

INTERAKSI SIMBOLIK TOKOH DALAM NOVEL DEMIAN : DIE GESCHICHTE VON EMIL SINCLAIR JUGEND KARYA HERMANN HESSE

Hasna Ayustiani

Mahasiswa Program Studi Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Surabaya
Hasnaayust66@gmail.com

Lutfi Saksono, S.Pd., M.Pd

Dosen Program Studi Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Dalam berinteraksi manusia sering menggunakan simbol untuk menyampaikan maksud atau perasaannya. Interaksi tersebut disebut Interaksi simbolik. Penelitian ini menggunakan teori interaksionisme Simbolik George Herbert Mead yaitu Mind Self dan Society. Rumusan penelitian (1) bagaimana tokoh menunjukkan Mind dalam novel “Demian:die Geschichte von Emil Sinclair Jugend” (2) bagaimana tokoh menemukan Self dalam novel “Demian:die Geschichte von Emil Sinclair Jugend” (3) bagaimana *Society* dalam novel “Demian:die Geschichte von Emil Sinclair Jugend”. Dalam penelitian, peneliti menemukan proses Mind tokoh Emil Sinclair dengan tokoh lain melalui Gestur,simbol,makna dan tindakan. Mind yang di dapatkan berupa simbol selama interaksi yaitu 14 simbol. Sedangkan Self ada 2 tahap yaitu tahap menemukan jati diri dan tahap diri. Tahap persiapan dalam interaksi Emil Sinclair dengan Franz Kromer dan Max Demian. Tahap bermain dimulai saat Emil Sinclair menjadi seperti Demian dan terus mencari jati dirinya. Tahap permainan, ketika simbol Ciuman Demian dan Emil Sinclair. Tahap diri terdiri atas I dan Me, I dalam simbol Arloji, siulan, tepukan bahu, ibu jari dan pandangan,. Sedangkan tahap Me muncul pada simbol abraxas, uluran tangan, mencium, usapan, phoenix,meremas dan ciuman. Society yang ditemukan yaitu kondisi masyarakat,cara berfikir masyarakat, Konflik Sosial, Simpati,I dan Me dalam society.

Kata kunci : Interaksi Simbolik, Demian, Simbol

PENDAHULUAN

Interactionisme Symbol atau SI adalah cara berfikir tentang “Mind,Self , Society” (Stephen W. Littlejohn, 2017 : 76). Penemu teori ini adalah George Herbert Mead dan Herbert Blumer mengembangkan teori ini. Menurut Herbert Blumer (1986:1) *Symbolic Interactionism : Perpective and Methode* bahwa teori interaksionisme simbolik merupakan proses interaksi untuk membentuk makna dalam individu. Teori ini memiliki konsep kunci yaitu “*Mind, Self and Society*” oleh George Herbert Mead dalam bukunya *Mind, Self and Society*.

Pada teori George Herbert Mead, *Mind* memiliki beberapa tahap untuk menunjukkan pemikiran dan perilaku Tokoh. Konsep ini, memiliki 4 tahapan yaitu menemukan **Gestur** suara, gerak maupun bahasa, **simbol** dan **makna** dari kedua sisi tokoh yang berinteraksi dan **Tindakan** sebagai hasil akhir *Mind*. Konsep kedua yaitu *Self*, terdapat dua tahapan yaitu tahapan menemukan jati diri dan tahap diri. Tahapan menemukan jati diri ini meliputi Persiapan (Imitasi), bermain dan permainan sedangkan tahap diri merupakan tahapan manusia dalam memposisikan dirinya dalam berinteraksi di lingkungan. *Society* adalah posisi individu dalam masyarakat dan pengaruh masyarakat tersebut dalam perkembangan diri individu.

Salah satu novel yang menarik perhatian penulis adalah Novel *Demian : Die Geschichte von Emil Sinclair Jugend karya Hermann Hesse*. Novel ini memiliki banyak interaksi yang digunakan oleh tokoh dalam proses pencarian jati dirinya. Interaksi- interaksi tersebut terjalin dan banyak menimbulkan tindakan yang berakibat pada perenungan diri yang dilakukan oleh tokoh utama. Komunikasi yang dilakukan oleh tokoh dalam novel ini sering memunculkan simbol – simbol dan gesture. Sama halnya dengan *Novel Demian : Die Geschichte von Emil Sinclair Jugend karya Hermann Hesse*, peneliti menggunakan teori yang memiliki kesamaan konsep perkembangan karakter dan jati diri yaitu teori George Herbert Mead dalam Interaksi Simbolik.

Teori Interaksionisme Simbolik dapat menjelaskan proses simbol- simbol dalam interaksi yang membentuk suatu perspektif bersama, yang mana pembingkaiian suatu tindakan dalam memberi makna dapat dimengerti oleh individu atau subjek yang melakukan (Elbadiansyah. 2014:10). George herbert Mead melakukan penekanan pada pemahaman dari sudut pandang subjek yang dalam interaksinya mereka menggunakan simbol dengan menunjuk makna sebagai hasil interpretasi. (Elbadiansyah. 2014:274)

Buku “*Mind, Self and Society*” karya George Harbert Mead (Mead.1934 Dalam West-Turner. 2008: 96). Buku

tersebut memfokuskan pada tiga konsep pemikiran yang dijadikan konsep dasar dalam memahami Interaksi Simbolik.

