

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Fesyen**

Menurut Chintamany (2009) fesyen atau pakaian secara umum merujuk pada semua hal yang dikenakan pada tubuh, baik untuk tujuan perlindungan tubuh maupun untuk memperindah penampilan tubuh. Dan juga fesyen ialah ungkapan pribadi yang tidak selalu sama setiap individu. Fesyen mengalami perubahan yang lebih cepat dibandingkan perubahan budaya secara keseluruhan. Dalam dunia fesyen, terdapat istilah modis dan tidak modis untuk menggambarkan apakah seseorang mengikuti tren fesyen terbaru atau tidak. Sejalan dengan Craick (2003) yang menyatakan fesyen juga dapat berperan sebagai alat komunikasi non-verbal yang mencerminkan hierarki sosial, identitas etnis, dan afiliasi suatu kelompok. Pada tingkat masyarakat, fesyen membantu memperkuat rasa kebersamaan, misalnya, dalam acara adat atau perayaan budaya tertentu, penggunaan busana tradisional menciptakan ikatan emosional.

Menurut Zain (2022) era milenial memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk mengekspresikan diri sesuai dengan keinginan dan identitas mereka. Pada awal perkembangannya, tren fesyen di Indonesia cenderung meniru gaya barat baik dari segi bahan maupun desain yang diterapkan. Dari segi usia, remaja akhir di Indonesia cenderung lebih suka mengenakan fesyen yang simple dan kasual, terutama dalam kegiatan sehari-hari seperti belajar atau bersosialisasi dengan teman yang memberikan arti positif seperti glamor, kecantikan, dan gaya atau suatu style yang sering berubah seiring waktu.

### 2.1.1 Sejarah Fesyen

Pada intinya, sebagian besar fesyen di masa lalu berasal dari kelas atas dan mengalir ke kelas bawah. Orang-orang biasa selalu berharap bisa meningkatkan posisi sosial mereka dengan mengikuti mode yang di miliki oleh orang-orang yang memiliki hak istimewa (Danesi, 2010). Hal ini masih terjadi hingga saat ini. Namun, kali ini tren tersebut dimulai oleh para selebritas, bukan kaum bangsawan. Fesyen yang dianggap pantas untuk pria dan wanita telah berubah seiring dengan berubahnya standar maskulinitas dan feminitas.

Menurut Barnard (Jagad.id, 2017) dikutip dari situs <https://jagad.id/pengertian-fashion-stylist-secara-umum-dan-menurut-para-ahli/> pada 17 Januari 2025. Secara etimologi, kata fesyen berkaitan erat dengan kata dalam bahasa Latin, yaitu *factio* yang berarti “membuat”. Oleh karena itu, fesyen ialah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang. Namun saat ini, tampaknya terjadi penyempitan makna. Saat ini, fesyen seakan mengalami penyempitan makna karena mengacu pada sebuah mode yang dikenakan oleh individu atau kelompok seperti pakaian dan perhiasan. Padahal sebenarnya fesyen memiliki definisi sebagai bentuk, jenis, cara atau tindakan. Sedangkan menurut Polhemus dan Procter mengungkapkan bahwa masyarakat di dunia barat menyebutkan fesyen sebagai istilah untuk menunjukkan gaya, pakaian dan dandanan. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika kemudian pada perkembangannya makna fesyen hanya

dianggap sebagai tren dan gaya berbusana. Yang lebih menitik beratkan pada penampilan fisik dan kecantikan seseorang.

Dari sini dapat di lihat bahwa fesyen dapat mencakup segala sesuatu yang diikuti oleh banyak orang dan kemudian menjadi tren. Dalam paradigma fesyen juga terdapat unsur kebaruan, karena yang cenderung bergerak dan berubah setiap saat adalah pakaian, maka fesyen sering diidentikkan dengan pakaian (Trisnawati, 2016). Karena fesyen dapat mengekspresikan sesuatu yang tidak dapat diucapkan secara verbal, maka fesyen juga sering digunakan untuk menunjukkan identitas pribadi individu yang bersangkutan. Hanya dengan mengenakan jenis pakaian tertentu, orang lain dapat menilai kepribadian dan citra dirinya. Jadi fesyen merupakan salah satu bentuk ekspresi diri yang merepresentasikan identitas seseorang.

