guru dan siswa normal lainnya di sekolah umum) menganggap bahwa orang dengan gangguan pendengaran adalah orang yang sangat sulit untuk berkomunikasi dan mengalami kesulitan dalam menerima materi pemikiran di sekolah umum. Sekarang penilaian itu mengubah siswa yang tuna rungu dapat menerima pesan dan hal-hal dengan menggunakan indera penglihatan.

- 4) **“Interaksi Sosial Siswa Difabel Dalam Sekolah Inklusi Di SMA Negeri 8 Surakarta”** oleh Rifki Yudhanto et al. Jurnal FKIP UNS. Sebelas Maret University, 2016.

Tujuan penelitian yakni menjabarkan faktor yang berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa difabel dengan non-difabel dan membentuk interaksi sosial diantaranya.

Penelitian yang dihasilkan merujuk bahwasannya faktor yang berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa difabel dengan siswa non-difabel ialah sebab keperluan harus dilakukan pemenuhan pada kegiatan non- akademis beserta akademisnya termasuk di luar ataupun dalam kelas. Pada kegiatan akademis, siswa difabel mempunyai kemampuan berpendapat guna memberikan jawaban tugas kelompok. Selanjutnya siswa non-difabel memberi bantuan siswa difabel pada kegiatan belajar mengajar berbentuk dikte atas apa yang sudah dijelaskan guru dan siswa difabel dipindahkan ke depan kelas guna ikut presentasi kelompok. Pada kegiatan non- akademis, siswa non-difabel memberi bantuan siswa difabel melakukan akses fasilitas yang disediakan sekolah. Interaksi sosial siswa difabel dengan non-difabel dapat dilihat dengan bentuk tatap muka ketika membentuk kelompok dan tatap muka diantara perseorangan..

- 5) **“Pola Komunikasi Guru Kepada Siswa Penyandang Disabilitas”** oleh Yani Hendrayani et al. Jurnal Penelitian Komunikasi Vol. 22 No. 2, Desember 2019, pp 181-194

Penelitian bertujuan guna menguraikan komunikasi verbal dan nonverbal pada proses pembelajaran seni musik Degung di SLB Negeri Kota Depok. Penelitian memanfaatkan studi kasus dengan metodenya kualitatif serta memanfaatkan teori interaksionisme simbolik.

Penelitian yang dihasilkan meliputi : 1) Bentuk komunikasi yang dimanfaatkan bagi penyandang disabilitas ialah komunikasi verbal dan nonverbal. Komunikasi verbal yang dimanfaatkan guru berbentuk pemilihan kata yang paing sederhana, yang membuat siswa paham akan pesan verbalnya dengan baik. Komunikasi nonverbal mencakup *adaptor*;

regulator, effect display, illustrator, dan emblem, 2) Pada pembelajaran seni musik Degung, pola komunikasi yang dimanfaatkan yakni dua pola mencakup pola komunikasi transaksional dan interaksional; 3) Hambatan yang terjadi ketika proses pembelajaran seni musik Degung ini mencakup secara fisiologis, psikologis, semantik, dan fisik.

- 6) ***“The Social Identity of Adolescent Students with Low Vision during Interschool Interactions with Sighted Students: Voice and Symbolic Interaction”*** oleh Yusuke Kusumi dan Takayuki Koike. J. Spec. Educ. Res. Vol. 7, No. 2, Agustus 2019, pp 89-100

Penelitian ini membahas tentang identitas sosial siswa sekolah menengah dengan *low vision* (LV) selama interaksi antar sekolah. Peneliti mengadopsi interaksionisme simbolik sebagai perspektif teoritis untuk menjelaskan bagaimana siswa dengan penglihatan LV. Kesadaran siswa dan identitas sosial saling berkembang dalam interaksi mereka.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa identitas aktual siswa LV selama interaksi tidak hanya dari makhluk disabilitas yang selalu didukung oleh orang lain. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa siswa LV identitas lebih kompleks daripada gangguan makhluk yang selalu didukung oleh orang lain. Kita mengungkapkan bahwa dalam konteks interaksi antar sekolah, identitas virtual dan aktual mereka berfluktuasi sebagai hasil dari membandingkan diri mereka dengan siswa yang terlihat berbeda. Hal ini merujuk interaksi siswa LV dengan siswa yang terlihat menunjukkan ketidakstabilan dalam identitas mereka.

