

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Literatur

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Sebagai bahan perbandingan dalam penelitian ini, akan dicantumkan beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebagai tabel berikut:

Tabel 2.1 Review Penelitian

No		Penelitian 1	Penelitian 2
1	Judul	Pola Interaksi Sosial Anak Usia Dini Dengan Teman Sebaya di Kb Ar-Rohmah Desa Muaro Pijoan	Analisis Deskriptif Komunikasi Interpersonal Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Antara Guru dan Murid PAUD Anak Prima Pada Proses Pembentukan Karakter Anak.

2	Oleh	Murti Dwi Astuti Universitas Jambi Tahun 2017	Usin Khoirul Anisah Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Tahun 2011
2	Teori	Interaksi Sosial	Komunikasi Interpersonal
3	Metode	Kualitatif	Kualitatif
4	Hasil	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa Pola interaksi sosial anak usia dini dengan teman sebaya di KB Ar-Rohmah sudah berlangsung dengan baik, anak sudah melaksanakan tiga pola interaksi individu dengan individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok.	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, pada nyatanya Kenyamanan belajar akan berpengaruh pada prestasi siswa dan menggali potensi balita. Dengan komunikasi interpersonal, PAUD Anak Prima membentuk karakter anak didik menjadi pribadi yang cerdas, aktif, pemberani, berprestasi dan percaya diri. Penerapan metode pendidikan PAUD Anak Prima berhasil melahirkan generasi-generasi penerus bangsa yang unggul

			dari yang lain. Dengan demikian, balita telah dipersiapkan untuk menjalani kehidupan yang akan datang dan menuju ke jenjang pendidikan selanjutnya dengan bekal kecerdasan dan kreatifitas.
5	Pembandingan	Perbedaan dengan yang dimiliki peneliti adalah objek penelitian yang berbeda, dan teori yang berbeda dengan milik peneliti	Perbedaan dengan yang dimiliki peneliti adalah objek penelitian yang berbeda dengan peneliti, dan untuk teori memiliki teori yang berbeda dengan teori utama peneliti

Sumber: Hasil Olahan Peneliti dan Pembimbing, 2018

2.1.2 Kerangka Konseptual

2.1.2.1 Komunikasi Antar Personal

Komunikasi antar personal merupakan komunikasi yang berlangsung antara seseorang dengan orang lain, biasanya melibatkan dua pihak dengan jarak yang dekat karena tidak menggunakan media.

Pada hakikatnya komunikasi antar personal adalah komunikasi antara seorang komunikator dengan seorang komunikan. Jenis komunikasi tersebut dianggap paling efektif mengubah sikap, pendapat, atau perilaku manusia dikarenakan prosesnya yang dialogis. Sifat dialogis tersebut ditunjukkan melalui komunikasi lisan dalam percakapan yang menampilkan arus balik yang langsung. Jika komunikator mengetahui tanggapan komunikan pada saat itu juga komunikator mengetahuidengan pasti apakah pesan-pesan yang dia kirimkan itu diterima atau ditolak, berdampak positif atau negatif, jika tidak diterima maka komunikator akan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada komunikan untuk bertanya.

Komunikasi antar personal dapat berguna juga untuk menjalin hubungan yang baik dalam bermasyarakat serta dapat menghindari konflik yang mungkin terjadi, Komunikasi antar personal dapat meningkatkan hubungan kemanusiaan dan bermasyarakat diantara pihak-pihak yang melakukan komunikasi.

Hubungan antar personal antara orang tua dan anak muncul melalui transformasi nilai-nilai. Transformasi nilai dilakukan dalam bentuk sosialisasi. Pada proses sosialisasi di masa kanak-kanak orang tua adalah membentuk kepribadian anak-

anaknya dengan menanamkan nilai-nilai yang dianut oleh orang tua. Hal yang dilakukan orang tua pada anak di masa awal pertumbuhannya sangat mempengaruhi berbagai aspek psikologis anak-anak. Komunikasi dan kedekatan antara orang tua dengan anak akan mempengaruhi perkembangan anak. Salah satu cara komunikasi yang efektif adalah melalui komunikasi *one by one*.

