

Interaksi Simbolik Dalam Märchenroman: Momo Karya Michael Ende

Aisyah Zahrani Ilmi

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

aisyahzahrani.21037@mhs.unesa.ac.id

Lutfi Saksono

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

lutfisaksono@unesa.ac.id

Abstrak

Interaksi simbolik adalah interaksi yang terjadi antar individu secara sadar dengan menggunakan simbol-simbol yang memiliki makna. Interaksi tersebut bisa ditemukan dalam karya sastra seperti *märchenroman* (roman dongeng) *Momo* karya Michael Ende karena karya sastra mencerminkan kehidupan manusia. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan interaksi simbolik dalam *märchenroman* ini dengan menggunakan teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead. Penelitian ini mengkaji bagaimana *mind*, *self*, dan *society* dalam *märchenroman Momo* ditunjukkan. *Mind* dalam *märchenroman Momo* ditunjukkan oleh tokoh Momo melalui sepuluh simbol yang digunakan saat berinteraksi dengan tokoh-tokoh lain. Tokoh Momo menemukan *self*-nya ketika Momo memahami peran dirinya dalam situasi sosial yang luas dan memahami norma sosial. Diri Momo juga berkembang dari yang awalnya bertindak secara impulsif dan tidak mempertimbangkan respons orang lain pada “*I*” menjadi seseorang yang memahami dan menginternalisasi norma serta nilai sosial pada “*Me*”. Dari *society* dapat diketahui tokoh Momo disegani oleh masyarakat, lalu meskipun terdapat konflik Momo tetap konsisten dengan nilai-nilai yang dianut dirinya. Terdapat juga “*I*” dan “*Me*” dalam *society*.

Kata Kunci: Interaksi simbolik, *Momo*, *Mind*, *Self*, *Society*

Abstract

Symbolic interaction occurs between individuals who consciously use symbols that have meaning. Such interactions can be found in Michael Ende's märchenroman Momo because literary works reflect human life. This study used George Herbert Mead's symbolic interactionism theory to find symbolic interaction in the märchenroman. It examines how the mind, self, and society are shown in märchenroman Momo. The mind in märchenroman Momo is shown by the character Momo through ten symbols used when she interacts with other characters. Momo's character finds herself when she understands her role in a broad social situation and social norms. Momo's self also developed from initially acting impulsively and not considering other people's responses, which is shown in “I” to someone who understands and internalized social norms and values in “Me”. From society, it can be seen that the character Momo is respected by society. Even though there is a conflict, Momo remains consistent with her values. There are also “I” and “Me” in society.

Keywords: Symbolic interactions, *Momo*, *Mind*, *Self*, *Society*

Auszug

Symbolische Interaktion ist eine bewusste Interaktion zwischen Menschen mit bedeutungsvollen Symbolen. Solche Interaktionen kann man in literarischen Werken wie dem Märchenroman Momo von Michael Ende finden, weil Literatur das Leben der Menschen widerspiegelt. Diese Untersuchung wurde durchgeführt, um symbolische Interaktion im Märchenroman mithilfe der Theorie des symbolischen Interaktionismus von George Herbert Mead zu analysieren. Die Studie untersucht, wie Mind (Bewusstsein), Self (Identität/Selbst) und Society (Gesellschaft) wird im Märchenroman Momo dargestellt. Mind (Bewusstsein) im Märchenroman Momo zeigt sich durch die Hauptfigur Momo, die bei ihren Interaktionen mit anderen Figuren zehn verschiedene Symbole verwendet. Momo erkennt ihr Self (Selbst), als sie ihre Rolle in einem größeren sozialen Zusammenhang und die sozialen Normen versteht. Ihr Selbst entwickelt sich außerdem weiter: Anfangs handelt sie impulsiv und ohne Rücksicht auf die Reaktionen anderer „I“, später versteht und verinnerlicht sie soziale Normen und Werte „Me“. In Bezug auf Society (Gesellschaft) zeigt sich, dass Momo von der Gesellschaft respektiert wird. Auch wenn es Konflikte gibt, bleibt Momo seinen Werten treu. Es gibt ein „I“ und „Me“ in der Gesellschaft.

Schlusswörter: Symbolische Interaktion, *Momo*, Bewusstsein, Identität, Gesellschaft

PENDAHULUAN

Karya sastra merupakan cerminan dari apa yang terjadi di kehidupan manusia. Karya sastra tidak hanya berfungsi sebagai kepuasan estetik, namun dapat juga ditemukan gambaran tentang pikiran, perilaku hingga budaya manusia sepanjang zaman (Ahyar, 2019:7). Salah satu jenis karya sastra adalah dongeng atau *märchen*. Dongeng merupakan cerita fiktif yang diwariskan secara lisan (Langermann, 2004:92). Meskipun bersifat fiktif, dongeng berfungsi sebagai hiburan serta mewariskan nilai-nilai kehidupan kepada anak-anak (Napratilora, 2023:122). Di dalam bahasa Jerman dongeng dibagi menjadi dua jenis, yaitu *Völksmärchen* (cerita rakyat yang bersifat anonim) dan *Kunstmärchen* (cerita rakyat yang sengaja ditulis).

Dalam karya sastra termasuk *märchen*, dapat ditemukan interaksi menggunakan simbol. Manusia adalah makhluk sosial yang selalu berinteraksi dengan orang lain untuk bertahan hidup. Manusia merupakan makhluk sosial yang berinteraksi menggunakan simbol bermakna. Menurut Langer (dalam Siregar, 2016:101), manusia merupakan satu-satunya makhluk hidup yang menggunakan lambang atau simbol untuk berkomunikasi. Simbol merupakan elemen penting dalam interaksi simbolik yang memungkinkan manusia untuk berkomunikasi dan memahami satu sama lain dalam konteks sosial. Interaksi yang terjadi antar individu secara sadar dengan menggunakan simbol-simbol yang memiliki makna disebut dengan interaksi simbolik (Derung, 2017:118).

Interaksi simbolik akan memunculkan pemikiran, membentuk kebudayaan, dan kehidupan bermasyarakat yang menjadi inti teori interaksionisme simbolik (Arisandi dalam Derung, 2017:119). Teori interaksionisme simbolik pertama kali dipelopori oleh George Herbert Mead. Teori ini menjelaskan bagaimana makna dibentuk dalam pikiran, diri, dan masyarakat (Siregar, 2016:104). Terdapat tiga konsep yang saling berkaitan yaitu *mind*, *self*, dan *society*. *Mind* menekankan pentingnya proses sosial dalam membentuk kemampuan individu untuk mengembangkan pikirannya, *self* berfokus pada kesadaran diri individu dalam interaksi sosial, dan *society* membahas posisi individu dalam masyarakat dan pengaruh masyarakat terhadap perkembangan tokoh.

