



# Interpersonal Communication Theory (M-3)

**Symbolic Interactionism**  
**Coordinated Management of Meaning**

# TUGAS M-3 (10-14 Februari 2020)

## ▶ PRIBADI

- Buatlah abstrak penelitian untuk teori
- **Expectancy Violations Theory**
- **Social Penetration Theory**
- Kumpulkan soft copy paling lambat H-1 sebelum waktu perkuliahan
- Hard copy dikumpulkan pada hari H perkuliahan

# TUGAS M-3 (10-14 Februari 2020)

## ▶ KELOMPOK

- Buatlah makalah dan presentasi untuk teori
- **Expectancy Violations Theory**
- **Social Penetration Theory**
- Kumpulkan soft copy paling lambat H-1 sebelum waktu perkuliahan
- Hard copy dikumpulkan pada hari H perkuliahan

## The Looking Glass Self

How my mom and dad see me.



How my girlfriend sees me.



How my older brother sees me.



How my ex-girlfriend sees me.



# Symbolic Interactionism

George Herbert Mead

(Interpretive Theory–Socio Cultural Tradition)

# George Herbert Mead

- ▶ *Mind, self, society*

- Isn't just talk
- Istilah ini mengacu pada bahasa dan gerak tubuh yang digunakan seseorang untuk mengantisipasi cara orang lain merespon.
- Tanpa hal ini, kehidupan manusia tidak akan ada

- ▶ Herbert Blumer

- Terdapat 3 prinsip utama : *meaning, language, thinking*

# Meaning : Konstruksi Realitas Sosial

- ▶ Manusia bertindak berdasar definisi mereka tentang situasi tersebut
  - Blumer : manusia bertindak terhadap orang-orang atau hal-hal diatas makna yang mereka berikan kepada orang-orang atau hal hal tersebut.
  - Mead : pembuatan makna berasal dari rangkaian urutan sbb : stimulus kolektif ▶ Interpretasi ▶ Respon
- ▶ Ketika interpretasi (pemaknaan) dibagikan ke masyarakat, mereka menjadi sulit untuk ditolak

# Language : Sumber Makna

- ▶ Blumer – “Makna muncul dari interaksi sosial yang dimiliki antara seseorang satu sama lain”
- ▶ Mead – penamaan simbolik merupakan dasar dalam kehidupan masyarakat
  - Makna dinegosiasikan melalui penggunaan Bahasa  
(Interaksi dengan orang lain, berarti kita menggunakan makna dan mengembangkan wacana)
  - Interaksionis  
(tingkat pengetahuan tergantung pada sejauh mana penamaan)  
(Interaksi simbolik adalah cara kita belajar menafsirkan dunia)
- ▶ Hofstadter’s Puzzle
  - Kata kata yang kita gunakan bersifat asumsi standar
  - Kita biasanya tidak secara sadar memikirkan lompatan mental

# Thinking : Proses Mengambil Peran Orang lain

- ▶ Blumer – “Makna muncul dari interaksi sosial yang dimiliki antara seseorang satu sama lain”
- ▶ Mead – penamaan simbolik merupakan dasar dalam kehidupan masyarakat
  - Makna dinegosiasikan melalui penggunaan Bahasa  
(Interaksi dengan orang lain, berarti kita menggunakan makna dan mengembangkan wacana)
  - Interaksionis  
(tingkat pengetahuan tergantung pada sejauh mana penamaan)  
(Interaksi simbolik adalah cara kita belajar menafsirkan dunia)
- ▶ Hofstadter’s Puzzle
  - Kata kata yang kita gunakan bersifat asumsi standar
  - Kita biasanya tidak secara sadar memikirkan lompatan mental

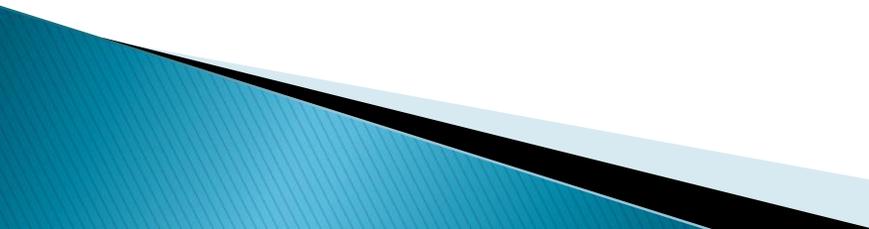
# The Self : Reflections In a Looking Glass

