

INTERAKSI SIMBOLIK TOKOH DALAM FILM PENDEK INDONESIA PADA SALURAN *YOUTUBE VIDDSEE.COM*

RIZKI SEPTIA FIRDAUS

S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Firdaseptia2@gmail.com

Abstrak

Percakapan antar tokoh dalam film pendek menunjukkan adanya komunikasi secara verbal maupun nonverbal ketika berinteraksi tentunya meliputi beberapa aspek yakni prioritas sosial, tindakan, sikap-isyarat, dan simbol untuk memudahkan individu menyampaikan tujuan dan maksud yang ingin disampaikan. Tokoh-tokoh dalam film pendek Indonesia melakukan interaksi dengan menggunakan simbol baik secara verbal yaitu berupa bahasa dan non verbal yaitu berupa gerak-gerak tubuh.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan interaksi simbolik pikiran (*mind*) tokoh dalam film pendek Indonesia saluran *youtube viddsee.com*. (2) mendeskripsikan interaksi simbolik diri (*self*) tokoh dalam film pendek Indonesia saluran *youtube viddsee.com*. (3) mendeskripsikan interaksi simbolik masyarakat (*society*) tokoh dalam film pendek Indonesia saluran *youtube viddsee.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, presepsi, manipulasi, dan konsumasi). 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.

Kata kunci : interaksi simbolik, film pendek Indonesia, pikiran, diri, dan masyarakat.

Abstract

Conversations between characters in short films show that there are verbal and nonverbal communication when interacting, of course, covering several aspects, namely social priorities, actions, gestures, and symbols to facilitate individuals to convey the goals and intentions to be conveyed. The characters in Indonesian short films interact by using symbol both verbally in the form of language and non-verbal in the form of body movements.

The purpose of this study are (1) to describe the symbolic interaction of mind of the character in the Indonesian short films youtube channel viddsee.com. (2) to describe the symbolic interactions of the character in the Indonesian short films viddsee.com youtube channel, (3) to describe the symbolic interactions of the characters in the Indonesian short films youtube channel viddsee.com. This study uses descriptive qualitative methods in which data are in the form of word excerpts, sentence fragments, sentence descriptions and dialogues between characters within a few minutes in a video that supports or refers to the focus of the research, which is in the form of fragments of sentences both outlined directly from short films. Data sources used in this study are three short films titled *Grieving Dreams (Anak Lanang)* by Minggar Panji A., (*Kuncup*) by M. Mydral Muda, and *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* by Candra Aditya. This study uses the theory of George Herbert Mead's Symbolic Interactionism. The approach used in this research is the sociology of literature approach. The analysis technique is used in this study to interpret the process of symbolic interaction in interpersonal dialogue.

The results showed that symbolic interactions were found in the Indonesian short films titled *Grieving Dreams (Anak Lanang)*, *Kuncup*, and *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)*. Symbolic interaction has three main concepts, namely the concept of mind there are four stages, namely gestures, symbols, meanings and actions (surplus, perception, manipulation, and consumption). The concept of self there are several stages that affect the characters in finding his identity, namely the preparation stage, namely imitation, the stage of play, namely role playing, and the stage of the game, namely the stage of self-development. In addition to the concept of mind and self-concept, there is a concept of society having a form of society or community institutions, the emergence of the nature of sympathy and empathy, conflict, *I and Me (society)* and experiences.

Keyword: symbolic, interaction, Indonesia short films, mind, self, and society

PENDAHULUAN

Setiap manusia mengembangkan konsep dirinya melalui interaksi dengan orang lain dalam masyarakat yang dilakukan dengan berkomunikasi. Komunikasi sosial dengan masyarakat setidaknya mampu mengisyaratkan bahwa berkomunikasi penting untuk membangun konsep diri dan aktualisasi diri. Berkomunikasi dengan orang lain mampu memengaruhi dan membentuk diri pada sebuah proses interaksi. Individu melakukan interaksi tentunya meliputi beberapa aspek yakni prioritas sosial, tindakan, sikap-isyarat, dan simbol untuk memudahkan individu menyampaikan tujuan dan maksud yang ingin disampaikan. George Herbert Mead mengatakan setiap manusia mengembangkan konsep dirinya melalui interaksi dengan orang lain dalam masyarakat dan itu dilakukan lewat komunikasi (Mulyana, 2014:11).

Tataran konsep komunikasi yang sederhana, dapat dilihat bahwa komunikasi pada hakikatnya merupakan suatu konsep interaksi simbolik antara pelaku komunikasi (komunikator dan komunikan) sebagai proses berbagi makna melalui perilaku verbal dan nonverbal (Elbadiansyah, 2014:6). Komunikasi yang berlangsung dalam tatanan *interpersonal* tatap muka dialogis timbal balik dinamakan *interaksi simbolik (Symbolic Interaction/SI)* (Ahmadi, 2005:302). Maka terjadi pertukaran pesan berupa simbol-simbol tertentu antara komunikator dan komunikan. Munculnya simbol-simbol tersebut mampu menimbulkan efek yang apabila dipadukan dengan penggunaannya yang meliputi unsur pikiran dan perasaan individu tersebut. Sehingga melalui proses interaksi simbolik dalam bahasa (*language*) dengan perasaan dan cara berpikir individu mampu mencapai makna.

Interaksi pertukaran simbol dengan perasaan dan cara berpikir yang tersusun secara sosial tersebut tidak dapat dipisahkan dari peran bahasa sebagai mediumnya. Bahkan dalam proses komunikasi bukan hanya meliputi proses individu dalam penghamburan simbol dan transmisi budaya. Akan tetapi juga membangun keintiman hubungan (*relation*) seperti dialog, sosialisasi maupun penciptaan komunitas dalam individu dalam skala besar yakni masyarakat. Simbol yang signifikan juga memungkinkan interaksi simbolik. Artinya, orang dapat saling berinteraksi tidak hanya melalui isyarat tetapi juga melalui simbol yang signifikan. Penekanan George Herbert Mead dalam interaksionisme simbolik adalah pada manusia mengartikan dunia dan diri sendiri yang memiliki keterkaitan erat dengan masyarakatnya. Pikiran (*mind*), diri (*self*) terbentuk dari masyarakat (*society*) melalui proses-proses interaksi sosial.

Terdapat tiga film pendek Indonesia yang dipilih yaitu berjudul *Grieving Dreams (Anak Lanang)*, *Kuncup* dan *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* yang terdapat suatu proses sosial berupa interaksi antartokoh di dalamnya dan menjadi sumber data pada penelitian skripsi ini yang terdapat pada saluran *youtube Vidsee.com*. Para sineas dapat mengakses film pendek dengan lebih mudah misalnya saluran *youtube Vidsee.com*. Saluran *youtube Vidsee.com* adalah salah satu saluran *youtube* Indonesia

berbasis internet yang memuat cerita-cerita pendek terbaik dari berbagai negara bukan hanya di Indonesia. Penelitian skripsi ini digunakan cerita pendek Indonesia. Saluran *youtube Vidsee.com* dapat diakses melalui *web*, *mobile web*, *iOS* dan *Android* yang tersedia di *Apple App Store*, *Google Playstore*. *Vidsee.com* menyediakan berbagai film pendek yang memiliki kualitas cerita dan produksi yang bagus dari berbagai daerah Asia seperti Singapura, Malaysia, Korea, Filipina dan Thailand. Selain itu, saluran *youtube Vidsee.com* menyelenggarakan acara *offline* perdananya yang dilakukan di Indonesia pada tahun 2016, *Vidsee Juree Awards*. Saluran *Vidsee.com* juga rutin menggelar *award* berbasis online, *Vidsee Shortee Award* untuk mengapresiasi film-film pendek terbanyak ditonton, terbanyak dibagikan, dan terbanyak dibicarakan setiap bulannya di *Vidsee*.

Tiga film pendek Indonesia yang berjudul *Grieving Dreams*, *Kuncup* dan *Dewi Goes Home* pada saluran *youtube Vidsee.com* berlatar di Indonesia meliputi kota Jakarta dan Yogyakarta. Tokoh-tokoh dalam novel berinteraksi dengan masyarakat Indonesia dari berbagai wilayah seperti di Jawa Barat, Jawa Tengah maupun Jawa Timur, mengenal budaya satu dengan yang lainnya melalui bahasa. Ketika melakukan proses interaksi tentu adanya simbol-simbol yang digunakan untuk mempermudah mereka yaitu dengan berkomunikasi. Bahasa adalah salah satu simbol paling mudah digunakan manusia dalam berinteraksi. Melalui bahasa manusia dapat memahami maksud dan tujuan yang disampaikan oleh antar individu. Komunikasi yang terjadi antar tokoh dapat mengenai beberapa hal yakni politik, moral, sosial, pemerintah bahkan percintaan. Oleh karena itu, dengan memperhatikan interaksi antartokoh melalui dialog, tindakan, sikap-gesture, maka terdapat keterkaitan dengan teori interaksionisme simbolik.

Film pendek Indonesia yang berjudul *Grieving Dreams (Anak Lanang)*, *Kuncup*, dan *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* pada saluran *youtube Vidsee.com* terdapat simbol-simbol yang muncul ketika terjadi proses interaksi antartokoh dalam film pendek Indonesia. Esensi yang paling berperan ketika antartokoh berinteraksi adalah proses “kesepahaman” dan “keterhubungan” dalam pembentukan makna simbol-simbol yang muncul melalui proses komunikasi verbal maupun non verbal yang berlaku dalam komunikasi masyarakat tertentu. Interaksi simbolik memfokuskan pada interaksi sosial manusia (perilaku manusia) yang dilihat sebagai suatu proses pada diri manusia untuk membentuk dan mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain yang menjadi mitra interaksinya (Umiarso dan Elbadiansyah, 2014:8).

Interaksi simbolik umumnya mengaji segala tindakan manusia sebagai suatu gambaran mengenai subjek pelaku untuk menciptakan dan menggunakan makna dan simbol sebagai proses interaksi antarindividu. Proses tersebut akan terciptanya nilai-nilai kultural yang menyediakan penjelasan atas makna dan simbol tindakan sosial (Irianto, 2014:01). Laksmi (2017) menjelaskan bahwa interaksi simbolik merupakan sebuah proses yang dinamis. Individu-individu berinteraksi melalui simbol,

yang maknanya dihasilkan dari proses negosiasi 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.

Pada penelitian ini, teori yang digunakan teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead. Terdapat tiga konsep peran sentral simbol yaitu pikiran (*mind*), self (*diri*), dan masyarakat (*society*). Teori Interaksi simbolik dapat diterapkan sebagai pisau analisis film pendek Indonesia berjudul *Kuncup*, *Grieving Dreams (Anak Lanang)*, dan *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* karena didalam teori tersebut menjelaskan simbol-simbol yang digunakan antar individu dalam proses interaksi. Bentuk simbol yang signifikan antara lain berupa bahasa dan simbol nonsignifikan berupa tindakan. Oleh sebab itu, teori interaksi simbolik George Herbert Mead digunakan untuk mendeskripsikan praktik interaksi simbolik yang terdapat dalam novel. Dengan berlandaskan beberapa tinjauan-tinjauan diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi penelitian ini.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana interaksi simbolik pikiran (*mind*) tokoh dalam film pendek Indonesia pada saluran *youtube viddsee.com*?
2. Bagaimana interaksi simbolik diri (*self*) tokoh dalam film pendek Indonesia pada saluran *youtube viddsee.com*?
3. Bagaimana interaksi simbolik masyarakat (*society*) tokoh dalam film pendek Indonesia pada saluran *youtube viddsee.com*?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan, tujuan penelitian ini menghasilkan deskripsi sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan interaksi simbolik pikiran (*mind*) tokoh dalam film pendek Indonesia pada saluran *youtube viddsee.com*.
2. Mendeskripsikan interaksi simbolik diri (*self*) tokoh dalam film pendek Indonesia pada saluran *youtube viddsee.com*.
3. Mendeskripsikan interaksi simbolik masyarakat (*society*) tokoh dalam tokohdalam film pendek Indonesia pada saluran *youtube viddsee.com*.

METODE

Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam mengkaji film pendek indonesia pada saluran *youtube Viddsee* yang berjudul *Kuncup*, *Grieving Dreams (Anak Lanang)*, dan *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* adalah

pendekatan sosiologi. Pendekatan sosiologi meenganalisis manusia dalam masyarakat, dengan proses pemahaman mulai dari masyarakat ke individu (Ratna, 2015: 59). Hubungan-hubungan yang dimaksudkan disebabkan oleh: a) karya sastra dihasilkan oleh pengarang, b) pengarang itu sendiri adalah anggota masyarakat, c) pengarang memanfaatkan kekayaan yang ada dalam masyarakat, dan d) hasil karya sastra itu dimanfaatkan kembali oleh masyarakat (Ratna, 2013:60). Berdasarkan pendapat diatas maka penelitian "Interaksi Simbolik Tokoh dalam Film Pendek Indonesia Pada Saluran *Youtube Viddsee.com*" ini menggunakan pendekatan sosiologis sastra karena pendekatan ini sesuai dengan objek yang dteliti yaitu interaksi simbolik tokoh yang bersifat reflektif sebagai cerminan kehidupan masyarakat dalam karya sastra yaitu film pendek Indonesia.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini yaitu tiga film pendek yang terdapat dalam saluran *youtube Viddsee.com*. Pertama, film pendek yang berjudul *Kuncup* (2017) karya M.Mydral Muda, skenario film ditulis oleh Sofyan Arifudin yang disutradarai oleh Myrdal Muda, tugas akhir mahasiswa Fakultas Film dan Televisi dan berdurasi 20.13 menit bergenre drama. Kedua, berjudul *Grieving Dreams (Anak Lanang)* (2017) karya Minggar Panji A. skenario film ditulis oleh Minggar Panji A. yang disutradarai oleh Ezra M. Tambayong berdurasi 17.39 menit bergenre drama. Ketiga, berjudul *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* (2016) karya Candra Aditya skenario film ditulis oleh Candra Aditya yang disutradarai oleh Angkasa Ramadha berdurasi 18.21 menit bergenre drama.

Data Penelitian

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kutipan kata, penggalan kalimat, uraian kalimat dan dialog/percakapan antartokoh dalam beberapa menit di dalam video yang mendukung atau mengacu pada fokus penelitian, yaitu berupa penggalan kalimat baik uraian secara langsung dari tiga film pendek pada saluran *youtube Viddsee.com* yang berjudul *Kuncup*, *Grieving Dreams (Anak Lanang)*, dan *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* merupakan teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead yaitu tentang pikiran (*mind*), diri (*self*), dan masyarakat (*society*).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak catat. Teknik simak catat adalah teknik penelitian yaitu peneliti sebagai instrumen kunci melakukan penyimakan secara cermat, terarah, dan teliti terhadap data primer sebagai acuan dalam penelitian ilmiah yang diperoleh yaitu film pendek Indonesia yang terdapat dalam saluran *youtube Viddsee.com*. Data-data yang diperoleh dengan metode ini akan bisa ditambah atau dikurangi atau bahkan dibuang sama sekali setelah dibandingkan dengan temuan mengenai data yang lain (dalam Faruk, 2014:168-169).

