

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka berisi tentang data yang peneliti peroleh dari jurnal ilmiah dan hasil penelitian lain yang dapat dijadikan asumsi untuk menjawab masalah yang diajukan peneliti. Adapun hasil penelitian terdahulu yang telah peneliti dapatkan sebagai berikut:

2.1.1 Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu

Peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai perbandingan dan tolak ukur serta mempermudah penulis dalam menyusun penelitian ini. Tinjauan penelitian terdahulu ini mengemukakan hasil penelitian lain yang relevan dengan pendekatan permasalahan yang peneliti lakukan, meliputi teori, konsep, analisa, kelemahan dan keunggulan.

2.1.1.1 Penelitian dalam Perspektif Semiotika Roland Barthes

Adapun penelitian terdahulu mengenai objek kajian penelitiannya peneliti ambil dari penelitian milik:

Sopian Rosadi (2014), mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Komputer Indonesia, Program Studi Ilmu Komunikasi, dengan Judul “Representasi Simbol Tangan Metal Dua Jari”, Bandung.

Penelitian terdahulu ini dilatarbelakangi oleh keberadaan musik metal di kota Bandung yang memiliki sebuah simbol pesan. Simbol pesan yang ada di dalam kumpulan pecinta musik metal di Ujung Berung kota Bandung ini merupakan Simbol Tangan Metal Dua Jari yang mengacungkan salam dua jari

untuk menyampaikan makna simbol tersebut kepada khalayak. Tujuan dari penelitian terdahulu ini adalah untuk mengetahui bagaimana representasi semiotika simbol tangan metal dua jari bagi pecinta musik metal di Ujung Berung Kota Bandung.

Metode penelitian terdahulu ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan teori Semiotika Roland Barthes. Informan yang digunakan berjumlah dua orang, dimana kedua orang informan tersebut merupakan narasumber yang menjadi pelopor aliran musik *Death Metal* di Kota Bandung dan memiliki pengetahuan tentang musik metal. Proses pengumpulan datanya dilakukan dengan cara wawancara, dan observasi. Teknik analisis data yang dilakukan oleh penelitian terdahulu ini dilakukan dengan cara mereduksi data, mengumpulkan data, menyajikan data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian terdahulu ini menunjukkan bahwa representasi simbol tangan metal dua jari bagi pecinta musik metal di kota bandung memiliki tiga makna. (1) Makna denotatif yang terdapat dalam pecinta musik metal di kota Bandung dimulai saat komunitas pecinta musik metal di kota Bandung terbentuk. (2) Makna konotasi pada simbol tangan metal dua jari digunakan atau diacungkan oleh para pecinta musik metal di kota Bandung ketika mereka sedang menonton konser musik metal adalah simbol yang melambangkan tanduk kambing. (3) Makna mitos/ideologi yang dapat diambil, bahwa simbol ini adalah sebuah simbol yang berbahaya dan dapat merusak generasi para pemuda dan simbol penyembahan terhadap setan.

Tingkat persamaan penelitian peneliti dengan penelitian terdahulu ini terletak pada pendekatan penelitian yang digunakan yaitu, pendekatan kualitatif dan objek penelitian yang di kaji yakni sebuah simbol. Tingkat perbedaannya terletak pada wujud objek yang diteliti. Penelitian terdahulu ini meneliti tentang representasi semiotika simbol tangan metal dua jari bagi pecinta musik metal di Ujung Berung Kota Bandung. Sedangkan penelitian peneliti meneliti makna simbolik penggunaan *Korean Hand Heart* pada komunitas *Kpop Diamond City* Garut.

2.1.1.2 Penelitian dalam Perspektif Interaksi Simbolik

Penelitian terdahulu dengan perspektif interaksi simbolik peneliti ambil dari penelitian milik:

Natasia Simangunsong (2011), mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara, Program Studi Ilmu Komunikasi, dengan Judul “Fenomena *Hallyu* dalam Pembentukan Identitas Diri”, Medan.

Penelitian terdahulu ini dilatarbelakangi oleh fenomena *Hallyu* atau demam budaya Korea yang menerpa negara Indonesia dimana musik populer Korea yang disebut *K-pop* merupakan daya tarik yang besar untuk menarik minat khalayak. Perkembangan *K-pop* yang identik dengan grup *boyband* maupun *girlband* nya menciptakan kecintaan yang berujung pada mengidolakan grup tersebut sehingga banyak bermunculan kelompok penggemar dengan minat yang sama. Kelompok penggemar atau pecinta grup tersebut salah satu nya merupakan komunitas Triple S Medan yang menggemari *boyband* SS501, dimana dalam menggemari *boyband* tersebut para anggota nya meniru kebiasaan, dan tingkah laku dari *boyband* tersebut sehingga membentuk identitas diri yang baru dalam

kehidupannya. Tujuan dari penelitian terdahulu ini adalah untuk mengetahui proses perubahan identitas informan sebelum dan sesudah bergabung dengan komunitas, dalam hal ini juga mengenai proses interaksi dan gaya hidup informan.

Metode penelitian terdahulu ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan teori Interaksi Simbolik. Informan yang digunakan berjumlah tiga orang, dimana ketiga orang informan tersebut merupakan anggota Triple S Medan yang merupakan penggemar *boyband* Korea SS501. Proses pengumpulan datanya dilakukan dengan cara wawancara mendalam dan observasi partisipan. Teknik analisis data yang dilakukan oleh penelitian terdahulu ini dilakukan dengan proses *open coding*, *axial coding* dan *selective coding*.

Hasil penelitian terdahulu ini menunjukkan bahwa ketiga informan dengan pikiran (*mind*) dan interaksi sosial (*diri/ self* dengan yang lain) yang digunakan untuk menginterpretasi dan memediasi masyarakat (*society*), membentuk identitas diri yang baru dalam tiap diri informan. Perubahan identitas yang terjadi memiliki dampak yang positif dan negatif, tergantung pada cara pandang orang lain melihat mereka. Setelah bergabung dengan komunitas maka ketiga informan memakai simbol-simbol yang telah dimaknai bersama, untuk menunjukkan identitas mereka sebagai anggota Triple S. Tidak hanya perubahan identitas, informan juga mengalami perubahan gaya hidup. Mereka lebih royal dari sebelumnya akibat pembelian barang-barang koleksi ataupun biaya lainnya sebagai *fans girl*, dimana barang-barang tersebut yang dapat menampilkan identitas mereka.

Tingkat persamaan penelitian peneliti dengan penelitian terdahulu ini terletak pada pendekatan yang dilakukan yakni pendekatan kualitatif dan teori yang digunakan yakni teori Interaksi Simbolik. Tema pembahasan pun sama yaitu sama-sama berkaitan dengan budaya Korea atau *Hallyu*. Tingkat perbedaannya terletak pada objek yang diteliti. Pada penelitian terdahulu ini, objek yang diteliti adalah identitas diri komunitas Triple S Medan yang membuat sebuah kelompok dan memunculkan makna-makna yang terbangun. Sedangkan penelitian peneliti meneliti makna simbolik penggunaan *Korean Hand Heart* pada komunitas *Kpop Diamond City* Garut.