Tiga konsep pemikiran tersebut adalah :

1. Makna *Mind*

Pikiran merupakan sebuah cermin yang merefleksikan dunia luar yang ada dari kesadaran secara independen. (Saksono dkk. 2015:30). *Mind* lebih menekankan pada perilaku atau tahap seseorang dalam memunculkan pemikiran mereka. *Mind* muncul ketika individu tersebut berinteraksi dengan dirinya sendiri dan orang lain menggunakan *Gesture*, *Simbol*, *Makna* dan *Tindakan*.

2. Makna *Self*

Self, George Herbert Mead mengutamakan proses munculnya kesadaran diri atau jati diri melalui pengalaman dan aktivitas sosial yang dilakukan. Dalam menemukan *Self*, ada dua tahap yaitu tahap menemukan jati diri dan tahap diri.

3. Makna *Society*

Jika Tokoh ingin mengembangkan diri sampai pada tahap sempurna, maka ia harus mampu mengambil sikap (imitasi) bukan hanya dari individu lain namun juga dari proses sosial manusia yang muncul dalam rangkaian aktivitas sosial sebagai anggota dalam masyarakat.

Konsep *Mind* memiliki beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:

1. **Gestur** merupakan gerak pada organisme pertama yang melakukan tindakan sebagai stimulus
2. **Simbol** adalah bagian dari tindakan individu yang mengungkapkan apa yang dia lakukan terhadap orang lain yang menjadi petunjuk respon
3. **Makna** adalah berkembangnya sesuatu yang ada secara objektif sebagai sebuah hubungan antara beberapa tahap tertentu dengan tindakan sosial.
4. **Tindakan**. Mead menjelaskan bahwa ada empat tahap yang saling berkaitan.
 - 1). Impulse
 - 2). Perception
 - 3). Manipulation
 - 4). Consummation

Konsep *Self*, ada beberapa tahapan yang mempengaruhi tokoh dalam menemukan jati dirinya yaitu:

1. Tahapan Persiapan yaitu imitasi.
2. Tahapan Bermain (tahap sandiwara) yaitu bermain peran.
3. Tahapan Permainan yaitu tahap untuk perkembangan diri.

Tahap diri memiliki konsep I dan Me, posisi seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain melalui citra diri, Harga diri dan ego.

Konsep *Society* terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Masyarakat atau Institusi Masyarakat
2. Munculnya sifat Simpati
3. Konflik
4. I dan Me (*Society*)
5. Pengalaman

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pendekatan Deskriptif Kualitatif. Sumber data penelitian adalah buku *Novel Demian : Die Geschichte von Emil Sinclair Jugend* karya Hermann Hesse yang terbit tahun 1921 oleh Fischer Verlag, Berlin. Data- data yang diambil berhubungan dengan Interaksi Simbolik George Harbert Mead seperti tindakan, gestur , simbol dalam komunikasi antar tokoh , latar belakang perilaku tokoh dan perkembangan keperibadian tokoh.

Teknik pengumpulan data Dokumentasi merupakan pengumpulan data yang berbentuk tulisan, gambar atau karya monumental. (Sugiyono, 2003:145). Teknik ini tepat digunakan untuk sumber data tertulis seperti novel atau karya sastra lainnya. Menurut George Herbert Mead sebagai basis perspektif dalam interaksionisme simbolik yaitu:

1. Fokus pada interaksi antara tokoh dan dunia sosial
2. Pandangan dari kedua tokoh dan dunia sosial sebagai proses dinamis
3. Sentralisasi kemampuan tokoh untuk menafsirkan dunia sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep *Mind* dalam Teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead untuk menemukan letak perilaku dan pemikiran tokoh. Berikut adalah contoh dari salah data yang ditemukan dalam novel *Demian : Die Geschichte von Emil Sinclair Jugend*.

Er lächelte und nahm die Uhr in seine große Hand. Ich sah auf diese Hand und fühlte, wie roh und tief feindlich sie mir war, wie sie nach meinem Leben und Frieden griff. (Hesse; 1:10)

Gestur yang muncul adalah Franz Kromer yang mengambil arloji dari tangan Emil Sinclair (gestur gerak). Terdapat Simbol yaitu Arloji. Makna dari Emil adalah perampasan kebebasan dan ancaman. Sedangkan Makna dari Franz adalah wujud harta dan karakter Emil. Tindakan Franz diawali dengan Impuls ketika melihat arloji Emil sinclair, Persepsi untuk memanfaatkan Emil Sinclair, manipulasi untuk memanfaatkan situasi dan consummationnya adalah gestur merebut arloji. Tindakan Emil sinclair diawali dengan impuls

ketika arlojinya direbut, Persepsi untuk mengambil kembali barang berharganya, manipulasi tentang tindakan yang tepat untuk mengambil kembali arlojinya dan Consummation yang akhirnya diambil oleh Emil Sinclair adalah bernegosiasi.