Mead (dalam Preglau, 2015:57) mendefinisikan interaksionisme simbolik sebagai teori yang memandang perilaku manusia sebagai interaksi yang dimediasi secara simbolik dan dari proses inilah muncul kesadaran pikiran, individu, serta masyarakat terbentuk. Teori Interaksionisme Simbolik menjelaskan simbol-simbol dalam interaksi membentuk sudut pandang bersama, sehingga memudahkan individu dalam melakukan

tindakan untuk memahami maknanya (Elbadiansyah, 2014:10). Menurut Mead di dalam bukunya yang berjudul “Mind, Self and Society”, terdapat tiga konsep dasar yang saling terkait dalam interaksionisme simbolik untuk membentuk makna yaitu pentingnya pikiran manusia (*mind*), pentingnya konsep mengenai diri (*self*) dan hubungan antara individu dengan masyarakat (*society*).

Konsep *Mind* merupakan kemampuan individu mengembangkan pikirannya melalui interaksi dengan orang lain menggunakan simbol yang memiliki makna. Konsep ini menekankan bagaimana pikiran terbentuk melalui interaksi sosial menggunakan gestur, simbol, makna dan tindakan. Gestur dan tindakan akan mencerminkan perilaku tokoh, sedangkan simbol dan makna akan mencerminkan pemikiran tokoh.

Konsep *Self* merupakan kemampuan setiap individu untuk mengenali dirinya sendiri sebagai objek dari sudut pandang orang lain. Di dalam *self* terdapat tahap pengembangan kesadaran diri dan istilah tahap-tahap diri. Tahap pengembangan kesadaran diri dibagi menjadi tiga yaitu tahap persiapan, sandiwara dan permainan. Tahap persiapan merupakan periode awal ketika individu mengobservasi dan meniru tindakan individu lain tanpa memahami alasannya. Pada tahap sandiwara individu mulai memainkan peran orang lain dan belajar memahami aturan yang berlaku dalam interaksi sosial. Tahap permainan merupakan tahap ketika individu memahami aturan dan norma di masyarakat dan melihat peran dirinya di dalam lingkungan sosial yang lebih besar. Istilah tahap-tahap diri terdiri dari “*I*” yang merupakan bagian diri yang spontan dan kreatif, sedangkan “*Me*” merupakan bagian diri yang terinternalisasi dengan norma sosial, nilai sosial, dan harapan masyarakat.

Konsep *Society* merupakan jaringan hubungan sosial yang diciptakan, dikonstruksi, dan disusun oleh setiap individu dalam masyarakat (Siregar, 2016). Mead berpendapat bahwa masyarakat berperan dalam perkembangan pikiran dan pertumbuhan diri individu. Ketika individu mampu mengambil perspektif *generalized other*, yaitu representasi nilai, norma dan sikap kolektif yang membantu individu melihat dirinya sebagai bagian dari masyarakat, mereka dapat memahami kerangka sosial yang mengatur tindakan individu dalam masyarakat. *Generalized other* memungkinkan individu untuk bertindak sesuai dengan norma dan harapan masyarakat yang nantinya akan menciptakan simpati serta kerja sama dalam masyarakat. Berbanding terbalik dengan konflik yang terjadi ketika ada perbedaan nilai atau kepentingan antar individu atau kelompok. Proses terbentuknya identitas “*I*” dan “*Me*” juga erat kaitannya dengan pengalaman sosial yang dialami individu dalam masyarakat. “*Me*” menimbulkan perilaku individu yang

sesuai dengan norma dan harapan sosial, sedangkan "I" menimbulkan perilaku individu yang membawa perubahan dan ide baru ke dalam masyarakat.

Märchenroman Momo karya Michael Ende menarik untuk dikaji karena tokoh utama Momo berinteraksi dengan tokoh lain menggunakan simbol bermakna. Kemampuan Momo dalam mendengarkan dengan penuh perhatian memberikan makna bagi tokoh-tokoh lain. Hingga saat ini, belum ada penelitian yang mengkaji *märchenroman* tersebut menggunakan teori interaksionisme George Herbert Mead. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan *mind*, menemukan *self* dan mengetahui *society* di dalam *märchenroman Momo* dengan menerapkan teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menganalisis buku *märchenroman Momo* karya Michael Ende yang terbit tahun 1973 oleh CPI Books GmbH, Leck, cetakan ke-18 tahun 2023. Data yang digunakan adalah kalimat yang berhubungan dengan interaksi simbolik *mind*, *self*, dan *society*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik baca catat. Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut: (1) Mengklasifikasi data interaksi simbolik ke dalam tiga konsep, yaitu *mind*, *self*, dan *society*; (2) Mendeskripsikan hasil analisis sesuai kategori dengan menjelaskan maknanya dan menginterpretasikan bagaimana interaksi antar tokoh dalam *märchenroman Momo* sesuai teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep *Mind* dalam *Märchenroman Momo*

Interaksi antara Momo dengan Masyarakat Kota

Interaksi antara Momo dengan masyarakat kota menunjukkan perkembangan *mind* sebagaimana dijelaskan oleh Mead, yakni proses berpikir yang muncul melalui penggunaan simbol signifikan. Seperti pada kutipan:

»Du sagst, dass du Momo heißt, nicht wahr?«

»Ja.«

»Das ist ein hübscher Name, aber ich hab ihn noch nie gehört. Wer hat dir denn den Namen gegeben?«

»Ich«, sagte Momo.

(...)

»Na ja«, meinte der Mann, »aber du bist doch ein Kind — wie alt bist du eigentlich?«

»Hundert«, sagte Momo zögernd. Die Leute lachten, weil sie es für einen Spaß hielten.

»Also, ernsthaft, wie alt bist du?«

»Hundertzwei«, antwortete Momo, noch ein wenig unsicherer (Ende; 1:11).

Dari interaksi antara Momo dan Masyarakat Kota, gestur signifikan verbal yang muncul adalah jawaban Momo mengenai nama dan umurnya ketika ditanya oleh salah satu masyarakat kota. Gestur signifikan tersebut menjadi simbol signifikan yang memiliki makna bahwa Momo memiliki kebebasan dalam menentukan dirinya, namun masih belum memiliki pengetahuan yang mendalam mengenai eksistensi dirinya, angka, dan waktu. Tindakan yang dihasilkan yaitu masyarakat kota menganggap jawaban Momo sebuah lelucon dan membuat Momo melakukan refleksi diri mengenai identitas dirinya.