2.1.1.3 Penelitian dalam Perspektif *Korean Wave*

Adapun penelitian terdahulu dalam perspektif *Korean Wave* peneliti ambil dari penelitian milik:

Dal Yong Jin (2012), Universitas Michigan dengan Judul “*The New Korean Wave in the Creative Industry Hallyu*”, Amerika Serikat

Penelitian terdahulu ini dilatarbelakangi oleh fenomena *Korean Wave* yang mendapat popularitas di negara di seluruh dunia yang bertujuan untuk merubah citra Korea Selatan sebagai negara yang memiliki kebudayaan unik dan menarik. Pada periode perkembangan *Korean Wave* di pertengahan tahun 2000-an mulai mengarah kepada kesuksesan karena respon positif yang ditunjukkan oleh hampir seluruh negara Asia. Respon positif yang ditunjukkan oleh masyarakat internasional membuat *Korean Wave* muncul sebagai fenomena yang mempengaruhi lebih dari setengah negara-negara di dunia. Kesuksesan yang diraih *Korean Wave* ini menjadi fenomena memiliki daya jual serta berdampak tidak hanya terhadap peningkatan perekonomian tapi juga politik, sosial dan

budaya Korea Selatan. Tujuan yang dari penelitian ini adalah untuk untuk memberikan beberapa poin pembahasan dari *Korean Wave* untuk membantu pembaca memahami sifat dari budaya populer lokal yang populer dan teknologi digital sebagai tren baru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat fenomena *Korean Wave* yang menjadi identitas kebudayaan Korea Selatan. Melalui *Korean Wave* banyak negara-negara Asia, Eropa, Afrika bahkan Amerika yang merangkul Korea Selatan sebagai mitra kerjasama dalam pertukaran budaya. Khususnya para bintang idola Korea yang berada diposisi paling depan dalam penyebaran kebudayaan tersebut karena peran mereka sebagai wajah *Korean Wave* baik dalam *K-Drama* maupun *K-Pop*. *Korean Wave* telah menggemparkan dunia internasional serta menjadi salah satu isu transnasional yang baru dan banyak dibahas dalam dunia akademis, seperti; seminar, lokakarya dan lain-lain. Kesuksesan *Korean Wave* menjadikannya bagian dari *soft power* yang dimiliki oleh Korea Selatan untuk merubah citranya sebagai negara yang memiliki kebudayaan unik serta menarik perhatian masyarakat internasional.

Tingkat persamaan penelitian peneliti dengan penelitian terdahulu ini terletak pada tema pembahasan yakni tentang *Korean Wave* dimana simbol *Korean Hand Heart* merupakan bagian dari perkembangan *Korean Wave* di dunia. Tingkat perbedaannya terletak pada objek yang diteliti. Penelitian terdahulu ini lebih membahas *Korean Wave* secara keseluruhan. Sedangkan penelitian peneliti meneliti makna simbolik penggunaan *Korean Hand Heart* pada komunitas *Kpop Diamond City* Garut.

Penulis telah menyusun tiga penelitian terdahulu yang dianggap relevan berkaitan dengan bahasan di dalam penelitian ini ke dalam bentuk tabel matriks, seperti berikut:

Tabel 2.1

Matriks Penelitian Terdahulu dalam Perspektif Semiotika Roland Barthes tentang “Representasi Simbol Tangan Metal Dua Jari”

No	Item	Peneliti I
1.	Nama, Tahun, Judul, dan Nama Kota	Sopian Rosadi (2014), mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Komputer Indonesia, Program Studi Ilmu Komunikasi dengan judul “Representasi Simbol Tangan Metal Dua Jari” , Bandung.
2.	Tujuan Penelitian	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana representasi semiotika simbol tangan metal dua jari bagi pecinta musik metal di Ujung Berung Kota Bandung.
3.	Pendekatan Penelitian	Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan wawancara, dan observasi. Teknik analisis datanya dilakukan dengan reduksi data, pengumpulan data, penyajian data dan evaluasi.
4.	Teori	Teori yang digunakan adalah teori semiotika Roland Barthes.
5.	Hasil	Hasil penelitian terdahulu ini menunjukkan bahwa, representasi simbol tangan metal dua jari bagi pecinta musik metal di kota bandung memiliki tiga makna. (1) Makna denotatif yang terdapat dalam pecinta musik metal di kota bandung dimulai saat komunitas pecinta musik metal di kota Bandung terbentuk. (2) Makna konotasi yang terdapat pada simbol tangan metal dua jari yang digunakan diacungkan oleh para pecinta musik metal di kota Bandung ketika mereka sedang menonton konser musik metal adalah simbol yang melambangkan tanduk kambing. (3) Makna mitos/ideologi yang dapat diambil dari penggunaan simbol tangan metal dua jari, adalah sebuah simbol penyembahan terhadap setan yang berbahaya dan dapat merusak generasi para pemuda.
6.	Perbedaan dan persamaan	- Perbedaan terletak pada objek yang diteliti, penelitian terdahulu ini menelaah

	dengan penelitian yang akan Peneliti lakukan	tentang simbol tangan metal Dua Jari sedangkan penelitian peneliti menelaah tentang simbol <i>Korean Hand Heart</i>. - Kesamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama ingin mengetahui makna sebuah simbol. Pendekatan dan teori yang digunakan pun sama, yakni pendekatan kualitatif.
7.	Kritik	Kritik terhadap penelitian terdahulu ini adalah penyusunan bahasa yang berbelit belit pada hasil penelitian membuat peneliti sulit menyimpulkan hasil penelitian ini.

Tabel 2.2

Matriks Penelitian Terdahulu dalam Perspektif Interaksi Simbolik tentang “Fenomena *Hallyu* dalam Pembentukan Identitas Diri”

No	Item	Peneliti II
1.	Nama, Tahun, Judul, dan Nama Kota	Natasia Simangunsong (2011), mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara, Program Studi Ilmu Komunikasi, dengan Judul “ Fenomena <i>Hallyu</i> dalam Pembentukan Identitas Diri ”, Medan.
2.	Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian terdahulu ini adalah untuk mengetahui proses perubahan identitas informan sebelum dan sesudah bergabung dengan komunitas, dalam hal ini juga mengenai proses interaksi dan gaya hidup informan.
3.	Pendekatan Penelitian	Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data nya melalui observasi partisipan dan wawancara mendalam.
4.	Teori	Teori yang digunakan adalah teori Interaksi Simbolik
5.	Hasil	Hasil penelitian terdahulu ini menunjukkan bahwa ketiga informan dengan pikiran (<i>mind</i>) dan interaksi sosial (<i>diri/ self</i> dengan yang lain) yang digunakan untuk menginterpretasi dan memediasi masyarakat (<i>society</i>), membentuk identitas diri yang baru dalam tiap diri informan. Perubahan identitas yang terjadi memiliki dampak yang positif dan negatif, tergantung pada cara pandang orang lain melihat mereka.
6.	Perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan Peneliti lakukan	- Perbedaan terlihat dari objek yang di teliti serta penelitian yang dilakukan pun berbeda. - Kesamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif, teori yang digunakan pun sama yakni teori Interaksi Simbolik, dan tema pembahasan pun sama yakni bertema tentang budaya Korea
7.	Kritik	Penelitian terdahulu ini masih bisa dikembangkan lebih dalam lagi, hasil penelitian kurang lengkap dan detail.