Dalam melakukan komunikasi antar personal maka sikap terbuka (*open mindedness*) terhadap lawan bicaranya sangat amat besar pengaruhnya dalam menumbuhkan komunikasi antar personal yang efektif. Lawan dari sikap terbuka ialah sikap tertutup (*dogmatisme*). Beberapa karakteristik sikap terbuka dan sikap tertutup :

Tabel 2.2 Karakteristik sikap terbuka dan sikap tertutup

Sikap Terbuka	Sikap Tertutup
1. Menilai pesan secara objektif dengan menggunakan data dan keajegan logika	1. Menilai pesan berdasarkan motif-motif pribadi
2. Membedakan dengan mudah, melihat nuansa	2. Berpikir simplistic, artinya berpikir hitam-putih
3. Berorientasi pada isi	3. Bersandar lebih banyak pada sumber pesan dari pada isi pesan
4. Mencari informasi dari berbagai sumber	4. Mencari informasi tentang kepercayaan orang lain dari sumbernya sendiri, bukan dari sumber kepercayaan orang lain

5. Lebih bersifat provisional dan bersedia mengubah kepercayaannya	5. Secara kaku mempertahankan dan memegang teguh system kepercayaannya
6. Mencari pengertian pesan yang tidak sesuai dengan rangkaian kepercayaannya	6. Menolak, mengabaikan, mendistorsi dan menolak pesan yang tidak konsisten dengan sistemnya

Komunikasi interpersonal yang efektif diawali dari hubungan interpersonal yang baik. Hubungan interpersonal antara dua orang baik itu antara orang tua dengan anak, atau antara pimpinan dengan bawahan adalah baik sehingga dapat menjadi modal terbangunnya sebuah komunikasi interpersonal yang efektif. Menerima adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain, melihat orang lain sebagai individu yang patut dihargai, tanpa menilai apa yang dibicarakan orang tersebut. Sikap menerima tidaklah semudah membalikkan telapak tangan, kita sering cenderung sukar menerima. Menerima juga harus digaris bawahi, menerima tidak berarti menyetujui semua perilaku orang lain atau rela menanggung akibat-akibat perilakunya. Akan tetapi kita harus menghargai perasaan dan pemikiran yang disampaikan orang lain selama proses komunikasi berlangsung. Proses komunikasi interpersonal tersebut adalah kepunyaan kita sendiri (owning of feels and thought). Dalam proses komunikasi tersebut antara pelaku komunikasi akan tercipta keterbukaan perasaan dan pemikiran, serta dapat menerima dan bertanggung jawab terhadap apa yang disampaikan masing-masing pihak. Empati adalah ikut merasakan apa yang orang lain rasakan tanpa

kehilangan identitas diri sendiri. Kita dapat membayangkan diri kita pada kejadian yang yang menimpa orang lain. Dengan empati kita berusaha melihat orang lain merasakan seperti orang lain rasakan. Kejujuran adalah faktor kejujuran yang dapat menumbuhkan saling percaya. Masingmaing pihak harus saling jujur dalam mengungkapkan sesuatu dengan orang lain, sehingga tercipta saling percaya bukan potensi yang dibuat-buat..

Ada tiga faktor yang dapat menumbuhkan hubungan interpersonal yang baik, adalah sebagai berikut:

- 1) Percaya (trust) ; Menerima, empati dan kejujuran
 - 2) Sikap suportif ; Sikap suportif adalah sikap yang mengurangi defensif dalam komunikasi. Terjadinya sikap defensif bila seseorang tidak menerima, tidak jujur dan tidak empati
 - 3) Sikap terbuka ; Sikap terbuka sangat besar pengaruhnya di dalam menumbuhkan komunikasi interpersonal yang efektif.
- (Rakhmat, 2005, h.136)

2.1.2.2 Interaksi Balita

Manusia adalah makhluk hidup yang paling dimatur saat lahir, manusia memerlukan periode belajar, perkembangan dan interaksi yang lebih panjang sebelum dapat mencukupi dirinya sendiri. Pada umumnya, semakin kompleks system saraf

suatu organisme, semakin panjang waktu yang diperlukan untuk mencapai kematangan. Seperti halnya bayi, pada awal lahir mereka masih menggantungkan hidupnya kepada orangtuanya.