Perkembangan *mind* juga ditunjukkan ketika Momo berinteraksi dengan masyarakat kota saat mendengarkan mereka. Hal ini dapat dilihat dari kutipan:

Was die kleine Momo konnte wie kein anderer, das war: zuhören. Das ist nichts Besonderes, wird nun vielleicht mancher Leser sagen, zuhören kann doch jeder. Aber das ist ein Irrtum. Wirklich zuhören können nur ganz wenige Menschen. Und wie so Momo sich aufs Zuhören verstand, war es ganz und gar einmalig.

Momo konnte so zuhören, dass dummen Leuten plötzlich sehr gescheite Gedanken kamen. Nicht etwa, weil sie etwas sagte oder fragte, was den anderen auf solche Gedanken brachte, nein, sie saß nur da und hörte einfach zu, mit aller Aufmerksamkeit und aller Anteilnahme. Dabei schaute sie den anderen mit ihren großen, dunklen Augen an, und der Betreffende fühlte, wie in ihm auf einmal Gedanken auftauchten, von denen er nie geahnt hatte, dass sie in ihm steckten (Ende; 2:16).

Dari interaksi antara Momo dengan masyarakat kota, Momo mengeluarkan gestur non-verbal signifikan mendengarkan. Gestur non-verbal signifikan tersebut menjadi simbol signifikan yang dimaknai sebagai bentuk perhatian dan empati. Tindakan yang dihasilkan adalah Momo membantu masyarakat kota menemukan ide baru dan menyelesaikan masalah mereka.

Interaksi antara Momo dengan Anak-anak Kota

Interaksi antara Momo dengan anak-anak kota menunjukkan perkembangan *mind* sebagaimana dijelaskan oleh Mead, yakni proses berpikir yang muncul melalui penggunaan simbol signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari kutipan:

Es versteht sich wohl von selbst, das Momo beim Zuhören keinerlei Unterschied zwischen Erwachsenen und Kindern machte.

Aber die Kinder kamen noch aus einem anderen Grund so gern in das alte Amphitheater. Seit Momo da war, konnten sie so gut spielen wie nie zuvor. Es gab einfach keine langweiligen Augenblicke mehr. Das war

nicht etwa deshalb so, weil Momo so gute Vorschläge machte. Nein, Momo war nur einfach da und spielte mit. Und eben dadurch – man weiß nicht wie – kamen den Kindern selbst die besten Ideen. Täglich erfanden sie neue Spiele, eines schöner als das andere (Ende; 3:25).

Dari interaksi antara Momo dan anak-anak kota, gestur non-verbal signifikan yang ditunjukkan adalah Momo ikut bermain tanpa mendominasi. Kehadiran Momo sebagai teman bermain menjadi simbol signifikan yang dimaknai sebagai dukungan kepada anak-anak kota untuk bebas berinovasi dalam permainan mereka. Tindakan yang dihasilkan adalah anak-anak dapat menciptakan permainan baru saat Momo ikut bermain.

Interaksi antara Momo dengan Beppo

Interaksi antara Momo dengan Beppo menunjukkan perkembangan *mind* sebagaimana dijelaskan oleh Mead, yakni proses berpikir yang muncul melalui penggunaan simbol signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari kutipan:

»Siehst du, Momo«, sagte er dann zum Beispiel, »es ist so: Manchmal hat man eine sehr lange Straße vor sich. Man denkt, die ist so schrecklich lang; das kann man niemals schaffen, denkt man.«

Er blickte eine Weile schweigend vor sich hin, dann fuhr er fort: »Und dann fängt man an, sich zu eilen. Und man eilt sich immer mehr. Jedesmal, wenn man aufblickt, sieht man, dass es gar nicht weniger wird, was noch vor einem liegt. Und man strengt sich noch mehr an, man kriegt es mit der Angst, und zum Schluss ist man ganz außer Puste und kann nicht mehr. Und die Straße liegt immer noch vor einem. So darf man es nicht machen.«

Er dachte einige Zeit nach. Dann sprach er weiter: »Man darf nie an die ganze Straße auf einmal denken, verstehst du? Man muss nur an den nächsten Schritt denken, an den nächsten Atemzug, an den nächsten Besenstrich. Und immer wieder nur an den nächsten.« (Ende; 4:40).

Dari interaksi antara Momo dengan Beppo, Beppo mengeluarkan gestur vokal signifikan memberi nasehat kepada Momo. Simbol signifikan yang timbul adalah analogi menyapu jalan yang dimaknai sebagai pentingnya memperhatikan setiap langkah kecil dan tidak terburu-buru. Tindakan yang dihasilkan adalah Momo memahami bahwa ketika menghadapi tantangan yang besar, dia harus memecahnya menjadi bagian kecil yang dapat ditangani satu persatu.

Interaksi antara Momo dengan Beppo dan Gigi

Interaksi antara Momo dengan Beppo dan Gigi menunjukkan perkembangan *mind* sebagaimana dijelaskan oleh Mead, yakni proses berpikir yang muncul melalui penggunaan simbol signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari kutipan:

»Ich weiß nicht«, sagte Momo eines Tages, »es kommt mir so vor, als ob unsere alten Freunde jetzt immer seltener zu mir kommen. Manche hab ich schon lang nicht mehr gesehen.«

(...)

»Ja«, meinte Gigi nachdenklich, »mir geht's genauso. Es werden immer weniger, die meinen Geschichten zuhören. Es ist nicht mehr wie früher. Irgendwas ist los.«

»Aber was?« fragte Momo.

(...)

Beppo Straßenkehrer, der über Momos Frage nachgedacht hatte, nickte langsam und sagte: »Ja, das ist wahr. Es kommt näher. In der Stadt ist es schon überall. Es ist mir schon lang aufgefallen.«

»Was denn?« fragte Momo.

Beppo dachte eine Weile nach, dann antwortete er: »Nichts Gutes.«

Und abermals nach einer Weile fügte er hinzu: »Es wird kalt.« (Ende; 7:81).

Dari interaksi antara Momo, Gigi dan Beppo, gestur non-verbal signifikan yang muncul adalah mengangkat bahu dan berpikir sebelum berbicara. Simbol signifikan yang muncul adalah hawa dingin dengan makna adanya perubahan sosial yang membuat hubungan antar tokoh menjadi lebih asing dan dingin. Hal tersebut menghasilkan tindakan Momo, Gigi dan Beppo yang menyadari bahwa sedang terjadi perubahan yang tidak baik di lingkungan mereka.