Konsep *Self* dalam Teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead terdapat 2 bagian yaitu tahap-tahap dalam menemukan jati diri dan tahap-tahap diri. Salah satu data yang ditemukan dalam novel *Demian : Die Geschichte von Emil Sinclair Jugend* adalah

Simbol Arloji

Pada penjelasan sebelumnya tentang *Mind* dalam simbol Arloji yang meliputi terbentuknya *gesture* dan *respond*. Maka interaksi antara Franz Kromer dan Emil Sinclair masuk dalam Konsep *Self* dalam :

Tahap menemukan jati diri.

Simbol Arloji masuk dalam tahap Persiapan atau Imitasi. Emil Sinclair berada pada titik dimana dia menuruti dan menirukan setiap orang yang mendominasi hidupnya. Pada interaksi ini, Franz Kromerlah yang mendominasi melalui gestur yang dilakukannya. Hal tersebut dapat dilihat dari respon yang diberikan Emil Sinclair.

Tahap diri

Interaksi dengan simbol Arloji masuk ke dalam tahap I, yang mana pada tahap ini Emil Sinclair masih memiliki Ego harga diri dan citra diri. Hal tersebut diperlihatkan melalui kalimat yang ia ucapkan sebagai salah satu bagian negosiasinya „*Sie ist aus Silber-*“ yang memperlihatkan besarnya harga diri yang dimilikinya.

Konsep *Society* yang muncul dalam novel ini, salah satunya adalah Konflik. Konflik antar individu yang paling berpengaruh dalam pengembangan karakter tokoh Emil Sinclair terdapat pada Konflik antara Emil Sinclair dengan Franz Kromer. Konflik tersebut terjadi karena kebohongan yang dilakukan oleh Emil Sinclair mengenai pencurian Apel. Dari kebohongan tersebut, Franz Kromer mengambil keuntungan untuk memanfaatkan Emil Sinclair

KESIMPULAN

Interaksi Simbolik merupakan sebuah interaksi yang menggunakan simbol dalam berkomunikasi melalui *gesture* dan *respond* dari kedua belah pihak. Dalam Novel *Demian: Die Geschichte von Emil Sinclair Jugend*, interaksi simbolik dapat ditemukan dalam interaksi antara Emil Sinclair sebagai tokoh utama dengan tokoh-tokoh lain seperti Franz Kromer, Pistorius, Knauer, Nyonya Eva dan Demian. Dari Novel ini, *Mind* ditunjukkan oleh tokoh melalui 14 simbol yang digunakan dalam berinteraksi antara tokoh Emil Sinclair dengan tokoh lain diantaranya simbol Arloji, simbol siulan, simbol tepukan bahu, simbol pukulan, simbol tawa dan anggukan, simbol pandangan, simbol ibu jari, simbol abraxas, simbol uluran tangan, simbol

mencium, simbol phoenix, simbol meremas dan simbol ciuman.

Penemuan *Self* dalam Novel *Demian: Die Geschichte von Emil Sinclair Jugend* dimulai ketika Emil Sinclair mulai meniru kenakalan Franz Kromer untuk mendapat pengakuannya dan meniru Demian sebagai Role model bagi Emil dalam tahap persiapan. Tahap bermain dimulai saat Emil Sinclair mulai menjadi seperti Demian sembari terus mencari jati dirinya. Tahap permainan, dimulai ketika simbol Ciuman antara Demian dan Emil Sinclair. Dia sudah tidak mencoba menirukan maupun menjadi seperti Demian, tapi disini dia telah seutuhnya menjadi Emil Sinclair. Pada tahap diri, Emil Sinclair telah berhasil mengalami perkembangan dalam memposisikan dirinya dalam berinteraksi. *I* ada pada simbol Arloji, simbol siulan, simbol tepukan, simbol ibu jari dan simbol pandangan,. Sedangkan tahap *Me* muncul pada simbol abraxas, simbol uluran tangan, simbol mencium, simbol usapan, simbol phoenix, simbol meremas dan simbol ciuman.