Bayi yang baru lahir nampaknya seperti makhluk tak berdaya yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk tidur, makan, atau menangis. Tetapi teknik eksperimen baru mengatakan bahwa bayi jauh lebih responsif terhadap lingkungannya dari yang diduga sebelumnya. Misalnya, bayi yang baru berumur satu atau dua hari dapat membedakan rasa. Mereka lebih menyukai cairan yang manis rasanya dibandingkan dengan rasa asin, pahit, atau tawar, dan mereka bahkan dapat membedakan tingkatan rasa manis.

Indera penciuman seorang bayi yang baru lahir telah dites dengan cara menyajikan bau-bauan yang berbeda pada kapas dan menunjukkan kepala yang ditolehkan dan perubahan pada detak jantung dan, respirasi. Ketika disajikan bau harum, mereka menolehkan kepala ke arah bau itu, dan detak jantung serta respirasi mereka menurun yang dianggap sebagai ukuran minat dan perhatian. Bau asam atau acid menyebabkan mereka menolehkan kepala ke arah lain, dan detak jantung serta respirasi meningkat menunjukkan adanya di'stress. Bayi sanggup menunjukkan perbedaan yang sangat halus pada bau-bauan. Kemampuan alamiah untuk membedakan bau bauan mempunyai nilai adaptif yang jelas membantu bayi itu meng hindari bahan yang berbahaya.

Perkembangan sejak bayi yang tak berdaya, sampai pada usia dua tahun dan dapat berjalan serta berbicara, berlangsung dengan sangat cepat. Pada usia 1 sampai 2 tahun,

anak mulai menggunakan bahasa, kata-kata sebagai symbol, dapat menunjukan benda lainnya. Anak berumur 3-4 tahun dapat berpikir dengan pengertian simbolik, kata-kata yang diucapkan dan imajinasi mereka belum diatur dalam cara yang logis.

Bahasa yang digunakan anak dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari luar dan dari dalam dirinya. Bahasa yang diperoleh anak dari luar dirinya adalah dengan anak dapat belajar dari model-model yang ada di lingkungan sekitar anak, misalnya dari orangtua atau orang dewasa lainnya, sedangkan bahasa yang diperoleh anak dari dalam dirinya adalah bawaan dari anak yang dapat merangkum dan menyusun bahasanya sendiri melalui mendengarkan apa saja yang ada di sekeliling anak. Keterampilan berbicara memerlukan peran serta dari orangtua sebab orangtua merupakan seseorang yang lebih sering mengamatinya di rumah, oleh karena itu, orangtua di rumah perlu memberikan berbagai stimulus yang dapat mengembangkan keterampilan berbicara anak, seperti halnya pada komunikasi yang dilakukan oleh orangtua dan anak.

Di dalam memperoleh keterampilan berbicara, anak tidak hanya belajar dari lingkungan keluarga saja tetapi juga dari lingkungan sekolah atau tempat bermain seperti *playground* dimana tugas tersebut disampaikan oleh seorang guru atau. Jika di sekolah anak belajar berbicara dengan melakukan berbagai komunikasi maupun berinteraksi dengan teman sebaya atau orang yang lebih tua.

Interaksi adalah suatu tindakan yang melibatkan dua orang atau lebih yang memiliki hubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Dari pengertian tersebut,

interaksi yang dilakukan oleh orangtua yaitu interaksi yang dilakukan dengan melibatkan dua orang atau lebih yang memiliki hubungan saling mempengaruhi satu sama lainnya. Di dalam interaksi yang dilakukan oleh orangtua ini tercipta suatu proses sosial, yaitu adanya komunikasi.

Interaksi orangtua dengan anak usia 2-5 tahun. Interaksi yang dilakukan orangtua dan anak lebih bersifat kepada sosialisasi timbal balik. Sosialisasi yang berlangsung secara dua arah, yaitu sosialisasi yang dilakukan oleh dua orang seperti sosialisasi antara ibu dan anak atau anak dengan anak yang lain. Dari pengertian interaksi tersebut, interaksi antara orangtua dengan anak memiliki suatu hubungan yang mempengaruhi satu sama lain, hubungan tersebut ialah pengasuhan yang dilakukan oleh orangtua. Pengasuhan yang dilakukan oleh orangtua dapat memberikan dampak pada anak di masa depannya.