Interaksi antara Momo dengan Boneka Bibigirl

Interaksi antara Momo dengan boneka Bibigirl menunjukkan perkembangan *mind* sebagaimana dijelaskan oleh Mead, yakni proses berpikir yang muncul melalui penggunaan simbol signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari kutipan:

»Wir spielen jetzt, dass du zu mir zu Besuch kommst«, schlug Momo vor.

»Guten Tag«, sagte die Puppe, »ich bin Bibigirl, die vollkommene Puppe.«

»Wie nett, dass Sie mich besuchen!« erwiderte Momo. »Woher kommen Sie denn, verehrte Dame?«

»Ich gehöre dir«, fuhr Bibigirl fort, »alle beneiden dich um mich.«

»Also hör mal«, meinte Momo, »so können wir doch nicht spielen, wenn du immer das gleiche sagst.«

(...)

Nach einer Weile überkam Momo ein Gefühl, das sie noch nie zuvor empfunden hatte. Und weil es ihr ganz neu war, dauerte es eine Weile, bis sie begriff, dass es die Langeweile war (Ende; 7:99).

Dengan demikian, dari interaksi antara Momo dan boneka Bibigirl, gestur vokal signifikannya adalah ucapan Bibigirl saat Momo mencoba permainan lain dengannya. Ucapan berulang oleh boneka Bibigirl menjadi simbol signifikan yang memiliki makna bahwa boneka tersebut

sempurna secara fisik, tetapi tidak dapat berinteraksi secara kreatif. Tindakan yang dihasilkan adalah ketidakpuasan Momo yang akhirnya berubah menjadi rasa bosan saat bermain dengan boneka Bibigirl karena boneka tersebut tidak memberikan respons yang Momo inginkan.

Interaksi antara Momo dengan Graue Herr

Interaksi antara Momo dengan Graue Herr menunjukkan perkembangan *mind* sebagaimana dijelaskan oleh Mead, yakni proses berpikir yang muncul melalui penggunaan simbol signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari kutipan:

Sie nahm all ihre Kraft und ihren Mut zusammen und stürzte sich ganz und gar in die Dunkelheit und Leere hinein, hinter der der graue Herr sich vor ihr verbarg. Der hatte Momo aus den Augenwinkeln beobachtet. Die Veränderung in ihrem Gesicht war ihm nicht entgangen. Er lächelte ironisch, während er sich am Stummel seiner grauen Zigarre eine neue anzündete.

»Gib dir keine Mühe«, sagte er, »mit uns kannst du es nicht aufnehmen.«

Momo gab nicht nach.

»Hat dich denn niemand lieb?«, fragte sie flüsternd.

Der graue Herr krümmte sich und sank plötzlich ein wenig in sich zusammen. Dann antwortete er mit aschengrauer Stimme: »Ich muss schon sagen, so jemand wie du ist mir noch nicht vorgekommen, wirklich nicht. Und ich kenne viele Menschen. Wenn es mehr von deiner Sorte gäbe, dann könnten wir unsere Spar-Kasse bald zumachen und uns selbst in nichts auflösen - denn wovon sollten wir dann noch existieren?« (Ende; 7:107).

Dari interaksi antara Momo dan Graue Herr, gestur vokal signifikan yang muncul adalah pertanyaan dari Momo. Gestur vokal signifikan tersebut menjadi simbol signifikan empati yang memiliki makna bentuk perlawanan Momo terhadap Graue Herr. Tindakan yang dihasilkan adalah Graue Herr merasa Momo berpotensi menjadi sebuah ancaman.

Perkembangan *mind* juga terlihat ketika Graue Herr menjelaskan pekerjaannya kepada Momo. Hal ini dapat dilihat dari kutipan:

Als er nun wieder zu reden begann, (...). Und nun hörte Momo endlich seine wahre Stimme: »Wir müssen unerkant bleiben«, vernahm sie wie von Weitem, »niemand darf wissen, dass es uns gibt und was wir tun ... Wir sorgen dafür, dass kein Mensch uns im Gedächtnis behalten kann ... Nur solange wir unerkant sind, können wir unserem Geschäft nachgehen ... ein mühseliges Geschäft, den Menschen ihre Lebenszeit stunden-, minuten- und sekundenweise abzuzapfen ... denn alle Zeit, die sie einsparen, ist für sie verloren ... Wir reißen sie an uns ... wir speichern sie auf ... wir brauchen sie ... uns hungert danach ... Ah, ihr wisst es nicht, was das ist, eure Zeit! ... Aber wir, wir wissen es und saugen euch aus bis auf die Knochen ... Und wir brauchen mehr ... immer

mehr... denn auch wir werden mehr... immer mehr ... immer mehr ...«

(...)

»Was - was war das?«, stammelte er. »Du hast mich ausgehorcht! Ich bin krank! Du hast mich krank gemacht, du!« - Und dann in beinahe flehendem Ton: »Ich habe lauter Unsinn geredet, liebes Kind. Vergiss es! Du musst mich vergessen, so wie alle anderen uns vergessen! Du musst! Du musst!«

Und er packte Momo und schüttelte sie. Sie bewegte die Lippen, vermochte aber nichts zu sagen. (Ende; 7:108).

Dengan demikian, dari interaksi antara Momo dan Graue Herr, gestur vokal signifikan yang muncul adalah Graue Herr berbicara secara tidak sadar mengenai sistem pencurian waktu kepada Momo. Pencurian waktu menjadi simbol signifikan yang memiliki makna bahwa persepsi waktu dapat dimanipulasi oleh kelompok tertentu dan membuat mereka memiliki kekuasaan terhadap kehidupan orang lain. Tindakan yang muncul adalah Graue Herr panik karena seharusnya tidak ada yang boleh tahu mengenai sistem pencurian waktu dan berusaha untuk mengendalikan ingatan Momo.

Interaksi antara Momo dengan Meister Hora

Interaksi antara Momo dengan Meister Hora menunjukkan perkembangan *mind* sebagaimana dijelaskan oleh Mead, yakni proses berpikir yang muncul melalui penggunaan simbol signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari kutipan:

Momos Backen begannen vor Eifer zu glühen. Sie fuhr fort: »Aber was bedeutet das, was jetzt kommt? Und doch gibt's den Dritten, um den es sich handelt, nur weil sich der erst in den zweiten verwandelt ... Das heißt also, dass es die Gegenwart nur gibt, weil sich die Zukunft in Vergangenheit verwandelt!«

Sie schaute Meister Hora überrascht an. »Das stimmt ja! Daran hab ich noch nie gedacht. Aber dann gibt's ja den Augenblick eigentlich gar nicht, sondern bloß Vergangenheit und Zukunft? Denn jetzt zum Beispiel, dieser Augenblick - wenn ich darüber rede, ist er ja schon wieder Vergangenheit! Ach, jetzt versteh ich, was das heißt: »Denn willst du ihn anschauen, so siehst du nur wieder immer einen der anderen Brüder!« Und jetzt versteh ich auch das Übrige, weil man meinen kann, dass es überhaupt nur einen von den drei Brüdern gibt: nämlich die Gegenwart oder nur Vergangenheit und Zukunft. Oder eben gar keinen, weil es ja jeden bloß gibt, wenn es die anderen auch gibt! Da dreht sich einem ja alles im Kopf!« (Ende; 12:175-176).