### **2.1.2 Fesyen *American 80's***

Fesyen di tahun 1980-an di Amerika Serikat mengalami perubahan yang signifikan, beralih gaya dari "*Hippie*" yang mendominasi tahun 1960-an dan 1970an menuju gaya lebih berorientasi pada gaya kesuksesan dan kekayaan, yang dikenal sebagai "*Yuppie Look*". Gaya ini dengan setelah yang rapi, pakaian desainer yang ekspresif, dan gaya rambut yang terawat. Namun, seiring berjalannya waktu, fesyen kembali menjadi lebih ceria dengan penggunaan warna-warna cerah dan bentuk geometris yang mencolok. Perubahan ini di pengaruhi oleh kemunculan jaringan televisi baru seperti MTV, yang menargetkan penonton muda dan membantu

membentuk tren fesyen dengan gaya rambut besar dan penampilan yang mencolok (*Explore Pop Culture*, 2020) dikutip dari situs <https://www.explorepopculture.com/unit-6-1980s/1980s-fashion> pada 18 Januari 2025.

Menurut Ji-Soo (2005), para Yuppies meyakini bahwa penampilan mereka memiliki korelasi yang kuat dengan kesuksesan. Mereka sadar akan ekspektasi publik dan menginvestasikan penghasilan mereka dalam hal-hal yang dapat membantu meraih kesuksesan. Perwujudan nyata dari kekayaan dan peningkatan status sosial mereka tercermin dalam perawatan fisik serta kesuksesan profesional mereka melalui pilihan mode, bahan, dan merek-merek kelas atas. Selain itu, mereka juga sangat memperhatikan perawatan fisik dengan bergabung dalam berbagai komunitas olahraga, seperti pusat kebugaran dan kelompok lari. Mereka berpakaian dengan gaya yang mencerminkan kesuksesan dan kemakmuran di tempat kerja, serta menganggap menampilkan kekayaan sebagai sesuatu yang modis.

Desain-desain tidak hanya mencerminkan estetika visual, tetapi juga menggambarkan perubahan sosial yang terjadi pada era itu, di mana individu mulai mengekspresikan diri mereka melalui pilihan fesyen dengan cara yang lebih berani. Selain itu, pengaruh budaya pop termasuk film dan musik, sangat kuat dalam membentuk tren fesyen dengan gaya selebriti menjadi ikon gaya dan sumber inspirasi bagi masyarakat (*L'Officiel USA*, 2024) dikutip dari situs <https://www.lofficielusa.com/fashion/80s-fashion-designers-mugler-jean-paul-gaultier-alaia> pada 18 Januari 2025.

Karakteristik lain dari mode tahun 1980-an ialah popularitas gaya *sporty* yang digunakan untuk kegiatan aerobik. Tren ini melibatkan fesyen seperti jaket parasut, celana *baggy*, kaos berwarna elektrik yang dikenakan di atas satu sama lain dan *headband*. Selain itu, pengaruh budaya hip-hop juga memengaruhi gaya busana pada era ini, termasuk penggunaan jaket denim, kemeja bermotif, dan kain flanel sebagai elemen fesyen yang mencolok. Fesyen tahun 1980-an menunjukkan kombinasi pengaruh selebriti, olahraga, dan subkultur, sehingga menciptakan tren fesyen *ikonik* yang masih dikenang hingga saat ini (Dauky, 2019) dikutip dari situs <https://dauky.co.id/blogs/fashion-update/fashion-di-tahun-80an> pada 18 Desember 2024.

Desainer seperti Norma Kamali dan Donna Karan memanfaatkan bahan elastis seperti Lycra untuk menciptakan pakaian yang menyesuaikan bentuk tubuh, mengubah cara wanita mengenakan busana. Gaya "*power dressing*" muncul sebagai respons terhadap meningkatnya jumlah wanita yang bekerja di posisi tinggi, dengan penggunaan aksesoris mencolok dan siluet yang berani. Desainer terkenal lainnya seperti Thierry Mugler, Jean-Paul Gaultier, dan Azzedine Alaïa memainkan peran penting dalam mendefinisikan estetika dekade ini. Mugler dikenal dengan desain yang dramatis dan futuristik, sementara Gaultier sering kali mengaburkan batasan gender dalam karyanya. Selain itu, pengaruh budaya pop sangat kuat, dengan banyak selebriti yang menjadi ikon gaya dan sumber inspirasi bagi masyarakat. Gaya *preppy* juga muncul, terinspirasi oleh tradisi Ivy League,