Tabel 2.3

Matriks Penelitian Terdahulu dalam Perspektif *Korean Wave* tentang “*The New Korean Wave in the Creative Industry Hallyu*”

No	Item	Peneliti III
1.	Nama, Tahun, Judul, dan Nama Kota	Dal Yong Jin (2012), Universitas Michigan dengan Judul “ <i>The New Korean Wave in the Creative Industry Hallyu</i> ”, Amerika Serikat.
2.	Tujuan Penelitian	Tujuan yang dari penelitian ini adalah untuk untuk memberikan beberapa poin pembahasan dari Gelombang Korea atau <i>Korean Wave</i> untuk membantu pembaca memahami sifat dari budaya populer lokal yang populer dan teknologi digital sebagai tren baru.
3.	Pendekatan Penelitian	-
4.	Teori	-
5.	Hasil	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat fenomena <i>Korean Wave</i> yang menjadi identitas kebudayaan Korea Selatan. Melalui <i>Korean Wave</i> banyak negara-negara Asia, Eropa, Afrika bahkan Amerika yang merangkul Korea Selatan sebagai mitra kerjasama dalam pertukaran budaya. Khususnya para bintang idola Korea yang berada diposisi paling depan dalam penyebaran kebudayaan tersebut karena peran mereka sebagai wajah <i>Korean Wave</i> baik dalam <i>K-Drama</i> maupun <i>K-Pop</i> . <i>Korean Wave</i> telah menggemparkan dunia internasional serta menjadi salah satu isu transnasional yang baru dan banyak dibahas dalam dunia akademis, seperti; seminar, lokakarya dan lain-lain. Kesuksesan <i>Korean Wave</i> menjadikannya bagian dari <i>soft power</i> yang dimiliki oleh Korea Selatan untuk merubah citranya sebagai negara yang memiliki kebudayaan unik serta menarik perhatian masyarakat internasional.
6.	Perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan Peneliti lakukan	- Perbedaan terlihat dari objek yang diteliti, serta penelitian yang dilakukan pun berbeda. Penelitian terdahulu ini lebih membahas secara menyeluruh tentang <i>Korean Wave</i> sedangkan penelitian yang akan dilakukan menelaah tentang simbol yang sudah ada yakni simbol <i>Korean Hand Heart</i> dalam sebuah

		komunitas. - Kesamaan peneliti ini dengan penelitian terdahulu adalah tema pembahasannya sama karena sama-sama meneliti hal yang berhubungan dengan <i>Korean Wave</i> atau budaya Korea.
7.	Kritik	Penelitian terdahulu ini masih bisa dieksplorasi jauh lebih dalam lagi dengan menggunakan sebuah teori dan metode penelitian sebagai acuannya.

2.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran digunakan sebagai dasar pemikiran dalam melakukan sebuah penelitian. Kerangka pemikiran digunakan bukan untuk menguji teori tetapi digunakan sebagai panduan dalam penelitian agar tetap terfokus pada masalah yang diteliti. Untuk mendapatkan sebuah kerangka pemikiran untuk suatu hal bukan sesuatu yang mudah, diperlukan suatu pemikiran yang mendalam. Kerangka pemikiran dibutuhkan untuk mengembangkan konteks dan konsep penelitian lebih lanjut sehingga dapat memperjelas konteks penelitian, metodologi, serta penggunaan teori dalam penelitian.

Secara khusus, aspek yang akan diteliti adalah bagaimana makna simbolik penggunaan *Korean Hand Heart* di Komunitas *Kpop Diamond City*. Dalam penelitian kualitatif, teori berperan sebagai alat untuk menginterpretasikan data-data yang sebelumnya telah didapatkan di lapangan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Interaksi Simbolik. Kaitanya teori dalam penelitian ini bahwa penelitian ini mengkaji dan menggali pengalaman melalui makna para anggota *Kpop Diamond City*. Teori interaksi simbolik berfokus pada cara-cara manusia untuk membentuk makna melalui interaksi, dan berfokus pada pengalaman-pengalaman subjektif manusia dan interpretasi-interpretasinya. Disini para anggota *Kpop Diamond City* akan secara aktif menginterpretasi pengalamannya melalui makna dari simbol yang digunakan di lingkungannya dan mencoba memahami dunia dengan pengalaman pribadinya.

2.2.1 Kerangka Teoretis

2.2.1.1 Teori Interaksi Simbolik

Manusia selalu melakukan interaksi dengan manusia lainnya. Dalam interaksi tersebut, terjadi pertukaran simbol-simbol baik itu verbal ataupun nonverbal. Dalam simbol-simbol atau lambang-lambang tersebut terdapat makna yang hanya dipahami oleh anggotanya saja. Makna ini akan sangat mempengaruhi individu bertingkah laku atau berperilaku. Pendekatan atau teori yang mengkaji mengenai interaksi ini adalah interaksi simbolik.

Interaksi simbolik sebagai salah satu pendekatan dalam sosiologi diperkenalkan pertama kali oleh George Herbert Mead tahun 1934 di Universitas Chicago Amerika Serikat. Menurut Mead, interaksi sosial dalam masyarakat terjadi dalam bentuk utama yaitu: (1) percakapan isyarat (interaksi non simbolik) dan (2) penggunaan simbol-simbol penting (interaksi simbolik). Pernyataan tersebut menegaskan bahwa penekanan interaksi simbolik adalah pada konteks simbol, sebab disini orang mencoba memahami makna atau maksud dari suatu aksi yang dilakukan satu dengan yang lain.

Interaksi simbolik mempelajari sifat interaksi yang merupakan kegiatan dinamis manusia, kontras dengan pendekatan struktural yang memfokuskan pada individu dan ciri-ciri kepribadiannya, atau bagaimana struktur sosial membentuk tentang perilaku manusia tertentu. Perspektif interaksi simbolik memandang bahwa manusia sebagai makhluk yang aktif yang selalu melakukan interaksi dengan manusia lainnya.

Akar pemikiran interaksi simbolik mengasumsikan realitas sosial sebagai proses dan bukan sebagai sesuatu yang statis-dogmatis. Artinya

masyarakat dilihat sebagai sebuah interaksi simbolik bagi individu-individu yang ada didalamnya. Pada hakikatnya, tiap manusia bukanlah “barang jadi” melainkan barang yang “akan jadi”, karenanya teori interaksi simbolik membahas pula konsep mengenai “diri” (*self*) yang tumbuh berdasarkan “negosiasi makna” dengan orang lain. Ada tiga premis yang dibangun dalam interaksi simbolik yaitu : *pertama*, manusia bertindak berdasarkan makna-makna; *kedua*, makna tersebut didapatkan dari interaksi dengan orang lain; dan *ketiga* makna tersebut berkembang disempurnakan ketika interaksi tersebut berlangsung (Mulyana & Solatun, 2007, p. 35).

Inti dari interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni proses komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna yang hanya dipahami oleh anggota kelompok yang hanya ada didalamnya. Perspektif interaksi simbolik memfokuskan pada perilaku seseorang. Hal ini karena interaksi simbolik memandang bahwa seseorang akan merespon suatu situasi simbolik tertentu. Selanjutnya simbol tersebut akan diberi makna tertentu. Makna yang merupakan hasil dari interaksi akan melekat dan membentuk konsep diri seseorang. Secara teoretis interaksi simbolik adalah interaksi yang didalamnya terjadi pertukaran simbol-simbol yang mengandung makna. Sedangkan interaksi simbolik menurut Mead (dalam Kuswarno, 2009, p. 114) adalah kemampuan manusia untuk dapat merespon simbol-simbol diantara mereka ketika berinteraksi.

2.2.1.2 Asumsi Dasar Interaksi Simbolik

Asumsi dari teori Interaksi Simbolik ini menurut Mead (dalam Nurhadi, 2017, hal. 66) adalah seseorang akan bertindak sesuai dengan apa yang diterima berdasarkan makna yang diberikan orang lain kepadanya. Terkadang seseorang akan menciptakan makna dari suatu benda atau lambang, simbol melalui proses komunikasi baik pesan verbal (kata-kata, suara, bunyi) maupun non verbal.

