

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1. Review Penelitian Terhaduhulu Sejenis

Dalam membantu proses penyempurnaan penelitian ini, peneliti mengamati penelitian sejenis sebagai bahan rujukan dalam pengembangan kajian, sebagai berikut:

- 1) Penelitian milik Hasna Ayustiani (2019) yang berjudul “Interkasi Simbolik Tokoh Dalam Novel Demian: Die Geschichte Von Emil Sinclair Jugend Karya Hermann Hesse”. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses mind, self, society dalam novel tersebut. Dalam membantu prosesberjalannya penelitian, peneliti melakukan pendekatan kultatitatif dengan teori interaksionisme simbolik dari George Herbert Mead. Dalam penelitian ini ditemukan suatu proses *Mind* pada Emil Sinclair bersama dengan tokoh lainnya. Hal ini dapat dilihat dari bahasa tubuh, simbol-simbol, maknanya, serta perilaku-perilaku dari tokohnya.

Dari hasil pengamatan tersebut ditemukan Mind yakni berupa simbol dalam proses interaksinya yakni sebanyak 14 simbol. Kemudian *Self* juga ditemukan melalui 2 tahapan yakni penemuan jati diri serta kemudian tahapan diri. Adapun tahapan dari persiapan ini dapat dilihat melalui proses interaksi antara Emil Sinclair bersama dengan Franz Kromer juga Max Demian. Kemudian selanjutnya ialah tahapan bermain, tahap ini berawal dari ketika Email Sinclair menginginkan untuk menjadi seorang Demian kemudian setelah itu hal ini yang membuat dirinya memasuki proses pencarian jati diri.

Selanjutnya dalam tahapan permainan terjadi pada waktu muncul simbol yakni berupa ciuman yang terjadi antara Demian dengan Emil Sinclair. Adapun tahap dari diri terdiri dari *I* dan *Me*. *I* dalam film ini muncul pada simbol Arloji, pada saat tokoh bersiul, tepukan di bahu, ibu jari, serta pandangan mata. Selanjutnya untuk tahapan *Me* didapatkan dari simbol yakni abraxas, tangan yang mengulur, aktivitas mencium,

mengusap, phoenix, serta meremas. *Society* yang didapatkan dalam penelitian ini ialah keadaan yang ada di masyarakat dengan cara dari masyarakat itu berpikir dan juga adanya konflik sosial yang terjadi serta *I & Me* dalam masyarakat.

- 2) Penelitian milik Rizki Septia Firdaus (2018) yang berjudul Interaksi Imbolik Tokoh dalam Film Pendek Indonesia pada Saluran Youtube Vidsee.com. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan interaksi simbolik pikiran (*mind*) tokoh dalam film pendek Indonesia saluran youtube vidsee.com. (2) mendeskripsikan interaksi simbolik diri (*self*) tokoh dalam film pendek Indonesia saluran youtube vidsee.com. (3) mendeskripsikan interaksi simbolik masyarakat (*society*) tokoh dalam film pendek Indonesia saluran youtube vidsee.com.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang datanya berupa kutipan kata, penggalan kalimat, uraian kalimat dan dialog antar tokoh dalam beberapa menit di dalam video yang mendukung atau mengacu pada fokus penelitian, yaitu berupa penggalan kalimat baik uraian secara langsung dari film pendek. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tiga film pendek berjudul *Grieving Dreams* (Anak Lanang) karya Minggar Panji A., *Kuncup* karya M. Mydral Muda, dan *Dewi Goes Home* (Dewi Pulang) karya Candra Aditya. Penelitian ini menggunakan teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan sosiologi sastra. Teknik analisis ini digunakan dalam penelitian ini untuk memaknai proses interaksi simbolik dalam dialog antartokoh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi simbolik terdapat dalam film pendek Indonesia berjudul *Grieving Dreams* (Anak Lanang), *Kuncup*, dan *Dewi Goes Home* (Dewi Pulang).