yang menciptakan tampilan kasual namun elegan. Fesyen 1980-an tidak hanya mencerminkan tren estetika, tetapi juga menggambarkan dinamika sosial yang lebih luas, menjadikannya salah satu dekade paling berpengaruh dalam sejarah mode Amerika (*Fashion History Timeline*, 2020) dikutip dari situs <https://fashionhistory.fitnyc.edu/1980-1989/>.

#### A. Ciri-ciri fesyen *American 80's*

1. Pergeseran dari “*hippie*” ke “*yuppie look*”, yang lebih rapih dan mencerminkan kesuksesan serta kekayaan.
2. Warna dan Motif: Warna-warna cerah (neon elektrik), pola geometris, dan motif mencolok.
3. Jenis Pakaian:
  - a) *Power Dressing*: Blazer *oversized* dengan bantalan bahu lebar.
  - b) *Casual* dan *Sporty*: Jaket Parasut, celana *baggy*, dan pakaian aerobik.
  - c) *Streetwear* dan *Hip-Hop*: Jaket denim, kemeja bermotif, dan kain flannel.
  - d) *High Fesyen*: Gaun jersey ketat, celana buram.
4. Aksesoris populer: *Headband*, *scarf*, *scrunchies*, kacamata besar, perhiasan mencolok (rantai emas, anting hoop).

#### B. Tokoh-tokoh fesyen *American 80's*

Terdapat beberapa tokoh-tokoh dalam perkembangan fesyen Amerika pada tahun 1980-an di antaranya Thierry Mugler, Donna karan, dan Claude Montana (L'Officiel USA, 2024) dikutip dari situs

<https://www.lofficielusa.com/fashion/80s-fashion-designers-mugler-jean-paul-gaultier-alaia> diantarkannya, sebagai berikut:

1. Thierry Mugler

Thierry Mugler ialah desainer Prancis yang mendefinisikan mode tahun 1980-an dengan gaya dramatis dan futuristik. Seperti Jean-Paul Gaultier, ia dijuluki "*enfant terrible*" karena pendekatan inovatifnya dalam fesyen. Mugler melihat fesyen sebagai alat untuk menciptakan tontonan dan sering kali menggabungkan elemen fiksi ilmiah, mitologi, serta imajinasi dalam karyanya. Ia membuka toko pertamanya di Paris pada 1978 dan membangun pengikut setia di kalangan model serta selebriti pada era 1980-an. Ciri khas desainnya meliputi bahu lebar, pinggang kencang, dan tekstur unik. Karyanya dikenakan oleh ikon seperti Naomi Campbell, Michael Jackson, George Michael, dan Demi Moore.

2. Donna Karan

Donna Karan ialah desainer Amerika dan pendiri label DKNY. Setelah menempuh pendidikan di Parsons School of Design, ia bekerja untuk Anne Klein sebelum meluncurkan labelnya sendiri pada 1984. Karan berfokus pada desain pakaian modern yang praktis dan sesuai untuk kehidupan sehari-hari. Konsep kegunaan dan modernitas menjadi ciri khasnya, yang tercermin dalam lini "*Essentials*", koleksi kapsul yang fleksibel dan mudah dipadupadankan. Pada era 1980-an, karyanya

banyak menampilkan gaun jersey dan celana ketat buram, yang populer karena kenyamanan dan gaya modisnya.

### 3. Claude Montana

Claude Montana dikenal sebagai “Raja Bantalan Bahu” dan salah satu pelopor “Power Dressing” di era 1980-an. Ia mendirikan *The House of Montana* pada 1979 setelah mengadakan peragaan busana pertamanya pada 1976. Bersama Thierry Mugler, Montana menjadi ikon fesyen dekade tersebut dengan desain yang terinspirasi dari gaya tahun 1940-an dan 1950-an, namun dengan siluet yang lebih dramatis dan berani. Ciri khas desainnya meliputi bantalan bahu yang dominan serta penggunaan warna merah, biru, metalik, dan netral. Memasuki akhir 1980-an, ia mulai mengurangi intensitas bantalan bahu dalam desainnya, tetapi tetap dikenang sebagai pelopor “*Power Dressing*” yang sangat berpengaruh dalam dunia mode.