Data-data tersebut dapat diperoleh dengan cara menonton tiga film pendek Indonesia pada saluran *youtube viddsee.com* kemudian menyimak dan mencatat

percakapan antartokoh sesuai dengan rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini. Langkah-langkah pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Menonton tiga film pendek yang berjudul *Grieving Dreams (Anak Lanang)*, *Kuncup*, dan *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* pada saluran *youtube vidsee.com* secara berulang-ulang untuk memperoleh pemahaman secara keseluruhan tentang isi cerita tiga film pendek.
2. Memilah data-data penelitian dengan cara menyimak dan mencatat percakapan antartokoh dalam film pendek serta memilih beberapa kutipan dari objek berupa film pendek berjudul *Grieving Dreams (Anak Lanang)*, *Kuncup*, dan *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* pada saluran *youtube Vidsee.com* yang digunakan pada penelitian baik berupa kata, frase, kalimat atau penggalan paragraf.
3. Mengelompokkan data sesuai jenis data yang digunakan dalam penelitian yaitu teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead dengan memilih dan memilah data berupa dialog-dialog antartokoh.
4. Membandingkan data yang sudah dikelompokkan berdasarkan hasil pengelompokkan data sesuai dengan topiknya yaitu pikiran (*mind*), diri (*self*), dan masyarakat (*society*) yang diperoleh dari gambar film dan percakapan antartokoh dalam tiga film pendek Indonesia berjudul *Grieving Dreams (Anak Lanang)*, *Kuncup*, dan *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* pada saluran *youtube Vidsee.com*.
5. Menyimpulkan hasil perbandingan pikiran (*mind*), diri (*self*), dan masyarakat (*society*) yang diperoleh dari gambar film dan percakapan antartokoh berdasarkan transkripsi dalam tiga film pendek Indonesia berjudul *Grieving Dreams (Anak Lanang)*, *Kuncup*, dan *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* pada saluran *youtube Vidsee.com*.
6. Melaporkan hasil analisis data dan simpulan ke dalam laporan karya ilmiah. Hal tersebut dapat dilihat dari tabulasi data

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif yang meliputi deskripsi, klarifikasi dan interpretasi yang tertuju pada data-data yang terkumpul dari objek yang dikaji dalam penelitian tersebut yaitu film pendek berjudul *Grieving Dreams*, *Menek*, dan *Dewi Goes Home* pada saluran *youtube Vidsee.com*. Metode analisis dilakukan dengan mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusun dengan analisis, selain itu memberikan ari tambahan, tidak semata-mata menguraikan melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya (Ratna, 2013: 53). Tahap-tahap analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Data-data yang telah terkumpul dikelompokkan sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, pada penelitian ini data berupa kalimat, kata yang diperoleh dari percakapan antartokoh, yaitu teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead.

2. Menganalisis data yang telah ditemukan selanjutnya dianalisis dan dijelaskan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Dari kegiatan tersebut diperoleh data yang sudah sesuai untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini.
3. Membuat simpulan berdasarkan teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead dalam tiga film pendek Indonesia berjudul *Grieving Dreams (Anak Lanang)*, *Kuncup*, dan *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* pada saluran *youtube Vidsee.com*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan untuk menganalisis interaksi simbolik yang terdapat dalam film pendek Indonesia berjudul *Grieving Dreams (Anak Lanang)* karya Minggar Panji A, *Kuncup* karya M. Mydral Muda, dan *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* karya Candra Aditya dengan menentukan pikiran (*mind*), diri (*self*), dan masyarakat (*society*). Keseluruhan jumlah data yang terdapat dalam penelitian ini yakni 67 data. 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 perkebangan 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. Hal tersebut sesuai teori George Herbert Mead yakni pikiran (*mind*), diri (*self*), dan masyarakat (*society*).

Pembahasan

Pikiran (*mind*)

Pikiran dalam Film Pendek Indonesia *Grieving Dreams (Anak Lanang)* Karya Minggar Panji A.

Tokoh Tomo

Tomo adalah kakak Tarjo yang memiliki usaha peternakan sapi. Tarjo dan Singgih bekerja merawat sapi-sapinya selama ini. Tomo membantu perekonomian Tarjo dan Singgih semenjak istrinya meninggal dunia. Tomo menjadi seorang yang sukses semenjak tinggal di kota.

(AL/PN/TPK/15) "Sapi-sapine sehat-sehat ae mas.

Tambah lemu-lemu saiki".(00.03.16-00.03.23)

"Kacang ora ninggal lanjaran, Jo! Bojomu emang pengen anak wedok. Hehehe.... wes ora usah isin nggeh. Kalo koen pengen Singgih dadi anak lanang. Dia musti melok aku". (00.03.23-00.03.49)

"Ancen karepku singgih tak kongkon melok sampeyan ae, mas. Lah deloken iku angger tak kongkon ngerumat sapi, ngarit,

ora tau nggenah nggawenane”. (00.03.50-00.04.04)
 “Hahaha...yo deloken awakmu dewe. Pengen dadi pemain wayang keliling cita-citamu. Endi hasile? Akhire ngerawat sapi-sapiku”. (00.04.05-00.04.39)
 “Saiki manuto ae karo kakak. Delok urip kakak nggenah, makmur, udan ora kudanan, panas ora kepanasan”. (00.04.40-00.04.55)
 “Yowes lek ngunu, mas. Sesok tak peksone Singgih melok sampeyan”. (00.04.56-00.05.00)

Interaksi yang terjadi antar kedua tokoh tersebut pada menit 00.03.16-00.05.00 memunculkan gestur tepukan bahu. Gestur tersebut muncul ketika Tomo memberi saran kepada Tarjo yaitu saat berkata “*Kacang ora ninggal lanjaran, Jo! Bojomu emang pengen anak wedok. Hehehe.... wes ora usah isin nggeh. Kalo koen pengen Singgih dadi anak lang. Dia musti melok aku*”. Saat Tomo melihat ekspresi Tarjo yang tertunduk malu, sehingga Tomo mencoba menenangkan dan memberi saran agar Tarjo tidak usah malu mempunyai anak seperti Singgih, yang bertingkah laku seperti seorang perempuan. Manipulasi Tomo untuk memberi pendapat menurut pandangannya agar tidak malu mempunyai anak seperti Singgih, apapun keadaannya bahwa Singgih tetaplah anaknya. Hal tersebut berhasil untuk meyakinkan Tarjo dengan menerima keadaan anaknya tanpa adanya rasa malu. Perilaku yang dilakukan oleh Tomo yaitu menepuk bahu merupakan salah satu cara yang digunakan seseorang untuk memengaruhi seseorang melalui saran-saran yang diucapkan, sehingga seseorang dapat menerima pendapat tersebut dan bertindak sesuai saran yang dikatakan. Respon mulai terlihat ketika Tarjo mulai menerima pendapat dari Tomo agar Singgih mengikuti jejaknya yang sudah sukses seperti sekarang. Hal tersebut terbukti ketika Tarjo berkata “*Yowes lek ngunu, mas. Sesok tak peksone Singgih melok sampeyan*”.

Simbol yang muncul ketika Tomo dan Tarjo berinteraksi adalah tepukan bahu. Kedua tokoh tersebut memaknai simbol tepukan bahu secara berbeda. Tomo memaknai tepukan bahu sebagai tindakan reseptif yang dilakukan ketika akan memberikan saran kepada orang lain. Simbol nonverbal tersebut yaitu gerakan tubuh dapat memengaruhi seseorang ketika mendengar saran dari lawan bicaranya. Sedangkan Tarjo memaknai tepukan bahu sebagai bentuk proses menenangkan diri sebab masalah yang menyimpannya yang tidak dapat menerima penuh keadaan Singgih yang bertindak seperti seorang perempuan.

Berdasarkan interaksi antara kedua tokoh tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan makna simbol yang dapat dilihat dari tokoh Tomo yang memaknai simbol tepukan bahu sebagai tindakan reseptif yang dilakukan seseorang ketika akan memberikan saran terhadap lawan bicaranya. Sedangkan Tarjo memaknai

simbol tersebut sebagai bentuk proses menenangkan dirinya untuk tidak malu menerima keadaan Singgih, anaknya yang bertingkah laku seperti layaknya seorang perempuan yaitu menari Tari Remo.

Pikiran dalam Film Pendek Indonesia *Kuncup karya M. Mydral Muda*

Tokoh Ucok

Tokoh Ucok adalah sahabat John yang selalu memberikan saran-saran terbaik kepadanya. Ucok memberikan saran kepada John agar tidak menyerah menerima syarat yang diberikan oleh Babeh kepadanya. Semangat dan saran yang diberikan Ucok mampu memberikan keberanian dan rasa percaya diri John untuk melakukan sunat demi menikah dengan Halimah. Semenjak berkenalan dengan Halimah, John mengatakan kepada Ucok bahwa dirinya seperti memiliki keluarga sesungguhnya karena sejak kecil John tidak mempunyai keluarga. John hanya tinggal di Jakarta seorang diri dan dibesarkan di panti asuhan. Memang syarat sunat yang diberikan oleh Babeh sedikit membebani. Namun demi menikah dengan Halimah, John harus memenuhi syarat tersebut.

(KC/PN/BHS/12) “John, kau ini kenapa nggak nyari perempuan bule aje sih? Kek gini kan repot jadinya? Gini ya, di Indonesia itu menikah tidak hanya mempersatukan dua insan, tapi juga mempersatukan keluarga.” (00.09.21)

“Lah justru itu. Kamu kan tau saya, Cok. Besar di *orphanage* nggak punya keluarga yang sesungguhnya. Saya senang banget bisa ketemu sama keluarga Halimah, sma dia *it feels lik having a real family*.” (00.09.38)

“Johny...Johny... Heh gini ya? Untuk mendapatkan berlian kita harus menyelam ke dasar lautan. Masa kau gitu aja nyerah, John. Makan sambel sekilo aja kamu sanggup gitu.” (00.09.59)

Interaksi yang terjadi antara Ucok dan John pada menit 00.09.21-00.09.59 saat John dan Ucok makan bersama di Kantin, berawal dari gestur vokal berupa bahasa. Saat itu Ucok melihat John duduk di Kantin sambil melamun memikirkan persyaratan yang diberikan oleh Babeh Halimah sehingga tindakan yang muncul adalah Ucok yang melihat John kemudian menghampirinya dan duduk disebelahnya. Presepsi yang muncul yaitu Ucok memulai pembicaraan dengan memanggil John. John yang melihat Ucok menghampirinya mencoba mendengarkan sesuatu yang ingin Ucok katakan kepadanya. Manipulasi yang muncul yaitu Ucok mulai mempertanyaan alasannya memilih Halimah sebagai pendamping hidupnya dengan. Mendengar pembicaraan Ucok yang mengacu pada pertanyaan dengan mengatakan . “*John , kau ini kenapa nggak nyari perempuan bule aje sih? Kek gini kan repot*

jadinya? Gini ya, di Indonesia itu menikah tidak hanya mempersatukan dua insan, tapi juga mempersatukan keluarga". Selain memberikan pertanyaan Ucok juga sedikit menjelaskan adat istiadat menikah di Indonesia kepada John, dengan tujuan agar John mengerti bahwa menikah tidak hanya memepersatukan dua insan, namun juga mempersatukan keluarga. Mendegar pertanyaan Ucok mengenai alasannya memilih halimah sebagai pasanagn hidupnya karena semenjak bertemu dengan Halimah, John seperti memiliki keluarga seutuhnya karena sejak kecil John tidak memiliki orang tua dan tinggal di panti asuhan dengan berkata "*Lah justru itu. Kamu kan tau saya, Cok. Besar di orphanage nggak punya keluarga yang sesungguhnya. Saya senang banget bisa ketemu sama keluarga Halimah, sama dia it feels lik having a real family*". Konsumsi atau tidakan yang nyata ketika John menanyakan alasan John memilih Halimah yaitu dengan memberikan semangat kepada John agar tetap maju memperjuangkan cintanya yaitu memenuhi syarat dari Babeh Halimah dengan berkata "*Johny...Johny... Heh gini ya? Untuk mendapatkan berlian kita harus menyelam ke dasar lautan. Masa kau gitu aja nyerah, John. Makan sambel sekilo aja kamu sanggup gitu*". John merasa yang dikatakan oleh Ucok adalah benar sehingga ketika Ucok memberikan saran kepadanya John tersenyum. Seakan John menerima saran dari Ucok.

Bahasa menjadi simbol utama yang digunakan dalam berinteraksi antara Ucok dan John. Gestur vokal tersebut mempermudah untuk John mengerti akan pembicaraannya saat itu dengan Ucok. Simbol bahasa dimaknai sebagai saran yang diberikan Ucok kepada John dengan tujuan agar John tidak menyerah dengan persyaratan sunat sebelum menikahi Halimah. John merasa keberatan dengan persyaratan tersebut, melihat sahabatnya melamun memikirkan syarat yang diberikan oleh ayah Halimah. Maka Ucok tergerak untuk memberikan semangat dan saran-sarannya kepada John.

Berdasarkan interaksi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa simbol bahasa memiliki peran utama ketika John dan Ucok berinteraksi. Simbol bahasa berupa saran yang diberikan Ucok kepada John agar mampu memenuhi syarat dari ayah Halimah yaitu sunat sebelum diadakan acara pernikahan. Saran tersebut mampu mengubah cara berpikir John, sehingga dengan segenap hati John meyakinkan dirinya untuk memperjuangkan cintanya kepada Halimah dengan memenuhi syarat tersebut dan segera menikahi Halimah.

Pikiran dalam Film Pendek Indonesia *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* Karya Candra Aditya Tokoh Satriya

Tokoh Satriya adalah teman dekat Dewi yang saat itu sedang makan bersama dengan teman-teman yang lainnya disalah satu rumah makan Jakarta. Saat itu Satriya, Dewi dan teman yang lain sedang membicarakan masalah mereka dengan orang tua masing-masing, tentunya masalah perjodohan dan pernikahan.

(DP/PN/TPK/45) "Kenapa beb?" (00.02.45)

"Bapak aku meninggal."

(00.02.47)

"Hah...serius?"

beb...beb...beb..."(00.02.54)

Interaksi yang terjadi antara Satriya dan Dewi pada saat berada disalah satu rumah makan di Jakarta menit ke 00.02.45-00.02.54. Interaksi yang terjadi antara kedua tokoh tersebut memunculkan gestur Satriya menepuk bahu Dewi. Gestur menepuk bahu termasuk gestur gerakan yang dilakukan seseorang dengan tujuan tertentu. Hal tersebut terjadi saat Satriya melihat kearah Dewi yang sedang sedih ketika setelah mengangkat telepon dari ibunya. Sehingga presepsi yang muncul yaitu Satriya menanyakan tentang alasan Dewi terlihat sedih dengan berkata "*Kenapa beb?*". Ternyata Dewi mendapat kabar setelah mengangkat telepon dari ibunya bahwa ayahnya meninggal Dunia. Ketika Dewi menjawab pertanyaan dari Satriya maka manipulasi yang muncul yaitu rasa kaget, belasungkawa atas musibah yang dialami oleh Dewi atas kepergian ayahnya. Sehingga konsumsi yang muncul ketika satriya melihat Dewi bersedih yaitu berusaha untuk menenangkannya yaitu dengan menepuk bahunya. Namun yang dilakukan Dewi untuk mengatasi rasa sedihnya dihadapan teman-temannya saat itu yaitu dengan mengalihkan pembicaraan yang lain.