Keterampilan berbicara pada anak balita adalah suatu kemampuan untuk dapat mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain.

2.1.2.3 Playground

Playground adalah sebuah area yang dirancang bagi anak-anak untuk bermain, baik terbuka maupun tertutup. Walaupun *playground* secara harfiah adalah sebuah area

untuk bermain anak, namun di dalam area ini seringkali juga digunakan orang-orang dewasa untuk sekedar berfoto-foto dll.

Public playground mengacu pada peralata-peralatan bermain yang disediakan di dalam area bermain taman public, sekolah, fasilitas, atau institusi *child care*, perumahan berbentuk *cluster* atau *multiple family dwellings*, restoran, tempat peristirahatan, area rekreasi dan tempat-tempat publik lainnya. Mengenai kebutuhan perkembangan anak dan mengenai permainan anak, diperoleh bahwa ruang lingkup permainan anak tidak terlepas dari gadget dan permainan digital, anak-anak senang melakukan gerakan aktif dan menemukan lahan terbuka untuk bermain agak sulit.

Tentunya bermain permainan di rumah dengan diluar rumah seperti *playground* berbeda, ada baiknya orangtua mengajak anak untuk bermain di *playground* atau tempat bermain anak. Selain menyenangkan bagi anak, bermain di *playground* juga akan meningkatkan tumbuh kembang pada anak, saat bermain di *playground* anak bisa memilih berbagai macam permainan berbeda.

Selain dapat meningkatkan kekuatan fisik, koordinasi dan keseimbangan, manfaat lain yang bisa didapat dari bermain di playground yaitu bisa membuat anak belajar dan meningkatkan atau mengembangkan:

- 1) Kemampuan sosial. Saat bermain dengan anak lainnya, ia belajar berkomunikasi, berbagi, dan bekerjasama.

- 2) Imaginasi dan kreatifitas. Anak bisa mengeksplor bagaimana cara memainkan permainan tersebut sesuai keinginannya.
- 3) Kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Saat anak mendapatkan tantangan baru seperti akan melewati halang rintang, ia akan berpikir bagaimana cara untuk melewatinya dan sukses sampai tujuan akhir.
- 4) Kepercayaan diri. Setelah mereka menguasai suatu hal, kepercayaan dirinya akan bertambah.
- 5) Kemampuan untuk menjaga diri sendiri. Anak akan terlatih untuk menjaga diri mereka sendiri untuk menghadapi tantangan fisik dan sosial saat bermain di playground.

Pengertian *playground* yang baik secara spasial adalah tempat dimana orang-orang berkumpul sekaligus menjadi taman yang indah, bagi anak-anak baik itu bangunan, jalan, taman, maupun sungai adalah sebuah *playground*. Adapun ruang bermain serta peralatan bermain yang digunakan memiliki ketentuan-ketentuan yang harus dipenuhi, yaitu:

- 1) Harus memiliki sirkulasi permainan, atau memiliki alur pergerakan yang jelas membentuk sebuah kegiatan utama
- 2) Proses saat bermain ini harus aman namun beragam
- 3) proses bermain tidak boleh memiliki satu pola dan harus memiliki jalan-jalan pintas dan jalan-jalan alternative

- 4) Proses bermain harus menawarkan tempat berkumpul yang besar dan kecil
- 5) Proses bermain secara keseluruhan tidak boleh tertutup. Proses harus terbuka dan memiliki beberapa rute akses.

Mitsu Senda menyatakan bahwa peralatan bermain yang disediakan juga seharusnya sesuai dengan kapasitas pergerakan anak yang dipengaruhi oleh umur dan jenis kelamin anak. Walaupun perlu menyediakan berbagai macam aktivitas untuk pengguna-pengguna yang berbeda, namun sebenarnya tidak diperlukan pemisahan atau klasifikasi dari taman bermain menurut umur pengguna, seperti bagian taman untuk anak, remaja, dewasa atau berdasarkan jenis kegiatan seperti bagian taman atletik, bagian taman pemandangan, dan bagian taman *sculpture*. Klasifikasi ini akan membatasi pemakaian taman oleh pengguna, yang menurut Mitsuru Senda, tidak memiliki tujuan tunggal.