Dengan demikian, dari interaksi antara Momo dan Meister Hora, gestur vokal signifikan yang muncul adalah proses refleksi Momo saat memahami eksistensi waktu. Dari gestur vokal signifikan tersebut muncul simbol signifikan waktu yang dimaknai bahwa waktu adalah sebuah proses yang saling berkesinambungan. Tindakan

yang dihasilkan adalah Momo mencapai pemahaman mengenai waktu merupakan sebuah siklus yang saling terhubung yang mana masa kini adalah transformasi dari masa depan yang menjadi masa lalu.

Interaksi antara Momo dengan Meister Hora dan Kassiopeia

Interaksi antara Momo dengan Meister Hora dan Kassiopeia menunjukkan perkembangan *mind* sebagaimana dijelaskan oleh Mead, yakni proses berpikir yang muncul melalui penggunaan simbol signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari kutipan:

Momo sah Meister Hora ratlos an. Mit einem solchen Berg von Schwierigkeiten und Gefahren hatte sie nicht gerechnet.

»Willst du es trotzdem versuchen?« fragte Meister Hora. »Es ist die einzige und letzte Möglichkeit.« Momo schwieg. Es schien ihr unmöglich, dass sie das schaffen konnte.

»ICH GEH MIT DIR!«, las sie plötzlich auf Kassiopeias Rücken.

Was konnte die Schildkröte ihr bei all dem helfen! Und doch war es ein winziger Hoffnungsstrahl für Momo. Die Vorstellung, nicht ganz allein zu sein, machte ihr Mut. Es war zwar ein Mut ohne jeden vernünftigen Grund, aber er bewirkte, dass sie sich auf einmal entscheiden konnte.

»Ich will es versuchen«, sagte sie entschlossen. Meister Hora blickte sie lange an und begann zu lächeln (Ende; 19:274).

Dengan demikian, dari interaksi antara Momo, Meister Hora, dan Kassiopeia, gestur verbal signifikan yang muncul adalah Kassiopeia yang bersedia untuk menemani Momo. Kehadiran Kassiopeia menjadi simbol signifikan bermakna dukungan mental kepada Momo saat mengambil keputusan. Tindakan yang dihasilkan adalah Momo menjadi berani untuk membantu Meister Hora menghadapi Graue Herren.

Konsep Self dalam Märchenroman Momo

Tahap pertama pengembangan kesadaran diri yaitu tahap persiapan. Tahap ini muncul pada interaksi antara Momo dengan masyarakat kota. Momo menirukan pola interaksi orang dewasa saat menjawab pertanyaan mengenai usianya. Hal ini ditunjukkan pada kutipan:

»Wann bist du denn geboren?« Momo überlegte und sagte schließlich: »Soweit ich mich erinnern kann, war ich immer schon da.«

(...)

»Na ja«, meinte der Mann, »aber du bist doch ein Kind —wie alt bist du eigentlich?«

»Hundert«, sagte Momo zögernd. Die Leute lachten, weil sie es für einen Spaß hielten.

»Also, ernsthaft, wie alt bist du?«

»Hundertzwei«, antwortete Momo, noch ein wenig unsicherer (Ende; 1:12).

Pada interaksi tersebut, Momo belum memahami dirinya secara penuh. Ketika ditanya berapa usianya, Momo menjawab „Hundert” kemudian mengoreksinya menjadi „Hundertzwei”. Kedua angka tersebut tidak realistis untuk usia seorang anak, dapat dilihat dari tindakan masyarakat kota yang menertawakan dan menganggap jawaban Momo sebuah lelucon. Masyarakat kota juga tidak percaya dengan jawaban Momo sehingga harus menanyakan kembali seperti yang ditunjukkan dalam kalimat „Also, ernsthaft, wie alt bist du?”. Hal tersebut termasuk tahap persiapan karena Momo belum memahami konsep usia dan hanya menirukan bagaimana orang lain akan menjawab ketika ditanya mengenai berapa usianya.

Tahap kedua yaitu tahap sandiwara atau biasa disebut dengan bermain peran. Tahap ini muncul ketika Momo bermain peran dengan boneka Bibigirl. Momo menunjukkan ia belajar memahami peran sosial dengan mengajak boneka Bibigirl bermain sandiwara sebagai tuan rumah dan tamu yang ditunjukkan dalam kutipan:

»Wir spielen jetzt, dass du zu mir zu Besuch kommst«, schlug Momo vor.

»Guten Tag«, sagte die Puppe, »ich bin Bibigirl, die vollkommene Puppe.«

»Wie nett, dass Sie mich besuchen!« erwiderte Momo. »Woher kommen Sie denn, verehrte Dame?«

»Ich gehöre dir«, fuhr Bibigirl fort, »alle beneiden dich um mich.«

»Also hör mal«, meinte Momo, »so können wir doch nicht spielen, wenn du immer das gleiche sagst.«

»Ich möchte noch mehr Sachen haben«, antwortete die Puppe und klimperte mit den Wimpern.

(...)

Nach einer Weile überkam Momo ein Gefühl, das sie noch nie zuvor empfunden hatte. Und weil es ihr ganz neu war, dauerte es eine Weile, bis sie begriff, dass es die Langeweile war (Ende; 7:99).

Dari interaksi tersebut, Boneka Bibigirl hanya bisa mengulang jawabannya sebagai respons yang membuat Momo menyadari boneka tersebut tidak dapat diajak bermain secara kreatif. Hal tersebut ditunjukkan dalam „»Also hör mal«, meinte Momo, »so können wir doch nicht spielen, wenn du immer das gleiche sagst.«”. Pengalaman ini membuat Momo pertama kali merasa bosan dan memahami pentingnya hubungan sosial seperti yang ditunjukkan dalam „Nach einer Weile überkam Momo ein Gefühl, das sie noch nie zuvor empfunden hatte. Und weil es ihr ganz neu war, dauerte es eine Weile, bis sie begriff, dass es die Langeweile war.“. Hal

tersebut membuktikan bahwa Momo berada dalam tahap sandiwara dan memahami perannya dalam situasi sosial, tetapi masih belum terikat dengan nilai dan norma sosial yang lebih luas.