Simbol yang muncul ketika kedua tokoh tersebut berinteraksi adalah tepukan bahu. Kedua tokoh tersebut memaknai sebagai bentuk menenangkan seseorang yang bersedih atas musibah yang dialaminya. Sehingga respon tersebut muncul, maka keduanya akan memahami sebagai rasa belasungkawa, iba. Menenangkan seseorang ketika terkena musibah akan sedikit mengurangi beban masalah. Hal tersebut dilakukan agar ketika tokoh Dewi merasa sedih, maka semua orang yang berada di sampingnya juga merasakan yang dia rasakan juga.

Berdasarkan interaksi yang dilakukan antartokoh Satriya dan Dewi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa simbol tepukan bahu dimaknai sebagai menenangkan seseorang ketika mengalami musibah. Tepukan bahu sendiri juga bermakna sebagai rasa iba, belasungkawa atas musibah yang dialami oleh tokoh Dewi setelah dikabarkan bahwa ayahnya telah meninggal dunia. Hal tersebut dilakukan oleh tokoh Satriya kepada Dewi dengan tujuan mengurangi rasa beban yang sedang dialaminya. Lewat gestur tersebut Satriya bukan hanya menenangkan Dewi saja, akan tetapi berusaha mengatakan lewat tepukan bahu bahwa Dewi tidak sendiri, teman-temannya ada setiap dia membutuhkannya.

Diri (Self)

Tahap Menemukan Jati Diri: Tahap Persiapan, Tahap Bermain dan Tahap Permainan Tokoh Singgih Dalam Film Pendek *Grieving Dreams (Anak Lanang)* Karya Minggar Panji A.

Pada film pendek Indonesia berjudul *Grieving Dreams (Anak Lanang)* karya Minggar Panji A, Singgih merupakan tokoh utama yang mengalami proses menemukan jati dirinya. Singgih berperilaku seperti seorang perempuan karena dirinya memiliki kegemaran yang berbeda dengan anak laki-laki pada umumnya yaitu

menari. Tokoh utama dalam film pendek ini adalah anak yang dilahirkan dari keluarga yang kurang mampu bekerja dengan ayahnya sebagai penggemala sapi milik pamannya dan sudah lama ditinggal oleh ibunya. Ibunya memang mempunyai keinginan untuk memiliki anak perempuan, namun hal tersebut tidak sesuai dengan keinginannya karena ibunya melahirkan anak laki-laki yaitu Singgih sehingga dirinya berperilaku seperti seorang perempuan. Singgih tumbuh dengan perilaku dan pemikiran seperti seorang perempuan sesuai dengan keinginan ibunya yaitu menjadikan anaknya sebagai seorang penari yang hebat. Pemikiran dan perilaku singgih terbentuk oleh keinginan ibunya yang memiliki anak sebagai seorang penari yang hebat dan penilaian lingkungan terhadapnya hanya berdasarkan persepsi terhadap kelompok yang mengkategorikan Singgih berperilaku seperti seorang perempuan.

Tahap Persiapan muncul ketika Singgih berinteraksi dengan Lek Warni yaitu guru tarinya di Sanggar. Saat itu Singgih akan tampil dalam pagelaran tari Remo, sehingga dirinya pergi ke Sanggar tanpa sepengetahuan ayahnya. Imitasi terjadi ketika Singgih mengikuti gerakan tari yang dicontohkan oleh Lek Warni dan memakai atribut tari seadanya sebagai properti yaitu sebuah selendang. Hal tersebut terlihat seperti gambar di bawah ini ketika Singgih mengikuti tari Remo yang diperagakan oleh Lek Warna yaitu guru tarinya di Sanggar. (AL/DR/PRS/16)



Gambar 4.8

Singgih berlatih menari tari Remo bersama Lek Warni dan Ratih di Sanggar.

Pada gambar tersebut terlihat Singgih dan Ratih bersama-sama menirukan gerakan tari Lek Warni. Selain gerakan tari yang ditunjukkan oleh Singgih dan Ratih, adanya birama hitungan yang diucapkan oleh Lek Warni, seperti dialog berikut “*Satu...dua...tiga...empat...clek...clek...cring...cring...tuju h...delapan. Uwes-uwes. Mene maneh nggeh cah ayu. Wes pamit urung jaro bapakmu?*”. Selain itu adanya simbol memegang tangan dilakukan oleh Ratih kepada Singgih. Simbol tersebut terjadi karena Ratih ingin menyampaikan amanat kepada Singgih yaitu memberikan kostum tari Remo. Hal tersebut dilakukan oleh Ratih karena dirinya diberi amanat oleh Lek Warni untuk memberikan kostum tersebut kepada Singgih. Tokoh Ratih merupakan tokoh yang membuat konflik batin bagi Singgih lewat kostum tari yaitu antara keinginan untuk tetap menari dalam pagelaran seni tari Remo atau menuruti perintah ayah yang melarangnya untuk menari.

Hal tersebut terbukti dalam interaksi antara Singgih dan Ratih. Seperti berikut:

(AL/DR/PRS/28) “Nggih...“(00.06.11)
 “Iki opo Tih?” (00.06.26)
 “Iku titipan Lek Warni, Nggih!
 Engkok bengi yo, Nggih.”
 (00.06.28-00.06.41)

Tahap Bermain, tahap ini muncul ketika Singgih sudah mempunyai keinginan untuk menari, namun keinginan tersebut masih terhalang oleh ketakutan Singgih terhadap ayahnya yang melarang untuk menari tari Remo pada pagelaran seni tari di desanya. Keinginan Singgih tersebut muncul karena dirinya rindu akan sosok ibunya, sehingga Singgih mencoba menjalani hidupnya dengan menari seperti ibunya (*Looking-Glass self*). Singgih berusaha menari sebaik mungkin seperti keinginan ibunya yaitu memiliki seorang anak perempuan dan menjadikannya sebagai penari yang hebat. Hal tersebut dilakukan oleh Singgih karena rindu yang mendalam pada sosok ibunya.

(AL/DR/BRM/03) “Kelangan pak, karo si mbok.”
 (00.08.54)
 “Heh! Mbokmu wes nggak onok. Mbok tingkahmu koyok opo ae nggak isok nggawe urip maneh!”(00.08.55-00.09.06)

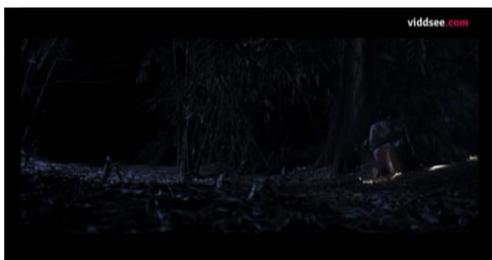
Interaksi yang terjadi antara Singgih dan Ayah terjadi ketika melihat Singgih latihan menari di sanggar sehingga memunculkan simbol tarikan tangan. Simbol tarikan tangan juga menjadi salah satu upaya untuk mencegah Singgih berlatih menari karena ayahnya malu melihat Singgih berperilaku seperti seorang perempuan. Singgih menuruti perintah ayahnya ketika tangannya ditarik untuk pergi meninggalkan sanggar. Simbol clurit muncul ketika ayahnya memberi kesibukan yaitu dengan bekerja mencari rumput untuk Singgih agar sedikit demi sedikit melupakan keinginannya menjadi seorang penari. Simbol tarikan tangan dan clurit tersebut sebagai upaya sandiwara Singgih untuk mengalihkan perhatian ayahnya. Namun di sisi lain, sesekali Singgih mencuri waktu untuk berlatih menari tari Remo saat dirinya sedang bekerja mencari rumput untuk sapi ternak milik pamannya.

Tahap Permainan, pada tahap ini Singgih mulai berani menentang ayah dengan tetap pergi ke acara pagelaran seni tari Remo di desanya tanpa memperdulikan larangan ayahnya. Singgih sudah mulai menemukan dirinya sendiri mengenai dirinya bersikap dan berperilaku sesuai dengan keinginan tanpa paksaan dari orang lain. Singgih secara diam-diam pergi ke kamar ayahnya untuk mengambil kostum yang direbut dari tangannya. Kemudian pergi untuk menari pada acara tersebut. Namun ketika ayah mengetahui perilaku Singgih yang tetap bersikeras pergi, melawan kehendak ayahnya. Hal tersebut membuat ayah marah dan segera mencari Singgih untuk mencegahnya pergi. Ayah memukul kaki Singgih lantaran tak pernah mendengarkan perintahnya. Ayah merasa malu mempunyai anak laki-laki yang berperilaku seperti perempuan dan menjadi bahan perbincangan tetangganya.

(AL/DR/PRM/36) “Aku iki isin dilokno karo wong-wong. Opo maneh dilokno pakhemu. Kowe iki dadi wong lanang ojo menye-menye koyok arek wedok. Opo sing iso dibanggano teko koen. Kowe iku jalok opo karo bapak! Heh jalok opo?” (00.11.42-00.12.20)

Namun seketika ayahnya menjadi luluh dan membiarkan Singgih pergi, karena ayah melihat foto istrinya yang dibawa oleh Singgih. Foto tersebut mengingatkan kenangan dirinya bersama istrinya sewaktu masih hidup, sehingga Tarjo menangis dan terpukul memendam rasa rindu kepada mendiang istrinya. Hal itu dapat dibuktikan sebagai berikut.

(AL/DR/PRM/52)



Gambar 4.10

Ayah menangis ketika melihat foto almarhum istri bersamanya se usai menari tari Remo.

Singgih sudah berhasil menemukan jati diri dan hidupnya walaupun keinginannya menjadi seorang penari tidak didukung oleh ayahnya. Adanya dorongan kuat dari hati, mengingat sosok ibu yang ingin menjadikan anaknya menjadi penari yang hebat dan kostum yang diberikan oleh Ratih kepadanya. Sehingga Singgih tahu yang harus dia lakukan yaitu dengan menuruti kata hatinya yaitu tampil menari tari Remo dalam acara pagelaran seni tari.

Berdasarkan tahapan-tahapan menemukan jati diri tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tokoh Singgih memiliki karakter yang menuruti segala keinginan ayahnya walaupun tidak sesuai dengan keinginan hatinya. Singgih berperilaku demikian karena rasa hormat terhadap orang tuanya, mengingat bahwa keluarga yang dimiliki hanya ayahnya. Singgih bersikap acuh mengenai perilaku dan pandangan orang terhadapnya yang nilainya sebagai anak laki-laki yang berperilaku seperti perempuan. Singgih memunyai jiwa yang tangguh dan kuat agar keinginan ibunya tercapai yaitu menjadikan anaknya sebagai penari yang hebat, meskipun ibunya tidak melahirkan anak perempuan karena ayah dan ibunya memiliki impian untuk menjadi penari yang sukses, namun tidak tercapai. Dorongan hati yang kuat serta dukungan sahabatnya, Ratih dan pelatihnya Lek Warni dapat menjadikan dirinya menemukan jati diri yang sesungguhnya.

Konsep Diri *I* dan *Me* Tokoh Singgih dalam Film Pendek Berjudul *Grieving Dreams (Anak Lanang)* Karya Minggar Panji A.

Pada film pendek berjudul *Grieving Dreams (Anak Lanang)* karya Minggar Panji. A terjadi diri sebagai *I* pada tokoh utama yaitu Singgih. Tokoh Singgih berada pada posisi *I* ketika berinteraksi dengan ayahnya, Tarjo. Tahapan *I* terlihat ketika Singgih merasa ketakutan saat ayah mengetahui bahwa dirinya melanggar perintah ayah dengan pergi ke Sanggar dan melakukan latihan tari bersama sahabatnya, Ratih dan pelatih tari Remo, Lek Warni. Pada interaksi ini, Singgih mulai memperlihatkan egonya dengan tetap pergi ke Sanggar dan berlatih menari, meskipun pada akhirnya perbuatannya diketahui oleh ayah. Ketakutan Singgih terlihat ketika ayah datang dan dengan paksa menyuruhnya pulang dengan cara menari tangan Singgih untuk segera pergi dari sanggar tari tersebut. Simbol tarikan tangan sebagai bukti dari ketakutan Singgih terhadap ayah yang sudah melarang agar tidak berlatih menari. Hal tersebut dapat dibuktikan pada percakapan berikut.

(AL/DR/IM/54) “Yaopo sih, arek iki! Yowes, iki gawe engkok bengi. Ojo latihan abot-abot loh yo.” (00.01.17-00.01.30)

“Heh....Muleh!” (00.01.31-00.01.32)

“Ngapunten mas, Singgih niku dereng mari” (00.01.33-00.01.34)

“Lah awkmu iki sopo? Iki anakku!” (00.01.35-00.01.38)

Berdasarkan percakapan tersebut terlihat ayah secara paksa meminta Singgih untuk pulang. Nada keras yang diucapkan oleh ayah adalah sebagai bentuk rasa kesal dan marah atas perilaku Singgih yang tak menuruti perkataan dari ayahnya. Sehingga bukan hanya Singgih yang terkena dampak amarah dari ayah, pelatihnya yaitu Lek Warni juga dibentak oleh ayah. Meskipun Singgih tak mau pulang dari Sanggar, namun ketakutannya yang mendorong hatinya untuk menuruti perintah dari ayah. Saat itu Singgih sudah mulai menurunkan egonya dengan tidak melawan ayah dan menurutinya agar segera meninggalkan Sanggar. Namun setidaknya Singgih saat itu sudah berlatih menari bersama Ratih dan Lek warni.

Simbol merebut kostum yang dilakukan oleh ayah kepada Singgih sebagai upaya untuk mencegah Singgih tampil dalam acara pagelaran seni tari Remo. Tahap diri sebagai *I* pada tokoh Singgih akan ketakutannya terhadap ayah, saat kostum tari tersebut diambil dari tangannya tampak raut wajah Singgih yang ketakutan dan tak dapat berbuat apapun selain hanya diam dan pasrah dengan sikap ayahnya yang melarangnya tampil dalam pagelaran tari Remo. Ego dalam diri Singgih seakan ingin diperlihatkan kepada orang lain yaitu dengan tetap mengikuti kegiatan menari bersama Ratih, meskipun telah dilarang oleh ayahnya. Namun ego Singgih meredam karena mengingat sebagai anak selaknya menuruti perkataan dari orang tuanya. Diri sebagai *I* terhadap tokoh Singgih tersebut dapat dilihat berdasarkan gambar berikut.