Interaksi simbolik memiliki tiga konsep utama yaitu konsep pikiran terdapat empat tahapan yaitu gestur, simbol, makna, dan tindakan (Implus, persepsi, manipulasi, dan konsumsi). Konsep *self* terdapat beberapa tahapan yang memengaruhi tokoh dalam menemukan jati dirinya yaitu

tahapan persiapan yaitu imitasi, tahapan bermain (tahap sandiwara) yaitu bermain peran, dan tahapan permainan yaitu tahap perkembangan diri. Selain selain konsep pikiran dan konsep diri, terdapat konsep masyarakat (*society*) memiliki bentuk masyarakat atau institusi masyarakat, munculnya sifat simpati dan empati, konflik, I and Me (*society*) dan pengalaman.

- 3) Penelitian milik Mailinda, Suzy S. Azeharie (2018) yang berjudul Komunikasi Interaksionisme Simbolik Antara Pekerja Tunarungu Dengan Tamu (Studi Komunikasi di Kafe Kopi Tuli Depok). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi interaksionisme simbolik antara pekerja tunarungu dengan tamu di kafe Kopi Tuli Depok dan untuk mengetahui cara pekerja tunarungu mengatasi kendala dalam berkomunikasi dengan tamu di kafe Kopi Tuli Depok. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi, komunikasi antarpersonal dan komunikasi interaksionisme simbolik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif melalui pendekatan studi kasus secara deskriptif.

Data yang dianalisis diperoleh dari hasil wawancara dengan empat narasumber. Penelitian ini menyimpulkan bahwa komunikasi interaksionisme simbolik antara pekerja tunarungu dengan tamu di kafe Kopi Tuli Depok merupakan bahasa isyarat sebagai bentuk komunikasi antara pekerja tunarungu dengan tamu dan membuat penyandang disabilitas tuli yang datang merasa nyaman dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Interaksi dengan isyarat merupakan simbol-simbol dalam menyampaikan pesan kepada orang lain. Pekerja tunarungu akan menjelaskan secara verbal ketika tamu tidak mengerti bahasa isyarat dan tidak bisa menggunakan bahasa isyarat. Tamu dapat langsung menunjuk gambar pada menu sesuai keinginan atau memberikan tulisan kepada pekerja tunarungu.

<p>Nama dan Judul Penelitian</p>	<p>Hasna Ayustiani (2019) Interaksi Simbolik Tokoh Dalam Novel Demian : Die Geschichte Von Emil Sinclair Jugend Karya Hermann Hesse</p>	<p>Rizki Septia Firdaus (2018) Interkasi Simbolik Tokoh dalam Film Pendek Indonesia pada Saluran Youtube Vidsee.com.</p>	<p>Mailinda, Suzy S. Azeharie (2018) Komunikasi Interaksionisme Simbolik Antara Pekerja Tunarungu Dengan Tamu (Studi Komunikasi di Kafe Kopi Tuli Depok)</p>	<p>Fikri Firdaus (2022) Representasi Konflik Keluarga Anak Tunggal dengan Ibu Pada Film Ali Dan Ratu-Ratu Queens (Analisis Interaksi Simbolik Pada Film Ali dan Ratu-Ratu Queens)</p>
<p>Teori</p>	<p>Teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead</p>	<p>Teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead</p>	<p>Teori komunikasi, teori komunikasi antarpersonal dan teori komunikasi</p>	<p>Teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead</p>

			interaksionisme simbolik	
Metode Penelitian	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif
Hasil	Hasil pengamatan tersebut ditemukan <i>Mind</i> yakni berupa simbol dalam proses interaksinya yakni sebanyak 14 simbol. Kemudian <i>Self</i> juga ditemukan melalui 2 tahapan yakni penemuan jati diri serta kemudian tahapan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi simbolik terdapat dalam film pendek Indonesia berjudul <i>Grieving Dreams</i> (Anak Lanang), <i>Kuncup</i> , dan <i>Dewi Goes Home</i> (Dewi Pulang). Interaksi simbolik memiliki tiga konsep utama	Komunikasi interaksionisme simbolik antara pekerja tunarungu dengan tamu di kafe Kopi Tuli Depok merupakan bahasa isyarat sebagai bentuk komunikasi antara pekerja tunarungu dengan tamu dan membuat penyandang disabilitas tuli	Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut, (1) proses <i>Mind</i> pada interaksi Ali dengan Mia melalui <i>gesture</i> , simbol, makna dan tindakan. <i>Mind</i> yang didapatkan berupa simbol selama interaksi. (2) tahap <i>self</i> , 3 tahapan jati diri dalam film ini berhasil membuat karakter antar tokoh