Society dalam novel ini memperlihatkan kondisi masyarakat dan cara berpikir masyarakat yang konservatif dan kaku mengenai sebuah perbedaan. Adanya istilah dunia gelap dan terang sebagai pemisah antara status sosial dan Ekonomi tinggi dengan rendah. Selain itu, perang menjadi konflik sosial yang memberikan perubahan besar bagi arus kehidupan tokoh utama. Sehingga pada akhirnya, dia mampu mengekspresikan *Me* secara penuh. Tokoh utama yang telah sampai pada titik *Me* pada *Society* maupun *Self*, dia telah berhasil mengembangkan Konsep Diri dan menemukan Kesadaran dirinya

DAFTAR RUJUKAN

Ahmadi, Dadi. *Interaksi Simbolik: Suatu Pengantar*. SK No. 56/DIKTI/Kep/2005. Diakses 1 Oktober 2018 pukul 22:51

<https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/viewFile/1115/683>

Amie, Aniandhini Yai. Nuryatin, Agus dan Haryati, Nas. *Interaksi Simbolik Tokoh Dewa dalam Novel Biola Tak Berdawai Karya Seno Gumira Ajidarma: Kajian Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead*. 2014. Diakses 27 September 2018 pukul 23:45 WIB.

<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jsi/article/view/7350>

Blumer, Herbert. 1986. *Symbolic Interactionism : Perspective and Methode*. Berkeley and Los Angeles, California: University of California.

- Damh user,Berthold(Eds).(2015).*Hermann Hesse Nur ein Duft und Windeswehen (Cuma Sewangi, Seangin Lalu)*.Depok:PT.Komodo Books.
- Elbandiansyah,Umiarso. 2014.*Interaksionisme Simbolik dari Era Klasik hingga Modern*. Jakarta :PT.Rajagrafindo Persada.
- Endraswara, Suwardi.2013. Metodologi Penelitian Sastra:Epistemologi,Model, Teori dan Aplikasi.Yogyakarta :PT. Buku Seru.
- Fisher, B. Aubrey. 1986. *Teori-teori Komunikasi:Perspektif Mekanistik,Psikologis,Interaksional, dan Pragmatis*. Terjemahan oleh Soejono Trimio, Penyunting Jalaluddin Rakhmat. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hesse,Herman. 2017. *Demian : the story of Emil Sinclair's Youth*. Terjemahan oleh Deasy Serviana. Jakarta:Mata Aksara
- Hesse,Herman. 2013. *Demian : Die Geschichte von Emil Sinclair Jugend* Berlin.: S.Fischer Verlag diakses pada 15 Oktober 2018 <http://www.gutenberg.org/files/41907/41907-h/41907-h.htm>
- Littlejohn, Stephen W,dkk.2017. *Theories of Human Communication*.(Edisi ke 7). Waveland press.inc :America
- Mead,George Herbert. 2018. *Mind, Self and Society Pikiran,Diri dan Masyarakat*.Terjemahan oleh William Saputra. Yogyakarta:Forum
- Mulyana,Deddy. 2008. Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.
- Saksono, Lutfi., Rahman, Y., Samsul, S. I., Surastya, Sam., Julaikah, D.I. 2015. *Dari Strukturalisme Sampai Postkolonialisme*. Surabaya: PT Revka Petra Media.
- Siswanto,Wahyudi. 2008. *Pengantar Teori Sastra*. Malang :Grasindo
- Soeprapto, Riyadi. 2002. *Interaksionisme Simbolik, Perspektif Sosiologi Modern*. Malang : Averroes Press dan Pustaka Pelajar.
- Sugiyono . 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*.Bandung : Alfabeta
- Surachni, Endang (Ed). 2013. *Metodologi Penelitian Sastra dan Bahasa*. Surabaya: PT.Revka Petra Media.
- Surastina. 2018. *Pengantar Teori Sastra*, Yogyakarta: Penerbit Elmatara
- Syafitri, Olivia. *Arketipe Pahlawan Carl Gustav Jung dalam Novel DEMIAN : DIE GESCHICHTE VON EMIL SINCLAIR JUGEND* . 2013. Diakses 27 September 2018 pukul 23:00WIB. <http://www.lib.ui.ac.id/naskahringkas/2016-03/S52518-Olivia%20Syafitri>
- Wicaksono, Andri. 2017. *Pengkajian Prosa Fiksi(Revisi)*. Yogyakarta : Penerbit Garudhawaca.

UNESA

Universitas Negeri Surabaya

DIE SYMBOLISCHE INTERAKTION VON CHARAKTER IN DEMIAN: DIE GESCHICHTE VON EMIL SINCLAIR JUGEND VON HERMANN HESSE

Hasna Ayustiani

Literatur der Deutsche Sprache, Fakultät für Sprache und Kunst
Staatliche Universität Surabaya, hasnaayust66@gmail.com

Lutfi Saksono, S.Pd., M.Pd

Literatur der Deutsche Sprache, Fakultät für Sprache und Kunst
Staatliche Universität Surabaya