(AL/DR/IM/31)



Gambar 4.11
Ayah merebut kostum tari dari tangan Singgih

Ketakutan yang dialami oleh tokoh Singgih semakin lama menjadi perlawanan karena dorongan hatinya yang kuat untuk mulai membantah perintah ayahnya karena Singgih begitu ingin mewujudkan cita-cita ibunya untuk menjadikannya sebagai seorang penari yang hebat dan bentuk rasa rindu akan kehadiran sosok ibunya. Walaupun dirinya bukan seorang perempuan, namun hal tersebut tak membuat Singgih putus asa. Diri sebagai *Me* pada tokoh Singgih memunculkan tindakan Singgih untuk melawan ayahnya ketika kostum tarinya diambil secara paksa dengan menanyakan kostum tersebut dan mencoba memintanya walaupun tidak diberikan oleh ayahnya.

Berdasarkan tahap-tahap diri tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pada tokoh utama, Singgih terjadi perubahan dari tahap diri sebagai *I* menuju diri sebagai *Me*. Hal tersebut terlihat ketika pada tahap *I* Singgih merasa ketakutan oleh sikap ayahnya yang secara terus-melarangnya untuk menari. Tahap *I* muncul dalam diri Singgih yang dipenuhi oleh ego, harga diri dan citra diri untuk memposisikan dirinya diantara keinginan dan kewajiban. Namun, pada tahap *Me* Singgih mulai dapat mengendalikan situasi mengerti dengan membedakan keinginan dan kewajiban yang mana harus didahulukan. Tidak harus mengandalkan ego dalam setiap tindakan yang dilakukannya. Namun dapat menempatkan dirinya pada posisi yang seharusnya. Pada tahap *Me*, Singgih mulai berani menentang ayahnya yang dianggap terlalu mengekang keinginannya.

Tahap Menemukan Jati Diri: Tahap Persiapan, Tahap Bermain dan Tahap Permainan Tokoh John Dalam Film Pendek *Kuncup* Karya A. Mydral Muda

Pada film pendek Indonesia berjudul *Kuncup* karya Sofyan Arifudin, John merupakan tokoh utama yang mengalami proses menemukan jati dirinya melalui ketiga tahap yaitu tahap Persiapan, tahap Bermain dan tahap Permainan. John merupakan seorang bule yang sudah lama tinggal di Indonesia. John sejak kecil tidak memiliki kedua orang tua. John selama ini tinggal dan dibesarkan di panti asuhan. Sehingga ketika John mengenal keluarga Halimah, John seperti memiliki keluarga yang sesungguhnya. John berniat untuk menikahi Halimah,

namun keputusan John tersebut menjadi bimbang karena dirinya harus memenuhi syarat dari Babeh Halimah yaitu sunat sebelum menikah. John adalah seorang bule dan muafak yang sejak kecil belum mengerti proses sunat. Berbagai upaya yang dilakukan oleh John untuk memenuhi syarat dari Babeh Halimah mulai mendatangi klinik Haji Romlah, meminta asuransi khitan, hingga akhirnya dirinya memunyai tekad yang kuat untuk memenuhi syarat tersebut dengan melakukan proses sunat di salah satu klinik sunat yaitu Salon Young Lew yang terletak di jalan Mohammad Kahfi II No.2 RT.05 RW.04.

Tahap Persiapan muncul ketika John berinteraksi dengan Babeh yaitu ayah Halimah. Saat itu John, Babeh dan Halimah berada di teras rumah membicarakan syarat sunat yang diberikan oleh Babeh. John mencoba untuk bertanya kepada Babeh mengenai proses sunat karena John belum mengetahuinya. Sehingga Babeh mencoba menjelaskan proses sunat tersebut melalui simbol pisang. Simbol tersebut digunakan Babeh untuk mempermudah pemahaman John. Peran Babeh dianggap penting dalam memulai konflik dalam diri John, sehingga muncul pengembangan karakter John. Adanya konflik batin yang dialami oleh John saat Babeh memberikan persyaratan sunat. Ketika Babeh bertanya kepada John mengenai dirinya sudah memenuhi syarat yang diberikannya. Selain itu, John juga mencari informasi melalui internet mengenai proses sunat dengan membaca informasi dan melihat gambar-gambar proses sunat. Hal tersebut dilakukan oleh John, lantaran merasa kurang cukup pemahamannya mengenai sunat melalui penjelasan dari Babeh. John mendatangi klinik sunat Haji Romlah, dirinya bertemu dengan Bedur. Saat itu John mendengar percakapan antara Bedur dan Pak Haji John mengenai kulit yang akan dikubur. John mengira yang dikubur setelah sunat adalah anak Pak Haji, sehingga muncul simbol tepukan bahu yang dilakukan oleh John saat bertanya kepada Bedur. Hal tersebut dapat terlihat dalam percakapan berikut.

(KC/DR/PRS/24) "Dur...Bedur". (00.05.57)

"Iya, Pak Haji." (00.06.00)

"Kelapa ijo satu. (00.06.01)

"Satu aje Pak Haji, anak, bini kagak dibuatin. U-udah nyunatnye." (00.06.16)

"Nih...tinggal ngubur doang." (00.06.21)

"Dikubur? Siapa yang di kubur." (00.06.32)

"En-entuh anaknye Pak Haji." (00.06.38)

"Astaga." (00.06.39)

Tepukan bahu melatarbelakangi rasa penasaran John terhadap percakapan antara Pak Haji dan Bedur saat proses penguburan. John mengira yang dikubur adalah

anak Pak Haji karena tidak kuat menahan sakitnya proses sunat. Sehingga muncul tindakan John menepuk bahu Bedur untuk mendapatkan informasi dengan cepat karena saat menjelaskan Bedur terlihat gagap. Keadaan lingkungan sekitar membuat John takut untuk melakukan sunat.

Tahap Bermain, pada tahap ini John mulai memberanikan diri untuk memenuhi syarat dari Babeh dengan melakukan sunat agar dapat menikahi Halimah. Tahap ini muncul ketika John bertemu dengan anak Pak Haji di klinik Haji Romlah. Anak Pak Haji saat itu memang sedang berbicara kepada John karena raut wajah John yang ketakutan ketika melihatnya setelah melakukan proses sunat. Anak Pak Haji mengejek John dan menakutinya lewat simbol bisikan. Hal tersebut memang membuat John sedikit khawatir akan proses sunat yang dialaminya. Namun simbol bisikan tersebut memberikan dampak yang baik pula untuk tetap melakukan proses sunat demi menikahi Halimah.

Simbol vokal adalah simbol yang paling kuat melatarbelakangi John untuk tetap melakukan proses sunat. Interaksi antara Ucok dan John saat berada di kantin, memberikan rasa percaya diri John meningkat karena Ucok berusaha meyakinkan John agar tidak menyerah dengan persyaratan yang diberikan oleh Babeh kepadanya mengingat tujuan utamanya yaitu menikahi Halimah. John merasa nyaman dengan keluarga Halimah karena sejak kecil dirinya tinggal di panti asuhan dan tidak memiliki keluarga yang sesungguhnya. Simbol vokal tersebut dapat terlihat dalam percakapan berikut.

(KC/DR/BRM/23) “John, kau ini kenapa nggak nyari perempuan bule aje sih? Kek gini kan repot jadinya? Gini ya, di Indonesia itu menikah tidak hanya mempersatukan dua insan, tapi juga mempersatukan keluarga.” (00.09.21)

“Lah justru itu. Kamu kan tau saya, Cok. Besar di *orphanage* nggak punya keluarga yang sesungguhnya. Saya senang banget bisa ketemu sama keluarga Halimah, sama dia *it feels like having a real family.*” (00.09.38)

“Johny...Johny... Heh gini ya? Untuk mendapatkan berlian kita harus menyelam ke dasar lautan. Masa kau gitu aja nyerah, John. Makan sambel sekilo aja kamu sanggup gitu.” (00.09.59)

“Ya, mungkin perlu waktu untuk berfikir.” (00.10.05)

“Duh, John. Terlalu lama banyak berfikir. Nanti keburu Halimah disamber orang iyalah. Heh...jangan banyak ngelamun. *Everything will be fine.*” (00.10.12)

Simbol kertas adalah simbol yang membulatkan tekad John untuk melakukan proses sunat karena di dalam kertas tersebut tertulis alamat salah satu klinik sunat yang terkenal. Alamat tersebut diberikan oleh Ses dengan

tujuan agar John datang ke klinik sunatnya yang berada di jalan Mohammad Kahfi II No.2 RT.05 RW.04. Sehingga John mendatangi klinik tersebut dan melakukan sunat disana. Simbol kertas tersebut dapat memengaruhi John dan memiliki pengaruh yang sama besar dengan simbol vokal karena dapat memengaruhi sikap dan perilaku John.

Tahap Permainan pada tahap ini, John telah berhasil melakukan sunat untuk memenuhi syarat dari Babeh dan segera menikahi Halimah dengan simbol sarung dan jamu. Simbol tersebut memperlihatkan sikap dan tindakan John datang ke klinik yang terletak di Jalan Mohammad melakukan syarat-syarat sebelum dilakukan proses sunat dengan meminum segelas jamu dan memakai sarung. John seutuhnya telah menemukan tujuan dan dirinya sendiri. Simbol ketukan meja menjadi puncak pada tahap permainan. Babeh sengaja mengundang John ke rumah untuk berbicara mengenai persyaratan sunat. Babeh memberikan keringanan kepada John melakukan sunat bila dirinya sudah siap. Namun lewat simbol ketukan meja tersebut, John memperlihatkan sebuah tabung kecil yang berisi kulit kepada Babeh karena John sudah berhasil memenuhi syarat dari Babeh. Hal tersebut terlihat dalam kutipan percakapan berikut.

(KC/DR/PRM/06) “Jadi begitu John, Halimah kan anak babe satu-satunya nih ya. Jadi kagak sembarangan cari pasangan. (00.18.01)

“Terus...terus gimana, bang?” (00.18.03)

“Terus masalah sunat babeh kagak maksain, John. Kapan aje lu siap. Jadi sambil kita ngerencanakan kapan lu nikah berdua”. (00.18.15)

“Yah, kebenarannya beh....” (00.18.27)

“John, jangan.” (00.18.30)

Berdasarkan tahapan-tahapan menemukan jati diri tersebut yaitu tahap Persiapan, tahap Bermain dan tahap Permainan. Maka dapat disimpulkan bahwa tokoh John mampu melawan rasa takutnya dan mengendalikan permainan sebagai pemilik keputusan. Sehingga John memiliki kesempatan untuk memilih tidak mengikuti keinginan Babeh dengan sunat terlebih dahulu sebelum menikahi Halimah. Namun tekadnya sudah bulat yaitu menikahi Halimah, akhirnya John melakukan sunat demi memenuhi syarat dari Babeh sebagai bukti keseriusannya menikah dengan anaknya, Halimah. Keberanian, kesetiaan dan pengorbanan menjadi buah keberhasilan John yang masuk kedalam tahap permainan.

Konsep Diri I dan Me Tokoh John Dalam Film Pendek *Kuncup Karya A. Mydral Muda*

Pada film pendek berjudul *Kuncup* karya Sofyan Arifudin terjadi diri sebagai I pada tokoh utama John berinteraksi dengan Babeh. Tahapan diri sebagai I terlihat ketika Babeh menanyakan sunat kepada John. Sikap John saat itu masih menunjukkan egonya yang tinggi dengan menanyakan *kenapa harus disunat Beh?*. Pertanyaan John seakan menolak untuk memenuhi syarat dari Babeh

sebelum menikah dengan Halimah. Simbol pisang sebagai bukti penolakan John terhadap syarat yang diberikan oleh Babeh. Hal tersebut dapat terlihat seperti percakapan berikut.

- (KC/DR/IM/48) “Oh burung. Iya...iya.. kalo cuman burung doang kasih tau aja jenis burungnya. Saya cari ke warung.” (00.01.47)
 “Nih gimane sih, Halimah? Masak kudu gue jelasin juga sih.” (00.01.51)
 “Bang, maksudnya babeh tuh burungnya abang.” (00.01.55)
 “Oh, kalau Halimah tau saya nggak pelihara burung.” (00.02.01)
 “Tuh, Halimah. Gue kata juga apa?” (00.02.02)
 “*Circumcision*, John.” (00.02.05)
 “*Yeah. I Know*. Emm... kenapa harus disunat, beh?” (00.02.13)
 “Lu kudu disunat biar sih, biar sehat, biar burung lu cakep. Cuman kuncupnya doang yang dibuang.” (00.02.28)
 “Tapi kan, Tuhan ciptain kita emang begini sempurna. Kenapa harus diubah lagi?” (00.02.32)
 “Lah itu. John. Emang dari sononya juga udah begitu. Tapi syariatnya kudu begitu emang.” (00.02.37)
 “Tapi, beh? Inikan cuman sekali doang dipotong. Jangan-jangan dua kali dipotong, tiga kali dipotong. Banyak banget aturannya”. (00.02.45)
 “Lu mau kagak kawin ama anak gue.” (00.02.49)

Pada interaksi diatas antara Babeh dan John, terlihat John masih menjunjung posisi dirinya dalam setiap interaksi dengan ego, harga diri, dan citra dirinya yang diinginkan diperlihatkan kepada Babeh. John menganggap persyaratan tersebut mengapa harus dipenuhi sebelum menikahi Halimah. John menganggap bahwa Allah menciptakan manusia memang sedemikian rupa dan mengapa harus diubahnya. John seperti menentang persyaratan Babeh yang dianggap terlalu memberatkan dirinya seperti perkataan John berikut “*tapi, beh? Inikan cuman sekali doang dipotong. Jangan-jangan dua kali dipotong, tiga kali dipotong. Banyak banget aturannya*”. John merasa tidak siap menerima persyaratan tersebut karena takut bila terjadi hal yang tidak diinginkan kepada dirinya. Memang sejak kecil dirinya tidak mengetahui proses sunat serti apa, karena John sejak kecil tidak memiliki keluarga dan dibesarkan di panti asuhan. Hal yang menjadi alasan John merasa keberatan dengan persyaratan Babeh yaitu John adalah seorang bule yang belum lama tinggal di Indonesia sehingga banyak hal yang belum diketahuinya mengenai adat istiadat yang sangat kental di Indonesia salah satunya sunat yang menjadi syariat islam.

Perbincangan antara John dan Babeh memunculkan simbol pisang dan simbol ketukan meja dalam berinteraksi memperlihatkan diri sebagai *Me* yang terjadi

pada John. *Me* pada tokoh John memunculkan tindakan untuk mengendalikan egonya ketika berbicara dengan Babeh karena saat mereka berinteraksi Halimah ada diantara mereka. Sehingga dalam interaksi tersebut John memperlihatkan harga diri dan citra dirinya sebagai seorang terpelajar dihadapan Babeh yang akan menjadi mertuanya kelak dengan bersikap lebih sopan dan emndengarkan ketika Babeh berbicara. John juga memperlihatkan citra dirinya kepada Halimah bahwa dirinya memang pantas menjadi suaminya kelak.