## 2.2 Identitas Diri

Identitas diri ialah cara individu mengenali dan mendefinisikan dirinya dalam konteks sosial. Konsep ini mencakup berbagai aspek yang membentuk pemahaman seseorang tentang siapa mereka dan bagaimana mereka berinteraksi dalam lingkungan sosial mereka (Zuhriyah, 2023) dikutip dari situs <https://tirto.id/pengertian-identitas-diri-contoh-dan-jenisnya-gSbW> pada 29 Januari 2025. Menurut Azwar (2018), pada tahap pencarian identitas, terjadi kesenjangan antara rasa aman dan tanggung jawab individu mulai mencoba berbagai identitas, serta mencoba berbagai peran dan kepribadian. Proses pembentukan identitas tidak

hanya dilakukan sekali untuk selamanya, tetapi harus dilakukan berulang-ulang, bahkan perkembangan identitas juga tidak terjadi secara teratur dan terencana. Sedangkan menurut Bagus (2018), individu mampu mengeliminasi peran-peran yang tidak diinginkan selama pembentukan atau pencarian identitas, dalam proses ini terdapat konflik identitas yang muncul seiring dengan kesadaran akan diri yang baru, baik yang memotivasi maupun yang dapat diterima. Seseorang yang mengalami kebingungan identitas akan menari diri dari dunia pertemanan (teman sebaya) dan kehilangan identitas dirinya dalam masyarakat. Orang yang mengalami krisis identitas akan sulit bergaul dan bersosialisasi, sulit mendapatkan pekerjaan karena tidak mengetahui keterampilan yang dimilikinya. Faktor terpenting dalam perkembangan identitas terletak pada masa akhir remaja, di mana individu pertama kali mengalami perubahan fisik, perkembangan kognitif, dan perkembangan emosi pada titik di mana individu dapat memilih identitas yang tepat untuk dirinya.

#### A. Dimensi-dimensi identitas diri

Menurut Ishiyama (dalam Nuha, 2021), Erikson mendefinisikan identitas diri sebagai “multilateral”, yang memiliki banyak dimensi pembentuk, di antaranya sebagai berikut:

##### 1. Identitas Sosial (*Social Identity*)

Keanggotaan atau eksistensi sosial remaja dikenal sebagai identitas sosial mereka. Remaja menganggap kelompok sosial sebagai sesuatu yang berarti. Kehidupan remaja bergantung pada partisipasi dalam komunitas dan interaksi teman sebaya. Remaja mengambil intensif dan menghabiskan banyak energi untuk menjadi bagian dari masyarakat.

## 2. Identitas Fisik (*Physical Identity*)

Penampilan luar sangat penting bagi remaja. Meskipun mereka berusaha untuk tampil menarik, mungkin merasa cemas dengan bentuk atau penampilan mereka. Identitas fisik remaja selalu di pengaruhi oleh masyarakat tempat mereka tinggal. Dengan cara yang sama, identitas fisik remaja sangat dipengaruhi oleh bagaimana orang lain memandang mereka. Remaja memiliki persepsi citra tubuh yang memiliki identitas yang kuat.

## 3. Identitas Personal (*Personal Identity*)

Remaja memiliki sifat dan karakter yang sangat krusial. Hal ini disebabkan oleh perubahan besar pada perkembangan fisik pada tahap remaja. Selain itu, kepribadian remaja juga mengalami perubahan ini, yang mencakup perubahan dalam konsep diri, kematangan emosional, dan kecerdasan. Abhawa menyatakan dalam studi oleh Mussen dan Jones (dalam Nuha, 2021) bahwa lingkungan sosiopsikologis dan karakter fisik yang lambat berdampak dan mengancam kepribadian remaja. Di sisi lain, tanda-tanda konsep diri yang muncul pada awal masa remaja pada umumnya meningkatkan rasa percaya diri remaja.