- ▶ Konsep Mead tentang diri
- ▶ Potret diri yang sumbernya dari mengambil peran orang lain
- ▶ Membayangkan bagaimana kita memandangi orang lain
  - Kita ‘mengasimilasi’ penilaian orang lain yang signifikan
    - No Talk ▶ No Self-Concept
  - Kita dapat ‘melihat’ pengalaman diri kita sendiri dalam berinteraksi dengan orang lain
    - Diri kita selalu berubah ubah
    - Proses berkelanjutan yang mengabungkan I dan Me
    - Self-esteem (harga diri) : kebebasan dari rasa malu yang kronis

# Society : Efek Sosialisasi dari Harapan Orang Lain

- ▶ Mead – konsep generalisasi kita tentang orang lain
  - Gabungan pikiran kita dengan siapa kita berinteraksi
    - Perpaduan dari significant other dengan masy.luas
  - *Society-in-the-making rather than society-by-previous-design*
- ▶ Mind, Self, Society :
  - Refleksi yang kita lihat tentang bagaimana orang lain melihat kita
  - Harapan masy. : aturan main atau praktik yang diterima

## Aplikasi Interaksi Simbolik

- ▶ Penciptaan realitas : khalayak diyakinkan dengan penampilan yang konsisten
  - ▶ Penelitian praktis : observasi partisipan
  - ▶ Generalisasi umum : pengambilan peran orang lain
  - ▶ Penamaan : memaksa kita melihat diri kita di cermin
  - ▶ Pemenuhan nubuat : menyiapkan tanggapan antisipasi
- 