Auszug

In der Interaktion verwenden die Menschen oft Symbole, um Zweck oder Gefühl auszudrücken. Diese Interaktion wird symbolische Interaktion genannt. Diese Untersuchung verwendet George Herbert Meads symbolischen Interaktionismus, nämlich *Mind* (Geist), *Self*(Selbst) und *Society*(Gesellschaft). Die Probleme dieser Untersuchung sind (1) wie der Charakter in Roman „Demian: die Geschichte von Emil Sinclair Jugend“ Geist zeigt, (2) wie der Charakter in Roman „Demian: die Geschichte von Emil Sinclair Jugend“ Selbst findet (3) wie Gesellschaft in Roman „Demian:die Geschichte von Emil Sinclair Jugend“ ist. In dieser Untersuchung wird Geist von Emil Sinclair mit anderen Charakteren durch Gesten, Symbole, Bedeutungen und Handlungen gefunden. Die Symbole durch *Mind*(Geist) Interaktion gibt es 14 Symbole. *Self* (Selbst) hat zwei Schritte. Sie sind Selbststadium und das Stadium der Identitätsfindung. Verbreitungsphase befindet sich in der Interaktion zwischen Emil Sinclair und Franz Kromer und auch Max Demian. Des Abspielenphase beginnt, als Emil Sinclair versucht, Selbst zu finden. Spielphase beginnt, als Demian und Emil Sinclair sich küssen. Selbstphase besteht aus *I* (Ich) und *Me* (Mich). *I* wird in Symbole Bahnuhr, Pfiefen, Gelächter und Nicken, Klaps auf die Schulter, Schlag, Daum und Blick gefunden. *Me* wird in Symbole Abraxas, den Küsse,Fassen , Phoenix, Hilfeleistung, Streichen und Kuss gefunden. *Society* (Gesellschaft)hat die Kondition der Gesellschaft, Gemeinschft denkweis, Soziale Konflikt, Sympathie, I and Me in Gesselschaft gefunden.

Schlusswörter : Symbolische Interaktion, Demian, Symbole

Abstract

In humans interact often use symbols to convey meaning or feeling. The interactions are called symbolic interaction. This study uses the theory of symbolic interactionism of George Herbert Mead namely Mind Self and Society. The formulation research (1) how the character shows the Mind in the novel "Demian: die Geschichte von Emil Sinclair Jugend" (2) how figures find Self in the novel "Demian: die Geschichte von Emil Sinclair Jugend" (3) how the Society in the novel "Demian: die Geschichte von Emil Sinclair Jugend". In the study, researchers found the figures Mind Emil Sinclair with other characters through gestures, symbols, meanings, and actions. The mind is in getting the form of a symbol during the interaction there are 14 symbols. Self While there are two phases of self-discovery and self stage. The preparation phase in the interaction of Emil Sinclair with Franz Kromer and Max Demian. Stage play begins when Emil Sinclair became like Demian and continue to search for her identity. Stage of the game, when the kiss symbol Demian and Emil Sinclair. Phase themselves consist of I and Me, I in Watches symbols, symbols whistle, shoulder pats symbols, symbols, and symbol thumb view. While the stage Me appears on the Abraxas symbol, the symbol of a helping hand, a symbol of a kiss, caress symbol, a symbol of the Phoenix, symbol squeeze and kiss symbol. Society found that the condition of the people, the way of thinking of society, Social Conflict, Sympathy, I and Me in society.

Keywords: Symbolic Interaction, Demian, Symbols

HINTERGRUND

Interactionisme Symbol oder SI ist eine Art des Denkens über "Geist, Selbst und Gesellschaft" (Stephen W. Littlejohn, 2017: 76). Der Erfinder dieser Theorie ist George Herbert Mead und Herbert Blumer diese Theorie zu entwickeln. Herbert Blumer (1986: 1) Symbolischer Interaktionismus: perspective und symbolischen Interaktionismus Methode, dass die Theorie ein Prozess der Interaktion ist die Bedeutung der einzelnen zu

etablieren. Diese Theorie hat den Schlüsselbegriff der „Geist (Mind), Selbst (Self) und Gesellschaft (Society)“ von George Herbert Mead.

Nach der Theorie von George Herbert Mead, Geist (*Mind*) hat mehrere Stufen die Figur des Denkens und Verhaltens zu zeigen. Dieses Konzept hat vier Phasen, nämlich eine Stimme Gesten, Bewegung und Sprache zu finden, Symbole und Bedeutungen von beiden Seiten der Interaktions

und Action-Figur als Ergebnis Ende des Geistes. Das zweite Konzept ist das Selbst (*Self*), gibt es zwei Stufen, nämlich die Stufen der Selbstfindung und Selbst Bühne. Die Stufen der Selbstfindung beinhaltet Erste Schritte (Imitation), Spiel und Spaß, während die Bühne eine Bühne der menschlichen Selbst in der Lage ist, sich in der Umwelt zu interagieren. Die Gesellschaft (*Society*) ist die Position des Individuums in der Gesellschaft und beeinflusst die Gemeinschaft in der Entwicklung des Individuums.

Den Autor interessiert mit einem Roman, das ist Demian: Die Geschichte von Emil Sinclairs Jugend von Hermann Hesse. Demian hat viel Interaktion, das von den Führern im Prozess der Suche nach ihrer Identität verwendet wird. Das verwobenen Wechselwirkungen und erzeugt eine Menge von Aktionen, die in Selbstreflexion führen durch den Hauptcharakter durchgeführt. Kommunikation durch Zeichen gemacht wurde oft zu einem Symbol geführt. Auch der Roman Demian: haben Die Geschichte von Emil Sinclairs Jugend Werke von Hermann Hesse, Forscher verwenden Theorien gemeinsam das Konzept der Entwicklung des Charakters und die Identität der Theorie von George Herbert Mead in symbolischer Interaktion.