Tahap terakhir yaitu tahap permainan. Pada tahap permainan, Momo mulai melihat peran dirinya dalam lingkungan sosial yang lebih luas dengan bantuan Beppo, Meister Hora dan Kassiopeia. Dapat dilihat dari interaksi Momo dengan Beppo, analogi menyapu jalan membuat Momo melakukan refleksi untuk memahami konsep berpikir panjang dan cara menghadapi tantangan dalam kehidupan. Hal tersebut dapat dilihat dari kalimat „*Man darf nie an die ganze Straße auf einmal denken, verstehst du? Man muss nur an den nächsten Schritt denken...*“. Momo juga memahami bahwa tidak perlu terburu-buru ketika menghadapi tantangan, cukup diselesaikan secara satu per satu seperti yang ditunjukkan dalam kalimat „*Man muss nur an den nächsten Schritt denken, an den nächsten Atemzug, an den nächsten Besenstrich. Und immer wieder nur an den nächsten.*“. Momo mulai melihat sesuatu tidak hanya dari perspektifnya sendiri, tetapi mulai memahami bagaimana orang lain menghadapi tantangan hidup.

Ketika Momo berinteraksi dengan Meister Hora, Momo yang telah memahami waktu bertanya kepada Meister Hora apakah bisa waktu dikendalikan agar tidak dapat dicuri oleh pencuri waktu seperti Graue Herren. Hal ini dapat dilihat dari kutipan:

Momo blickte ihn ehrfürchtig an. »Oh«, sagte sie leise, »machst du sie selbst?«

Meister Hora lächelte wieder. »Nein, mein Kind, ich bin nur der Verwalter. Meine Pflicht ist es, jedem Menschen die Zeit zuzuteilen, die ihm bestimmt ist.«

»Könntest du es dann nicht ganz einfach so einrichten«, fragte Momo, »dass die Zeit-Diebe den Menschen keine Zeit mehr stehlen können?«

»Nein, das kann ich nicht«, antwortete Meister Hora, »denn was die Menschen mit ihrer Zeit machen, darüber müssen sie selbst bestimmen. Sie müssen sie auch selbst verteidigen. Ich kann sie ihnen nur zuteilen.« (Ende; 12:178).

Dapat dilihat dari percakapan Momo dengan Meister Hora, Momo bertanya apakah waktu dapat dikendalikan agar tidak dapat dicuri, seperti dalam kalimat „*Könntest du es dann nicht ganz einfach so einrichten, dass die Zeit-Diebe den Menschen keine Zeit mehr stehlen können?*“. Kemudian pada kalimat „*denn was die Menschen mit ihrer Zeit machen, darüber müssen sie selbst bestimmen. Sie müssen sie auch selbst verteidigen*“ Meister Hora menjelaskan bahwa manusia harus menjaga waktu mereka sendiri, membuat Momo memahami bahwa manusia bertanggung jawab dan memegang kendali penuh atas

penggunaan waktu mereka. Hal tersebut juga membuktikan bahwa Momo menyadari dirinya merupakan bagian dari masyarakat yang lebih besar dan memahami tanggung jawabnya.

Tahap ini juga terlihat saat Momo berinteraksi dengan Kassiopeia dan menyadari keputusannya akan berdampak pada lingkungan sosial yang lebih luas. Momo awalnya ragu ia tidak bisa menghadapi tantangan dan merasa mustahil untuk membantu Meister Hora seperti yang ditunjukkan dalam kalimat „*Mit einem solchen Berg von Schwierigkeiten und Gefahren hatte sie nicht gerechnet*“ dan „*Es schien ihr unmöglich, dass sie das schaffen konnte.*“. Momo yang ragu terhadap kemampuannya menunjukkan bahwa ia mulai mempertimbangkan konsekuensi dari tindakannya. Dengan dukungan Kassiopeia seperti yang ditunjukkan pada „*ICH GEH MIT DIR!*“ di atas *rücken* Kassiopeia. Momo mendapatkan dukungan mental yang membuatnya merasa tidak sendirian. Akhirnya, Momo membuat keputusan matang ia akan mencoba menghadapi tantangan seperti yang ditunjukkan dalam kalimat „*Ich will es versuchen*“. Interaksi-interaksi tersebut menunjukkan Momo berada dalam tahap permainan dan mengalami perkembangan diri. Momo tidak lagi bertindak secara impulsif dan memahami perannya dalam lingkungan sosial yang lebih besar.

Dapat dilihat dari tahapan-tahapan tersebut, Momo menemukan identitas dirinya melalui interaksi dengan masyarakat kota, boneka Bibigirl, Beppo, Meister Hora dan Kassiopeia. Pada awalnya, Momo belum memiliki pemahaman mendalam tentang siapa dirinya. Saat berinteraksi dengan boneka Bibigirl, Momo mulai memahami perannya dalam situasi sosial, tetapi belum terikat dengan nilai dan norma sosial yang lebih luas. Kemudian, melalui interaksi dengan Beppo, Meister Hora dan Kassiopeia, Momo membentuk identitas dirinya dan mulai memahami perannya dalam lingkungan sosial yang lebih luas.

Tahap-tahap diri terbagi menjadi dua istilah yaitu „*I*“ dan „*Me*“. „*I*“ merupakan bagian diri yang bersifat spontan dan kreatif dan belum terikat oleh aturan dan norma sosial. Pada tahap ini Momo bertindak secara spontan dan bebas tanpa mempertimbangkan respons orang lain. Momo menunjukkan tahap „*I*“ ketika ia berinteraksi dengan masyarakat kota. Momo menamai dirinya sendiri dan menentukan usianya tanpa dasar yang jelas. Saat ditanya „*Wer hat dir denn den Namen gegeben?*“ Momo menjawab secara spontan dengan „*Ich*“ (Ende; 1:11) yang menunjukkan bahwa ia belum memahami norma sosial mengenai pemberian nama yang biasanya diberikan oleh orang tua.

„*Me*“ merupakan tahap ketika Momo tidak lagi bertindak spontan, tetapi mulai mempertimbangkan

dampak tindakannya terhadap orang lain. Seperti saat berinteraksi dengan Graue Herr, Momo bertanya dengan penuh empati „*Hat dich denn niemand lieb?*“ (Ende; 7:107). Momo telah menginternalisasi nilai sosial seperti kasih sayang dan pertanyaan tersebut memiliki dampak terhadap Graue Herr yang ditunjukkan dalam kalimat „*Der graue Herr krümmte sich und sank plötzlich ein wenig in sich zusammen.*“ dan „*Wenn es mehr von deiner Sorte gäbe, dann könnten wir unsere Spar-Kasse bald zumachen und uns selbst in nichts auflösen - denn wovon sollten wir dann noch existieren?*“.