## 4. Identitas Keluarga (*Family Identity*)

Remaja yang paling stabil memiliki hubungan yang kokoh dan mendukung dengan orang tua mereka. Diharapkan orang tua tersebut memahami sudut pandang anak-anak mereka, membiarkan dan mendorong mereka untuk berjuang sendiri, serta menyediakan ruang bagi mereka saat menghadapi tekanan emosional. Bagaimanapun mereka berada di tengah

ketegangan antara merdeka dan bergantung pada orang tua. Dengan cara yang sama, orang tua berperilaku berbeda kepada anak-anak mereka. Terkadang, orang tua berusaha membiarkan anak-anak mereka melakukan segalanya sendiri, namun melepaskan mereka untuk hidup independen masih cukup sulit.

#### 5. Identitas Etis – moral (*Ethnical – Moral Identity*)

Remaja memiliki tugas perkembangan untuk memahami apa yang diharapkan dari mereka dalam kelompok mereka dan kemudian berperilaku sesuai dengan itu tanpa perlu penguatan, dorongan, atau ancaman yang berkelanjutan. Remaja mungkin mengalami kesulitan dalam menyusun kode moral karena mereka tidak memahami apa yang benar dan salah dalam kehidupan sehari-hari. Namun, sangat penting bagi mereka untuk menanamkan prinsip dan nilai-nilai moral yang bersifat universal dalam pikiran mereka dan menjadikannya sebagai kode moral yang akan mereka gunakan untuk berperilaku.

### **2.3 Komunitas**

Komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berarti “kesamaan” kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti “sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak” (Effendi & Malihah, 2007). Jika didefinisikan komunitas ialah sebagai suatu sekelompok individu yang memiliki minat, nilai, tujuan atau identitas yang sama, dan berinteraksi satu sama lain dalam lingkungan sosial tertentu (Wenger, 2002:4). Komunitas sering kali terbentuk berdasarkan lokasi geografis, budaya, atau minat yang sama, dan dapat menciptakan rasa keterikatan

dan solidaritas di antara para anggotanya. Dalam konteks ini, komunitas tidak hanya dilihat sebagai kumpulan individu, tetapi juga sebagai identitas sosial yang memiliki dinamika dan interaksi yang kompleks.

Gagasan tentang komunitas ada dalam konteks utama: lokalitas geografis dan identitas bersama, atau minat, keprihatinan, dan hasrat yang sama. Faktor utama yang mendasari sebuah komunitas ialah interaksi yang lebih besar di antara para anggotanya, yang menciptakan rasa keterikatan, keakraban, kenyamanan bagi para anggotanya. Karakteristik yang membedakan sebuah komunitas dengan kelompok lain ialah anggotanya merasa nyaman tinggal di dalam komunitas tersebut karena adanya kesamaan, baik kesamaan etnis, adat istiadat, bahasa. atau minat (Rachmiatie, 2007). Namun, konteks lokalitas atau wilayah saja tidak cukup bagi sekelompok orang dapat di sebut sebagai komunitas, unsur perasaan antar anggota bahwa mereka saling membutuhkan juga menjadi salah satu unsur yang ada dalam komunitas. Perasaan seperti itu disebut dengan *community sentiment*.

Menurut Montagu dan Matson (dalam Sulistyani, 2016) terdapat sembilan konsep komunitas yang efektif dan empat kompetensi masyarakat yaitu:

1. Setiap anggota komunitas berinteraksi berdasarkan hubungan personal dan kelompok.
2. Komunitas memiliki hak dan kapasitas untuk mengatur kepentingannya dengan cara yang bertanggung jawab.
3. Kelangsungan hidup, yaitu kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara mandiri.
4. Distribusi pemerataan yang merata

5. Setiap anggota memiliki dan diberikan peluang yang setara untuk terlibat dalam kepentingan kolektif.
6. Komunitas memberikan makna bagi para anggotanya.
7. Adanya heterogenitas dan keragaman pendapat.
8. Pelayanan masyarakat diberikan sedekat dan secepat mungkin kepada pihak-pihak yang berkepentingan.
9. Dan adanya konflik dan manajemen konflik.

Kemudian, untuk melengkapi sebuah komunitas yang baik, kompetensi berikut perlu ditambahkan:

1. Kemampuan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan komunitas.
2. Menentukan tujuan yang ingin dicapai dan skala prioritas.
3. Kemampuan untuk menemukan serta menyepakati cara dan sarana untuk mencapai tujuan.
4. Dan kemampuan bekerja sama secara rasional dalam mencapai tujuan.