Symbolische Interaktionismus Theorie der Symbole in dem Interaktionsprozess erklären kann, die eine gemeinsame Perspektive bildet, die ein Akt der Sinngebung Framing kann von Einzelpersonen oder Themen zu tun verstanden werden (Elbadiansyah,2014: 10.). George Herbert Mead machte einen Schwerpunkt auf dem Verständnis der Perspektive des Subjekts in ihren Interaktionen Symbole Bedeutung als Ergebnis der Interpretation zu bezeichnen. (Elbadiansyah, 2014. 274)

Das Buch "Mind, Self and Society" von George Harbert Mead (Mead.1934 In West-Turner 2008.: 96). Das Buch konzentriert sich auf die drei Konzepte für das Verständnis der grundlegenden Konzepte der symbolischen Interaktion gemacht Denken. Drei Konzepte solches Denken ist:

1. Die Bedeutung des Geistes

Der Geist ist ein Spiegel, der die Außenwelt, die unabhängig von Bewusstsein widerspiegelt. (Saksono et al, 2015:30). Dagegen mehr Wert auf das Verhalten oder Bühne bringen jemand in ihrem Denken. Geist entsteht, wenn das Individuum in Wechselwirkung mit sich selbst und andere mit Gestik, Symbole, Bedeutung und Aktionen.

2. Die Bedeutung des Selbsts

selbst,George Herbert Mead Priorität für den Prozess der Entstehung von Selbstbewusstsein oder Selbst durch Erfahrung und soziale Aktivitäten durchgeführt. Bei der Suche nach dem Selbst, gibt es zwei Phasen. Sie sind Selbststadium und das Stadium der Identitätsfindung.

3. Die Bedeutung des Gesellschafts

Wenn Menschen sich auf die perfekte Bühne entwickeln wollen, müssen sie in der Lage sein, einen Stand zu nehmen (Nachahmung) nicht nur von anderen Menschen, sondern auch der menschlichen sozialer Prozesse, die in einer Reihe von sozialen Aktivitäten als Mitglied der Gesellschaft erscheinen.

Geist (Mind) hat ein paar Dinge zu beachten sind:

1. **Gesten** eine Bewegung auf den ersten Organismen, die als Anregung wirken,
2. **Symbol** Teil der einzelnen Maßnahmen ist, die zeigen, was er zu anderen Menschen haben, die Antwort Benutzer werden
3. **Bedeutung** ist die Entwicklung von etwas, das objektiv als eine Beziehung zwischen bestimmten Phasen mit sozialem Handeln besteht.
4. **Handlung** Mead erklärt, dass es vier Stufen, die miteinander verbunden sind.
 - 1). Impuls
 - 2). Perseption
 - 3). Manipulation
 - 4). Consummation

Selbst (Self) gibt es mehrere Schritte, Stadium der identitätsfindung sind:

1. Vorbereitung phase nämlich Nachahmung.
2. Abspielen phase (Theaterstück), die eine Rolle spielen.
3. Spielphase ist Stufe zur Selbstentwicklung. Selbststadium haben Konzepte Ich und Mich, eine Person in der Lage, mit anderen durch Selbstbild, Selbstwertgefühl und Ego zu interagieren.

Gesellschaft (Society) gibt es ein paar Dinge zu beachten sind:

1. Gemeinschaft oder Institutionen der Gemeinschaft
2. Sympathie
3. Konflikt
4. Ich und Mich (Gesellschaft)
5. Erfahrung

METHODE DER UNTERSUCHUNG

Der Ansatz in dieser Studie ist ein qualitativer beschreibender Ansatz. Quelle von Forschungsdaten ist Demian Roman Buch: Die Geschichte von Emil Sinclairs Jugend Werke von Hermann Hesse, veröffentlicht 1921 von Fischer Verlag, Berlin. Daten, die damit verbundene genommen wurden auf die symbolische Interaktion George Mead Harbert solche Aktionen, Gesten, Symbole in der Kommunikation zwischen den Zeichen, Hintergrund und

Charakter Verhalten Persönlichkeitsentwicklung des Charakters.

Dokumentation der Datenerhebungstechniken ist die Datenerhebung Form des Schreibens, Bilder oder monumentalen Werkes (Sugiyono, 2003: 145). Diese Technik wird für das Schreiben von Datenquellen wie Romane oder andere literarische Werke in geeigneter Weise verwendet. Laut George Herbert Mead als Basis in symbolischer Interaktionismus Perspektive, nämlich:

1. Fokus auf der Interaktion zwischen den Charakteren und der sozialen Welt
2. das Nachdenken beiden Figuren und die soziale Welt als dynamischer Prozess
3. Zentralisierte Fähigkeit, soziale Weltführer zu interpretieren.