“I” dan “Me” Momo terlihat bersamaan saat Momo berinteraksi dengan Meister Hora dan Kassiopeia seperti pada kutipan:

Momo sah Meister Hora ratlos an. Mit einem solchen Berg von Schwierigkeiten und Gefahren hatte sie nicht gerechnet.

»Willst du es trotzdem versuchen?« fragte Meister Hora. »Es ist die einzige und letzte Möglichkeit.«

Momo schwieg.

Es schien ihr unmöglich, dass sie das schaffen konnte.

»ICH GEH MIT DIR!«, las sie plötzlich auf Kassiopeias Rücken.

Was konnte die Schildkröte ihr bei all dem helfen! Und doch war es ein winziger Hoffnungsstrahl für Momo. Die Vorstellung, nicht ganz allein zu sein, machte ihr Mut. Es war zwar ein Mut ohne jeden vernünftigen Grund, aber er bewirkte, dass sie sich auf einmal entscheiden konnte.

»Ich will es versuchen«, sagte sie entschlossen. Meister Hora blickte sie lange an und begann zu lächeln. (Ende; 19:274).

Awalnya, Momo merespon situasi secara emosional dan spontan. “I” terlihat ketika Momo merasa ragu untuk membantu Meister Hora menghadapi Graue Herr seperti yang ditunjukkan dalam kalimat „*Momo sah Meister Hora ratlos an. Mit einem solchen Berg von Schwierigkeiten und Gefahren hatte sie nicht gerechnet*“ dan „*Es schien ihr unmöglich, dass sie das schaffen konnte.*“. Namun, dengan dukungan Kassiopeia, Momo menyadari kalau ia tidak sendirian, Momo menyadari tanggung jawabnya dan menginternalisasi harapan sosial seperti yang ditunjukkan dalam kalimat „*Was konnte die Schildkröte ihr bei all dem helfen! Und doch war es ein winziger Hoffnungsstrahl für Momo.*“ dan „*Es war zwar ein Mut ohne jeden vernünftigen Grund, aber er bewirkte, dass sie sich auf einmal entscheiden konnte.*“. Kalimat tersebut menunjukkan “Me” Momo karena ia tidak lagi mengambil keputusan Momo secara impulsif, tetapi juga mempertimbangkan bagaimana tindakannya mempengaruhi lingkungan sosial yang lebih luas.

Pada tahap-tahap diri ini Momo berkembang dari yang awalnya bertindak secara spontan dan tidak mempertimbangkan respons orang lain dalam tahap “I”, menjadi seseorang yang memahami dan menginternalisasi

norma dan nilai sosial dalam tahap “Me”. Momo juga mulai memahami bahwa tindakannya memiliki konsekuensi. Perkembangan ini menunjukkan bahwa *self* tidak terbentuk secara instan, melainkan melalui proses interaksi sosial yang berkelanjutan seperti yang sudah dijelaskan oleh Mead.

Konsep Society dalam Märchenroman Momo

Di dalam *märchenroman Momo*, masyarakat awalnya menginternalisasi nilai dan norma yang sama. *Generalized other* dalam *märchenroman Momo* awalnya menekankan nilai kebersamaan dan pentingnya mendengarkan sesama. Waktu digunakan masyarakat untuk berinteraksi dan membangun hubungan yang bermakna. Hal tersebut dibuktikan dengan kemampuan mendengarkan Momo. Momo dengan kemampuan uniknya dalam mendengarkan menjadikan amfiteater sebagai pusat masyarakat kota berinteraksi secara bermakna seperti yang ditunjukkan dalam kalimat „*Momo konnte so zuhören, dass dummen Leuten plötzlich sehr gescheite Gedanken kamen.*“ (Ende; 2:16). Persamaan *generalized other* tersebut memunculkan simpati karena masyarakat kota merasa lebih dihargai dan didengarkan ketika bercerita kepada Momo seperti yang ditunjukkan dalam kalimat „*Nicht etwa, weil sie etwas sagte oder fragte, was den anderen auf solche Gedanken brachte, nein, sie saß nur da und hörte einfach zu, mit aller Aufmerksamkeit und aller Anteilnahme.*“ (Ende; 2:16). Anak-anak juga senang bermain dengan Momo dan menciptakan permainan baru setiap harinya seperti yang ditunjukkan dalam kalimat „*Und eben dadurch – man weiß nicht wie – kamen den Kindern selbst die besten Ideen. Täglich erfanden sie neue Spiele, eines schöner als das andere.*“ (Ende; 3:25).

Nilai dan norma di masyarakat mulai mengalami perubahan besar ditunjukkan oleh pernyataan Beppo mengenai hawa semakin dingin menjadi awal masyarakat kota mulai berubah. Hal ini ditunjukkan pada kutipan:

»Ich weiß nicht«, sagte Momo eines Tages, »es kommt mir so vor, als ob unsere alten Freunde jetzt immer seltener zu mir kommen. Manche hab ich schon lang nicht mehr gesehen.«

(...)

»Ja«, meinte Gigi nachdenklich, »mir geht's genauso. Es werden immer weniger, die meinen Geschichten zuhören. Es ist nicht mehr wie früher. Irgendwas ist los.«

»Aber was?« fragte Momo.

(...)

Beppo Straßenkehrer, der über Momos Frage nachgedacht hatte, nickte langsam und sagte: »Ja, das ist wahr. Es kommt näher. In der Stadt ist es schon überall. Es ist mir schon lang aufgefallen.«

»Was denn?« fragte Momo.

Beppo dachte eine Weile nach, dann antwortete er: »Nichts Gutes.«

Und abermals nach einer Weile fügte er hinzu: »Es wird kalt.« (Ende; 7:81).

Momo dan Gigi juga merasa teman-temannya mulai jarang mengunjunginya ke amfiteater untuk bercerita atau bermain. Masyarakat mulai kehilangan hubungan sosial yang bermakna karena mereka ingin menghemat waktu seperti apa yang ditunjukkan dalam kalimat „*Niemand schien zu merken, dass er, indem er Zeit sparte, in Wirklichkeit etwas ganz anderes sparte. Keiner wollte wahrhaben, dass sein Leben immer ärmer, immer gleichförmiger und immer kälter wurde.*” (Ende; 6:80).