diri. Adapun tahapan dari persiapan ini dapat dilihat melalui proses interaksi antara Emil Sinclair bersama dengan Franz Kromer juga Max Demian. Kemudian selanjutnya ialah tahapan bermain, tahap ini berawal dari ketika Email Sinclair menginginkan untuk menjadi seorang Demian	yaitu konsep pikiran terdapat empat tahapan yaitu gestur, simbol, makna, dan tindakan (Implus, presepsi, manipulasi, dan konsumsi). Konsep self terdapat beberapa tahapan yang memengaruhi tokoh dalam menemukan jati dirinya yaitu tahapan persiapan yaitu imitasi, tahapan bermain	yang datang merasa nyaman dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Interaksi dengan isyarat merupakan simbol-simbol dalam menyampaikan pesan kepada orang lain. Pekerja tunarungu akan menjelaskan secara verbal ketika tamu tidak mengerti bahasa isyarat dan tidak bisa	dalam melakukan interaksi khususnya pada konflik anak tunggal dengan Ibu. (3) <i>Society</i> yang ditemukan yaitu adanya konflik keluarga yang terjadi pada masyarakat, cara berpikir masyarakat. (4) Film ini menggambarkan fenomena saat ini, adanya sebuah kebohongan dan keegosian dalam hubungan keluarga menumbuhkan hubungan
---	--	--	---

	<p>kemudian setelah itu hal ini yang membuat dirinya memasuki proses pencarian jati diri. Selanjutnya dalam tahapan permainan terjadi pada waktu muncul simbol yakni berupa ciuman yang terjadi antara Demian dengan Emil Sinclair. Adapun tahap dari diri terdiri dari I dan Me. I dalam film ini muncul</p>	<p>(tahap sandiwara) yaitu bermain peran, dan tahapan permainan yaitu tahap perkembangan diri. Selain selain konsep pikiran dan konsep diri, terdapat konsep masyarakat (society) memiliki bentuk masyarakat atau institusi masyarakat, munculnya sifat simpati dan</p>	<p>menggunakan bahasa isyarat. Tamu dapat langsung menunjuk gambar pada menu sesuai keinginan atau memberikan tulisan kepada pekerja tunarungu.</p>	<p>disharmoniasi dalam keluarga yang berdampak negative bagi seorang anak. Komunikasi yang baik tidak dapat menjamin konflik akan dipecahkan atau bahkan diperbaiki, tapi komunikasi yang buruk sangat meningkatkan kemungkinan konflik menjadi lebih buruk.</p>
--	---	---	---	--

	<p>pada simbol Arloji, pada saat tokoh bersiul, tepukan di bahu, ibu jari, serta pandangan mata. Selanjutnya untuk tahapan Me didapatkan dari simbol yakni abraxas, tangan yang mengulur, aktivitas mencium, mengusap, phoenix, serta meremas. Society yang didapatkan dalam penelitian</p>	<p>empati, konflik, I and Me (society) dan pengalaman.</p>		
--	---	--	--	--

	<p>ini ialah keadaan yang ada di masyarakat dengan cara dari masyarakat itu berpikir dan juga adanya konflik sosial yang terjadi serta I & Me dalam masyarakat.</p>			
Perbedaan	Subjek yang digunakan berbeda.	Menggunakan pendekatan sosiologi sastra	Menggunakan pendekatan studi kasus	Subjek yang digunakan berbeda.

Persamaan	Menggunakan metode penelitian interaksi simbolik			
-----------	--	--	--	--

Tabel 2. 1 Review asil Penelitian Sejenis

Sumber: Peneliti 2022



2.2. Tinjauan Pustaka

2.2.1 Komunikasi

Komunikasi menjadi suatu hal yang digunakan untuk memahami sikap juga perasaan dari individu lain ataupun sekelompok individu. Komunikasi merupakan hal yang pasti kita gunakan setiap hari, hal ini dikarenakan komunikasi sudah menjadi bagian dari kehidupan itu sendiri. Komunikasi menjadi suatu media yang digunakan dengan tujuan penyampaian ide ataupun hal yang kita maksudkan dalam pikiran seorang individu pada individu yang lainnya agar orang lain tersebut bisa memahami apa yang ingin kita sampaikan. Effendy (1984 : 6) menjelaskan komunikasi ialah media yang dipakai dalam menyampaikan ide pikiran dari seorang individu pada individu lain. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa komunikasi menjadi suatu media yang digunakan dalam proses menyampaikan suatu ide ataupun pesan berupa informasi, ide, emosi, serta kemampuan yang ada dalam suatu simbol ataupun lambang sehingga hal ini bisa menghasilkan suatu dampak yakni berupa perilaku dari individu tersebut.

Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Everett M. Rogers (dalam Hafied Cangara, 2016 : 22) yang menyatakan komunikasi sebagai suatu proses pengalihan suatu ide dari satu sumber ke sumber yang lainnya bisa satu ataupun lebih yang bertujuan untuk melakukan perubahan perilaku dari sumber tersebut.

2.2.2 Komunikasi Massa

Komunikasi massa ini merupakan jenis komunikasi yang berbeda dengan komunikasi lainnya karena dalam komunikasi ini tujuannya adalah penyampaian suatu pikiran atau pokok informasi tidak hanya untuk satu atau sekelompok individu saja melainkan ke masyarakat yang luas dimana dalam hal ini berbentuk populasi atau kumpulan dari beberapa kelompok. Dalam komunikasi massa ini akan ada hal khusus yang digunakan untuk proses penyampaiannya, hal ini dimaksudkan supaya pokok pikiran tersebut dapat tersampaikan dengan efektif dalam waktu yang bersamaan pada individu yang

menjadi perwakilan di tiap kelompoknya (Rakhmat, dalam Komala, dalam Karlinah, 2000).

Freidson menjelaskan bahwa masyarakat yang banyak dan luas ini terdiri dari beberapa populasi dimana populasi ini ialah suatu perwakilan dari lapisan-lapisan yang ada dalam masyarakat. Sehingga isi pesan yang ingin disampaikan tidak sebatas ditujukan pada sekelompok individu melainkan disampaikan pada seluruh masyarakat tersebut. Selain itu, Freidson juga mengungkapkan karakteristik dari komunikasi massa ini ialah adanya keseragaman waktu dalam penerimaan pesan pada seluruh masyarakat oleh pemberi informasinya. Hal ini dikarenakan dalam komunikasi massa memiliki faktor yang harus dipenuhi yakni penerimaan pesan yang serempak.

2.2.3 Representasi

Representasi ialah sebuah kata yang berasal dari bahasa Inggris yakni *representation*, yang memiliki makna perwakilan, suatu gambaran atau penggambaran. Mulyana (2014 : 96) mendefinisikan representasi sebagai suatu penggambaran yang dilakukan melalui media tertentu mengenai hal tertentu yang terjadi di dalam kehidupan. Representasi merupakan suatu hal yang memiliki peranan penting dalam pembentukan budaya. Representasi sendiri memiliki suatu korelasi dalam suatu identitas, pengaturan budaya, proses konsumsi, serta juga proses produksi. Secara harafiahnya, representasi sendiri memiliki makna sebagai proses menghadirkan kembali hal yang sudah pernah ada ataupun terjadi pada waktu sebelumnya dengan tujuan untuk memediasi atau memainkannya kembali. Representasi tidak akan muncul sampai dengan sesuatu selesai dilakukan. Representasi juga tidak akan terjadi dari suatu peristiwa. Hal ini dikarenakan representasi tersebut ialah suatu bagian dari peristiwa itu, ini merupakan bagian dari objek tersebut.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), representasi dapat diartikan sebagai perbuatan yang mewakili, ataupun keadaan yang bersifat mewakili disebut representasi. representasi juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang melibatkan suatu keadaan yang dapat mewakili symbol, gambar, dan semua hal yang berkaitan dengan yang memiliki makna. Penggambaran

yang dimaksud dalam proses ini dapat berupa deskripsi dari adanya perlawanan yang berusaha dijabarkan melalui penelitian dan analisis semiotika.