DIE ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG

Geist-Konzept in der Theorie Symbolischen Interaktionismus von George Herbert Mead den Standort des Verhalten und Vordenkern zu finden. Hier ist ein Beispiel, der Daten in den Romanen Demian: die Geschichte von Emil Sinclairs Jugend gefunden.

Er lächelt Nimmt Uhr und seine große in der Hand sterben. Legitim Ich und auf this Hand fühlt, Geist Und wie sie mich tief feindlich Krieg, Wie sie nach meinem Leben und greift Frieden. (Hesse; 1:10)

Gesten Franz Kromer, der entsteht, ist, dass die Einnahme der Uhr aus den Händen von Emil Sinclair (Geste Bewegung). Es gibt Symbole, das ist am Bahnuhr. Emil ist die Bedeutung von Freiheitsberaubung und Bedrohungen. Während die Bedeutung des Franz eine Form von Reichtum Emil. Handlung beginnt mit Impuls, wenn auf seine Uhr Emil Sinclairs suchen, Perception Vorteil von Emil Sinclair, Manipulation, um die Situation zu nutzen. consummation zu ergreifen ist sinclair Gesten. Handlung von Emil mit Impuls, wenn seine Uhr genommen wurde, Wahrnehmung wertvolle Güter, die Manipulation der entsprechenden Maßnahmen zu ergreifen zurück schließlich von Emil Sinclair verhandelt genommen seine Uhr und Vollendung zurück zu nehmen.

Selbstkonzept in der Theorie Symbolischen Interaktionismus von George Herbert Mead Es gibt zwei Teile Phase der Selbstfindung und SelbstPhase. der Daten von dem Demian: Die Geschichte von Jugend Emil Sinclair gefundenen.

Am Bahnuhr Symbole

In der vorhergehenden Erklärung der Symbole Geist Uhren, die die Bildung von Gestik und reagieren umfassen. Dann enthalten die Wechselwirkung zwischen Franz Kromer und Emil Sinclair in dem Konzept der Selbst in:

Stadium der Identitätsfindung

Uhren-Symbole in der Vorbereitungsphase oder Nachahmung enthalten. Emil Sinclair war an dem Punkt, wo er folgt und

Nachahmung jeder, der sein Leben beherrscht. In dieser Interaktion Franz Kromerlah, die durch Gesten beherrscht er tut. Es kann aus der Antwort Emil Sinclair zu sehen.

Selbststadium

Interaktion mit dem Symbol Tubes in Phase getreten I, die in diesem Stadium von Emil Sinclair noch Ego Selbstwertgefühl und Selbstbild hat. Erreicht wird dies durch Worte demonstrierte er als ein Teil der Verhandlungen gesprochen „Sie ist aus Silber“, die zeigt, das Ausmaß seiner Selbstachtung.

Society Konzept, das im Roman erscheint, von denen Konflikt. Konflikte zwischen Individuen einflussreichsten in der Entwicklung von Emil Sinclair Zeichen im Konflikt zwischen Emil Sinclair mit Franz Kromer enthalten. Der Konflikt tritt auf, weil die Lügen von Emil Sinclair über den Diebstahl von Apple verübt. Die Lüge, nahm Franz Kromer Vorteil von Emil Sinclair zu nehmen

ZUSAMMENFASSUNG

Symbolische Interaktion ist eine Interaktion, die Symbole verwendet, durch Gesten und Antworten von beiden Seiten zu kommunizieren. Im Roman Demian: Geschichte von Emil Sinclairs Jugend Die kann symbolische Interaktion in der Interaktion zwischen Emil Sinclair als Hauptfigur mit anderen Persönlichkeiten wie Franz Kromer, Pistorius, Knauer, Frau Eva und Demian. Dari Roman Mind von Figuren gezeigt gefunden wird durch 14 Symbole in der Wechselwirkung zwischen dem Zeichen Emil Sinclair mit anderen Figuren wie Symbole Bahnuhr, Pfiefen, Gelächter und Nicken, Klaps auf die Schulter, Schlag, Daum und Blick, Abraxas, Küsse, Fassen, Phoenix, Hilfeleistung, Streichen und Kuss.

Selbst im Roman Demian: Die Geschichte von Emil Sinclairs Jugend begann, als Emil Sinclair begann Franz Kromer Delinquenz zu emulieren Anerkennung zu erhalten und zu imitieren Demian als Modell für Emil Rolle in der Vorbereitungsphase. Bühnenstück beginnt, wenn Emil Sinclair begann wie Demian zu werden, während für seine wahre Identität suchen fortzusetzen. Phase des Spiels, die beginnt, wenn das Symbol Kuss zwischen Demian und Emil Sinclair. Sie hatte versucht, nicht zu imitieren oder wie Demian sein, aber hier hat er voll Emil Sinclair worden. In der Phase der Selbst, Emil Sinclair voran selbst wurde erfolgreich in der Interaktion zu positionieren. *I* wird in Symbole Bahnuhr, Pfiefen, Gelächter und Nicken, Klaps auf die Schulter, Schlag, Daum und Blick gefunden. *Me* wird in Symbole Abraxas, den Küsse, Fassen, Phoenix, Hilfeleistung, Streichen und Kuss gefunden.