# Refleksi Etika : Konsep “saya” dari Levinas

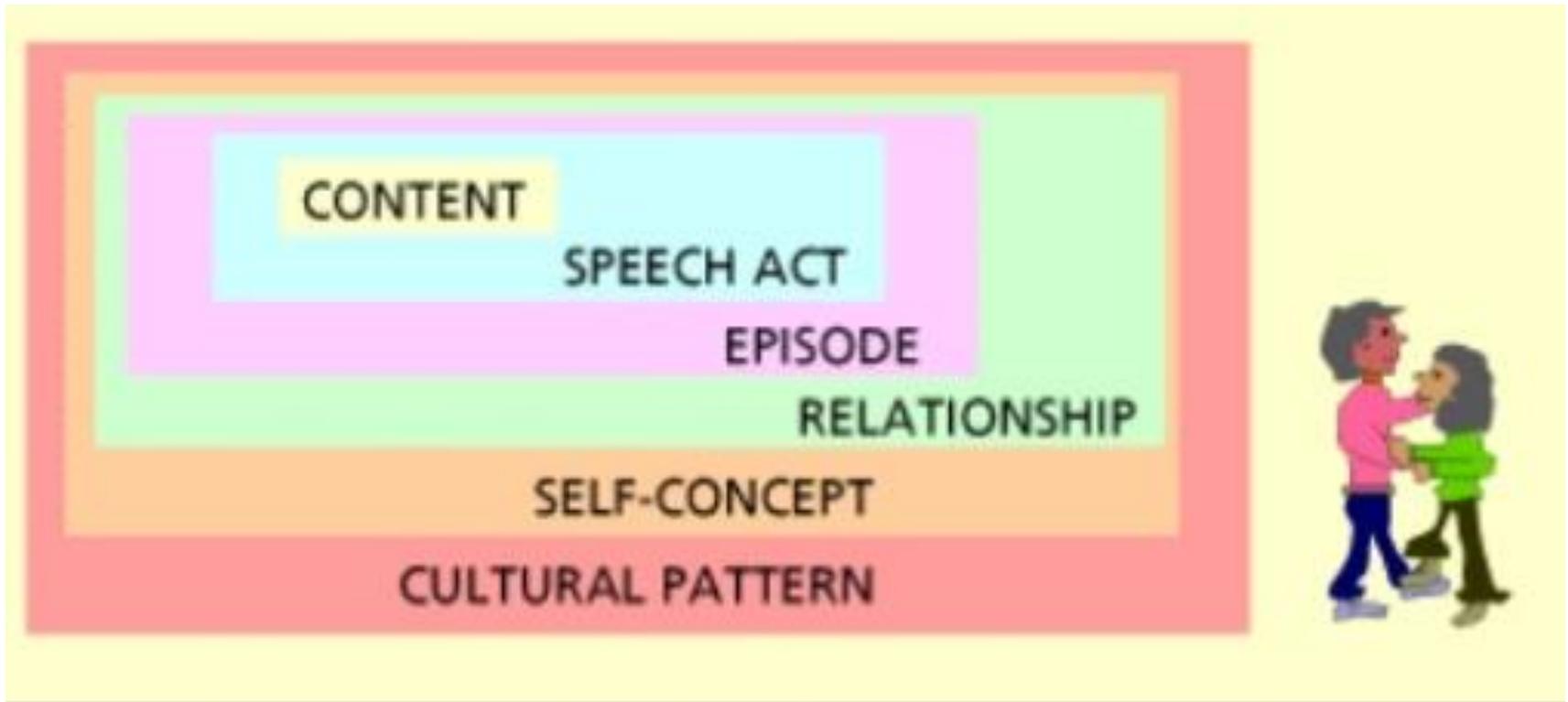
## ▶ Emmanuel Levinas

- Tanpa orang lain, tidak ada konsep “saya”
- Tidak sama dengan Mead
  - Konsep “saya” dibentuk melalui bagaimana kita merespon orang lain, bukan bagaimana orang lain merespon kita
- Kewajiban ‘merawat’ diproduksi melalui bagaimana produksi konsep “saya” saling bertemu/ kumpulan produksi konsep saya

# Standard Kriteria Interpretatif

- ▶ Sebagai teori scientific, ada cela pada ide mead
- ▶ Hasil/ Ide Mead sangat interpretatif :
  - Klarifikasi nilai-nilai sangat baik
    - Manusia bebas membuat keputusan dan kebebasan ini berkaitan dengan martabat,yang direpresentasikan dengan kemampuan berkomunikasi
  - Menawarkan pemahaman pada orang-orang dengan menunjukkan bagaimana manusia sosial membentuk konsep mereka tentang diri
  - Teori SI menginspirasi penelitian etnografi
  - Ide Mead memproduksi kesepakatan komunitas
  - Tidak menyerukan reformasi masyarakat
  - Teori berbicara sedikit terkait kekuasaan dan emosi
  - Teori membiarkan kekurangan jelasan

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| Nama                               | Sri Wijayanti  |
| NIM                                | 08.0719.019  |
| Teori/Konteks                      | Symbolic Interactionism/ Komunikasi Interpersonal  |
| Ide atau rencana judul             | <b>KONSEP DIRI GAMERS WANITA</b><br><i>(Ujaran Keluarga mengenai Konsep Diri pada Gamers Perempuan)</i>  |
| Keywords (max 5 kata)              | interaksi simbolik, gamers, perempuan, keluarga, konsep diri   |
| Deskripsi singkat ide penelitian : | <p>Penelitian ini mengkaji mengenai ujaran pekerjaan ideal yang disampaikan orangtua kepada gamers perempuan. Adapun rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana konsep diri tentang gamers yang dimiliki gamers perempuan berdasarkan ujaran yang disampaikan. Pemahaman pekerjaan ideal bagi perempuan memiliki definisi yang beragam dalam lingkungan masyarakat sosial. Adapun pekerjaan ideal perempuan dipengaruhi oleh latarbelakang budaya dalam keluarga dan membentuk ujaran tersendiri akan pekerjaan ideal. Melalui penelitian ini, peneliti mendeskripsikan ujaran mengenai pekerjaan ideal bagi perempuan yang disampaikan melalui ujaran oleh keluarga informan. Peneliti turut melihat keterkaitan antara latar belakang budaya dan paparan media oleh keluarga dalam menyampaikan ujaran pekerjaan ideal bagi perempuan, membentuk konsep diri gamers perempuan. Pendeskripsian ujaran mengenai konsep pekerjaan ideal perempuan pada gamers perempuan menggunakan teori interaksionisme simbolik milik George Herbert Mead. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif guna memaparkan berbagai bentuk komunikasi dalam proses penyampaian ujaran oleh keluarga yang disampaikan kepada anak perempuannya sebagai gamers. Teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam baik secara langsung maupun melalui telepon untuk memperoleh pengetahuan tentang makna makna subyektif yang dipahami individu berkenaan dengan penyampaian ujaran keluarga mengenai gamers wanita.</p> |