Diri sebagai *Me* juga terlihat ketika John datang ke rumah Halimah karena di undang makan malam oleh keluarganya. Hal ini membuktikan bahwa John sudah dapat mengendalikan ego di dalam dirinya. Simbol ketukan meja adalah simbol yang paling kuat melarbelakangi John sudah dapat mengendalikan egonya ketika berinteraksi dengan Babeh, Halimah, dan Nyak. Dalam percakapan tersebut Babeh tidak terlalu menekan John untuk segera memenuhi syaratnya dan menunggu hingga John siap untuk melakukan proses sunat. John ketika itu juga memperlihatkan kepada Babeh sebuah tabung kecil berisi kulit sebagai bukti bahwa dirinya sudah memenuhi syarat dari Babeh. John memenuhi persyaratan Babeh sebagai bentuk keseriusan akan hubungannya dengan dengan Halimah dan siap untuk menikahinya.

Berdasarkan tahap-tahap diri tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pada tokoh utama, John terjadi perubahan dari tahap diri sebagai *I* menuju diri sebagai *Me*. Hal tersebut terlihat ketika pada tahap diri sebagai *I* John masih memperlihatkan egonya kepada Babeh karena merasa keberatan dengan persyaratan yang diberikan. Ketika Babeh menanyakan masalah sunat kepada John, raut wajah John seperti enggan untuk menjawabnya. John selalu mempertanyakan kepada Babeh mengapa harus disunat karena John menganggap Tuhan sudah menciptakan dirinya seperti itu dan mengapa harus diubah. Namun, pada tahap *Me* John mulai dapat mengendalikan egonya ketika berbicara dengan Babeh dan telah mampu mengendalikan situasi dalam interaksi. John sudah mulai menghargai lawan bicaranya dengan tidak mengendalikan egonya yang tinggi dan dapat menempatkan dirinya pada posisi yang seharusnya dengan orang lain yang diajak berbicara bagaimana dirinya bersikap.

Tahap Menemukan Jati Diri: Tahap Persiapan, Tahap Bermain dan Tahap Permainan Tokoh Dewi Dalam Film Pendek *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* karya Candra Aditya

Pada film pendek Indonesia berjudul *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* karya Candra Aditya, Dewi merupakan tokoh utama yang mengalami proses menemukan jati dirinya. Dewi berperilaku dan bersikap menyesuaikan dengan teman-temannya di Jakarta mulai dari merokok, minum-minuman keras, nongkrong. Hal tersebut dilakukan oleh Dewi karena memang dirinya sudah mulai terbiasa hidup layaknya seperti orang kota. Dewi berperilaku demikian semenjak dirinya bekerja di Jakarta, hidupnya menyesuaikan dengan situasi dan

keadaan di Jakarta. Semenjak ayahnya sakit, Dewi lah yang menjadi tulang punggung keluarga. Sikap dan perilaku kepada orang tuanya makin semena-mena, bahkan tak menghargainya. Setiap kali ibunya menelpon dan ayahnya mengirim surat karena merasa rindu kepada Dewi tak pernah dihiraukannya. Hingga pada akhirnya saat Dewi mendapat kabar bahwa ayahnya meninggal dunia. Perilaku mengubah kepribadian Dewi, dirinya merasa mampu menghidupi dirinya dan kedua orang tuanya dari hasil kerja kerasnya. Itulah yang membuat Dewi acuh tak acuh kepada kedua orang tuanya, bahkan ketika orang tuanya bicara Dewi tak menghiraukan dan bahkan membantah ibunya.

Tahap Persiapan muncul ketika Dewi berinteraksi dengan teman-temannya di Jakarta. Pergaulannya semakin berubah ketika Dewi bekerja di Jakarta seperti merokok dan minum-minuman keras mengikuti kebiasaan teman-temannya. Hidupnya di Jakarta hanya bekerja, bersenang-senang dengan teman-temannya dan tak memperdulikan kedua orang tuanya bahkan dirinya tak pernah pulang ke rumah hanya sekadar bertemu ibu dan ayahnya. Saat itu, Ibunya menelpon tak diangkat bahkan ayahnya mengirim surat tak pernah dibalas. Sikap dan perilaku Dewi muncul karena dirinya merasa mampu menghidupi kedua orang tuanya dengan hasil kerja kerasnya selama di Jakarta. Konflik muncul ketika Dewi dan teman-temannya membicarakan masalahnya dengan perjodohan. Perilaku Dewi dapat terlihat seperti gambar berikut.

(DP/DR/PRS/59)



Gambar 4.12

Dewi dan teman-temannya berkumpul di kafe dan minum minuman keras

Pada tahap ini, Kebiasaan dan perilaku Dewi dengan mengikuti teman-temannya di latar belakang karena Dewi sudah sejak lama tinggal di Jakarta. Sehingga hal tersebut yang membuat mengubah pemikiran dan perilaku dengan orang disekitarnya. Hal tersebut yang sebab Dewi tak pernah memerdulikan kedua orang tuanya, bahkan hampir tak pernah pulang. Dewi menganggap bahwa uanglah yang dapat mencukupi kehidupan kedua orang tuanya. Kebiasaan merokok Dewi juga tak dapat dihentikan, saat perjalanan ke rumah, Dewi juga sempat merokok.. Hal tersebut dapat dibuktikan dalam percakapan berikut.

(DP/DR/PRS/61) "Halo...hai...iya sayang? Iya nggak papa kok lagian aku udah di jalankan? Iya...iya... yaudah kalo

aku udah sampai, aku kabari lagi ya, okay! Bye!" (00.03.31)

"Emmmm... mas, boleh ngerokok nggak sih?" (00.03.42)

"Boleh, Mbak." (00.03.44)

Tahap Bermain, pada tahap ini juga bisa disebut dengan tahap sandiwara, tahap ini muncul ketika kebiasaan dan perilaku Dewi mulai sedikit berkurang karena saat di rumah ibunya selalu menyuruh Dewi berperilaku seperti yang ibunya inginkan sehingga mau tak mau Dewi harus patuh dan menghormati ibunya. Ibunya selalu menyuruh Dewi untuk melakukan sesuatu yang sebenarnya bertentangan dengan keinginannya. Interaksi antara Dewi dan ibunya memunculkan simbol sandal yang merupakan salah satu bentuk perintah ibunya untuk memakai sandal, sedangkan saat itu Dewi memakai sepatu di dalam rumah dengan alasan noda bekas sepatu susah untuk dihilangkan. Namun Dewi sekalipun tidak mendengarkan perintah dari ibunya. Hal tersebut dapat terlihat seperti percakapan berikut.

(DP/DR/BRM/32) "Dewi...." (00.06.04)

"Wonten napa, bu?" (00.06.05)

"Copot sepatumu. Nganggo iku wae nang omah. Tolong ibu dolekno jarik kagem bapakmu." (00.06.25)

"Buk...buk... Minggu bengi bibar pitung dinane bapak, Dewi langsung teng bandara nggeh, buk? Emm...mobilupun paklek mboten diagem toh?" (00.06.37)

"Soal kuwi mengko wae. Lek neng omah kuwi sepatune dicopot, angel ngepele." (00.06.45-00.07.48)

Simbol jarik adalah simbol yang menjadi awal mula ibunya menyuruh Dewi untuk mengikuti perkataannya. Ibunya menyuruh Dewi untuk mengambilkan jarik dengan tujuan ibunya mencari perhatian Dewi karena sudah lama tak pernah pulang dan agar Dewi mengerti cerita dibalik jarik-jarik yang dimiliki ibunya. Jarik tersebut digunakan untuk memandikan jenazah ayah Dewi. Bukan hanya itu saja, simbol vokal menjadi salah satu sikap yang dilakukan oleh ibunya melalui paklek Betet agar menyampaikan amanat kepada Dewi untuk membeli kambing yang digunakan untuk syukuran memperingati tiga hari setelah kematian ayahnya. Menurut kepercayaan orang Jawa, kambing yang digunakan untuk syukuran dengan tujuan agar almarhum mendapat kemudahan saat diakhirat nantinya. Segala amal dan perbuatannya diterima di sisi-Nya. Hal tersebut seperti percakapan berikut.

(DP/DR/BRM/25) "Nduk..." (00.09.40)

"Nggeh, Paklek." (00.09.41)

"Ibumu iki jalok tuku wedus loh, nduk." (00.09.45)

"Ndamel napa toh?" (00.09.46)

"Yo gawe telung dinane bapakmu sok emben. Kowe iki lak ngerti dewe loh, wi endikane Rama.

Supaya bapakmu iki padang dalane.
“(00.09.58)

Tahap Permainan pada tahap ini, Dewi mulai menuruti perkataan ibunya dan tidak lagi membantah perkataan ibunya. Berawal dari simbol surat yang diberikan oleh pamannya kepada Dewi. Surat tersebut adalah sebuah amanat yang dititipkan oleh ayahnya melalui Paklek Betet. Setiap bulan ayahnya selalu mengirim surat kepada Dewi, namun saat itu takdir berkata lain ayahnya meninggal sebelum memberikan surat itu kepada Dewi. Surat tersebut mampu menyadarkan Dewi untuk bagaimana bersikap, berperilaku dan sabar terhadap ibunya karena setelah membaca surat dari ayahnya Dewi menangis dengan kepala tertunduk sebagai bentuk penyesalan atas perbuatannya selama ini. Perilaku Dewi dapat terlihat seperti percakapan berikut.

(DP/DR/PRM/58) “Ibumu iki ora ana maksud ala loh, Wi. Yo kowe iki sakjane kudu iso ngerteni dheweke. Wong yo ibumu iki wes sepuh.” (00.13.07)

“Coba lek kowe wes balik ning Jakarta. Ibumu lak dewean toh? Kowe ini pernahe anak, kudune luweh sabar. Rausah melu-melu emosi. Diiyoni wae, supaya ibumu ora kakean pikiran.” (00.13.35)

“Bapakmu iki nulis layang kanggo kowe. Rencanane iki dikirim minggu wingi ning yo bapakmu iki wes keburu.” (00.14.03)

Simbol parutan adalah simbol yang melatarbelakangi sikap dan perilaku Dewi berubah kepada ibunya. Simbol tersebut sebagai bentuk Dewi untuk membantu ibunya memasak untuk memperingati tiga hari setelah kematian ayahnya an saat itu Dewi mulai membicarakan masalah memperingati 40 hari setelah kematian ayahnya. Dewi sudah mulai menuruti perkataan ibunya dengan tetap balik ke Jakarta mengurus pekerjaan yang ditinggalkan dan dirinya juga berjanji untuk pulang ke rumah sebelum acara memperingati 40 hari setelah kematian ayahnya. Mulai luluh ketika pamannya memberikan surat. Hal tersebut dapat terlihat seperti percakapan berikut.

(DP/DR/PRM/60) “Bu, fotone bapak kagem telung dinan sesok ngagem sing wonten Borobudur mawon, nggeh bu. Mangke, Dewi jaluk tulung paklek cetakake kaleh tumbas pigorane.” (00.16.14)

“Dewi mboten janji, nggeh buk. Nek Dewi saget tinggal teng mriki ngantos petang puluh dinane bapak. Nanging Dewi saget mastikaken buk, nek Dewi pasti wangsul sak derenge acara petang puluh dinane bapak.”(00.16.15-00.16.47)

Berdasarkan tahap-tahap menemukan jati diri tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tokoh Dewi memiliki sikap dan perilaku yang mudah terpengaruh

oleh keadaan sekitarnya. Dewi meniru kebiasaan teman-temannya di Jakarta dengan minum-minuman keras dan merokok. Hal tersebut dilakukan oleh Dewi karena dirinya sudah lama tinggal dan menetap di Jakarta. Bahkan semenjak bekerja dan tinggal di Jakarta, Dewi tak pernah pulang hanya sekadar menjenguk ayahnya yang sakit. Menganggap dirinya mampu menghidupi kedua orang tua dengan jerih payahnya dan berbuat semena-mena. Perilaku Dewi berubah semenjak menerima surat dari ayahnya yang dititipkan pada Paklek Betet. Dewi sadar akan sikapnya selama ini salah karena tidak pernah menghiraukan ayah dan ibunya. sehingga sikap dan perilaku Dewi berubah dengan mulai menuruti segala permintaan dan menghormati ibunya

Konsep Diri I dan Me Tokoh Dewi Dalam Film Pendek *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* karya Candra Aditya

Pada film pendek berjudul *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* karya Candra Aditya terjadi diri sebagai I pada tokoh utama yaitu Dewi. Tokoh Dewi berada pada posisi I ketika berinteraksi dengan ibunya. Dewi sering tidak menghiraukan perkataan ibunya hanya didengar dan tidak dilakukan. Bahkan Dewi juga sering membantah dan memprotes yang ibunya katakan. Perilaku dan sikap Dewi mulai memperlihatkan egonya dengan membantah, tidak mendengarkan perkataan ibunya. Dewi merasa dirinya sudah mampu menghidupi ibu dan ayahnya dari hasil kerja kerasnya selama di Jakarta. Faktor itulah yang membuat Dewi tidak lagi menghormati ibunya dan bersikap sesuai kemampuannya tanpa ingin diatur sekali pun. Simbol jarik adalah bukti dari sikap dan perilaku Dewi yang menentang perkataan ibunya. Hal tersebut dapat dilihat dalam percakapan berikut.

(DP/DR/IM/26) “Soal kuwi mengko wae. Lek neng omah kuwi sepatune dicopot, angel ngepele. Coba jupukne jarik sing ana ning lemari nduwur. Duduk sing kuwi, nduk. Eh, duduk sing iki. Iki saka Rama menggo aku. Nduk, apa kowe lali karo jarik sing wektu iku wes tak wanti-wanti kudu dijaga? Kowe iki piye toh! Kok ora ngerti-ngerti. Lah iki jarik sing tak karepke.”(00.06.45-00.07.48)

“Lah nek ibu sampun pirso, ning ngopo njaluk tulung Dewi sing jukuke?” (00.07.55)

“Dewi...paklek betet ditimbali wes kudu siap nyirami bapak.” (00.08.03)

“Dewi...sandalmu ning endi?” (00.08.09)

Simbol vokal juga menjadi bukti perilaku dan sikap Dewi yang menentang perintah ibunya untuk tetap tinggal di rumah setelah memperingati empat puluh hari kematian ayahnya. Dari awal Dewi sudah mengatakan kepada ibunya bahwa dirinya tidak bisa tinggal sampai selesai memperingati 40 hari kematian ayahnya karena pekerjaan penting yang tidak bisa ditinggal. Sehingga

Dewi kesal dan marah kepada ibunya. Dewi masih menjunjung posisi dirinya dalam setiap interaksi dengan ego, harga diri dan citra diri yang ingin diperlihatkan kepada ibunya yang lebih mementingkan pekerjaannya dan memilih secepatnya kembali ke Jakarta. Hal tersebut dapat terlihat seperti percakapan berikut.