Larossa dan Reitzes (dalam Nurhadi, 2015, p. 47), mengatakan bahwa ada tiga tema yang mendasari asumsi dasar dalam teori Interaksi Simbolik, yaitu :

1. Pentingnya makna bagi perilaku manusia,
 - a. Manusia bertindak terhadap orang lain berdasarkan makna yang diberikan orang lain terhadap mereka.
 - b. Makna yang diciptakan dalam interaksi antarmanusia.
 - c. Makna dimodifikasi melalui proses interpretatif.
2. Pentingnya konsep mengenai diri (konsep diri),
 - a. Individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain.
 - b. Konsep diri memberikan sebuah motif penting untuk berperilaku.
3. Hubungan antara individu dengan masyarakat.

Interaksi simbolik tidak terlepas dari simbol-simbol ataupun lambang-lambang pada saat melakukan komunikasi atau interaksi. Melalui simbol-simbol yang bermakna inilah yang akan menggiring perilaku manusia dalam berinteraksi di lingkungannya. Manusia selalu melakukan manipulasi terhadap simbol-simbol yang mereka gunakan.

Pentingnya komunikasi khususnya melalui mekanisme isyarat vokal (bahasa), meskipun teorinya bersifat umum. Isyarat vokallah yang potensial menjadi seperangkat simbol yang membentuk bahasa. Simbol adalah suatu rangsangan yang mengandung makna dan nilai yang dipelajari bagi manusia, dan respon manusia terhadap simbol adalah dalam pengertian makna dan nilainya alih-alih dalam pengertian stimulasi fisik dari alat-alat inderanya. Makna atau simbol bukanlah ciri-ciri fisiknya, namun apa yang dapat orang lakukan mengenai simbol tersebut (Mulyana, 2003, p. 77)

Suatu simbol bisa dikatakan memiliki makna apabila bisa membangkitkan respon yang sama pada individu lainnya. Tidak selama simbol itu memiliki makna yang sama, tetapi akan mengalami perubahan. Simbol ini terdiri dari verbal dan nonverbal. Simbol verbal yaitu berupa tulisan, kata-kata/ucapan, kode

dan lain sebagainya. Sedangkan simbol non verbal berupa *gesture*, gerakan tubuh, mimik muka dan lain sebagainya.

Garna (dalam Nurhadi, 2015, p. 41) mengemukakan beberapa proposisi teori interaksi simbolik, yaitu sebagai berikut:

1. Manusia hidup dalam lingkungan simbol, yang memberikan tanggapan terhadap simbol itu sebagaimana memberi tanggapan terhadap rangsang yang bersifat fisik.
2. Manusia melalui simbol-simbol itu memiliki kemampuan untuk merangsang orang lain dengan cara yang mungkin berbeda dari rangsangan yang diterima orang lain.
3. Melalui relasi dan interaksi, tanda dan simbol itu dapat dipelajari akan arti serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.
4. Simbol, tanda dan makna serta nilai-nilai yang terkait dengannya bukan bagian-bagian yang terpisah satu sama lainnya, tetapi dari makna satuan dapat menjadi makna keseluruhan.

Mead menunjukkan bahwa arti manusia harus dipahami berdasarkan apa yang mereka lakukan. Konsep dasarnya adalah tindakan sosial, yang mempertimbangkan aspek tersembunyi perilaku manusia. Tindakan sosial adalah suatu konsep payung dimana di bawahnya ada proses-proses sosial dan psikologis. Tindakan adalah unit yang lengkap dari aturan yang tidak dapat dianalisis dalam bagian-bagian spesifik. Suatu tindakan mungkin singkat dan *simple*, tetapi tindakan dapat juga panjang dan kompleks. Tindakan dimulai dari adanya *impuls*, melibatkan persepsi dan persetujuan mengenai makna, latihan mental, pertimbangan alternatif-alternatif dan penyempurnaan.

Pada sebagian besar bentuk dasarnya, tindakan sosial melibatkan hubungan tiga bagian yaitu: ***Initial Gesture*** (gerakan penunjuk) dari seorang

individu, **respon** terhadap gerakan tersebut oleh individu yang lain, dan **hasil**. Hasil adalah makna komunikator bagi tindakan tersebut. Makna tidak semata-mata berada pada sesuatu hal tetapi berada dalam hubungan ketiga aspek tersebut.

Dalam tataran konsep komunikasi, maka secara sederhana dapat dilihat bahwa komunikasi hakikatnya adalah suatu proses interaksi simbolik antara pelaku komunikasi. Terjadi pertukaran pesan (yang pada dasarnya terdiri dari simbolisasi-simbolisasi tertentu) kepada pihak lain yang diajak berkomunikasi tersebut. Pertukaran pesan ini tidak hanya dilihat dalam rangka tranmisi pesan, tapi juga dilihat pertukaran cara pikir, dan lebih dari itu demi tercapainya suatu proses pemaknaan. Komunikasi adalah proses interaksi simbolik dalam bahasa tertentu dengan cara berfikir tertentu untuk pencapaian pemaknaan tertentu pula, dimana kesemuanya terkontruksi secara sosial.

Jadi, pada dasarnya teori Interaksionisme Simbolik adalah sebuah teori yang mempunyai inti bahwa manusia bertindak berdasarkan atas makna-makna, dimana makna tersebut didapatkan dari interaksi dengan orang lain, serta makna-makna itu terus berkembang dan disempurnakan pada saat interaksi itu berlangsung.

2.2.1.3 Konsep *Mind, Self, Society*

Interaksi simbolik ada karena ide-ide dasar dalam membentuk makna yang berasal dari pikiran manusia (*Mind*) mengenai diri (*Self*), dan hubungannya di tengah interaksi sosial, dan tujuan bertujuan akhir untuk memediasi, serta menginterpretasi makna di tengah masyarakat (*Society*) dimana individu tersebut menetap. Mead (dalam Kuswarno, 2009, p. 114) mengatakan bahwa makna itu

berasal dari interaksi, dan tidak ada cara lain untuk membentuk makna, selain dengan membangun hubungan dengan individu lain melalui interaksi.

Berdasarkan paparan diatas, maka interaksi simbolik erat kaitannya dengan *Mind* (pikiran), *Self* (diri) dan *Society* (masyarakat).

1. *Mind* (Pikiran)

Pikiran (*Mind*) didefinisikan Mead (dalam West & Turner, 2008, p. 104) sebagai kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama. Pikiran menghasilkan suatu bahasa isyarat yang disebut simbol. Simbol-simbol yang mempunyai arti bisa berbentuk gerak gerak atau *gesture* tapi juga bisa dalam bentuk sebuah bahasa. Kemampuan manusia dalam menciptakan bahasa inilah yang membedakan manusia dengan hewan. Bahasa membuat manusia mampu untuk mengartikan bukan hanya simbol yang berupa gerak gerak atau *gesture*, melainkan juga mampu untuk mengartikan simbol yang berupa kata-kata. Kemampuan inilah yang memungkinkan manusia menjadi bisa melihat dirinya sendiri melalui perspektif orang lain dimana hal ini sangatlah penting dalam mengerti arti-arti bersama atau menciptakan respon yang sama terhadap simbol-simbol suara yang sama. Agar kehidupan sosial tetap bertahan, maka seorang individu harus bisa mengerti simbol- simbol dengan arti yang sama, yang berarti bahwa manusia harus mengerti bahasa yang sama. Proses berpikir, bereaksi, dan berinteraksi menjadi mungkin karena simbol – simbol yang penting dalam sebuah kelompok sosial mempunyai arti yang sama dan menimbulkan reaksi yang sama pada orang yang menggunakan simbol-simbol itu, maupun pada orang yang bereaksi terhadap simbol-simbol itu. *Mind* (pikiran) merupakan

mekanisme penunjuk diri, untuk menunjukkan makna pada diri sendiri dan kepada orang lain.