2.1.3 Kerangka Teoritis

2.1.3.1 Teori Atribusi

Teori atribusi menekankan pada bagaimana setiap individu menafsirkan berbagai kejadian dan bagaimana hal tersebut berkaitan dengan pemikiran dan perilaku mereka. Teori atribusi mengasumsikan bahwa orang mencoba untuk menentukan mengapa orang melakukan apa yang mereka lakukan. Orang akan berusaha untuk memahami mengapa orang lain melakukan sesuatu dan memberikan penyebab bagi perilaku.

Kehidupan sehari-hari setiap orang seringkali bertanya mengapa dirinya sendiri menunjukkan suatu perilaku tertentu, karena itu teori atribusi adalah teori tentang bagaimana manusia menerangkan perilaku orang lain maupun perilakunya sendiri dan akibat dari perilakunya yang dipertanyakan.

Atribusi adalah sebuah teori yang membahas tentang upaya-upaya yang dilakukan untuk memahami penyebab-penyebab perilaku kita dan oranglain. Definisi formalnya, atribusi berarti upaya untuk memahami penyebab di balik perilaku orang lain, dan dalam beberapa kasus juga penyebab dibalik perilaku kita sendiri.

Attribution theory is probably the most influential contemporary theory with implications for academic motivation. Artinya Atribusi adalah teori kontemporer yang paling berpengaruh dengan implikasi untuk motivasi akademik (Weiner, 1980, 1992).

Teori yang dikembangkan oleh Bernard Weiner diatas merupakan gabungan dari dua bidang minat utama dalam teori psikologi yakni motivasi dan penelitian atribusi. Teori yang diawali dengan motivasi, seperti halnya teori belajar dikembangkan terutama dari pandangan stimulus respons yang cukup populer dari pertengahan 1930an sampai 1950an.

Istilah atribusi mengacu kepada penyebab suatu kejadian atau hasil menurut persepsi individu. Dan yang menjadi pusat perhatian atau penekanan pada penelitian di

bidang ini adalah cara-cara bagaiman orang memberikan penjelasan sebab-sebab kejadian dan implikasi dari penjelasan-penjelasan tersebut.

Hubungan antara kepercayaan, pada reaksi afektif dan tingkah laku. Penyebab keberhasilan dan kegagalan menurut persepsi menyebabkan pengharapan untuk terjadinya tindakan yang akan datang dan menimbulkan emosi tertentu. Tindakan yang menyusul dipengaruhi baik oleh perasaan individu maupun hasil tindakan yan diharapkan terjadi.

2.2 Kerangka Pemikiran

2.2.1 Interaksi Sosial

Manusia senantiasa melakukan hubungan dan pengaruh timbal balik dengan manusia yang lain dalam rangka memenuhi kebutuhan dan mempertahankan kehidupannya. Bahkan, secara ekterm manusia akan mempunyai arti jika ada manusia yang lain tempat ia berinteraksi. Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi. Ada aksi dan ada reaksi. Pelakunya lebih dari satu. Individu vs individu. Individu vs kelompok. Kelompok vs kelompok dll. Contoh guru mengajar merupakan contoh interaksi sosial antara individu dengan kelompok. Interaksi sosial memerlukan syarat yaitu Kontak Sosial dan Komunikasi Sosial.

Kontak sosial dapat berupa kontak primer dan kontak sekunder. Sedangkan komunikasi sosial dapat secara langsung maupun tidak langsung. Interaksi sosial secara

langsung apabila tanpa melalui perantara. Misalnya A dan B bercakap-cakap termasuk contoh Interaksi sosial secara langsung. Sedangkan kalau A titip salam ke C lewat B dan B meneruskan kembali ke A, ini termasuk contoh interaksi sosial tidak langsung.

