

Produksi pesan dan perencanaan pengelabuan pada komunikasi bermediasi komputer = Deceptive message production and planning in computer mediated communication

Reny Yuliati, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20434204&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi isyarat-isyarat yang dapat membedakan produksi pesan pengelabuan dan produksi pesan yang jujur dalam komunikasi bermediasi komputer terutama berbasis teks, dan menginvestigasi apakah adanya kesempatan merencanakan pesan dapat mempengaruhi perilaku komunikator yang memproduksi pesan pengelabuan. Penelitian ini mengkaji pengelabuan dalam proses komunikasi interaktif baik secara konsep maupun operasional sehingga lebih menggambarkan kondisi di dunia nyata, dan hal ini masih jarang dilakukan pada studi-studi komunikasi pengelabuan terdahulu. Melalui metode eksperimen, partisipan penelitian dipasangkan sebagai komunikator dan komunikan untuk menghasilkan percakapan diadik. Dengan memanipulasi produksi pesan (pesan pengelabuan atau pesan jujur) dan perencanaan (dengan persiapan atau spontan), diprediksi bahwa komunikator yang memproduksi pesan pengelabuan akan menghasilkan perilaku yang berbeda dengan komunikator yang memproduksi pesan jujur pada komunikasi bermediasi komputer. Hasil penelitian dari pengolahan 2 x 2 MANOVA between-subject design, didapatkan secara empiris, bahwa komunikator yang memproduksi pesan pengelabuan cenderung lebih jarang menggunakan kata yang merujuk pada diri sendiri, lebih banyak merujuk pada orang lain, lebih sering menggunakan kata pengingkaran, sering mengajukan pertanyaan dan banyak mengedit pesan. Namun, ketika komunikator diberikan waktu untuk merencanakan pesan, maka waktu yang dibutuhkan untuk memproduksi pesan lebih singkat dan pengeditan pesan tidak terlalu banyak muncul dibandingkan dengan produksi pesan pengelabuan secara spontan

<hr>

ABSTRACT

This research examines verbal and nonverbal cues in the production of deceptive and truthful message in computer-mediated communication, especially communication based on text, and explores whether planning messages can affect communicators' behavior. This research reviews both conceptualization and operationalization of deception in the interactive communication. Therefore, it can simulate conditions in the real world which has rarely been done in previous studies. Through experiment methods, research participants were paired as sender and receiver to produce dyadic conversation. By manipulating message production (deceptive or truthful message) and message planning (either with preparation or spontaneous), it is predicted that a sender who produces deceptive message will show different behavior than a sender who produces truthful message in the

computer-mediated communication. The result from processing 2 x 2 MANOVA between-subject design empirically shows that senders, who produce deceptive message, tend to use fewer words which refer to him/herself, more other-directed pronouns, more negation words, ask more questions and edit message. However, when the sender is given more time to plan a message, the time needed to produce a message will be shorter and message editing process will be less than the spontaneous deceptive message production