Representasi adalah suatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, via kata – kata bunyi, citra, atau kombinasinya. Secara ringkas representasi adalah produksi makna – makna melalui Bahasa lewat Bahasa (symbol – symbol dan tanda tertulis, lisan, atau gambar) tersebut itulah seseorang yang dapat mengungkapkan pikiran, konsep, dan ide – ide tentang sesuatu Juliastuti, (2000:6). Representasi juga dapat berarti sebagai suatu tindakan yang menghadirkan atau merepresentasikan sesuatu lewat yang diluar dirinya biasanya berupa tanda atau symbol (pilang, 2003).

Menurut Stuart Hall (1997:15) representasi adalah sebuah produksi konsep makna dalam pikiran melalui bahasa. Ini adalah hubungan antara konsep dan bahasa yang menggambarkan obyek, orang, atau bahkan peristiwa nyata ke dalam obyek, orang, maupun peristiwa fiksi. Representasi dapat dikatakan sebagaimana kita menggunakan Bahasa dalam menggunakan atau menyampaikan sesuatu dengan penuh arti kepada orang lain.

Menurut Stuart Hall (1997:15), makna dikonstruksi oleh sistem representasi dan maknanya diproduksi melalui sistem bahasa yang fenomenanya tidak hanya terjadi melalui ungkapan verbal, namun juga visual. Sistem representasi tidak hanya tersusun bukan seperti konsep individual, melainkan masuk juga melalui konsep perorganisasian, penyusupan serta berbagai kompleks hubungan.

2.2.4 Film Ali dan Ratu-Ratu Queens

“Ali & Ratu Ratu Queens” ialah suatu film yang bergenre komedi di Indonesia dimana film ini disutradarai oleh Lucky Kuswandi. Penulis filmnya ialah Gina S. Noer dan kemudian produksi filmnya ditangani oleh Palari Films. Latar tempat dari film ini ada di Jakarta juga di kota Queens, New York. Pemain utama dalam film tersebut ialah Iqbaal Ramadhan kemudian juga Nirina Zubir, Asri Welas, serta Tika Panggabean

Film ini berkisah mengenai perjalanan dari Ali dalam pencarian ibu kandungnya yakni Mia (Marissa Anita) yang sudah pindah ke New York saat Ali masih kecil. Kemudian setelah ayahnya meninggal, Ali bertekad untuk menemukan ibunya di New York. Hanya berbekal beberapa surat yang pernah Mia kirim ke Jakarta, Ali pergi untuk menemui sang ibu. Setibanya di Queens, New York, Ali menjumpai secara tidak sengaja 3 orang wanita dewasa yang berasal dari Indonesia juga, dimana ketiga orang ini berkata bahwa mereka mengenal sosok Mia.

Setelah itu Ali memutuskan untuk mengikuti ketiga orang itu. Lalu Ali bertemu dengan yang lainnya dan kemudian berkenalan dengan mereka serta anak dari Ance yaitu Eva. Singkat cerita, mereka menyetujui untuk bisa membantu Ali bertemu dengan Mia. Dalam perjalanan mencari sang Ibu, Ali jatuh cinta pada Eva, dimana Eva menurutnya ialah sosok yang membuat dirinya bisa mengenal segala bentuk hal yang menakjubkan serta ajaib di New York. Selama proses pencarian itu, Ali juga merasa bahwa ia bisa menemukan apa itu arti dari keluarga yang sesungguhnya. Pemain Film yang memerankan tokoh dalam film ini sebagai berikut.

- 1) **Iqbaal Ramadhan** berperan sebagai Ali seorang anak yang ingin mencari sang ibu kandung, memiliki karakter percaya diri dan berani
- 2) **Gamaliel Eleazar** berperan sebagai Ali kecil
- 3) **Nirina Zubir** berperan sebagai Party seorang *cleaning lady* yang keibuan dan perhatian
- 4) **Asri Welas** berperan sebagai Biyah seorang pekerja serabutan yang menyambi jadi *paparazi*
- 5) **Tika Panggabean** berpera sebagai Ance seorang *single mom* yang galak dan bertingkah laku seakan dia agen rahasia
- 6) **Happy Salma** berperan sebagai Chinta seorang tukang pijat yang tergilagila mengejar cintanya
- 7) **Marissa Anita** berperan sebagai Mia ibu kandung Ali yang memiliki karakter ambisius akan impiannya

- 8) **Bayu Skak** berperan sebagai Zulfikri yang merupakan kerabat Ali di Indonesia
- 9) **Cut Mini Theo** berperan sebagai Suci yang merupakan ibu dari Zulfikri
- 10) **Ibnu Jamil** berperan sebagai Hasan ayah kandung Ali
- 11) **Arief Didu** berperan sebagai Paman Halim
- 12) **Reza Chandika** berperan sebagai sepupu Ali
- 13) **Sita Nursanti** berperan sebagai istri Paman Halim
- 14) **Rendha Rais** berperan sebagai Nara yang merupakan istri dari sepupu Ali
- 15) **Aline Jusria** berperan sebagai perempuan yang menyewa rumah Ali

2.2.5 Teori Interaksi Simbolik

Pada tahun 1920-an dan 1930-an (Jean-François Côté, 2015) George Herbert mengembangkan teori interkasionisme simbolik. George Herbert merupakan profesor filsafat di Universitas Chicago. Esensi utama dari interaksionisme simbolik itu sendiri adalah fokus mempelajari hakikat interaksi, yang merupakan aktivitas sosial manusia yang dinamis. Perspektif ini mengasumsikan bahwa individu berperilaku aktif, reflektif dan kreatif, menafsirkan dan menampilkan perilaku yang kompleks dan tak terduga. Singkatnya, perspektif interaksi simbolik menolak gagasan bahwa individu adalah organisme pasif yang perilakunya ditentukan oleh kekuatan atau struktur yang ada di luar dirinya. Individu adalah makhluk hidup yang dinamis dan selalu berubah. Karena individu ini adalah elemen utama masyarakat, itu berarti bahwa masyarakat berubah melalui interaksi antara individu-individu tersebut. Singkatnya, interaksi ini dipandang sebagai variabel penting dalam menentukan perilaku manusia dan bukan sebagai pengaruh terhadap struktur masyarakat. Struktur masyarakat itu sendiri dapat diciptakan dan dipengaruhi oleh interaksi manusia.

Interaksi simbolik umumnya mengaji segala tindakan manusia sebagai suatu gambaram mengenai subjek pelaku untuk menciptakan dan memergunakan makna dan simbol sebagai proses interaksi antarindividu. Proses tersebut akan terciptanya nilai-nilai kultural yang menyedikan

penjelasan atas makna dan simbol tindakan sosial (Irianto, 2014:01). Q-Anees dalam Wiksana (2017) menjelaskan bahwa teori interaksi simbolik menekankan pada hubungan antara simbol dan interaksi. Inti dari pandangan pendekatan ini adalah individu.

Laksmi (2017) menjelaskan bahwa interaksi simbolik merupakan sebuah proses yang dinamis. Individu-individu berinteraksi melalui simbol, yang maknanya dihasilkan dari proses negoisasi yang terus-menerus oleh mereka yang terlibat dengan kepentingan masing-masing. Sehingga interaksi simbolik berfokus pada interaksi yang dilakukan oleh antarindividu yang mempelajari aktivitas (interaksi sosial) yakni perilaku, tindakan, sikap dan komunikasi sebagai ciri khas manusia yang dapat membangun konsep diri dan aktualisasi diri. Artinya dalam proses interaksi individu memiliki ruang yang sangat besar untuk mengontruksi realitas kehidupannya.

- *Mind*

Menurut Mead, *mind* berkembang dalam proses sosial komunikasi dan tidak dapat dipahami sebagai proses yang terpisah. Proses ini melibatkan dua fase yaitu *conversation of gestures* (percakapan gerakan) dan *language* (bahasa). Keduanya mengandaikan sebuah konteks sosial dalam dua atau lebih individu yang berinteraksi antara satu dengan yang lainnya.

Mind hanya tampil manakala simbol-simbol yang signifikan digunakan dalam komunikasi. *Mind* adalah proses yang dimanifestasikan ketika individu berinteraksi dengan dirinya sendiri dengan menggunakan simbol-simbol signifikan yaitu simbol atau gestur dengan interpretasi atau makna. *Mind* juga merupakan komponen individu yang menginterupsi tanggapan terhadap stimuli atau rangsangan. Adalah *mind* yang meramal masa depan dengan cara mengeksplorasi kemungkinan tindakan keluaran sebelum dilanjutkan dengan tindakan.