Gesellschaft in diesem Roman zeigt den Zustand der Gesellschaft und Denkweisen, die konservativ und starr in Bezug auf einen Unterschied. Die Existenz von dunklen und hellen Welt Begriffe als Trennzeichen zwischen den sozialen

und wirtschaftlichen Status mit geringer Höhe. Darüber hinaus wurde der Krieg ein sozialer Konflikt in tiefgreifenden Veränderungen für die Leben fließt die Hauptfigur. Also am Ende konnte er mich in vollem Umfang zum Ausdruck bringen. Die Hauptfigur, die bis zu dem Punkt gekommen ist, mich auf die Gesellschaft und Selbst, hat er erfolgreich das Selbstkonzept entwickelt.

BIBLIOGRAPHIE

- Ahmadi, Dadi. Symbolische Interaktion: Eine Einführung. Dekret Nr 56 / Higher Education / Kep / 2005. Accessed 1. Oktober 2018 um 22:51 Uhr
<https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/viewFile/1115/683>
- Amie, Aniandhini Yai. Nuryatin, Agus und Haryati, Nas. Symbolische Interaktion Fakten Götter in Novel Biola Tak Berdawai seno gumira ajidarma Arbeit: Studium des symbolischen Interaktionismus von George Herbert Mead. 2014 Abgerufen 27. September 2018 um 23:45 Uhr Uhr.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jsi/article/view/7350>
- Blumer, Herbert. 1986 Symbolischer Interaktionismus: perspective und Methode. Berkeley und Los Angeles, Kalifornien: University of California.
- . Damhäuser, Berthold (Hrsg.) (2015) .Hermann Hessen Nur ein Duft und Windeswehen (Just alles so süß, Seangin Then) .Depok: PT.Komodo Bücher.
- Elbandiansyah, Umarso. Symbolische 2014.Interaksionisme von Klassik bis Moderne. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- Endraswara, Suwardi.2013. Literatur Research Methodology: Epistemologie, Modell, Theorie und Aplikasi.Yogyakarta: PT. Seru Buch.
- Fisher, B. Aubrey. 1986 Theorien der Kommunikation: mechanistische Perspektive, Psychologische, Interactional und Pragmatische. Übersetzung von Soejono Trimo, Editor Jalaluddin Rachmat. Bandung: Jugend Rosdakarya.
- Hessen, Herman. 2017. Demian: Die Geschichte von Emil Sinclairs Jugend. Übersetzung von Deasy Serviana. Jakarta: Eyes Script
- Hessen, Herman. 2013 Demian: Geschichte von Emil Sinclair Die.: S. Fischer Verlag Jugend Berlin am 15. Oktober erreicht, 2018
<http://www.gutenberg.org/files/41907/41907-h/41907-h.htm>
- Littlejohn, Stephen W, dkk.2017. Theorien der menschlichen Kommunikation. (Ausgabe 7). Waveland press.inc: America
- Mead, George Herbert. 2018. Geist, Selbst und Society of Mind Selbst und Masyarakat.Terjemahan von William Saputra. Yogyakarta: Forum
- Mulyana, Deddy. 2008 Wissenschaftskommunikation: Eine Einführung. Bandung: PT. Jugend Rosdakarya.
- Saksono, Lutfi., Rahman, Y., Samsul, SI, Surastya, Sam., Julaikah, 2015. Von Strukturalismus Bis Postcolonialism. Surabaya: PT Revka Petra Medien.
- Siswanto, Wahyudi. 2008 Einführung in die Theorie der Literatur. Malang: Grasindo
- Soeprapto, Riyadi. 2002 Symbolischer Interaktionismus, die moderne soziologische Perspektive. Malang: Averroes Presse und Bibliothek Studenten.
- Sugiyono. 2008 Quantitative und qualitative Forschungsmethoden. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013 Quantitative und qualitative Forschungsmethoden und R & D.Bandung: Alfabeta
- Surachni, Endang (Ed). 2013 Research Methodology Literatur und Sprache. Surabaya: PT.Revka Petra Medien.
- Surastina. 2018. Einführung in die Theorie der Literatur, Yogyakarta: Elmaterra
- Syafitri, Olivia. Held Urbilder Carl Jung im Roman Demian: EMIL VON SINCLAIR Geschichte DER JUGEND. 2013 Abgerufen 27. September 2018 bei 23: 00WIB.
<http://www.lib.ui.ac.id/naskahringkas/2016-03/S52518-Olivia%20Syafitri>
- Wicaksono, Andri. 2017. Bewertung der Prosa (überarbeitet). Yogyakarta: Garudhawaca.