(DP/DR/IM/53) “Bu, kenapa toh, bu. Ibu sanjang kale paklek lan wong-wong liyane nek Dewi bakal tinggal teng mriki tekan petang puluh dinane bapak?”(00.11.25)
 “Nduk, apa kowe ora mesakne bapakmu mengko?” (00.11.30)
 “Bapak iki sampun mboten wonten loh, buk? Apa maleh pun sampun dimesakake.” (00.11.37)
 “Bapakmu kuwi jek nang omah nganti petang putuh dinane, nduk. Apa kuwi tegel ninggalno bapakmu maneh? Kok kowe ora ngerti-ngerti toh.” (00.11.48)
 “Ibu nate bu, sepisan mawon ngertekake pentinge kerja ane Dewi? Keping pinten toh buk, Dewi kudu matur nek Dewi mboten saget tinggal ning kene kanti petang puluh dinane bapak.” (00.11.59)
 “Lah wong Dewi mboten tau protes wektu ibu sanjang tumbasake menda lah, tumbasake napa lah kagem tiga dinane bapak miturut Rama.” (00.12.09)
 “Nanging sak kedik mawon, buk. Dewi tulung ngertiake Dewi.” (00.12.16)
 “Kowe iki sakjane sayang apa ora karo bapakmu?” (00.12.24)
 “Pun ngeten mawon lah, buk. Dewi gawe gampang, sesok Dewi balik ning Jakarta toh sing Dewi lakukake tetep salah toh miturut ibu.” (00.12.38)

Setelah Dewi menerima surat dari ayahnya yang dititipkan kepada Paklek Betet sebelum meninggal karena belum sempat dikirimkan. Dewi menangis ketika membaca isi surat tersebut, kepalanya tertunduk menunjukkan ada penyesalan yang mendalam pada dirinya akan perilaku dan sikapnya selama ini kepada kedua orang tuanya terutama terhadap ibunya. Sehingga memunculkan simbol parutan merupakan tahap *Me* yang dilakukan oleh Dewi. Pada interaksi tersebut Dewi sudah mulai menurunkan egonya, harga diri dan citra dirinya sebagai seorang wanita karir yang menjadi tulang punggung keluarga. Karena pekerjaan itulah yang membuat Dewi seakan lupa pada posisinya sebagai anak yang layak menghormati dan patuh kepada orang tuanya. Dewi menghampiri ibunya saat berada di dapur dan membantunya memarut kelapa. Dewi mengatakan bahwa dirinya akan tetap pulang ke Jakarta dan berjanji akan pulang sebelum acara memperingati 40 hari setelah

kematian ayahnya. Hal tersebut dapat dibuktikan dalam percakapan berikut.

(DP/DR/IM/63) “Bu, fotone bapak kagem telung dinane sesok ngagem sing wonteng Borobudur mawon, nggeh bu. Mangke, Dewi jaluk tulung paklek cetakake kaleh tumbas pigorane.” (00.16.14)

Berdasarkan tahap-tahap diri tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pada tokoh utama, Dewi terjadi perubahan dari tahap diri sebagai *I* menuju diri sebagai *Me*. Hal tersebut terlihat ketika tokoh Dewi masih menjunjung ego, harga diri dan citra dirinya ketika berinteraksi dengan ibunya. Dewi menghiraukan perkataan ibunya, membantahnya. Dewi bertingkah laku demikian karena merasa dirinya mampu menjadi wanita karir yang sukses dan membiayai segala kebutuhan keluarganya. Melihat perilaku dan sikap Dewi demikian, ibunya tak bisa berbuat apapun karena merasa selama ini Dewi lah yang membantu perekonomian keluarga dan tak mampu menasehatinya lagi. Namun, pada tahap *Me* Singgih sudah dapat memposisikan dirinya bagaimana berperilaku dan bersikap kepada ibunya. pada tahap ini terlihat Dewi sudah dapat mengendalikan ego, harga diri dan citra dirinya sebagai seorang anak sebagaimana mestinya yang harus menghormati, mendengarkan perkataan dan sabar dalam menghadapinya.

Masyarakat (*society*)

Munculnya Simpati Pada Tokoh-Tokoh dalam Film Pendek *Grieving Dreams (Anak Lanang)* Karya Minggar Panji A.

Simpati adalah sebuah kata ambigu, sebuah kata yang sulit untuk diinterpretasikan. Simpati hadir, dalam manusia dengan membangkitkan di dalam diri sendiri sikap seorang individu yang dibantu oleh seseorang, pengambilan sikap orang lain saat seseorang membantu orang lain tersebut (Mead, 1934: 298-299)

Simpati muncul pada tokoh Ratih ketika dirinya melihat Singgih yang memunyai keinginan untuk menari Remo disalah satu pagelaran seni tari. Namun keinginan tersebut terhalang oleh ayah yang melarang Singgih untuk menari. Hal tersebut dilakukan oleh ayahnya karena tak ingin melihat anaknya bertingkah laku seperti seorang perempuan. Ratih menemui Singgih saat mencari rumput untuk makan sapi ternaknya dengan tujuan memberikan kostum tari secara diam-diam tanpa sepengetahuan dari ayah Singgih. Simpati muncul melalui simbol kostum tari dan memegang tangan ketika Ratih berinteraksi dengan Singgih. Simpati muncul melalui simbol kostum tari yang diberikan Ratih kepada Singgih dengan tujuan agar tetap mengikuti pagelaran seni tari.

(AL/MS/SIM/22) “Nggih... “(00.06.11)
 “Iki opo Tih?” (00.06.26)
 “Iku titipan Lek Warni, Nggih!
 Engkok bengi yo, Nggih.
 (00.06.28-00.06.41)

Ratih melihat ayah menarik tangan Singgih dengan tujuan agar segera pergi dari sanggar saat Singgih sedang

berlatih tari Remo. Menarik tangan sebagai bentuk upaya ayah melarang Singgih untuk menari Tari Remo dan Singgih tak dapat berbuat apapun selain mengikuti perintah ayahnya. Tampak wajah Singgih yang ketakutan melihat ayahnya menghampiri dirinya di Sanggar. Sehingga memunculkan sifat simpati Ratih kepada Singgih karena dirinya mengetahui adanya keinginan yang kuat pada diri Singgih untuk menjadi seorang penari. Tokoh Ratih memperlihatkan simpatinya melalui interaksinya menggunakan simbol kostum tari. Simpati yang diperlihatkan Ratih saat itu mengarah pada pertolongan agar Singgih tetap dapat mengikuti tari Remo dengan memberikan kostum tari secara diam-diam tanpa sepengetahuan dari ayah Singgih. Keinginan Singgih yang kuat untuk menjadi seorang penari hebat dan ingin membanggakan almarhum ibunya yang membuat simpati tersebut muncul dari diri Ratih.

Simpati muncul saat Ratih berinteraksi dengan Singgih di dekat kandang sapi. Ratih menemui Singgih dengan alasan untuk memberikan kostum tari kepadanya, namun dengan cara membantu Singgih bekerja mencari rumput agar ayahnya tak mengetahui maksud dari kedatangan Ratih. Kedekatan tokoh Ratih dan Singgih saat latihan bersama di Sanggar bersama Lek Warni yang memperlihatkan hubungan kedekatan antara kedua tokoh tersebut.

***I and Me* Pada Tokoh-Tokoh dalam Film Pendek *Grieving Dreams (Anak Lanang)* Karya Minggar Panji A.**

Menurut Mead, *I and Me* dalam masyarakat yaitu konsep kehadiran universal yang terdapat sekelompok sikap kebaikan dan suka membantu yang di situ respons yang dibangkitkan seseorang pada orang lain dan pada dirinya sendiri adalah sikap yang sama. Seperti inilah perpaduan dari “*I*” dan “*Me*” yang menyebabkan pengalaman-pengalaman emosional yang intens. Semakin luas proses sosial yang terlibat, semakin besar rasa gembira, respons emosional yang dihasilkan (Mead, 1934:274).

Terdapat beberapa interaksi antartokoh dalam film pendek *Grieving Dreams (Anak Lanang)* Karya Minggar Panji A. yang memperlihatkan *I* dan *Me*, salah satunya yaitu interaksi antara tokoh Singgih dan Ayah. *I* terlihat ketika Singgih memposisikan dirinya sebagai korban yang tidak dapat memenuhi keinginannya menjadi seorang penari karena stigma dari masyarakat yang menganggap dirinya berperilaku seperti seorang anak perempuan dan larangan ayahnya. Hal tersebut terlihat melalui simbol menarik tangan pada percakapan antara pemuda dengan Lek Warni sewaktu Ayah memaksa Singgih untuk segera meninggalkan sanggar.

(AL/MS/IM/27) “Ancene wong edan! Yowes ngunu ibu’e wes mati anak’e yo ngunu koyok arek wedok.” (00.01.44-00.01.50)

“Hushhh....ojo rasan-rasan, kwalat loh yo sampeyan.” (00.01.51-00.01.54)

“Enggeh, bu.” (00.01.55-00.01.56)

Percakapan antara pemuda dan Lek Warni di atas dapat menjadi bentuk bukti penilaian masyarakat yang menganggap Singgih berperilaku seperti seorang anak perempuan yang memiliki kegemaran menari. Hal tersebut dilakukan oleh Singgih sebagai bentuk rasa rindu kepada ibunya dan dirinya ingin mewujudkan keinginan ibunya untuk menjadikan anaknya sebagai penari yang hebat. Kemudian memunculkan sifat simpati tokoh Ratih dengan memberikan kostum kepada Singgih agar dirinya dapat tampil dalam acara pagelaran tari Remo.

Dampak dari penilaian masyarakat terhadap Singgih yang membuat ayahnya merasa malu. Sehingga setiap kali Singgih berlatih menari tari Remo selalu dilarangnya, akan tetapi Singgih masih saja berlatih menari di sanggar bersama Ratih dan Lek warni. Bentuk larangan ayah terlihat pada simbol menarik tangan, merebut baju dan pukulan. Hal tersebut dapat dibuktikan dalam percakapan berikut.

(AL/MS/IM/42) “Aku iki isin dilokno karo wong-wong. Opo maneh dilokno pakdhemu. Kowe iki dadi wong lanang ojo menye-nyese koyok arek wedok. Opo sing iso dibanggano teko koen. Kowe iku jalok opo karo bapak! Heh jalok opo?” (00.11.42-00.12.20)

Berdasarkan percakapan berikut dapat disimpulkan bahwa ayah merasa malu dengan stigma masyarakat yang menganggap anaknya berperilaku seperti seorang anak perempuan. Singgih menjadi bahan pembicaraan masyarakat karena perilakunya yang dianggap tidak sesuai yaitu memiliki keinginan menjadi seorang penari Remo yang hebat seperti keinginan almarhum ibunya. Ayah menginginkan Singgih berperilaku seperti anak laki-laki pada umumnya. Upaya-upaya yang dilakukan ayah untuk menjadikan Singgih sebagai anak laki-laki yang sesungguhnya, namun tak dapat berjalan seperti keinginannya sehingga setiap kali melihat anaknya, dirinya merasa emosi.

Me mulai terlihat pada tokoh Singgih, ketika dirinya dapat keluar dari masalah yang memberatkannya selama ini yaitu ayah yang selalu melarang dan menghalanginya untuk menjadi seorang penari yang hebat seperti keinginan almarhum ibunya. Singgih memilih untuk memenuhi keinginannya dengan tetap pergi ke acara pagelaran tari Remo meskipun ayah telah memukul kakinya hingga terluka. Namun, keinginan yang kuat mampu membangkitkan semangat Singgih untuk tetap tampil di acara tersebut. Hal ini membuktikan bahwa Singgih telah berada pada konsep *Me* dalam *society* yang utuh karena telah mampu menerima dirinya sendiri dan mengekspresikannya dengan tindakan. Berawal dari sikap simbol baju yang diberikan Ratih kepada Singgih membuat tekadnya menjadi bulat. Sehingga Singgih berhasil keluar dari cangkang yang dibuat oleh masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Hal tersebut dapat terlihat ketika Singgih secara diam-diam mengambil baju dari lemari ayah dan memilih pergi ke acar pagelaran tari

Remo dengan memikirkan segala resiko yang akan diterimanya.

Interaksi antartokoh dalam film pendek *Grieving Dreams (Anak Lanang)* dapat memberikan pengaruh yang besar pada tokoh Singgih untuk menjadi dirinya sendiri dengan tetap memenuhi keinginannya dan keinginan almarhum ibunya menjadi seorang penari yang hebat. Perilaku dan tindakan Singgih membuktikan bahwa penilaian masyarakat dianggap sebagai bentuk penindasan secara tidak langsung karena menganggap dirinya berperilaku seperti anak perempuan tanpa mengetahui alasan dibaliknya. Sehingga dari penilaian masyarakat tersebut, ayah merasa malu dan membatasi keinginan Singgih untuk menjadi seorang penari yang hebat.

Pengaruh Simpati Pada Tokoh-Tokoh dalam Film Pendek *Kuncup Karya M. Mydral Muda*

Simpati adalah sebuah kata ambigu, sebuah kata yang sulit untuk diinterpretasikan. Simpati hadir, dalam manusia dengan membangkitkan di dalam diri sendiri sikap seorang individu yang dibantu oleh seseorang, pengambilan sikap orang lain saat seseorang membantu orang lain tersebut (Mead, 1934: 298-299)

Simpati muncul ketika Babeh mendengar percakapan antara John dan Ucok saat keduanya sedang makan di Kantin. Percakapan keduanya tersebut membahas mengenai alasan John yang memilih Halimah sebagai pendamping hidupnya dengan segala syarat dari yang harus diterimanya salah satunya adalah sunat. John menjawab alasannya memilih Halimah karena semenjak bertemu Halimah dan keluarganya dirinya seperti memiliki keluarga yang seutuhnya. John sejak kecil tidak memunyai keluarga dan tinggal di Panti asuhan. Mendengar alasan John memilih Halimah sebagai pendamping hidupnya memunculkan simpati Babeh sehingga memutuskan memberi kesempatan John untuk menunda proses sunat hingga dirinya siap dan sambil membicarakan acara pernikahan. Hal tersebut dapat terlihat dalam percakapan berikut.

(KC/MS/SIM/46) “Jadi begitu John, Halimah kan anak babe satu-satunya nih ya. Jadi kagak sembarangan cari pasangan.” (00.18.01)
 “Terus...terus gimana,bang?” (00.18.03)
 “Terus masalah sunat babeh kagak maksain, John. Kapan aje lu siap. Jadi sambil kita ngerencanain kapan lu nikah berdua”. (00.18.15)
 “Yah, kebenarannya beh....” (00.18.27)
 “John, jangan.”(00.18.30)

Namun berbagai cara dilakukan John untuk memenuhi persyaratan dari Babeh Halimah. Sehingga dirinya memutuskan untuk sunat sebagai bentuk keseriusannya untuk menikahi Halimah. Saat itu John juga berniat untuk memberi kejutan kepada Babeh bahwa dirinya sudah berhasil memenuhi syarat yang diberikan dengan membawa sebuah tabung kecil yang berisi kulit.