- *Self*

Self diartikan melalui interaksi dengan orang lain. *Self* merujuk pada kepribadian reflektif dari individu. *Self* adalah sebuah entitas manusia ketika ia berpikir mengenai siapa dirinya. Untuk memahami konsep tentang diri, adalah penting untuk memahami perkembangan diri yang hanya mungkin terjadi melalui pengambilan peran. Agar kita bisa melihat diri kita maka kita harus dapat mengambil peran sebagai orang lain untuk dapat merefleksikan diri kita. Pengambilan peran ini merupakan bagian yang sangat penting dalam pengembangan diri. Gambaran mental inilah yang oleh Charles H. Cooley dinamakan dengan looking glass-self dan dibentuk secara sosial.

Menurut Mead, *self* dikembangkan melalui beberapa tahapan, yaitu :

- 1) Tahap persiapan – imitasi yang tidak berarti
- 2) Tahap bermain – terjadi bermain peran namun bukan merupakan konsep yang menyatu dalam perkembangan diri
- 3) Tahap permainan – merupakan tahap perkembangan diri

Self adalah fungsi dari bahasa. Seorang individu harus menjadi anggota suatu komunitas sebelum kesadaran diri membentuknya. *Self* merupakan proses yang berlangsung terus menerus yang mengkombinasikan “*I*” dan “*Me*”. Oleh karena itu, dalam *self* terdiri dari dua bagian, yaitu “*I*” dan “*Me*”.

I – diri yang aktif, merupakan kecenderungan impulsif dari diri individu, bersifat spontan, dan juga merupakan aspek dari eksistensi manusia yang tidak terorganisasi.

Me – merupakan diri yang menjadi objek renungan kita atau merupakan gambaran diri yang dilihat melalui cermin diri dari reaksi yang diberikan oleh orang lain.

Menurut Mead, suatu tindakan diawali dalam bentuk “*I*” dan diakhiri dalam bentuk “*Me*”. “*I*” memberikan tenaga penggerak sementara “*Me*” memberikan arahan. “*I*” bersifat kreatif dan

spontan yang tersedia bagi perubahan dalam masyarakat. Karenanya dalam konsep self adalah sesuatu yang kuat dan komprehensif memahami bagaimana fungsi manusia dalam masyarakat dan fungsi masyarakat itu sendiri. Konsep tersebut juga sekaligus menunjukkan hubungan antara individu dan masyarakat.

- *Society*

Society atau masyarakat dibentuk melalui interaksi antar individu yang terkoordinasi. Menurut Mead, interaksi yang terjadi pada manusia menempati tingkatan tertinggi bila dibandingkan makhluk lainnya. Hal ini dikarenakan digunakannya berbagai macam simbol signifikan yaitu bahasa. Meskipun terkadang manusia memberikan respon atau tanggapan secara otomatis dan tanpa berpikir panjang terhadap gestur manusia lainnya, interaksi manusia ditransformasikan dengan kemampuannya untuk membentuk dan menginterpretasikan secara langsung dengan menggunakan sistem simbol konvensional.

Komunikasi manusia memiliki makna dalam gerakan simbolik dan tidak meminta tanggapan langsung. Manusia harus menafsirkan setiap gerakan dan menentukan makna mereka. Dikarenakan komunikasi manusia melibatkan interpretasi dan penugasan makna maka hal tersebut dapat terjadi ketika ada consensus dalam makna. Makna simbol hendaknya dibagikan dengan manusia lainnya.

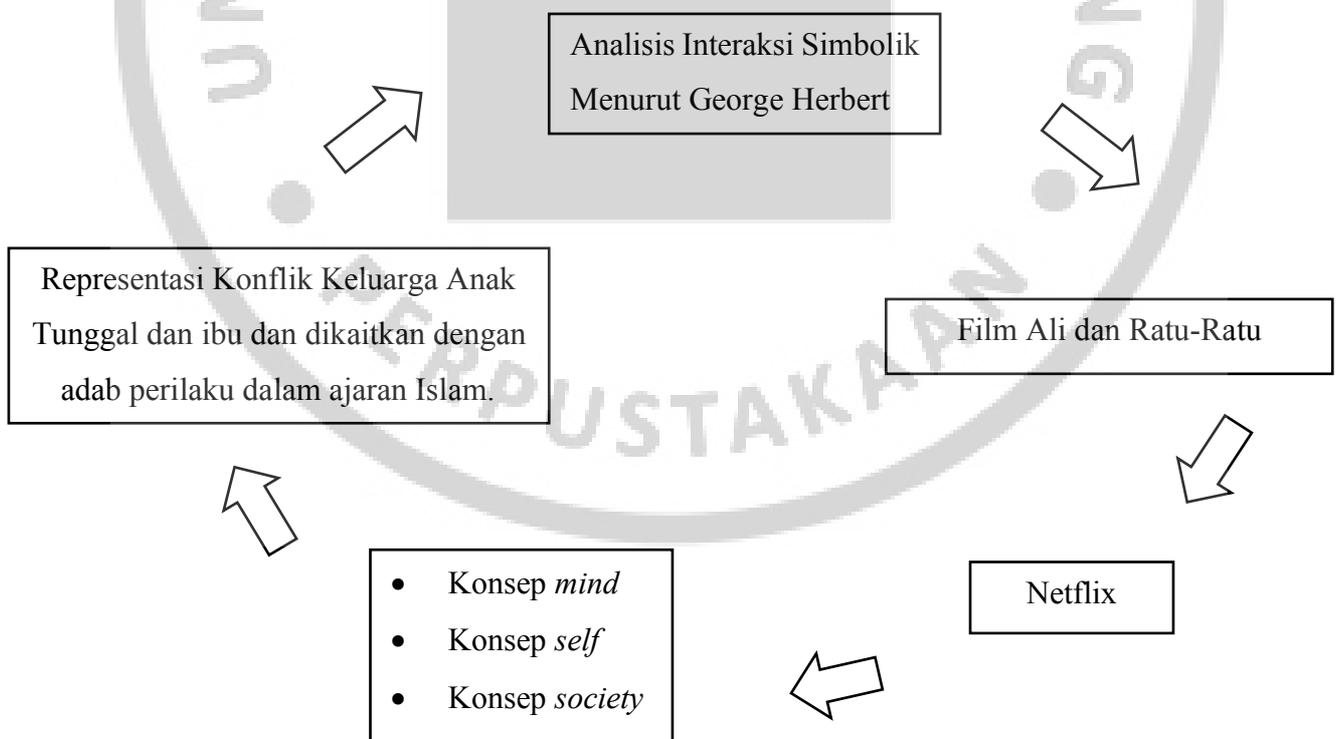
2.2.6 Kerangka Pemikiran

Dalam menyusun kerangka berpikir peneliti mencoba memberikan argument secara rasional terhadap teori yang digunakan dalam menganalisis permasalahan yang sedang diteliti. Batasan masalah penelitiannya ialah konflik keluarga dimana hal ini dialami oleh anak tunggal dengan sang ibu. Dalam hal ini bagaimana objek yang dipilih oleh peneliti merepresentasikan konflik keluarga yang terjadi pada ibu dan anak tunggal melalui subjek yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu film *Ali dan Ratu-Ratu Queens*. Dalam membantu

proses analisis, peneliti menggunakan pendekatan teori interaksionisme simbolik dalam mendeskripsikan konsep *mind*, *self*, *society* pada konflik keluarga ibu dan anak tunggal.

Pengambilan gambar dilakukan dengan memoto beberapa adegan dalam film yang kemudian hal itu dilakukan penelitian dengan subjek dari penelitiannya melalui pengkategorian dalam cakupan level *mind*, *self*, *society* dengan menerapkan konsep George Herbert. Setelah peneliti mendapatkan hasil *scene* yang sesuai dengan peneliti inginkan, peneliti baru bisa meneliti bagaimana representasi konflik keluarga ibu dan anak tunggal pada film *Ali dan Ratu-Ratu Queens* serta diaitkan pada pandangan adab perilaku menurut ajaran Islam. Langkah selanjutnya peneliti dapat menarik suatu simpulan yang didasarkan pada data yang dihasilkan yang kemudian dilakukan analisisnya.

Setelah melihat uraian kerangka berpikir diatas, maka untuk lebih mudah memahami kerangka berpikir penelitian ini, dapat dilihat skema dibawah ini.



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

Sumber: Peneliti 2020