#### **2.4 Landasan Teori**

Penelitian ini akan memanfaatkan Teori Interaksionisme Simbolik dari George Herbert Mead (1934). Teori interaksionisme simbolik, berpandangan bahwa kehidupan sosial pada dasarnya merupakan interaksi antar manusia melalui penggunaan simbol-simbol, yang membuat mereka tertarik pada cara manusia memanfaatkan simbol-simbol yang ingin mereka sampaikan untuk berkomunikasi satu sama lain (Berger, 2005). Teori ini digunakan sebagai dasar melakukan menganalisis anggota komunitas Ganiati, karena selama interaksi, terjadi pertukaran simbol dan lambang baik verbal maupun nonverbal. Simbol yang

penting ialah kata-kata (bahasa), yang dapat mempresentasikan objek (benda), serta gagasan, baik melalui ucapan (percakapan, wawancara, diskusi, ceramah) maupun nonverbal, seperti melalui tindakan atau isyarat anggota tubuh, cara berpakaian, dan benda yang digunakan untuk menarik perhatian. Pengertian teori interaksionisme simbolik (dalam West, 2010:96) pada dasarnya menjelaskan tentang kerangka referensi untuk memahami bagaimana manusia, bersama orang lain, menciptakan dunia simbolik dan bagaimana dunia tersebut membentuk perilaku manusia.

#### A. Konsep Teori Interaksionisme Simbolik

Terdapat konsep dasar dalam teori interaksionisme simbolik yaitu: “*Mind* (Pikiran), *Self* (Diri), and *Society* (Masyarakat)” sebagai gagasan-gagasan pokok teori interaksionisme simbolik, karya George Hebert Mead (dalam West, 2010: 104-107). Gagasan-gagasan tersebut diuraikan sebagai berikut:

##### 1. *Mind* (Pikiran),

Mead mendeskripsikan pikiran (*mind*) sebagai kapasitas untuk menggunakan simbol yang memiliki makna sosial yang sama, dan Mead meyakini bahwa manusia harus mengembangkan pikiran lewat interaksi individu lain. Elemen-elemen tersebut antara lain: (a) Bahasa atau “*language*” merupakan suatu sistem simbol verbal dan nonverbal yang disusun dalam pola-pola untuk mengekspresikan pemikiran dan perasaan yang dimiliki bersama. Dengan menggunakan bahasa dan berinteraksi dengan orang lain telah memperkaya pikiran. Terkait erat dengan konsep pikiran ialah (b) pemikiran atau “*thought*”, yang dijelaskan oleh Mead

sebagai percakapan dalam diri sendiri. Menurut Mead, salah satu aktivitas penting yang diselesaikan orang melalui pemikiran (c) pengambilan peran atau “*role taking*” yaitu kemampuan secara simbolik menempatkan diri dalam imajinasi orang lain. Proses ini dikenal sebagai pengambilan perspektif karena kondisi ini mensyaratkan bahwa seseorang menginterpretasikan perspektifnya sendiri terhadap suatu pengalaman dan sebaliknya membayangkan dari sudut pandang orang lain.

## 2. *Self* (Diri),

Mead mendeskripsikan diri (*self*) sebagai kapasitas untuk merenungkan diri sendiri dari sudut pandang orang lain. Cermin diri (*looking glass self*) merupakan kemampuan individu memandangi diri mereka melalui pandangan orang lain. Cooley percaya pada tiga prinsip pengembangan yang berkaitan dengan cermin diri: (a) Kita membayangkan bagaimana kita dilihat orang lain, (b) kita memikirkan penilaian mereka tentang penampilan kita, dan (c) kita merasakan sakit hati atau kebanggaan berdasarkan perasaan pribadi ini.

## 3. *Society* (Masyarakat),

Mead menyatakan bahwa interaksi berlangsung dalam suatu struktur sosial yang terus berubah. Mead mengartikan masyarakat (*society*) sebagai jaringan hubungan sosial yang dibuat oleh manusia.