- 7) ***“Komunikasi Antar Pribadi Non Verbal Penyandang Disabilitas di Deaf Finger Talk”*** oleh Andi Setyawan, Jurnal Kajian Ilmiah, Vol. 19, No. 2, Mei 2019, pp 165-174

Tujuan penelitian yakni meneliti secara berlanjut mengenai pola komunikasi serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat pegawai tunarungu dan teman dengar manajemen *Deaf Finger Talk* dan pelanggan *Deaf Finger Talk*. Pelaksanaan penelitian memanfaatkan metode kualitatif dengan metodenya wawancara terstruktur yang dilaksanakan pada teman

dengar pelanggan, teman dengar pegawai, pegawai tunarungu, serta observasi non-partisipan di *Deaf Finger Talk*.

Hasilnya, pola komunikasi yang ditemukan pada pegawai tunarungu dengan manajemen ataupun pelanggan terjadi secara diadik pada pertama kali dengan tatap muka. Ketika keakraban sudah terjalin, terjadi komunikasi secara dialog apabila telah akrab dan mengenal satu dengan lainnya. Terjadinya pola komunikasi pegawai tunarungu dengan pelanggan maupun manajemen terjadi secara diadik untuk pertama kalinya sebab dua-duanya belum paham mengenai Bahasa yang digunakan masing-masing, dan yang kedua secara dialog bila terjadi keakraban dan mengenal satu dengan lainnya. Faktor yang mendukung terjadinya komunikasi interpersonal di DFT ialah perasaan kemauan dan keingintahuan untuk belajar. Sementara faktor penghambatnya mencakup : taraf intelegensi, pikiran negatif, tidak terbuka dan rasa ketakutan.

- 8) ***“Adjusting the (self) in social interaction: Disability and stigmatization in India”*** oleh Misa Kayama et al, Journal Children and Youth Services Review, Vol. 96, Februari 2019, pp 463-474

Penelitian ini bermaksud melihat bagaimana anak muda yang mengalami cacat diri ketika mereka transisi ke dewasa dan menavigasi stigmatisasi dalam interaksi sehari-hari mereka dengan orang lain di India.

Hasil dari penelitian adalah di India, stigmatisasi terhadap individu penyandang cacat diperkuat oleh hal yang sangat tinggi sistem sosial terstruktur dan hierarkis, termasuk sistem kasta, hierarki gender, dan sistem sosial terstruktur dan hierarkis, termasuk system. Dengan demikian, pengalaman individu tentang kecacatan mereka dan diri di India harus diperiksa dengan mempertimbangkan masalah-masalah titik temu yang dapat memperburuk atau mengurangi stigmatisasi yang terkait dengan kecacatan, dan karenanya mendiversifikasi pengalaman mereka. Itu pemeriksaan variasi semacam itu dalam pengalaman disabilitas, diri, dan stigmatisasi di India bisa memberikan para sarjana dan profesional di seluruh dunia wawasan ke dalam teori memperluas bisa memberikan para

sarjana dan profesional di seluruh dunia wawasan ke dalam teori memperluas cacat dan diri, dan mengembangkan stigma dan budaya pendekatan sensitif untuk mendukung cacat dan diri, dan mengembangkan stigma dan budaya pendekatan sensitif untuk mendukung cacat dan diri.

- 9) ***“A Comparative Study of the Comparison of Quality of Life and Life Satisfaction, Self-esteem and Social Development between Disabled Athletes and Non-athletes with Disabilities”*** oleh Ainollah Naderi et al, Jurnal MEJDS (*Middle Eastern Journal of Disability Studies*), Vol. 7, Mei 2017, pp 12-12

Tujuan penelitian yakni guna membandingkan kualitas hidup dan kepuasan hidup, harga diri dan pengembangan sosial atlet disabilitas dan non-atlet penyandang disabilitas. Aktivitas fisik dan olahraga yang teratur sangat penting untuk kesehatan dan fungsi para penyandang disabilitas. Metode penelitian yang digunakan merupakan studi perbandingan kausal. *Convenience sampling* digunakan untuk merekrut peserta. Para peserta dipilih dari di antara atlet penyandang disabilitas dan non-atlet penyandang disabilitas.

Hasil penelitiannya merujuk terdapat perbedaan signifikan atlet dan non atlet penyandang disabilitas dalam hal kualitas hidup dan kehidupan kepuasan, harga diri dan perkembangan sosial, (0,001), (0,002), (0,001), (0,001). Dengan kata lain, kualitas hidup dan kepuasan hidup, harga diri dan perkembangan sosial atlet difabel lebih tinggi dibandingkan non atlet difabel. Dari antara variabel kualitas hidup, harga diri, perkembangan sosial, variabel vitalitas, harga diri umum dan tanggung jawab memiliki skor tertinggi dibandingkan jenis lainnya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah olahraga dan aktivitas fisik dapat ditingkatkan harga diri, perkembangan sosial, kualitas hidup dan kepuasan hidup di antara atlet cacat.