# Coordinated Management Meaning (CMM)

W. Barnett Pearce & Venon Cronen

(Interpretive Theory–Socio Cultural and Phenomenological Tradition)

# W. Barnett Pearce & Venon Cronen

- ▶ Model transmisi komunikasi yang melihat langsung pada proses komunikasi dan apa yang dilakukan

Source → Message → Channel → Receiver

- ▶ Definisi komunikasi :
  - Proses relasional pembentukan dan interpretasi pesan yang menghasilkan tanggapan

# Klaim #1 Penciptaan Dunia Sosial

- ▶ Komunikasi menciptakan konsep2 (selves, relationships, organizations, communities, cultures) sebagai bahan dunia sosial kita.
- ▶ Selves, relationships, organizations, communities, cultures
  - Kita tidak mencari konsep2 tsb ➔ kita menciptakan dan hidup di dalamnya
- ▶ Pihak yang kita ajak berinteraksi, membentuk relasi kita

# Klaim #2 What We Say VS What We Live

- ▶ Komunikasi adalah proses koordinasi dua arah antara stories told dengan stories lived
  - Membuat dan mengatur makna tentang dunia dan menjinakkan kekhawatiran kita
  - Mengkoordinasikan tindakan kita secara bersamaan – CMM
- ▶ Fokus pada :
  - Stories told : membuat dan mengatur makna
  - Stories lived : koordinasi pola interaksi

# Stories Told : membuat & mengatur makna

- ▶ Cerita yang kita katakan dan dengar tidak pernah sesederhana seperti yang terlihat
- ▶ 7 tipe model cerita : LUUUUTT
  - Lived stories : apa sebenarnya yang kita lakukan
  - Unknown stories : informasi yang hilang
  - Untold stories : apa yang kita pilih untuk tidak kita katakan
  - Unheard stories : apa yang kita katakan tidak didengar/ketahui
  - Untellable stories : terlarang/ menyakitkan untuk dikatakan
  - Story Telling : cara kita berkomunikasi
  - Stories Told : apa yang kita katakan tentang apa yang sedang kita lakukan

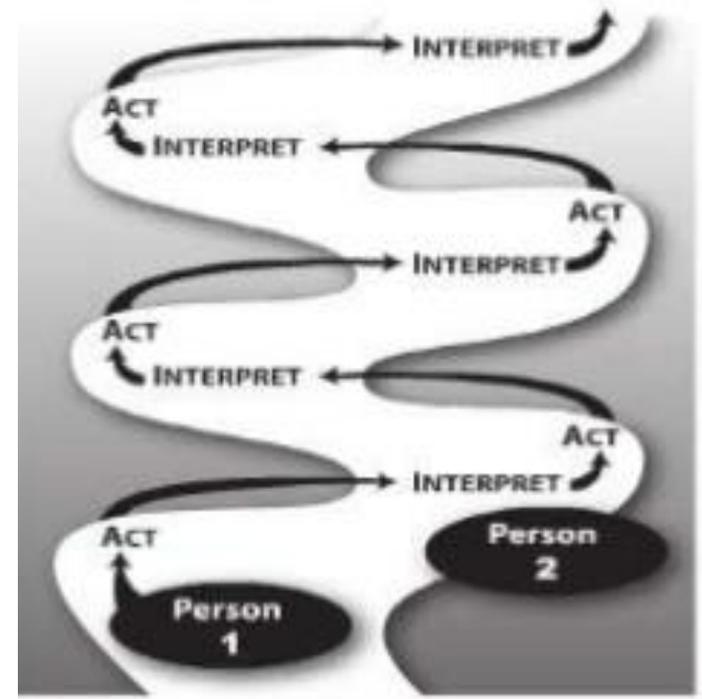
# Stories Lived : Koordinasi Pola Interaksi Kita

- ▶ Meskipun kita bisa membentuk apa yang kita katakan, apa yang kita lakukan berinteraksi dengan tindakan dan reaksi orang lain
- ▶ Pola komunikasi yang kita ciptakan dengan yang lain
  - Model Serpentine
    - Dipandu oleh kekuatan logika interaksi
    - Koordinasi – proses menghubungkan stories lived tanpa kesepakatan pemaknaan stories told
      - Tanpa koherensi :ketika orang bekerjasama untuk alasan2 yang berbeda