Faktor yang mendasari terjadinya interaksi sosial meliputi imitasi, sugesti, identifikasi, indenifikasi, simpati dan empati Imitasi adalah interaksi sosial yang didasari oleh faktor meniru orang lain. Contoh anak balita yang meniru cara ngomong orangtuanya. Sugesti adalah interaksi sosial yang didasari oleh adanya pengaruh. Biasa terjadi dari yang tua ke yang muda, dokter ke pasien, guru ke murid atau yang kuat ke yang lemah. Atau bisa juga dipengaruhi karena iklan.

Indentifikasi adalah interaksi sosial yang didasari oleh faktor adanya individu yang mengindentikkan (menyadi sama) dengan pihak yang lain. Contoh menyamakan kebiasaan pemain sepakbola idolanya. Simpati adalah interaksi sosial yang didasari oleh faktor rasa tertarik atau kagum pada orang lain.

Empati adalah interaksi sosial yang disasari oleh faktor dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, lebih dari simpati. Contoh tindakan membantu korban bencana alam. Interaksi sosial mensyaratkan adanya kontak sosial dan komunikasi sosial. Kemudian membuat terjadinya proses sosial. Proses sosial dapat bersifat asosiatif dan disasosiatif Asosiatif meliputi akomodasi, difusi, asimilasi, akulturasi, kooperasi (kerjasama) (Intinya interaksi sosial yang baik-baik, kerjasama, rukun, harmonis, serasa dll).

Disasosiatif meliputi konflik, kontravensi dan kompetensi (Intinya interaksi sosial yang tidak baik, penuh persaingan, perang dingin, bertengkar dll). Contoh Bapak memukul anaknya karena tidak mendengarkan nasihatnya. Menyuruh pergi seorang pengemis dengan cara membentak.

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dan individu, antara individu dengan kelompok atau antara kelompok dengan kelompok dalam berbagai bentuk seperti kerjasama, persaingan ataupun pertikaian.

1. Interaksi antara individu dengan individu

Adalah individu yang satu memberikan pengaruh, rangsangan/stimulus kepada individu lainnya dan sebaliknya, individu yang terkena pengaruh itu akan memberikan reaksi, tanggapan atau respon.

2. Interaksi antara individu dengan kelompok

Secara konkret bentuk interaksi sosial antara individu dengan kelompok bisa digambarkan seperti seorang guru yang sedang berhadapan dan mengajari siswa-siswinya didalam kelas/seorang penceramah yang sedang berpidato didepan orang banyak. Bentuk interaksi semacam ini juga menunjukkan bahwa kepentingan seseorang individu berhadapan/bisa ada saling keterkaitan dengan kepentingan kelompok.

3. Interaksi antar kelompok dengan kelompok

Bentuk interaksi antara kelompok dengan kelompok saling berhadapan dalam kepentingan, namun bisa juga ada kepentingan individu disitu dan kepentingan dalam kelompok merupakan satu kesatuan, berhubungan dengan kepentingan individu dalam kelompok lain.

Sistem sosial dalam masyarakat akan membentuk suatu pola hubungan sosial yang relatif baku/tetap, apabila interaksi sosial yang terjadi berulang-ulang dalam kurun waktu relatif lama dan diantara para pelaku yang relatif sama. Pola seperti ini dapat dijumpai dalam bentuk sistem nilai dan norma. Sejarah pola yang melandasi interaksi sosial adalah tujuan yang jelas, kebutuhan yang jelas dan bermanfaat, adanya kesesuaian dan berhasil guna, adanya kesesuaian dengan kaidah sosial yang berlaku dan dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial itu memiliki karakteristik sebagai berikut:

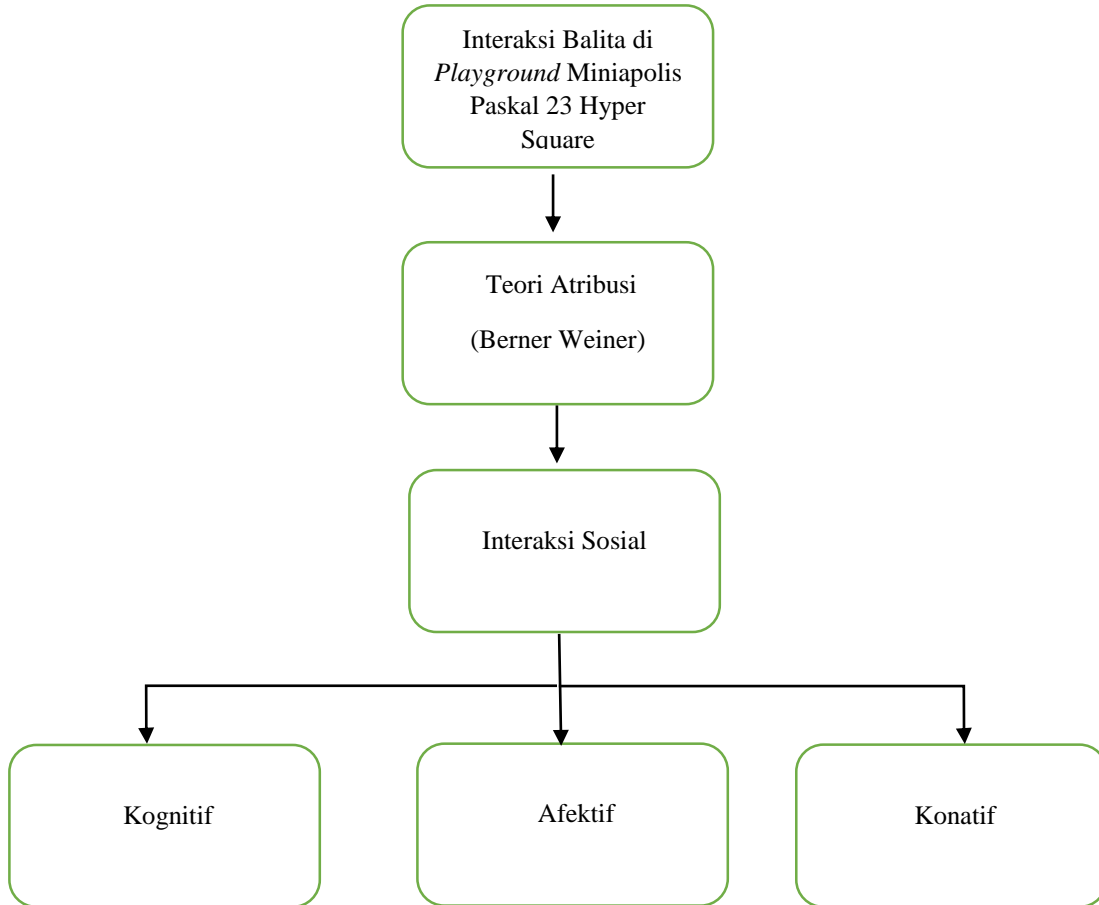
1. Ada pelaku dengan jumlah lebih dari satu orang.
2. Interaksi sosial selalu menyangkut komunikasi diantara dua pihak yaitu pengirim (*sender*) dan penerima (*receiver*).
3. Interaksi sosial merupakan suatu usaha untuk menciptakan pengertian diantara pengirim dan penerima.

4. Ada tujuan-tujuan tertentu, terlepas dari sama atau tidaknya tujuan tersebut. Interaksi sosial menekankan juga pada tujuan mengubah tingkah laku orang lain yang meliputi perubahan pengetahuan, sikap dan tindakan dari penerima.

Arah Komunikasi dalam Interaksi Sosial desain organisasi harus memungkinkan terjadinya komunikasi 4 arah yang berbeda

1. Komunikasi ke bawah (*down ward communication*) adalah komunikasi yang mengalir dari tingkat atas ke tingkat bawah dalam sebuah organisasi seperti kebijakan pimpinan, instansi/memoresmi.
2. Komunikasi keatas (*up ward communication*) adalah komunikasi yang mengalir dari tingkat bawah ke tingkat atas sebuah organisasi seperti kotak saran, pertemuan kelompok dan prosedur keluhan.
3. Komunikasi horizontal (*horizontal communication*) adalah komunikasi yang mengalir melintasi berbagai fungsi dalam organisasi.
4. Komunikasi diagonal (*diagonal communication*) adalah komunikasi yang bersifat melintasi fungsi dan tingkatan dalam organisasi (Gibson, 1996)

Gambar 2.1: Bagan Kerangka Pemikiran Penelitian



Sumber: Modifikasi peneliti, 2018