- 10) ***“Patterns of social participation among older adults with disabilities and the relationship with well-being: A latent class analysis”*** oleh Suzanne

commit to user

GM van Hees et al. Jurnal Elsevier (*Archives of gerontology and geriatrics*) Vol. 86 April 2020, pp 103933

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tipologi partisipasi sosial dan mengeksplorasi bagaimana kelas-kelas ini berada sehubungan dengan karakteristik latar belakang serta kesejahteraan di antara orang dewasa yang lebih tua penyandang cacat atau kondisi kronis di Belanda.

Tipologi semacam itu dapat membantu penyedia layanan masyarakat dan kota untuk mempertimbangkan kepentingan relatif dari berbagai kegiatan dan koneksi dan mengidentifikasi subkelompok orang dewasa yang lebih tua sehubungan dengan partisipasi sosial. Juga, mengenali subkelompok dan hubungannya dengan berbagai indikator akan membantu menyesuaikan intervensi sosial untuk meningkatkan partisipasi dan mengurangi atau mencegah isolasi sosial orang dewasa yang lebih tua.

C. Landasan Teori

Interaksi simbolik mengacu dari ide mengenai peseorangan dan interaksi yang dilakukan bersama masyarakat. Makna interaksi simbolik ialah sebuah kegiatan yang menjadi ciri manusia, yaitu pertukaran atau komunikasi pemberian makna dari simbol itu. Perspektif tersebut memberikan saran bahwasannya perilaku manusia hendaknya dipandang menjadi proses sehingga membuat manusia mungkin memberikan bentukan dan pengaturan perilakunya dengan menimbang ekspektasi orang lain sebagai mitra interaksinya. Apa yang didefinisikan mengenai objek, situasi yang diberikan untuk orang lain termasuk dirinya sendiri menjadi penentu perilaku manusia. Pada konteks ini, konstruksi makna pada proses interaksi dan proses ini tidak menjadi medium netral yang membuat kemungkinan kekuatan sosial menjalankan peran yang dimiliki, namun malah menjadi substansi sesungguhnya tas kekuatan dan organisasi sosial (Mulyana, 2002).

Mengacu teori interaksi simbolik, secara hakikat kehidupan sosial ialah interaksi manusia dengan memanfaatkan sejumlah simbol, dimana tertarik dengan cara manusia memanfaatkan simbolnya sebagai representasi apa yang

dimaksudkan guna melakukan komunikasi dengan orang lain. Dan pula pengaruh yang diciptakan atas simbol yang ditafsirkan terhadap perilaku piha yang memiliki keterlibatan pada interaksi sosial (Asa, 2004).

Pada hal ini, karya tunggal Mead yang sangat penting yakni pada buku miliknya dengan judul "*Mind, Self dan Society*". Mead menarik tiga konsep kritis yang dibutuhkan dan saling memberikan pengaruh satu dengan lainnya guna penyusunan teori interaksionisme simbolik (Ardianto et al, 2007). Tiga konsep beserta hubungannya menjadi inti berpikir Mead, serta *key words* pada teori yang bersangkutan. Secara khusus, interaksionisme simbolis menjabarkan mengenai reflektivitas, interaksi sosial dan bahasa.

1. *Mind* (pikiran)

Diartikan Mead menjadi proses percakapan individu dan diri sendiri, tidak ditemukan pada diri seseorang, pikiran ialah fenomena sosial. Kemunculan dan perkembangan pikiran pada proses sosial ini menjadi bagian integral atas proses sosial yang terjadi. Pikiran didahului proses sosial, dimana proses sosial tidak menjadi produk pikiran. Sehingga pikiranpun diartikan berdasarkan fungsional daripada substantif. Karakteristik istimewa atas pikiran ialah seseorang yang mampu melahirkan lebih dari satu respon, termasuk respon komunitas dengan menyeluruh. Inilah yang disebut pikiran. Melaksanakan suatu hal artinya memberikan respon tertentu secara terorganisir, dan jika individu memiliki respon tersebut pada dirinya, maka akan memiliki hal yang dinamakan pikiran. Sehingga, pembeda pikiran bisa melalui konsep logis lainnya misalnya konsep ingatan berbentuk karya Mead dengan kemampuan memberi tanggapan komunitas keseluruhan dan memberikan tanggapan terorganisir. Mead pun memandang pikiran dengan pragmatis. Dimana, terdapat keterlibatan proses berpikir pada pikiran dengan arahnya guna menyelesaikan permasalahan yang ada (Ritzer, 2007).