Pikiran yang didefinisikan Mead (dalam Nurhadi, 2015, p. 48) sebagai proses percakapan seseorang dengan dirinya sendiri, tidak ditemukan di dalam diri individu. Pikiran muncul dan berkembang dalam proses sosial dan merupakan bagian integral dari proses sosial. Karakteristik istimewa dari pikiran adalah kemampuan individu untuk memunculkan dalam dirinya sendiri tidak hanya satu respons saja, tetapi juga respons komunitas secara keseluruhan.

2. Self (Diri)

Diri didefinisikan Mead (dalam West & Turner, 2008, p. 106) sebagai kemampuan untuk merefleksikan diri kita sendiri dari perspektif orang lain. Perkembangan *self* (diri) mengarah pada sejauhmana seseorang akan mengambil peran. Pengambilan peran inilah yang akan merujuk pada bagaimana seseorang membayangkan dirinya di mata orang lain. Mead menyebut hal tersebut sebagai cermin diri (*looking glass self*) atau kemampuan untuk melihat diri kita sendiri dari pandangan orang lain. Cermin diri mengimplikasikan kekuatan dari pandangan orang lain terhadap perilaku. Kekuasaan ini menggambarkan pemenuhan diri yang dihasilkan oleh pemberian sebuah label yang dinamakan efek pygmalion (*pygmalion effect*), yang merujuk pada harapan-harapan orang lain yang mengatur tindakan seseorang.

Menurut Mead (dalam Kuswarno, 2009, p. 115) sebagai suatu proses sosial, diri terdiri dari dua fase, yaitu “Aku” (*I*) dan daku (*me*). “*T*” kecenderungan individu yang implusif, spontan, tidak terorganisasikan atau dengan kata lain

merespresentasikan kecenderungan individu yang tidak terarah. Sedangkan “*Me*” menunjukkan individu yang bekerjasama dengan orang lain, meliputi seperangkat sikap dan definisi berdasarkan pengertian dan harapan dari orang lain atau yang dapat diterima dalam kelompok.

Menurut Mead, diri mempunyai kemampuan untuk menjadi subjek dan objek bagi dirinya sendiri. Sebagai subjek, diri bertindak, dan sebagai objek diri mengamati dirinya sendiri dalam bertindak. Mead menyebut subjek atau diri yang bertindak itu sebagai “*I*” dan menyebut objek atau diri yang mengamati sebagai “*Me*”. “*I*” merupakan bagian dari diri yang bersifat menuruti dorongan hati, tidak teratur, liar, dan tidak dapat diperkirakan. Sedangkan “*Me*” merupakan konsep diri yang terbentuk dari pola-pola yang teratur dan konsisten yang kita dan orang lain pahami bersama. Konsep “*Me*” menjelaskan perilaku kita yang dapat diterima dan sesuai secara sosial.

Diri adalah dimana orang memberi tanggapan terhadap apa yang ia tujukan kepada orang lain dan dimana tanggapannya sendiri menjadi bagian dari tindakannya, dimana ia tidak hanya mendengarkan dirinya sendiri, tetapi juga merespon dirinya sendiri, berbicara dan menjawab dirinya sendiri sebagai mana orang lain menjawab kepada dirinya, sehingga kita mempunyai perilaku dimana individu menjadi objek untuk dirinya sendiri. Oleh karena itu, diri adalah aspek lain dari proses sosial menyeluruh dimana individu adalah bagiannya (Nurhadi, 2015, pp. 48-49).

3. *Society* (Masyarakat)

Masyarakat dalam teori Interaksionisme Simbolik ini bukanlah masyarakat dalam artian makro dengan segala struktur yang ada, melainkan masyarakat dalam ruang lingkup yang lebih mikro, yaitu organisasi sosial tempat akal budi (*mind*) serta diri (*self*) muncul.

Masyarakat itu sebagai pola-pola interaksi dan institusi sosial yang adalah hanya seperangkat respon yang biasa terjadi atas berlangsungnya pola-pola interaksi tersebut, karena Mead berpendapat bahwa masyarakat ada sebelum individu dan proses mental atau proses berpikir muncul dalam masyarakat. Proses sosial dilihat sebagai kehidupan kelompok yang membentuk aturan-aturan dan bukan aturan yang membentuk kelompok. Proses sosial atau realitas sosial mengacu pada perilaku individu di lingkungan sosial. Dalam realitas sosial, individu akan merepresentasikan pada *habit* atau kebiasaan. Kebiasaan ini membuat orang bisa menginterpretasikan dan juga memberikan pandangan mengenai bagaimana kita bertindak.

Masyarakat dalam hal ini kehidupan kelompok, terdiri atas perilaku yang saling bekerja sama diantara para anggota masyarakat. Masyarakat mencerminkan sekumpulan tanggapan terorganisir yang diambil alih oleh individu. Menurut pengertian individual ini, masyarakat mempengaruhi mereka, memberi mereka kemampuan melalui kritik diri, untuk mengendalikan diri mereka sendiri. Mead (dalam West & Turner, 2008, p. 107) mengatakan bahwa masyarakat yang terdiri atas individu-individu tersebut memiliki dua bagian penting yang memengaruhi pikiran dan diri. Pemikiran Mead mengenai orang

lain secara khusus (*particular others*) merujuk pada individu-individu dalam masyarakat yang signifikan bagi kita. Orang-orang ini biasanya adalah anggota keluarga, teman dan kolega di tempat kerja. Kita melihat orang lain secara khusus tersebut untuk mendapatkan rasa penerimaan sosial dan rasa mengenai diri.

Orang lain secara umum (*generalized other*) merujuk pada cara pandang dari sebuah kelompok sosial atau budaya sebagai suatu keseluruhan. Hal ini diberikan oleh masyarakat kepada kita. Orang lain secara umum memberikan dan menyediakan informasi mengenai peranan, aturan, dan sikap yang dimiliki bersama oleh komunitas. Orang lain secara umum juga memberikan kita perasaan mengenai bagaimana orang lain bereaksi kepada kita dan harapan sosial secara umum.

2.2.2 Kerangka Konseptual

2.2.2.1 Tinjauan tentang Makna

Makna merupakan konsep yang abstrak, yang telah menarik perhatian pada ahli filsafat dan para teoretisi ilmu sosial semenjak 2000 tahun yang silam. Upaya memahami makna sesungguhnya merupakan salah satu masalah filsafat yang tertua dalam umur manusia. Para ahli mengakui bahwa istilah makna (*meaning*) memang merupakan kata dan istilah yang membingungkan. Bentuk makna diperhitungkan sebagai istilah, sebab bentuk ini mempunyai konsep dalam bidang tertentu, yakni dalam bidang linguistik (Sobur, 2003, p. 255).

Dalam hal ini Brodbeck (1963) (dalam Sobur, 2003, p. 262) membagi makna pada tiga corak, sebagai berikut:

1. Makna interfensial, yaitu makna satu kata (lambang) adalah objek, pikiran, gagasan, konsep yang dirujuk oleh kata tersebut. Proses

pemberian makna (*reference process*) terjadi ketika kita menghubungkan lambang dengan yang kita tunjukkan lambang.

2. Makna yang menunjukkan arti (*significance*), yaitu suatu istilah sejauh mana dihubungkan dengan konsep-konsep yang lain.
3. Makna intensional, yaitu makna yang dimaksud oleh seorang pemakai lambang. Makna ini tidak dapat divalidasi secara empiris atau dicarikan rujukan. Makna ini tidak terdapat pada pikiran orang yang dimiliki dirinya saja.