# Klaim #3 Kita dapat apa yang kita ciptakan

- ▶ Kita hanya dapat memahami apa yang kita bentuk dengan cara saling bergantian seperti halnya model Serpentine
- ▶ Interpretasi CMM

Figure 6.1 Serpentine Model of Communication



# Klaim #4 Gunakan Pola yang Tepat, untuk hasil komunikasi yang lebih baik

## ▶ Setiap situasi berbeda

- Mereka yang memiliki gagasan yang tepat tentang bagaimana kata digunakan, seharusnya mencoba untuk memaksa orang lain mengikuti visi mereka
  - Perhatian : balik kebelakang dan memberikan perhatian lebih pada apa yang sudah terjadi dibandingkan dengan apa yang telah dikatakan
    - Jangan berbicara tanpa dipikirkan terlebih dahulu
  - Seni improvisasi
    - Buber- ketegangan diantara perspektif kita dengan yang lain

# Refleksi Etika

## ▶ Martin Buber – Filsuf Jerman

- Pendekatan etis berfokus pada hubungan diantara dua pihak dibandingkan kode etik moral
- Dua bentuk hubungan :
  - I-It vs I-Thou – Pihak2 dalam percakapan membentuk realitas sosial mereka sendiri
    - I-It = tidak saling menguntungkan–kita memperlakukan pihak lain sebagai obyek yang dapat kita manipulasi
    - I-Thou = kita menghormati partner kita – kita akan mencari pengalaman relasional seperti yang terlihat oleh orang lain

# Kritik

## ► Teori Interpretatif

### 1. Pemahaman baru tentang orang

- Menawarkan pemahaman lebih dalam mengenai orang dan dunia sosial yang mereka ciptakan melalui percakapan

### 2. Klarifikasi dari nilai

- Pentingnya komitmen dan praktik untuk membuat dunia sosial kita lebih baik

### 3. Persetujuan komunitas

- Mendapat penerimaan yang luas dari komunitas ahli komunikasi interpretatif

### 4. Pembaruan masyarakat

- Dialog bentuk komunikasi – pembelajaran, pengajaran, penalaran

### 5. Penelitian kualitatif

- Praktisi dan ahli CMM menggunakan berbagai metode kualitatif : analisis textual, analisis narasi, studi kasus, etnografi, wocr, observasi partisipan

### 6. Aplikasi yang menarik

- Kekurangjelasn teori menyebabkan teori ini kurang banyak digunakan

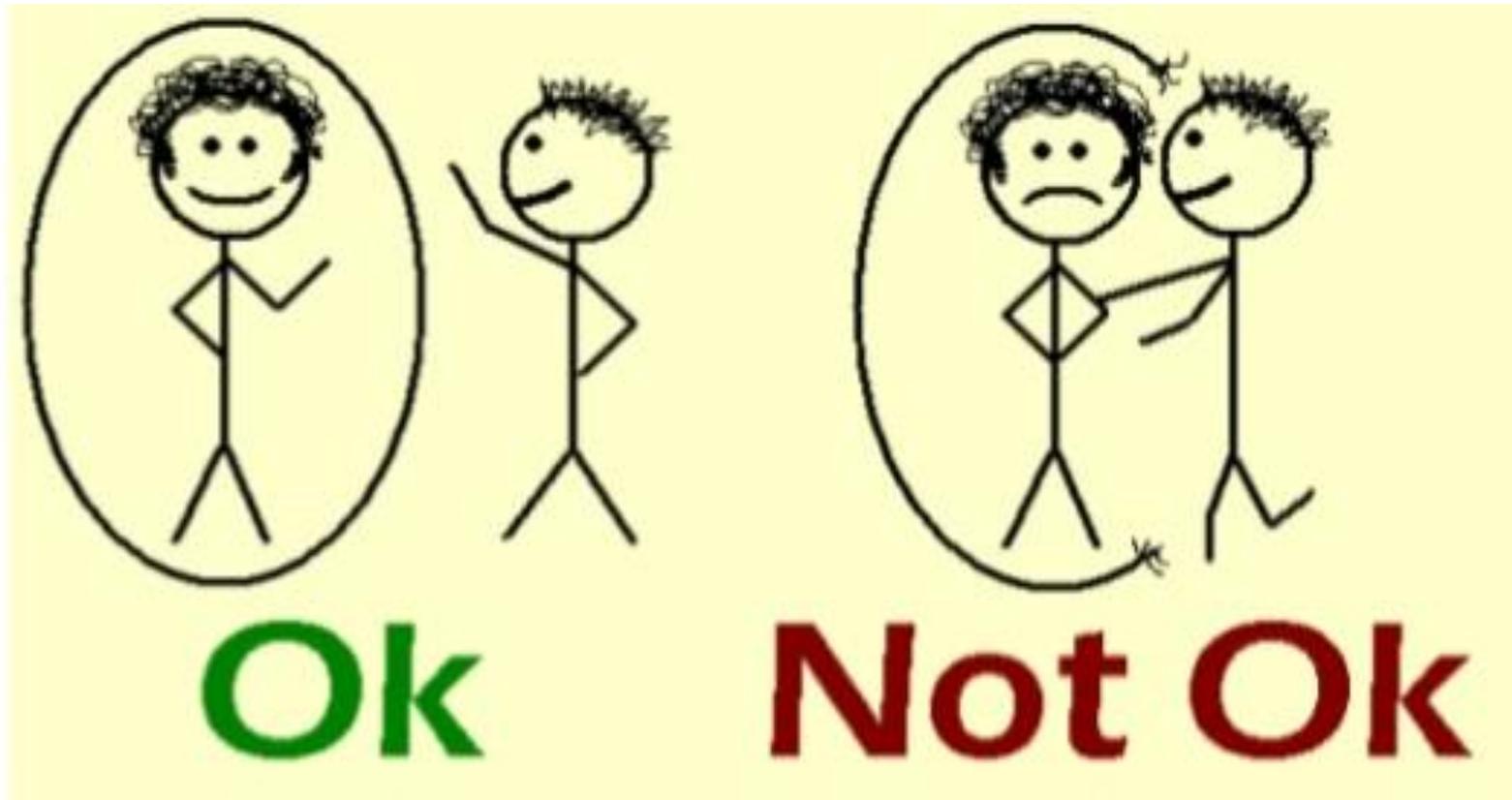
|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| Nama                               | Sri Wijayanti   |
| NIM                                | 08.0719.019   |
| Teori/Konteks                      | Coordinated Management of Meaning (CMM) / Komunikasi Interpersonal  |
| Ide atau rencana judul             | Makna Percakapan Orangtua (Digital Immigrant) dengan Anak Remaja (Digital Native)<br>(Studi Makna Percakapan Orangtua dan Anak Remaja dalam konteks penggunaan media sosial)  |
| Keywords (max 5 kata)              | CMM, orangtua-remaja, percakapan, digital immigrant, digital native   |
| Deskripsi singkat ide penelitian : | <p>Penelitian ini mengkaji mengenai makna percakapan orangtua selaku digital immigrant dengan anak remaja selaku digital native dalam penggunaan media sosial. Adapun rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimanakah makna percakapan orangtua sebagai digital immigrant dengan anak remaja sebagai digital native dalam konteks penggunaan media sosial. Perkembangan teknologi dan media sosial dewasa ini menyebabkan perubahan dalam cara berkomunikasi yang relatif baru. Peneliti menengarai komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak remajanya yang berbeda generasi akan semakin dipersulit dengan kemajuan penggunaan teknologi antar generasi yang berbeda. Dilatarbelakangi hal tersebut, penelitian ini penting untuk dilakukan untuk mengetahui penerapan teori CMM dalam konteks penggunaan media sosial menuju pembentukan konstruksi sosial. Pendeskripsian makna percakapan antara orangtua dan anak remaja menggunakan teori Coordinated Management of Meaning (CMM) milik Barnet dan Pearce. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif guna memaparkan berbagai pemaknaan percakapan yang terjadi antara orangtua sebagai digital immigrant dengan anak remaja sebagai digital native. Teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam baik secara langsung maupun melalui telepon untuk memperoleh pengetahuan tentang makna makna subyektif yang dipahami orangtua dan anak remaja berkenaan dengan penggunaan media sosial.</p> |





# Interpersonal Communication Theory (M-4)

Expectancy Violations Theory  
Social Penetration Theory



# Expectancy Violations Theory

Judee Burgoon

(Objective Theory–Socio Psychological tradition)



# **Social Penetration Theory**

Irwin Altman & Dalmas Taylor

(Objective Theory–Socio Psychological Tradition)