Mead mengartikan pikiran menjadi proses percakapan individu terhadap diri sendiri, tidak ditemukan pada seseorang, pikiran termasuk fenomena sosial. Kemunculan dan perkembangan pikiran melalui proses

sosial dan menjadi bagian integral atas proses sosial. Proses sosial terjadi sebelum pikiran, proses sosial tidak termasuk produk dari pikiran. Dengan proses interaksi bersama diri sendiri, seseorang menentukan pilihan diantara stimulus yang akan diberikan tanggapannya. Setelahnya, orang akan mencoba bermacam-macam tanggapan sesuai pikirannya, sebelum benar-benar mengambil keputusan tanggapan yang tepat dan sejalan dengan datangnya stimulus. Berfikir ialah interaksi diri yang berkaitan dengan orang lain. Berfikir tidak terlepas atas situasi sosial yang mana diri berada (Umiarso, 2014).

Pikiran ialah mekanisme menunjukkan diri (*self indication*) guna memeperlihatkan kepada orang lain terkait makna diri sendiri. Pikiran memberikan isyarat kapasitas dan seberapa jauh kesadaran diri manusia memandang dirinya sendiri termasuk apa dan siapa mereka, obyek disekitarnya dan bagaimana objek tersebut dimaknai.

2. *Self* (diri)

Diri atau *the self*, mengacu Mead menjadi ciri khusus manusia yang tidak dipunyai binatang. Diri ialah kemampuan guna melakukan penerimaan diri sendiri menjadi suatu objek atas perspektif yang asalnya dari masyarakat atau orang lain. Namun diri pun menjadi kemampuan khusus bagi subjek. Muncul dan berkembangnya diri yakni dari bahasa dan aktivitas interaksi sosial. Dimana berarti, individu dapat melakukan komunikasi, kemudian sadar mengenai kata-katanya dan akibatnya bisa menyimak apa yang dikatakannya dan mengantisipasi atau menentukan apa yang akan dikatakan berikutnya (Ritzer, 2007).

Mead sadar bahwasannya manusia banyak memiliki keterlibatan pada aktivitas dengan kontradiksi dan konflik internal dengan pengaruhnya bagi harapan perilaku yang dilakukan. Hal ini disebutnya “konflik intrapersonal”, dimana memberikan gambaran konflik dorongan, nafsu, dan lain-lain yang diinternalisasi. Adapun sejumlah faktor yang berpengaruh terhadap berkembangnya *self* yang pula berpengaruh terhadap konflik intrapersonal, misalnya posisi sosial. Seseorang dengan

posisi tinggi memiliki kecenderungan citra dan harga diri tinggi di luar memiliki perbedaan pengalaman dari orang dengan perbedaan posisi sosialnya (Haryanto, 2012).

Bagian paling penting dari apa yang dibahas Mead ialah hubungan timbal balik diri sebagai subjek dan sebagai objek. Diri sebagai objek diperlihatkan Mead dengan konsep “*me*”, sedangkan saat menjadi subjek yang bertindak diperlihatkan konsep “*I*”. Ciri utama yang membedakan hewan dan manusia yakni bahasa atau “simbol signifikan”. Simbol signifikan hendaknya makna dimana semuanya mampu mengartikan, meliputi dua fase, “*me*” dan “*I*”. Pada konteks ini “*me*” ialah sosok diri saya sesuai pandangan orang lain, sementara “*I*” yakni bagian dengan fokus perhatian pada diri sendiri. Kedua hal tersebut mengacu Mead dijadikan sumber spontanitas, kreativitas, dan orisinalitas (Bagus, 2014).

Pandangan mead mengenai diri letaknya pada konsep “pengambilan peran pada orang lain”. Konsep mead mengenai diri menjadi penjelasan “diri sosial”. Untuk Mead dan yang mengikutinya, individu memiliki sifat aktif, inovatif yang bukan saja diciptakan secara sosial, tetapi pula melahirkan masyarakat baru dengan perilaku yang tidak bisa diramalkan. Individu sendiri yang melakukan kontrol perilaku dan tindakannya, dan mekanisme kontrol ini letaknya pada konstruksi makna secara sosial (Ilawatus, 2017).