Brown (dalam Mulyana, 2005, p. 281) mendefinisikan makna sebagai kecenderungan total untuk menggunakan atau bereaksi terhadap suatu bentuk bahasa. Banyak komponen dalam makna yang membangkitkan suatu kata atau kalimat. Konsep makna itu sendiri memiliki berbagai makna tanpa ada satu makna pun lebih “benar” dari makna lainnya.

Pada sistem budaya, semakin banyak orang berkomunikasi maka semakin banyak pemahaman suatu makna yang kita peroleh. Makna muncul dari hubungan khusus antara kata (sebagai simbol verbal) dan manusia. Makna tidak melekat pada kata-kata, namun kata-kata lah yang membangkitkan makna dari pikiran orang. Setiap kata memiliki makna masing-masing dimana setiap individu melakukan proses dalam memberikan makna terhadap suatu kata tersebut. Memberikan makna merupakan upaya lebih jauh dari penafsiran. Pemaknaan lebih menuntut kemampuan integratif manusia: inderawinya, daya pikirnya, dan akal budinya.

Makna itu sendiri juga timbul dikarenakan pengalaman hidup yang berbeda. Orang mempunyai makna masing-masing untuk kata-kata tertentu, inilah yang disebut sebagai makna perorangan. Tetapi bila semua makna itu

bersifat perorangan, tentu tidak terjadi komunikasi dengan orang lain. Ini berarti ada makna yang dimiliki bersama (*shared meaning*). Komunikasi yang sering dihubungkan dengan kata lain *communis*, yang artinya sama. Komunikasi hanya terjadi bila kita memiliki makna yang sama. Pada akhirnya makna yang sama hanya terbentuk bila kita memiliki pengalaman yang sama. Pengertian makna itu sendiri bergantung pada perspektif yang kita pergunakan untuk mengkaji proses komunikatif, oleh karena itu penggunaan konsep makna secara konsisten dipergunakan seakan-akan kita tahu sepenuhnya tentang makna dari makna itu. Spradley (dalam Sobur, 2006, p. 177) mengatakan bahwa semua makna budaya diciptakan dengan menggunakan simbol-simbol.

2.2.2.2 Tinjauan tentang Simbol

Simbol atau lambang adalah sesuatu yang di gunakan untuk menunjuk sesuatu yang lainnya, berdasarkan kesepakatan sekelompok orang. Simbol meliputi kata-kata (pesan verbal), perilaku nonverbal, dan objek yang maknanya di sepakati bersama. Lambang atau simbol adalah salah satu kategori tanda (Mulyana, 2007, p. 92).

Banyak orang yang selalu mengartikan simbol sama dengan tanda. Sebetulnya, tanda berkaitan langsung dengan objek, sedangkan simbol memerlukan proses pemaknaan yang lebih intensif setelah menghubungkan simbol dengan objek. Tanda lebih dikenal dan diketahui oleh manusia dan binatang setelah diajarkan berulang-ulang sedangkan simbol hanya manusia yang memahaminya (Sobur, 2006, p. 160).

Semua simbol melibatkan tiga unsur: simbol itu sendiri, satu rujukan atau lebih, dan hubungan antara simbol dengan rujukan. Menurut Berger (dalam Sobur, 2006, p. 155), simbol diklasifikasikan menjadi:

1. Konvensional, simbol konvensional adalah kata-kata yang berdiri atau ada untuk menggantikan sesuatu.
2. Aksidental, simbol aksidental sifatnya lebih personal, sebagai contoh orang yang baru jatuh cinta di Surabaya, maka bagi dia Surabaya adalah simbol cinta.
3. Universal, simbol universal adalah sesuatu yang berakar dari pengalaman semua orang dan orang memahami sebuah simbol karena mempunyai pengalaman yang sama.

Simbol merupakan salah satu unsur komunikasi, sehingga seperti halnya komunikasi, simbol tidak muncul dalam suatu ruang hampa-sosial, melainkan dalam suatu konteks (fisik, waktu, historis, psikologis, sosial dan budaya) atau situasi tertentu. Dalam “bahasa” komunikasi, simbol seringkali diistilahkan sebagai lambang. Simbol atau lambang adalah sesuatu yang digunakan untuk merujuk sesuatu yang lainnya berdasarkan kesepakatan kelompok orang.

Ketika suatu kelompok terbentuk maka simbol dan aturan akan muncul dari sebuah interaksi, dimana melalui interaksi ini simbol-simbol tersebut digunakan dan dimaknai oleh anggota-anggota kelompoknya. Kita dapat berkomunikasi dengan orang lain karena ada makna yang dimiliki bersama. Makna yang sama hanya terbentuk bila kita memiliki pengalaman yang sama. Simbol memerlukan proses pemaknaan yang lebih intensif sehingga simbol dengan otomatis akan menghasilkan makna tertentu. Simbol memiliki beberapa sifat seperti berikut ini:

1. Simbol bersifat sembarang, manasuka, atau sewenang-wenang. Artinya, apa saja bisa di jadikan lambang atau simbol, bergantung pada kesepakatan bersama.
2. Simbol pada dasarnya tidak mempunyai makna, kitalah yang memberi makna pada simbol atau lambang. Artinya, makna sebenarnya ada dalam kepala kita, bukan terletak pada lambang itu sendiri.
3. Simbol itu bervariasi. Artinya, simbol atau lambang itu bervariasi dari suatu budaya ke budaya lain, dari suatu tempat ke konteks waktu lain. Begitu juga dengan makna yang di berikan kepada lambang tersebut (Mulyana, 2007, pp. 93-104).

2.2.2.3 Tinjauan tentang *Korean Hand Heart*

Korean Hand Heart adalah sebutan untuk gerakan tangan membentuk hati yang dilakukan para idol Korea. Gerakan ini merupakan sebuah simbol yang menunjukkan tanda atau gaya yang mengekspresikan perasaan cinta dengan bahasa tubuh dari sang pembuat tanda kepada penggemar ataupun fans-nya (Timlo.net, 2017). Menurut Wikipedia “*A hand heart is a gesture in which a person forms a heart shape using their hand*”. “*Hand Heart* merupakan sebuah tanda isyarat dimana seseorang membentuk hati menggunakan tangannya” (Wikipedia, 2018).

Gerakan membentuk gambar hati ini tampak sudah menjadi bagian dari diri idol Korea yang wajib dilakukan untuk menyapa *fans* atau penggemar-nya baik lewat aksi panggungnya secara langsung maupun lewat aksi nya di layar kaca. Lewat aksi para idol Korea, gerakan ini diperkenalkan dan menjadi gerakan yang menarik untuk dilihat. *Korean Hand Heart* merupakan simbol yang muncul karena adanya fenomena *Hallyu/ Korean Wave* yang menyebar keseluruh dunia.

2.2.2.4 Tinjauan tentang *Hallyu/ Korean Wave*

Hallyu adalah sebuah istilah yang digunakan untuk berbagai macam budaya populer modern yang berasal dari Korea Selatan. *Hallyu* berasal dari kata *Han Liu* yang berarti *Korean Wave* atau gelombang Korea. *Hallyu* merupakan fenomena penyebaran gelombang budaya populer modern dan dunia hiburan Korea ke seluruh dunia yang berupa musik populer (*K-pop*), drama TV (*K-drama*), film, animasi, *game*, kuliner, bahkan *fashion*, yang mulai tersebar pada pertengahan tahun 1990an dan masih terus bertransformasi melalui versi baru hingga saat ini (Je Seong & Yuwanto, 2014, p. vii).