Namun kejutan tersebut berantakan karena tak sengaja John menjatuhkan isi tabung tersebut ke dalam mangkuk sayuran.

Pada film pendek *Grieving Dreams (Anak Lanang)*, muncul sifat simpati Babeh kepada John dengan memberinya kesempatan sunat jika John sudah siap melakukannya. Simpati yang terlihat dari tokoh Babeh memperlihatkan hubungan kedekatan antar tokoh dalam film pendek ini. Simpati dalam diri Babeh muncul karena rasa manusiawi ketika mendengar sejak kecil John tidak memiliki keluarga dan tinggal di panti asuhan dan semenjak bertemu Halimah dan keluarganya John merasa senang karena seperti merasakan memiliki keluarga yang seutuhnya.

I and Me* Pada Tokoh-Tokoh dalam Film Pendek *Kuncup Karya M. Mydral Muda

Menurut Mead, *I and Me* dalam masyarakat yaitu konsep kehadiran universal yang terdapat sekelompok sikap kebaikan dan suka membantu yang di situ respons yang dibangkitkan seseorang pada orang lain dan pada dirinya sendiri adalah sikap yang sama. Seperti inilah perpaduan dari “*I*” dan “*Me*” yang menyebabkan pengalaman-pengalaman emosional yang intens. Semakin luas proses sosial yang terlibat, semakin besar rasa gembira, respons emosional yang dihasilkan. (Mead,1934:274).

Terdapat beberapa interaksi antartokoh dalam film pendek *Kuncup Karya M. Mydral Muda* yang memperlihatkan *I dan Me*, salah satunya yaitu interaksi antara tokoh John dan Babeh. *I* terlihat pada tokoh John yaitu masih memerlihatkan harga dirinya yang tinggi dengan tidak menerima begitu saja syarat khitan dari Babeh sebelum menikah dengan Halimah. John mempertanyakan alasan mengapa dirinya harus disunat. John menganggap Allah sudah menciptakan manusia dengan begitu sempurna dan tidak ada lagi yang perlu diubah. Awalnya John mengelak pertanyaan babeh dengan pura-pura tidak mengetahui istilah sunat ketika ditanya bahwa dirinya sudah sunat atau belum. Hal tersebut dapat terlihat dalam percakapan berikut.

(KC/MS/IM/64) “Lama amat itu kopi, bobor apa? John, lu udah disunat belom?” (00.00.57)
 “Sunat itu apa ya, beh?” (00.01.11)
 “Buset, Halimah apa gue kata kan ye. Sunat kagak ngerti.” (00.01.18)
 “Ya jelasin lah, beh?” (00.01.23)
 “Kenapa lu nggak jelasin. Masak kudu gue jelasin lagi sih!”(00.01.32)
 “Ya, nggak papa.” (00.01.33)
 “John, sunat itu burung dipotong. Ngerti kagak lu?” (00.01.41)
 “Oh burung. Iya...iya.. kalo cuman burung doang kasih tau aja jenis burungnya. Saya cari ke warung.” (00.01.47)
 “Nih gimane sih, Halimah? Masak kudu gue jelasin juga sih.” (00.01.51)

“Bang, maksudnya babeh tuh burungnya abang.” (00.01.55)
 “Oh, kalau Halimah tau saya nggak pelihara burung.” (00.02.01)
 “Tuh, Halimah. Gue kata juga apa?” (00.02.02)
 “*Circumcision*, John.” (00.02.05)
 “*Yeah. I Know*. Emm... kenapa harus disunat, beh?” (00.02.13)

Berdasarkan percakapan tersebut dapat disimpulkan bahwa John berpura-pura tidak mengetahui proses sunat saat ditanya oleh Babeh. Terlihat ketika Babeh menjelaskan secara garis besar bahwa sunat itu burung yang dipotong. Namun John malah merespon dengan burung yang dimaksud adalah burung peliharaan. Padahal yang dimaksud Babeh burung itu adalah penis. Hal tersebut dilakukan oleh John dengan pura-pura tidak mengetahui istilah sunat karena dirinya merasa tidak siap untuk melakukan proses sunat sebagai syarat untuk menikahi Halimah.

Hingga akhirnya John bertanya kepada Babeh proses sunat dan langsung dijelaskan oleh Babeh lewat perantara pisang. Alasan John menentang syarat yang diberikan Babeh kepadanya karena dirinya tidak siap untuk melakukan proses sunat. Adapun bentuk protes John dengan syarat yang diberikan oleh Babeh sebelum menikahi. John mengatakan bahwa banyak sekali syarat yang harus dipenuhinya, padahal hanya untuk menikah saja. Hal tersebut terlihat pada percakapan berikut.

(KC/MS/IM/08) “Lu kudu disunat biar sih, biar sehat, biar burung lu cakep. Cuman kuncupnya doang yang dibuang.” (00.02.28)
 “Tapi kan, Tuhan ciptain kita emang begini sempurna. Kenapa harus diubah lagi?” (00.02.32)
 “Lah itu . John. Emang dari sononya juga udah begitu. Tapi syariatnya kudu begitu emang”. (00.02.37)
 “Tapi, beh? Inikan cuman sekali doang dipotong. Jangan-jangan dua kali dipotong, tiga kali dipotong. Banyak banget aturannya.” (00.02.45)
 “Lu mau kagak kawin ama anak gue.” (00.02.49)
 “Emang proses sunat itu gimana, beh?” (00.02.54)
 “Sunat pakek ditanyain. Nih, contohnya pisang nih lu anggep ya? Nih... lu liat nih plototin. Tuh...kuncupnya nih! Tuh...kagak ngerti lu nih? Kan bagus nih bentuknya, cakep nih?” (00.03.19)

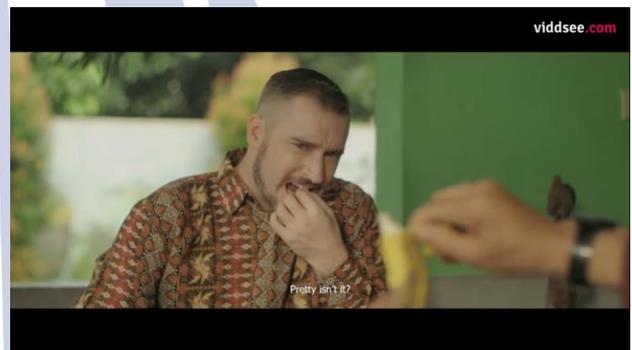
Berdasarkan percakapan tersebut, dapat disimpulkan bahwa John merasa keberatan dengan syarat yang diberikan oleh Babeh yaitu melakukan sunat terlebih dahulu sebelum menikahi Halimah. Ego John yang tinggi terlihat ketika John mengatakan bahwa banyak syarat-syarat yang harus dipenuhi John sebelum menikah, John menganggap bahwa Allah sudah menciptakan manusia dengan begitu sempurna tanpa harus diubah lagi. Hingga akhirnya Babeh merasa kesal dengan perkataan John,

hingga dirinya memukul meja untuk menggertak John dan mengatakan “*Lu mau kagak kawin ama anak gue*”. Setelah mendengar perkataan tersebut, John kemudian menanyakan proses sunat dan langsung dijelaskan oleh Babeh melalui perantara pisang. Terlihat ekspresi John ketika melihat Babeh menjelaskan proses sunat melalui simbol pisang. Hal tersebut terlihat pada gambar berikut. (KC/MS/IM/65)

Gambar 4.14

Ekspresi John ketika melihat Babeh menjelaskan proses sunat melalui perantara pisang.

Me mulai terlihat pada tokoh John, ketika dirinya mulai bisa membaur dengan masyarakat dan menerima segala aturan yang ada. Hal tersebut dilakukan oleh John karena ingin menikahi Halimah. Sikap dan perilaku John dapat berubah karena dorongan dari sahabatnya Ucok yang mengatakan bahwa di Indonesia menikah bukan hanya menyatukan dua insan, namun menyatukan dua keluarga sekaligus. Sehingga John mulai menyesuaikan dirinya dengan segala aturan di masyarakat dan dirinya



melakukan proses sunat di salon Young Lew sebagai syarat sebelum menikahi Halimah.

John menunjukkan ke Babeh bahwa dirinya sudah berhasil memenuhi syarat sunat sebelum menikahi Halimah dengan membawa sebuah tabung yang berisi ujung kulit saat diundang makan malam di rumah Halimah. Namun isi dari tabung tersebut tumpah ke makanan dan acara makan malam menjadi berantakan. John telah berada pada *Me* dalam konsep *Society* yang utuh karena mampu menerima dirinya sendiri dan mengekspresikan tindakannya tersebut. Sehingga John berhasil menyesuaikan dirinya dengan aturan-aturan yang ada di masyarakat, hal tersebut dilakukan oleh John dengan tujuan untuk menikahi Halimah, tekad bulatnya yang membuat dirinya berhasil memenuhi syarat yang diberikan oleh Babeh meskipun awalnya dirinya sempat menentangnya. Hal tersebut terlihat pada gambar berikut. (KC/MS/IM/62)



Gambar 4.15

John menunjukkan tabung berisi ujung kulit kepada Babeh

Interaksi antartokoh dalam film pendek *Kuncup* dapat memberikan pengaruh perubahan ego yang tinggi diri John yang awalnya menentang syarat yang diberikan Babeh sebelum menikahi Halimah. Sehingga akhirnya John mengambil sikap dan tindakan yang sebelumnya dididapatkan melalui pengalaman. John dapat berbaur dengan masyarakat dan mulai menerima segala aturan yang ada dimasyarakat. Ucok mengatakan bahwa di Indonesia pernikahan bukan hanya menyatukan dua insan, tetapi menyatukan keluarga sekaligus. John memilih untuk melakukan proses sunat dengan tujuan agar dapat menikah dengan Halimah, karena semenjak bertemu dengan keluarga Halimah, John seperti memiliki keluarga yang seutuhnya.

Pengaruh Religius Pada Tokoh-Tokoh dalam Film Pendek *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* Karya Candra Aditya

Sistem kepercayaan memiliki sebuah nilai misterius yang melekat kepadanya yang tidak dapat kita rasionalnya seluruhnya, maka dari itu kita menjaganya dalam bentuk yang selalu dimilikinya sejak dahulu, juga di dalam keadaan sosialnya. Agama telah berupaya menyampaikan dirinya sebagai sebuah sistem kepercayaan dengan segala sifat, keyakinan, dan dogmanya sehingga agama tidak diberikan secara langsung sebagai sarana komunikasi. (Mead, 1934: 296)

Pada film pendek *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* terlihat pengaruh religius muncul saat kematian Bapak Susilo yaitu ayah Dewi. Tetangga datang ke rumah dengan tujuan untuk melayat sebagai bentuk rasa belasungkawa atas musibah yang dialami oleh keluarga Dewi dan mereka membawa beras, gula maupun uang. Selain itu, mereka yang datang ke Rumah Pak susilo juga mendoakan dan membacakan surat yasin untuk almarhum dengan tujuan dimudahkan segala urusannya di dunia dan di akhirat. Para tetangga yang melayat sebagai bentuk pengaruh masyarakat yang menyadarkan pentingnya rasa kemanusiaan, bela sungkawa atas musibah yang dialami bagi keluarga yang ditinggalkan (meninggal dunia). Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan gambar berikut.

(DP/MS/RLG/29)



Gambar 4.16

Ibu-ibu melayat membacakan yasin saat di rumah Pak susilo

Pada film pendek ini, terdapat pengaruh religius yang muncul dari tokoh ibu-ibu dan bapak-bapak. Terlihat ketika mendengar bahwa Pak Susilo meninggal dunia, para tetangga mendatangi rumah dengan tujuan untuk pergi melayat dan mendoakan agar segala urusan selama di dunia dan di akhirat dipermudah dengan membacakan yasin. Hal tersebut dilakukan oleh tetangga Pak Susilo sebagai bentuk rasa bela sungkawa, toleransi dan rasa kemanusiaan yang tinggi dengan sesama umat islam atas musibah yang dialami keluarganya dan dengan memberikan beras, gula maupun uang.

I and Me Pada Tokoh-Tokoh dalam Film Pendek *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* Karya Candra Aditya

Menurut Mead, *I and Me* dalam masyarakat yaitu konsep kehadiran universal yang terdapat sekelompok sikap kebaikan dan suka membantu yang di situ respons yang dibangkitkan seseorang pada orang lain dan pada dirinya sendiri adalah sikap yang sama. Seperti inilah perpaduan dari "I" dan "Me" yang menyebabkan pengalaman-pengalaman emosional yang intens. Semakin luas proses sosial yang terlibat, semakin besar rasa gembira, respons emosional yang dihasilkan. (Mead,1934:274)

Terdapat beberapa interaksi antartokoh dalam film pendek *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* Karya Candra Aditya yang memperlihatkan *I* dan *Me*, salah satunya yaitu interaksi antara tokoh Dewi dan Ibu. *I* terlihat ketika Dewi merasa tak nyaman dengan aturan saat dirinya berada di rumah karena harus mengikuti norma dan etika masyarakat. Dewi menganggap aturan dan norma mengekang dirinya untuk melakukan tindakan apapun. Norma dan etika dalam masyarakat dapat dilihat berdasarkan sikap ibunya kepada Dewi saat berada di rumah. Melalui simbol sandal dan jarik terlihat aturan-aturan yang harus dilakukan dan dipenuhi oleh Dewi, meskipun Dewi tak menghiraukan perkataan dari ibunya.

I terlihat ketika Dewi menentang perkataan ibunya yang memintanya untuk tetap tinggal di rumah selama peringatan 40 hari kematian ayahnya. Namun Dewi sejak awal sudah mengatakan bahwa dirinya tak bisa tinggal lama di rumah karena urusan pekerjaan. Dewi merasa kesal dengan sikap ibu yang mengatakan pada tetangga dan pamannya bahwa dirinya akan tinggal di rumah selama peringatan 40 hari setelah kematian ayahnya. Sehingga Dewi datang ke kamar ibu dengan sikap emosinya dan tetap mengatakan bahwa dirinya akan segera kembali ke Jakarta. Ibu juga memunyai alasan tertentu untuk melarang Dewi kembali ke Jakarta. Menurut mayoritas orang Jawa, arwah orang yang meninggal akan tetap tinggal di rumah selama 40 hari dan ibu mempercayai adat isitiadat tersebut yang dapat dibuktikan dalam percakapan berikut.