Generalized other masyarakat berubah dari yang awalnya menggunakan waktu untuk bersosialisasi menjadi menghemat waktu karena pencurian waktu yang dilakukan Graue Herr. Hal tersebut menciptakan konflik sosial karena masyarakat tidak menyadari waktu mereka telah dieksploitasi sehingga mereka kehilangan hubungan sosial yang bermakna dalam kehidupan mereka seperti yang ditunjukkan pada kalimat „*Nur solange wir unerkannt sind, können wir unserem Geschäft nachgehen ... ein mühseliges Geschäft, den Menschen ihre Lebenszeit stunden-, minuten- und sekundenweise abzupapfen ... denn alle Zeit, die sie einsparen, ist für sie verloren ... Wir reißen sie an uns ... wir speichern sie auf ... wir brauchen sie ... uns hungert danach ... Ah, ihr wisst es nicht, was das ist, eure Zeit! ... Aber wir, wir wissen es und saugen euch aus bis auf die Knochen ... Und wir brauchen mehr ... immer mehr... denn auch wir werden mehr... immer mehr ... immer mehr ...*” (Ende; 7:108).

Dari adanya konflik, masyarakat menyesuaikan diri dengan norma sosial yang baru, yang mana masyarakat mulai mengutamakan efisiensi waktu. Berdasarkan teori Mead (2018), hal ini menunjukkan “*Me*” dalam *society* karena masyarakat mulai bertindak berdasarkan standar sosial yang baru, seperti pada kalimat „*Ob einer seine Arbeit gern oder mit Liebe zur Sache tat, war unwichtig – im Gegenteil, das hielt nur auf. Wichtig war ganz allein, dass er in möglichst kurzer Zeit möglichst viel arbeitete.*” (Ende; 6:79).

Berbanding terbalik dengan masyarakat, Momo menolak norma baru yang sudah diinternalisasi oleh masyarakat dan tetap bertindak secara spontan berdasarkan empati pribadinya. Momo masih mempertahankan empatinya ketika bertanya „*Hat dich denn niemand lieb?*” kepada Graue Herr. Berdasarkan teori Mead (2018), hal tersebut merupakan tindakan Momo yang menunjukkan bagian “*I*” dalam *society* karena Momo tidak terpengaruh norma baru.

PENUTUP

Simpulan

Dalam penelitian ini, interaksi simbolik *Märchenroman Momo* karya Michael Ende ditemukan melalui interaksi antara Momo sebagai tokoh utama dengan tokoh-tokoh lain seperti masyarakat kota, anak-anak kota, Beppo, Gigi, boneka Bibigirl, Graue Herr, Meister Hora dan Kassiopeia. *Mind* dalam *Märchenroman Momo* ditunjukkan oleh Momo melalui sepuluh simbol yang digunakan saat berinteraksi yaitu simbol nama dan usia Momo, simbol mendengarkan, simbol kehadiran Momo, simbol analogi menyapu jalan, simbol hawa dingin, simbol ucapan Bibigirl, simbol empati, simbol pencurian waktu, simbol waktu, dan simbol kehadiran Kassiopeia. Kesepuluh simbol tersebut menjadi bukti bahwa pemikiran dan kesadaran Momo berkembang melalui proses interaksi simbolik yang mendalam. Momo tumbuh menjadi individu yang penuh empati, menghargai hubungan sosial, memahami pentingnya waktu, dapat berpikir kritis serta bijaksana, dan berani mengambil tindakan untuk melindungi orang-orang di sekitarnya. Selain itu, tokoh Momo juga menemukan *self* setelah berinteraksi dengan tokoh-tokoh lain. Momo memahami norma sosial dan peran dirinya dalam situasi sosial yang. Diri Momo juga berkembang dari yang awalnya impulsif dan tidak mempertimbangkan respons orang lain pada “*I*” menjadi seseorang yang memahami dan menginternalisasi norma serta nilai sosial pada “*Me*”. *Society* dalam *Märchenroman Momo* menunjukkan adanya perubahan sosial akibat eksploitasi waktu yang dilakukan oleh Graue Herren. Simpati membuat masyarakat memandang Momo sebagai sosok yang disegani. Konflik terjadi ketika masyarakat kota tidak sadar waktu mereka telah dieksploitasi sehingga mereka mulai menghemat waktu mereka. Akan tetapi, dengan adanya konflik Momo tetap konsisten dengan nilai-nilai yang dianut dirinya. “*I*” dalam *society* terlihat pada Momo, sedangkan “*Me*” dalam *society* terlihat pada masyarakat kota.

Saran

Dalam penelitian ini, *Märchenroman Momo* karya Michael Ende diteliti dari segi sosiologi sastra menggunakan teori interaksionisme George Herbert Mead. Penelitian ini berfokus pada simbol sebagai alat komunikasi dalam interaksi sosial. Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan cabang teori interaksionisme simbolik seperti dramaturgi Goffman, teori *labelling*, atau fenomenologi sosial Schutz untuk mengeksplorasi interaksi simbolik dalam *Märchenroman Momo* dari sudut pandang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, J. (2019). *Apa itu sastra: Jenis-jenis karya sastra dan bagaimanakah cara menulis dan mengapresiasi sastra*. Deepublish.
<http://repository.unimal.ac.id/id/eprint/5007>
- Derung, T. N. (2017). Interaksionisme simbolik dalam kehidupan bermasyarakat. *SAPA*, 2(1), 118–131.
<https://e-journal.stp-ipi.ac.id/index.php/sapa/article/view/33>
- Elbadiansyah, Umiarso. (2014). *Interaksionisme simbolik: Dari era klasik hingga modern*. PT Rajagrafindo Persada.
- Ende, M. (2023). *Momo* (18. Aufl.). CPI Books GmbH.
- Langermann, D., Friedrich, A.-C., Langermann, D., Langermann, M., Lindner, G., Numrich, T., & Thietz, K. (2004). *Abiturwissen Literatur*. Dudenverlag.
- Mead, G. H. (2018). *Mind, self and society: Pikiran, diri dan masyarakat*. Forum.
- Napratilora, M., Mardiah, & Nurhaqia, S. (2023). Mendongeng melalui jenis-jenis dongeng untuk anak usia dini. *EDUKASI*, 11(2), 121–134.
<https://doi.org/10.61672/judek.v1i2.2657>
- Preglau, M. (2015). *Soziologische Theorie: Abriss der Ansätze ihrer Hauptvertreter*. De Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/10.1515/9783486855562-004>
- Siregar, N. S. S. (2016). Kajian tentang interaksionisme simbolik. *PERSPEKTIF*, 1(2), 100–110.
<https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i2.86>