## B. Prinsip-prinsip teori Interaksionisme Simbolik

Dalam pemahaman Mead (1934) mengenai Teori Interaksionisme Simbolik terdapat prinsip-prinsip dasar yang dapat, dijelaskan sebagai berikut:

1. Manusia diberikan kemampuan untuk berpikir, berbeda dengan binatang.
2. Kemampuan berpikir ditentukan oleh interaksi sosial individu.
3. Dalam interaksi sosial, manusia belajar untuk memahami simbol-simbol beserta maknanya yang memungkinkan mereka untuk menggunakan kemampuan berpikiran.
4. Makna dan simbol memberi kemungkinan bagi manusia untuk bertindak (individu dan sosial) serta berinteraksi.
5. Manusia dapat mengubah makna dan simbol yang digunakan saat berkomunikasi berdasarkan penafsiran mereka terhadap keadaan.
6. Manusia memiliki kesempatan untuk melakukan modifikasi perubahan karena mereka memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan diri sendiri yang menghasilkan peluang tindakan dan pilihan tindakan.
7. Pola tindakan dan interaksi yang saling terkait akan membentuk kelompok bahkan masyarakat. Pada dasarnya, fokus utama dari interaksi simbolik ialah mengenai terwujudnya kehidupan bermasyarakat melalui proses interaksi serta komunikasi antara individu dan antara kelompok dengan menggunakan simbol-simbol yang mudah dipahami melalui proses pembelajaran.

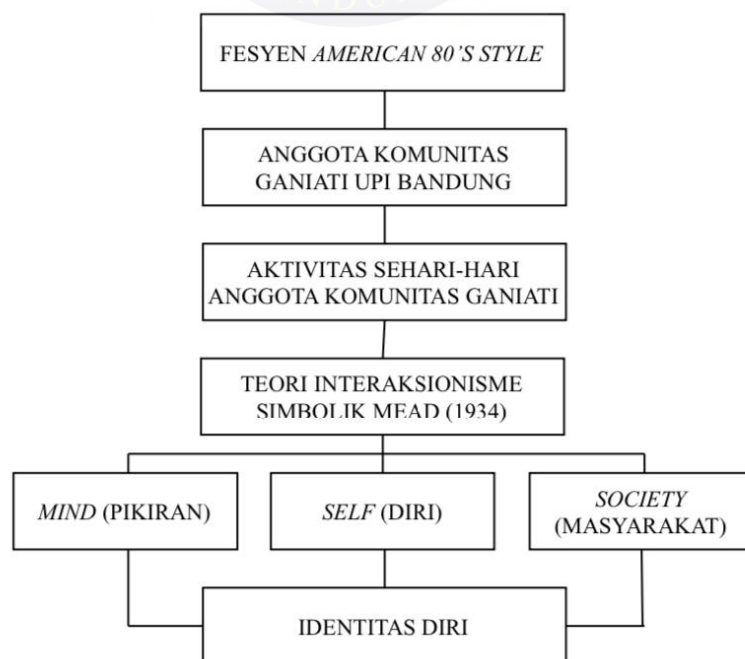
## **2.5 Kerangka Pemikiran**

Fesyen *American 80's Style* sebagai elemen objek utama, ini menjadi fokus penelitian untuk mengeksplorasi pengaruh fesyen *American 80's Style* terhadap anggota komunitas Ganiati dalam aktivitas sehari-hari. Anggota komunitas Ganiati

ini menjadi subjek penelitian yang memiliki keterkaitan dengan gaya fesyen tersebut. Interaksi mereka dengan masyarakat dan antar anggota komunitas menjadi dasar dalam memahami bagaimana pengaruh fesyen ini membentuk identitas dan dinamika sosial.

Teori Interaksionisme Simbolik (Mead) menjadi landasan konseptual untuk menjelaskan bagaimana anggota komunitas melalui interaksi. Simbol dalam interaksi ini diantaranya: 1) *Mind*/pikiran, proses kognitif yang terjadi ketika memahami simbol dan maknanya. 2) *Self*/diri, identitas yang terbentuk melalui refleksi dan interaksi sosial. Dan 3) *Society*/masyarakat, lingkungan sosial yang memengaruhi dan di pengaruhi oleh penggunaan fesyen. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan sejauh mana fesyen *American 80's Style* ini diciptakan melalui interaksi dan membentuk identitas diri anggota komunitas Ganiati.

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran



(Sumber: Mead, dan Modifikasi Yusuf Pamungkas serta Pembimbing, 2025)