Bentuk *Hallyu* yang pertama kali dikenal oleh masyarakat Asia adalah drama TV. Stasiun TV Indonesia gencar menayangkan beberapa drama TV Korea seperti *Endless Love* and *Winter Sonata* yang sukses menarik minat penonton Indonesia. Kesuksesan drama TV diikuti dengan bentuk *Hallyu* yang lainnya yakni musik pop Korea yang dikenal dengan istilah *K-pop*. Kesuksesan *K-pop* diawali oleh grup idola “HOT” dan seorang penyanyi “BoA” yang merilis lagu dan mengadakan sebuah konser musik yang sukses menarik minat kalangan muda. Kesuksesan BoA kemudian diikuti oleh artis-artis *K-pop* lain seperti *Super Junior*, *Shinee*, *2NE1*, *SES*, *Girls’ Generation* dan lain-lain yang menempati popularitas tertinggi di Asia (Yudhantara, 2016).

Sebaran fenomena *K-pop* secara kasar bisa dilihat dari hasil statistik yang dibuat koran nasional terbesar berbahasa Inggris di Korea Selatan, *the Joong Daily* pada 16 Januari 2011, dengan menggunakan *Youtube* sebagai sumber statistik, sebagaimana dikutip *Korean Culture Informative Service* majalah

terbitan Menteri Kebudayaan, Pariwisata, dan Olah Raga, Korea Selatan. Di sini, *Youtube* dijadikan barometer terkait dengan jumlah orang yang menonton video musik *K-pop* yang menjadi *hits* (Muhammad, 2013).

Hallyu yang awalnya dimulai dengan drama TV dan *K-pop* kemudian memunculkan rasa keingintahuan masyarakat dunia terhadap budaya Korea Selatan. Berbagai aspek budaya tersebut pun meluas menjadi bahasa, *fashion*, kuliner, kecantikan dan kosmetik. Perluasan aspek *Hallyu* ini pun semakin diperkuat dengan adanya dukungan pemerintah dari Korea Selatan.

Merambahnya *K-pop* ke seluruh dunia membuktikan bahwa budaya pop Korea dengan membawa nilai dan karakter budaya Korea telah diterima oleh masyarakat internasional. Dalam konteks sejarah manusia, meningkatnya popularitas *K-pop* di seluruh dunia merupakan bagian dari pertukaran budaya. Menyebarnya *K-pop* ke seluruh dunia menjadi bukti yang lebih efektif dalam meningkatkan citra bangsa dan mempromosikan *brand* Korea.

K-pop memiliki ciri khas budaya yang dapat memberikan kesenangan tersendiri bagi para penikmatnya. Kesenangan yang dirasakan oleh penikmat *K-pop* membuat jenis budaya tersebut semakin digemari dan dikonsumsi oleh banyak orang setiap harinya. Konsumsi dari *K-pop* pada akhirnya akan memunculkan kelompok penggemar. Kelompok penggemar yang muncul dalam budaya *K-pop* disebut dengan *K-popers* (*K-pop Lovers*) atau komunitas *K-pop* yang berburu segala informasi tentang idola *K-pop* yang disukainya seperti kelompok penyanyi dan grup musik Korea (*Boy Band* dan *Girl Band*) yang memiliki daya tarik tersendiri bagi para penggemarnya (Taqwin, 2016).

2.2.2.5 Tinjauan tentang Konsep Diri

Konsep diri atau *Self-Concept* pada interaksi simbolik ini menekankan pada pengembangan konsep diri melalui individu tersebut secara aktif, didasarkan pada interaksi sosial dengan orang lainnya. Menurut LaRossan & Reitzes (1993) (dalam West & Tunner, 2008, p. 101), tema ini memiliki dua asumsi tambahan, yaitu individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain, dan konsep diri membentuk motif yang penting untuk perilaku.

Brooks (1974) (dalam Rakhmat, 2011, p. 98) mendefinisikan konsep diri sebagai “*those physical, social, and psychological perceptions of ourselves that we have derived from experience and our interaction with others*”. Jadi, konsep diri adalah pandangan dan perasaan kita tentang diri kita. Persepsi tentang diri ini boleh bersifat psikologi, sosial, dan fisik. Konsep diri bukan hanya sekedar gambaran deskriptif, tetapi juga penilaian tentang diri kita. Jadi, konsep diri meliputi apa yang kita pikirkan dan apa yang dirasakan tentang diri kita.

Konsep diri adalah pandangan kita mengenai siapa diri kita, dan itu hanya bisa kita peroleh lewat informasi yang diberikan orang lain kepada kita. Manusia yang tidak pernah berkomunikasi dengan manusia lainnya tidak mungkin mempunyai kesadaran bahwa dirinya adalah manusia. Kita sadar bahwa kita manusia karena orang-orang disekeliling kita menunjukkan kepada kita lewat perilaku verbal dan nonverbal mereka bahwa kita manusia (Mulyana, 2007, p. 7).

Konsep diri yang paling dini pada umumnya dipengaruhi oleh keluarga, dan orang-orang dekat lainnya di sekitar, termasuk kerabat. Orang tua, atau siapa yang memelihara pertama kalinya, mengatakan lewat ucapan dan tindakan merela

bahwa kita baik, bodoh, cerdas, nakal, rajin, ganteng, cantik dan sebagainya. Merekalah yang mengajari seseorang dengan kata-kata pertama. Orang-orang diluar keluarga juga memberi andil kepada skenario itu, seperti guru, pak kiai, sahabat, dan bahkan televisi. Semua mengharapkan seseorang memainkan perannya. Menjelang dewasa, seseorang menemui kesulitan memisahkan siapa dirinya dari siapa dirinya menurut orang lain, dan konsep diri seseorang memang terikat rumit dengan definisi yang diberikan orang lain kepada kita (Mulyana, 2007, p. 8)

Meskipun kita berupaya berperilaku sebagaimana yang diharapkan orang lain, kita tidak pernah secara total memenuhi pengharapan orang lain tersebut. Akan tetapi, ketika kita berupaya berinteraksi dengan mereka, pengharapan mereka, kesan mereka, dan citra mereka tentang kita sangat mempengaruhi konsep-diri kita, perilaku kita, dan apa yang kita inginkan. Orang lain itu “mencetak” kita, dan setidaknya kita pun mengasumsikan apa yang orang lain asumsikan mengenai kita. Berdasarkan asumsi-asumsi itu, kita mulai memainkan peran-peran tertentu yang diharapkan orang lain. Bila permainan peran ini menjadi kebiasaan, kita pun menginternalisasikannya. Kita menanamkan peran-peran itu kepada diri kita sebagai bagian dari konsep diri kita. Dengan kata lain, kita merupakan cermin bagi satu sama lainnya (Moleong, 2007, p. 9).

Mead mengatakan setiap manusia mengembangkan konsep dirinya melalui interaksi dengan orang lain dalam masyarakat dan itu dilakukan lewat komunikasi. Jadi kita mengenal diri kita lewat orang lain, yang menjadi cermin yang memantulkan bayangan kita. Cooley (dalam Moleong, 2007, p. 10)

menyebut konsep diri itu sebagai *the looking glass-self*, yang secara signifikan ditentukan oleh apa yang seseorang pikirkan mengenai pikiran orang lain terhadapnya, jadi menekankan pentingnya respons orang lain yang diinterpretasikan secara subjektif sebagai sumber primer data mengenai diri.