Jadi diri berhubungan dengan proses refleksi diri, dimana umumnya dinamakan *self monitoring* atau *self control*. Dengan refleksi diri inilah mengacu Mead individu dapat melakukan penyesuaian terhadap kondisi dimana ia berada, serta melakukan penyesuaian terhadap makna.

3. *Society* (masyarakat)

Secara umum, Mead memanfaatkan istilah masyarakat (*society*) dengan arti proses sosial tanpa henti yang mendahului pikiran dan diri. Masyarakat berperan penting guna pembentukan pikiran dan diri. Pada tingkat lainnya, mengacu Mead, masyarakat menjadi cerminan kumpulan tanggapan terorganisir yang diambil alih individu berbentuk “aku” (*me*).

Mengacu definisi ini masyarakat memberikan pengaruhnya, memberikan kemampuan kritikan atas dirinya sendiri. Sumbangan paling penting Mead mengenai masyarakat, yakni pada pemikiran terkait diri dan pikiran.

Masyarakat (*society*) menjadi jaringan hubungan sosial yang dikonstruksikan, dibangun dan diciptakan seluruh individu diantara masyarakat, dan setiap individunya memiliki keterlibatan pada perilaku yang dipilihnya dengan sukarela dan aktif.

D. Kerangka Berpikir

Ketika atlet disabilitas netra berada di tengah tim *goalball National Paralympic Committee Indonesia* (NPCI), sehingga disitulah terjadi interaksi. Dibalik interaksi biasa semacam masyarakat pada umumnya, atlet disabilitas netra mempunyai interaksi simbolik dalam tim *goalball* yang mereka gunakan untuk berkomunikasi antar sesama atlet dan kepada pelatihnya untuk membangun suatu solidaritas demi mencapai suatu tujuan bersama agar bisa tetap solid dan kompak tanpa ada perpecahan. Interaksi yang dilakukan atlet disabilitas netra pada saat melakukan latihan, pertandingan, dan kegiatan di luar itu yang dilakukan oleh satu tim.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksionisme simbolik dikemukakan oleh George Herbert Mead. Teori ini berfokus pada interaksi manusia yang memerlukan pemaknaan atau membaca simbol yang diberikan orang lain yang beda cara berbahasanya lewat pikiran, perasaan, dan maksud yang di utarkan. Dalam teori Mead, ada tiga hal utama yang saling berhubungan yaitu *mind*, *self*, dan *society*.

Mind (pikiran) adalah suatu kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol baik secara verbal dan nonverbal yang mempunyai makna sosial yang sama. Penggunaan simbol yang digunakan atlet disabilitas netra dengan sesama atlet disabilitas netra dan dengan pelatih tentu berbeda, seperti pemikiran. Pemikiran adalah suatu sarana untuk melakukan interaksi yang dimana setiap individu harus mengembangkan pikiran mereka melalui interaksi dengan individu lain. Ketika atlet disabilitas netra melakukan proses