(DP/MS/IM/66) "Bu, kenapa toh, bu. Ibu sanjang kale paklek lan wong-wong liyane nek Dewi bakalan tinggal teng mriki tekan petang puluh dinane bapak?" (00.11.25)

“Nduk, apa kowe ora mesakne bapakmu mengko?” (00.11.30)

“Bapak iki sampun mboten wonten loh, buk? Apa maleh pun sampun dimesakake.” (00.11.37)

“Bapakmu kuwi jek nang omah nganti petang putuh dinane, nduk. Apa kuwi tegel ninggalno bapakmu maneh? Kok kowe ora ngerti-ngerti toh.” (00.11.48)

“Ibu nate bu, sepisan mawon ngertekake pentinge kerjaane Dewi? Keping pinten toh buk, Dewi kudu matur nek Dewi mboten saget tinggal ning kene kanti petang puluh dinane bapak.” (00.11.59)

“Lah wong Dewi mboten tau protes wektu ibu sanjang tumbasake menda lah, tumbasake napa lah kagem tiga dinane bapak miturut Rama.” (00.12.09)

“Nanging sak kedik mawon, buk. Dewi tulung ngertiake Dewi.” (00.12.16)

“Kowe iki sakjane sayang apa ora karo bapakmu?” (00.12.24)

“Pun ngeten mawon lah, buk. Dewi gawe gampang, sesok Dewi balik ning Jakarta toh sing Dewi lakukake tetep salah toh miturut ibu.” (00.12.38)

Berdasarkan percakapan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Dewi menentang aturan dan etika masyarakat dengan tidak menuruti perkataan ibunya dan memilih untuk kembali ke Jakarta. Dewi merasa bahwa aturan dan etika dalam masyarakat mengekang dirinya untuk melakukan sesuatu yang tidak sesuai dengan keinginannya. Tokoh ibuk sebagai contoh bentuk aturan dan norma masyarakat secara tidak langsung melalui tindakan dan perilakunya kepada Dewi.

Me mulai terlihat pada tokoh Dewi ketika dirinya mendapatkan surat dari ayahnya yang dititipkan kepada Paklek Betet sehingga Dewi sadar akan perilaku dan tindakannya selama ini terhadap ibu. Sehingga pada akhirnya Dewi luluh dan mengikuti keinginan ibunya dengan mengatakan bahwa dirinya akan tetap kembali ke Jakarta dan berjanji akan pulang sebelum acara peringatan 40 hari setelah kematian ayahnya. Hal tersebut dapat terlihat dalam percakapan seperti berikut

(DP/MS/IM/67) “Bu, fotone bapak kagem telung dinane sesok ngagem sing wonten Borobudur mawon, nggeh bu. Mangke, Dewi jaluk tulung paklek cetakake kaleh tumbas pigorane.” (00.16.14)

“Dewi mboten janji, nggeh buk. Nek Dewi saget tinggal teng mriki ngantos petang puluh dinane bapak. Nanging Dewi saget mastikaken buk, nek Dewi pasti wangsul sak derenge acara petang puluh dinane bapak.” (00.16.15-00.16.47)

Tokoh Dewi telah berada pada *Me* dalam konsep *society* yang utuh karena pada akhirnya dirinya mampu menyesuaikan diri dengan mengikuti aturan dan etika masyarakat. Tindakan tersebut diekspresikan Dewi ketika berinteraksi dengan ibunya saat di dapur. Dewi merasa bahwa sikapnya selama ini salah dan ingin memperbaiki dengan mengikuti perkataan ibunya yaitu hadir sebelum acara peringatan 40 hari setelah ayahnya meninggal. Perilaku Dewi dapat berubah karena interaksi dengan Paklek Betet yang memberikan surat terakhir dari almarhum ayahnya sebelum meninggal dunia. Hal tersebut memperlihatkan bahwa interaksi Dewi dengan Paklek Betet membawa pengaruh yang besar pada perkembangan sikap dan perilaku Dewi. Tokoh Dewi memelajari dan mengambil sikap dan tindakan yang sebelumnya yang didapatkan melalui pengalaman interaksinya dengan tokoh lain dalam konsep *I*, yang kemudian membawa perubahan yang signifikan dari tindakan yang dilakukan oleh Dewi.

PENUTUP

Simpulan

Interaksi simbolik menekankan pada kajian interaksi antar individu dan realitas sosial yang diantarai oleh penggunaan simbol-simbol, interpretasi atau dengan masing-masing yang berusaha untuk saling memahami dari tindakannya. Berdasarkan penelitian terhadap film pendek Indonesia *Grieving Dreams (Anak Lanang)* karya Minggar Panji A, *Kuncup* karya M. Mydral Muda, dan *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* karya Candra Aditya terjadi interaksi antar tokoh dalam film yang mencakup tiga konsep interaksi simbolik George Herbert Mead yaitu pikiran (*mind*), diri (*self*), dan masyarakat (*society*). Terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan, yakni sebagai berikut.

1. Pikiran (*Mind*)

Pikiran dalam film pendek Indonesia *Grieving Dreams (Anak Lanang)* karya Minggar Panji A, *Kuncup* karya M. Mydral Muda, dan *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* karya Candra Aditya terdapat beberapa tahapan yaitu gestur, simbol, makna dan tindakan (implus, presepsi, manipulasi dan konsumsi) setiap terjadi interaksi antar tokoh. Dalam film pendek Indonesia berjudul *Dreams (Anak Lanang)* karya Minggar Panji A, pikiran dapat ditemukan dalam interaksi tokoh utama yaitu Singgih dengan tokoh-tokoh yang lainnya yaitu Tarjo, Tomo, dan Ratih. Dari film pendek ini, pikiran ditunjukkan oleh tokoh-tokoh melalui 7 simbol yakni simbol clurit dan karung, menarik tangan, tepukan bahu, memegang tangan, kostum tari, merebut baju, dan pukulan. Dalam film pendek berjudul *Kuncup* karya M. Mydral Muda, pikiran dapat ditemukan dalam interaksi tokoh utama dengan tokoh-tokoh yang lain ditunjukkan melalui 8 simbol yakni simbol pisang, tepukan bahu, jema, dan ketukan meja. Film pendek Indonesia *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* karya Candra Aditya, ditemukan 8 simbol dalam interaksi tokoh utama dengan tokoh-tokoh yang lainnya yakni simbol tepukan bahu, sandal, jarik, vokal, surat dan parutan.

2. Diri (*Self*)

Terdapat beberapa tahapan dalam konsep diri yaitu tahapan persiapan yaitu imitasi, tahapan bermain yaitu bermain peran, dan tahapan permainan yaitu perkembangan diri. Diri yang terdapat dalam film pendek Indonesia *Grieving Dreams (Anak Lanang)* karya Minggar Panji A dimulai pada tahap persiapan ketika Singgih berlatih menari dengan menirukan gerakan tari remo bersama Ratih yang diperagakan oleh Lek Warni. Tahap bermain dimulai saat Singgih sudah berkeinginan untuk menari di pagelaran seni tari, akan tetapi Singgih merasa takut dengan ayahnya. Singgih berlatih menari secara diam-diam tanpa sepengetahuan dari ayahnya, seperti berlatih saat bekerja mencari rumput. Tahap permainan, dimulai ketika Singgih berani menentang ayahnya untuk tetap memenuhi keinginannya yaitu menari tari remo dengan mengambil kostum yang diambil secara paksa dan pergi ke sanggar tanpa sepengetahuan ayahnya. Diri dalam film pendek *Kuncup* karya M. Mydral Muda dimulai pada tahap persiapan ketika John mencari informasi mengenai proses sunat dengan mendatangi klinik sunat Hj. Romlah, melalui internet mengenai proses sunat dengan membaca informasi dan melihat gambar-gambar proses sunat. Tahap bermain, dimulai saat John mulai memberanikan diri untuk melakukan proses sunat sebagai bentuk keseriusannya kepada Halimah. Tahap permainan, dimulai ketika John datang ke klinik sunat yang berada di Jalan Mohammad Kahfi dan melakukan proses sunat. John membawa tabung yang berisi kulit saat diundang maka malam di rumah Halimah sebagai bukti bahwa John telah berhasil memenuhi syarat dari Babeh. Diri dalam film pendek *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* karya Candra Aditya, dimulai tahap persiapan yaitu ketika Dewi mengikuti kebiasaan teman-temannya di Jakarta dengan meminum minuman keras, berkumpul bersama temannya hingga tak memperdulikan orang tuanya. Tahap bermain dimulai ketika ibunya menyuruh Dewi untuk melakukan sesuatu seperti mengambil jarik, membeli kambing untuk memperingan tiga hari setelah keatian ayahnya, memakai sandal saat di rumah. Tahap permainan dimulai pada tokoh Dewi dengan mengikuti perintah ibunya untuk datang sebelum acara syukuran empat puluh setelah kematian ayahnya dimulai.

3. Masyarakat (*society*)

Masyarakat yang terdapat dalam film pendek *Grieving Dreams (Anak Lanang)* karya Minggar Panji A memperlihatkan kondisi dan pola pikir yang tidak dapat membebaskan individu untuk melakukan sesuai dengan keinginannya. Penilaian masyarakat dianggap sebagai sesuatu yang harus dilakukan sesuai norma dan etika. Adanya faktor ekonomi yang menjadi penghalang untuk memenuhi keinginan. Faktor simpati yang ditunjukkan oleh antar individu dengan tujuan agar dapat memenuhi keinginannya. Selain itu, adanya konflik batin dan antar individu yang memberikan perubahan besar pada kehidupan tokoh utama. Akhirnya tokoh utama dapat mengekspresikan dirinya dalam bentuk *Me* secara penuh.

Tokoh utama dapat memposisikan *me* dalam diri dan masyarakat sehingga dapat mengembangkan konsep diri dan menemukan jati dirinya. Masyarakat dalam film pendek *Kuncup* karya M. Mydral Muda memperlihatkan kondisi dan pola pikir masyarakat yang terbentuk dengan adanya aturan dan norma dalam agama yang mengharuskan seseorang untuk dipenuhi salah satunya yaitu khitan dan hukum menyembelih hewan ternak. Simpati muncul dan ditunjukkan oleh antar tokoh dengan tujuan memberi kesempatan tokoh utama melakukan khitan sebagai syarat melakukan pernikahan. Selain itu adanya konflik batin dan konflik antar individu yang dapat membawa perubahan pada kehidupan tokoh utama. Sehingga tokoh utama dapat memposisikan *me* dalam diri dan masyarakat yang berhasil mengembangkan konsep diri dan menemukan jati dirinya. Masyarakat dalam film *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)* karya Candra Aditya memperlihatkan kondisi dan pola pikir masyarakat yang menilai ekonomi menjadi pemisah antara orang tua dan anak. Sehingga dapat memecah belah keharmonisan keluarga. Pengaruh religius muncul dan ditunjukkan oleh antar tokoh sebagai rasa bela sungkawa atas musibah yang dialami tokoh utama dengan membacakan surat yasin untuk mendoakan almarhum. Selain itu, adanya konflik antar tokoh dalam film yaitu konflik batin dan antar individu yang dapat membawa perubahan pada tokoh utama. *Me* dalam tokoh utama telah mampu mengembangkan diri dan masyarakat sehingga berhasil mengembangkan konsep diri dan menemukan jati dirinya berdasarkan pengalaman sosialnya.

Saran

1. Bagi peneliti sastra, penelitian yang berkaitan dengan teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead hendaknya lebih dikembangkan. Sebab dengan mengkaji karya sastra menggunakan kajian interaksi simbolik akan membantu meningkatkan bahwa betapa pentingnya simbol-simbol yang digunakan ketika berinteraksi dengan antar individu untuk mempermudah proses komunikasi.
2. Bagi pengajar, hendaknya pengajar mulai menunjukkan pentingnya kehadiran Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead dalam bidang sosiologi saja namun juga dalam bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia dan bidang keilmuan sosial dan humaniora lainnya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, ketika meneliti karya sastra dengan menggunakan Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead dalam penelitian hendaknya tidak terbatas tentang pikiran (*mind*), diri (*self*), dan masyarakat (*society*). Oleh karena itu penelitian selanjutnya disarankan agar mengaji secara detail teori interaksi simbolik dari pemikiran tokoh lain seperti Robert Ezra Park, Charles Horton Cooley, dan Herbert Blumer.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya, Candra. 2018. *Dewi Goes Home (Dewi Pulang)*. <https://viddsee/18V1scm> (diunduh pada 19 Juli 2017 pukul 20.19)
- Ahmadi, Dadi. 2005. *Interaksi Simbolik: Suatu Pengantar*. Mediator, Vol.9 No.2: hal 302. Online (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=17322&val=5336&title>) (diunduh pada 5 September 2019 pukul 22.09 WIB)
- Baits, Ammi Nur. 2012. *Syarat Halalnya Sembelihan*. Online <https://konsultasisyariah.com/14476-10-syarat-halalnyasembelihan.html> (diunduh pada 19 September 2019 pukul 20.19 WIB)
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Metodologi Penelitian Sastra: Epistemologi, Model, Teori, dan Aplikasi*. Jakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Faridha, Huda. 2019. *Representasi Identitas Anak Dalam Platform Viddsee.com (Studi Analisis Semiotika Film Barbie Dan Anna & Ballerina)* (diunduh pada 25 Maret 2019) <http://download.Repository.unair.ac.id>
- Fikar, Achmad Kanzul. 2018. *Interaksi Simbolik Clubbers Di Tempat Hiburan Malam Center Stage Novotel Bandar Lampung*. Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Unoversitas Lampung.
- Haliemah, Noor. 2016. *Interaksi Simbolis Masyarakat Dalam Memaknai Kesenian Jathilan (Studi Pada Kelompok Jathilan Sekar Manunggal Mudho, Padukuhan Mendak, Desa Girisekaar, Kecamatan Panggang, Kabupaten Gunung Kidul)*. Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Khoiroh, Umamatul. 2015. *Instagram Sebagai Media Interaksi Simbolik Dalam Menciptakan Gaya Hidup*. Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Lasmi. 2017. *Teori Interaksionisme Simbolik dalam Kajian Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Pustabibla: Jurnal of Library and Information Science Vol.1 No.1: hal 121-13. (Online) <http://dx.doi.org/10.18326/putabibli.v1i2.121-131> (diunduh pada 9 September 2019 pukul 13.20)
- Maladi Irianto, Agus. 2015. *Interaksionisme Simbolik: Pendekatan Antropologis Merespon Fenomena Keseharian*. Semarang: Gigih Pustaka Mandiri
- Mead, George Herbert. 1934. *Mind, Self and Society (The Definitive Editio)*. United States Of America: The University of Chicago Press.
- Minaoki, Adika. 2013. *Hukum Khitan Dalam Islam*. Online <https://kesehatanmuslim.com/hukum-khitan-dalam-islam/> (diunduh pada 19 september 2019 pukul 20.33)
- Muda, M. Mydral. 2018. *Kuncup*. <https://vidds.ee/18V1scm> (diunduh pada 7 Juli 2017 pukul 19.19)
- Mulyana, Deddy. 2014. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Panji, A. Minggar. 2018. *Grieving Dreams (Anak Lanang)*. <https://vidds.ee/18V1scm> (diunduh pada 7 Juli 2017 pukul 16.36)
- Ratna, Nyoman Kutha. 2013. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ritzer, George. 2016. *Teori Sosiologi Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Umiarso, Elbadiansyah. 2014. *Interaksionisme Simbolik Dari Era Klasik Hingga Modern*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.