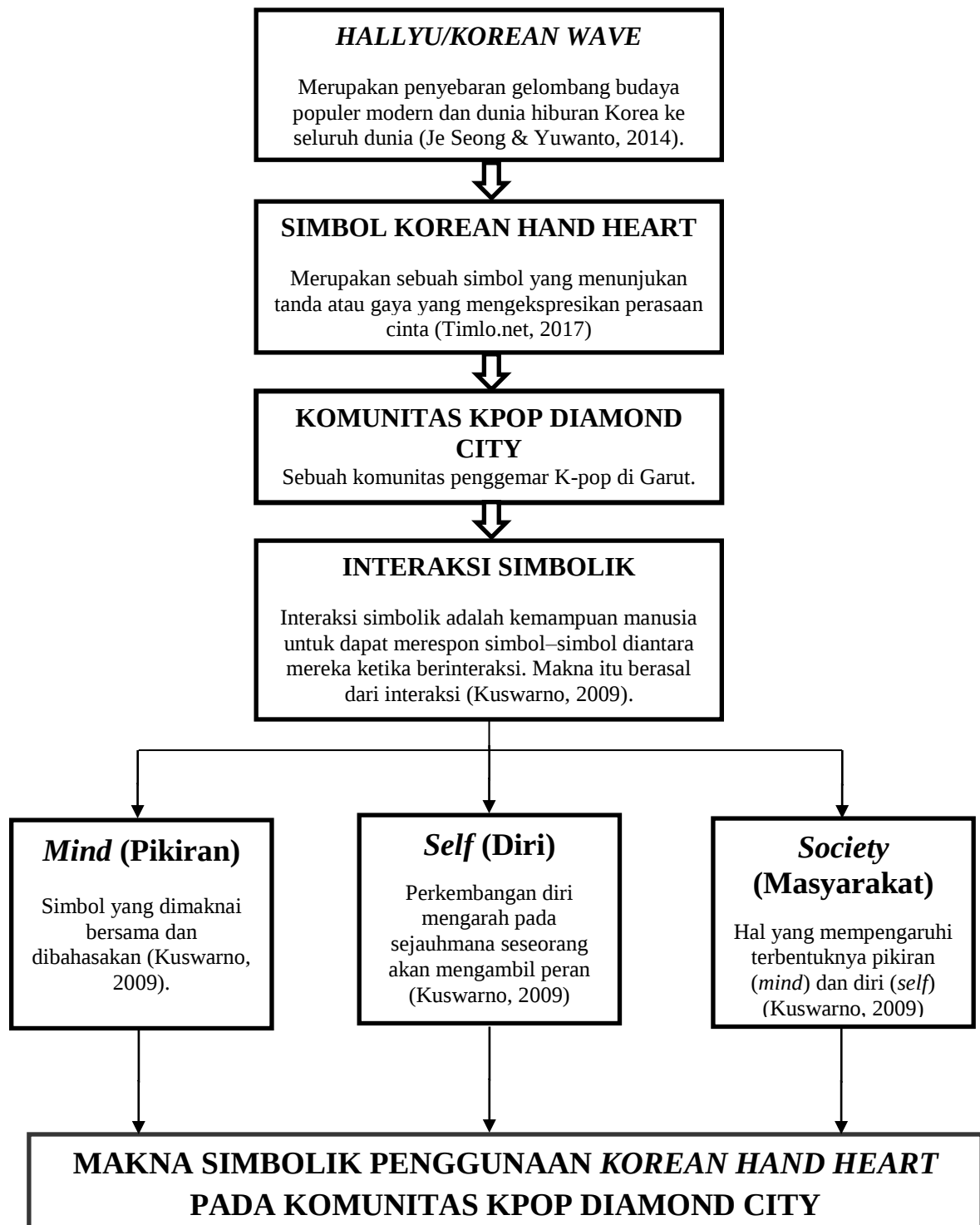
2.2.2.6 Tinjauan tentang Komunitas

Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values* (Kertajaya, 2008, p. 21).

Komunitas berisi sebuah interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional yang dimana terdapat sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama di dalamnya. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, resiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa.

2.2.3 Bagan Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan pemetaan (*mind mapping*) yang dibuat dalam penelitian untuk menggambarkan alur pikir peneliti. Berdasarkan landasan teoritis yang telah dipaparkan diatas, maka tergambar beberapa konsep yang akan dijadikan sebagai acuan penelitian dalam mengaplikasikan penelitian ini. Berikut dibuat bagan pemikiran guna mempermudah pemahaman kerangka pemikiran dalam penelitian ini:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

**Sumber: Seong dan Yuwanto (2014), Mead (dalam Kuswarno, 2009),
Modifikasi Peneliti**

Terdapat sebuah fenomena bernama *Hallyu/ Korean Wave*, yang menyebarkan gelombang budaya populer modern dan dunia hiburan Korea ke Indonesia. Budaya populer tersebut dapat berupa musik populer (*K-pop*), drama TV (*K-drama*), film, animasi, *game*, kuliner, bahkan *fashion*. Penyebaran budaya populer Korea memunculkan sebuah *trend* penggunaan simbol tangan berbentuk hati yang disebut dengan *Korean Hand Heart*. *Korean Hand Heart* merupakan sebuah simbol yang menunjukkan tanda atau gaya yang mengekspresikan perasaan cinta dari idol Korea kepada penggemarnya. Jenis budaya populer dari Korea itu semakin digemari dan dikonsumsi oleh banyak orang setiap harinya. Konsumsi dari *K-pop* pada akhirnya akan memunculkan kelompok penggemar. Salah satu kelompok penggemar yang muncul di Kabupaten Garut adalah komunitas *Kpop Diamond City*. Masing - masing anggota *Kpop Diamond City* tentu akan saling berinteraksi satu sama lain untuk sharing informasi mengenai budaya populer Korea, termasuk sharing mengenai simbol *Korean Hand Heart* yang sering ditujukan oleh Idol Korea yang mereka sukai. Teori interaksi simbolik dalam penelitian ini dipakai untuk memahami makna dari simbol komunikasi yang disampaikan melalui penggunaan simbol *Korean Hand Heart* yang diinteraksikan oleh komunitas *Kpop Diamond City* Garut. Dimana dalam proses interaksi simbolik melibatkan tiga komponen atau asumsi dasar yaitu pikiran (*mind*), diri (*self*), dan masyarakat (*society*).

Mind (pikiran) dalam hal ini diarahkan pada pembentukan simbol, dimana simbol dari *Korean Hand Heart* itu bisa terbentuk dan dimaknai bersama oleh komunitas. Melalui suatu *mind* (pikiran) yang muncul dari adanya sebuah

interaksi yang membentuk sebuah gagasan mengenai simbol dan dibahasakan dalam komunitas itu sendiri. Jadi, *mind* (pikiran) disini adalah untuk mengetahui apa makna sesungguhnya dari penggunaan simbol *Korean Hand Heart* yang kemudian dibahasakan menurut anggota *Kpop Diamond City* Garut.

Self (diri) merupakan perkembangan diri mengarah pada sejauhmana seseorang akan mengambil peran. Dalam hal ini merupakan suatu pergolakan yang ada pada diri seseorang tentang penggunaan simbol *Korean Hand Heart*. Dimana akan diketahui maksud dan tujuan dari diri seseorang yang menggunakan simbol *Korean Hand Heart* tersebut, apakah merupakan perwujudan dari kecintaannya terhadap suatu budaya populer Korea atau hanya sebagai kebanggaan saja ketika menggunakan simbol *Korean Hand Heart* karena merupakan simbol yang saat ini menjadi *trend*.

Society (Masyarakat) merupakan yang mempengaruhi terbentuknya pikiran (*mind*) dan diri (*self*), dimana masyarakat lah yang menjadi salah satu faktor yang memunculkan adanya sebuah makna lain dari penggunaan simbol *Korean Hand Heart*. Hal ini karena adanya interaksi antar anggota *Kpop Diamond City* dalam suatu lingkungan masyarakat.