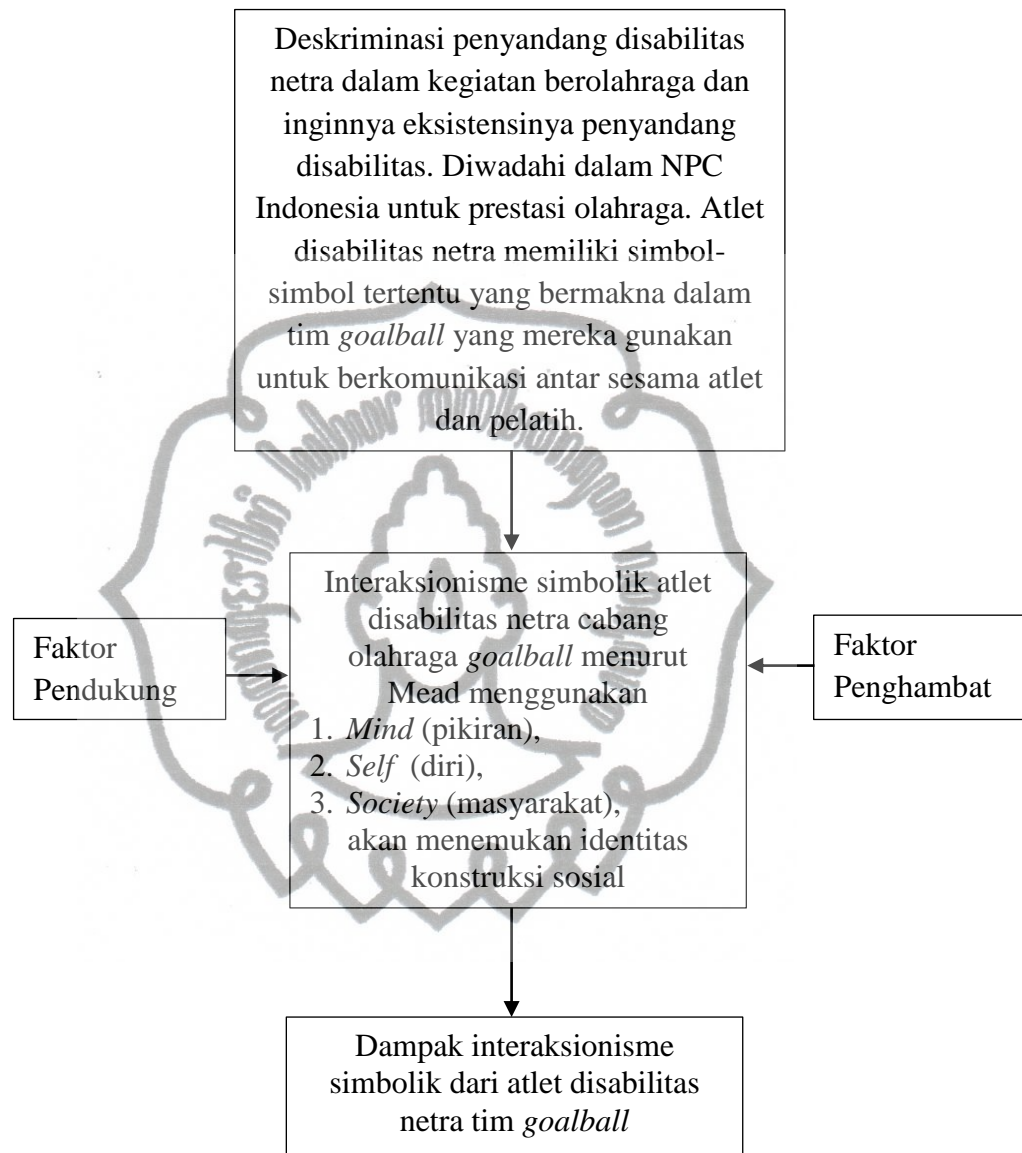
interaksi oleh diri sendiri yang bersangkutan juga dengan orang lain, dimana atlet disabilitas netra tersebut memutuskan tanggapan apa yang sesuai dengan stimulus yang datang.

Pernyataan *Self* (diri) bahwasannya orang ialah subjek yang memiliki tingkah laku sedemikian rupa dimana "diri" itu bukan sekadar anggapan orang dengan pasif terkait definisi dan reaksi dari orang lain. Mengacu apa yang diungkapkannya diri sebagai subjek yang bertindak diperlihatkan melalui konsep "*I*" dan diri sebagai objek diperlihatkan konsep "*me*". Yang dimaksudkan adalah konsep diri "*I*" adalah dimana saat atlet disabilitas netra menjadi subjek dalam suatu interaksi. Sedangkan konsep diri "*me*" adalah dimana atlet disabilitas netra menjadi objek dalam suatu interaksi. Penentuan subjek dari merefleksikan diri atlet disabilitas netra dan objek diambil dari penilaian sudut pandang pelatih dan pendamping. Cara pandang antara atlet disabilitas netra, pelatih, dan pendamping merefleksikan penilaian diri atlet disabilitas netra yang berisikan karakteristik.

Society (masyarakat) ialah terciptanya hubungan dengan konstruksi yang dilakukan perseorangan di tengah masyarakat. Terdapat keterlibatan setiap orang mengenai tingkah laku yang dipilihnya dengan sukarela dan aktif sehingga berujung pada peranan yang diambil ketika berada diantara masyarakat. Melalui proses ini terciptanya hubungan sosial dan konstruksi dari masing-masing individu atlet disabilitas netra di antara masyarakat bisa di dalam komunitas maupun organisasi.

Pada saat terjadinya interaksionisme simbolik di atlet disabilitas netra, peneliti juga akan mencari faktor pendukung dan faktor penghambat yang terjadi pada saat proses interaksi terjalin. Setelah menemukan hal tersebut peneliti akan menemukan dampak dari interaksionisme simbolik dari atlet disabilitas netra cabang olahraga *goalball*.

Berikut bagan kerangka berpikir penelitian:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir