

BAB II

LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Interaksionisme Simbolik

Beberapa ahli sosiologi antara lain Herbert Blumer dan George Mead melakukan pendekatan tentang interaksionisme simbolik, mereka berpandangan bahwa manusia adalah individu mampu berpikir, berperasan, memberi pengertian kepada setiap keadaan melahirkan reaksi dan interpretasi kepada setiap rangsangan terhadap apa yang dihadapi. Interaksionisme simbolik dirangkum kedalam prinsip-prinsip berikut (George Ritzer dan Goodman, 2007:289),

1. Tidak seperti binatang, manusia dibekali kemampuan untuk berpikir
2. Kemampuan berpikir dibentuk oleh interaksi sosial
3. Dalam interaksi sosial, orang mempelajari makna dan simbol yang memungkinkan mereka menjalankan kemampuan manusia untuk berpikir.
4. Makna dan simbol memungkinkan orang bertindak dan berinteraksi
5. Manusia mampu mengubah makna dan simbol yang mereka gunakan dalam bertindak dan berinteraksi berdasarkan tafsir mereka atas suatu keadaan.
6. Manusia mampu membuat kebijakan modifikasi dan perubahan, sebagian karena kemampuan mereka berinteraksi dengan diri mereka sendiri, yang memungkinkan mereka manguji serangkaian peluang tindakan, menilai keuntungan dan kerugian relative mereka, dan kemudian memilih satu di antara serangkaian peluang tindakan.
7. Pola-pola tindakan dan interaksi yang saling berkaitan tersebut membentuk kelompok masyarakat.

Pokok perhatian interaksionisme simbolik yaitu, dampak makna dan simbol pada tindakan dan interaksi manusia. Manusia mempelajari simbol-simbol dan juga makna didalam interaksi sosial. Makna dan simbol memberi karakteristik khusus pada tindakan sosial dan interaksi sosial. Orang sering

menggunakan simbol untuk mengkomunikasikan sesuatu tentang diri mereka, misalnya mengkomunikasikan gaya hidup tertentu (George Ritzer dan Douglas, 2007:292). Simbol sangat penting dalam memungkinkan orang bertindak didalam cara-cara manusiawi yang khas. Selain kegunaan umum tersebut, simbol-simbol pada umumnya dan bahasa pada khususnya mempunyai sebuah fungsi (George Ritzer, 2012:630);

1. *Pertama*, simbol-simbol memungkinkan manusia berurusan dengan dunia material dan sosial dengan memungkinkan mereka memberi nama atau mengkategorikan objek yang mereka jumpai.
2. *Kedua*, simbol meningkatkan kemampuan manusia memahami lingkungan.
3. *Ketiga*, simbol meningkatkan kemampuan untuk berpikir, meskipun sekumpulan simbol hanya memungkinkan kemampuan berpikir terbatas.
4. *Keempat*, simbol meningkatkan kemampuan manusia untuk memecahkan berbagai masalah.
5. *Kelima*, penggunaan simbol memungkinkan para aktor melampaui waktu dan ruang dan bahkan pribadi mereka sendiri.
6. *Keenam*, simbol memungkinkan kita membayangkan sesuatu yang realistis.

Prinsip dasar teori interaksionisme simbolik tersebut tidak semua dipakai untuk mengkaji permasalahan pada penelitian, akan tetapi ada beberapa poin yang cocok yang berhubungan dengan makna dan simbol, yaitu interaksi antar individu melalui simbol-simbol akan saling berusaha untuk saling memahami maksud tindakan masing-masing individu. Dalam hal ini penggunaan produk distro menjadi fokus penelitian mempergunakan simbol-simbol tertentu dalam membentuk identitas remaja. Terkait dengan penelitian, interaksi dan simbol digunakan remaja sebagai bentuk komunikasi dengan sesama. Dimana biasanya remaja menggunakan simbol sebagai identitas diri dalam kelompok atau lingkungan mereka agar mereka dikenal dan

mempunyai sesuatu untuk dipandang berbeda dari yang lain. Salah satunya dengan menggunakan produk distro, produk distro yang eksklusif dan *limited* digemari oleh remaja SMA sebab memiliki kepuasan tersendiri setelah menggunakan produk distro tersebut. Didukung lagi distro sering *endorse* band-band yang banyak digemari oleh remaja.

B. Kajian Pustaka

1. Konsep Identitas

Identitas secara sederhana dipandang suatu hal yang melekat pada diri seseorang, yang membedakan seseorang dengan orang lain, seperti yang dituturkan oleh Weeks (Chris Barker, 2008:175) bahwa identitas adalah soal kesamaan dan perbedaan tentang aspek personal dan sosial, tentang kesamaan seseorang dengan sejumlah orang dan apa yang membedakan seseorang dengan orang lain. Identitas merupakan satu unsur kunci dari kenyataan obyektif, dan sebagaimana semua kenyataan subyektif berhubungan secara dialektis dengan masyarakat. Identitas dibentuk oleh proses-proses sosial yang ditentukan oleh struktur sosial. Kemudian identitas tersebut dipelihara, dimodifikasi, atau bahkan dibentuk ulang oleh hubungan sosial. Sebaliknya, identitas-identitas yang dihasilkan oleh interaksi antara organisme, kesadaran individu, dan struktur sosial bereaksi dengan struktur yang sudah diberikan, memelihara, memodifikasi, atau bahkan membentuknya kembali.

Identitas merupakan tanda (*sign*) yang membedakan seseorang dengan orang lain. Identitas adalah esensi yang bisa ditandakan (*signified*)

dengan tanda-tanda, selera, keyakinan, sikap dan gaya hidup. (Chris Barker, 2008:218). Identitas juga diartikan sebagai penciptaan batas-batas dimana terdapat suatu label tertentu di dalamnya, identitas seseorang tidak terlepas dari proses yang mencakup pengalaman hidup, latar belakang keluarga, lingkungan dan sebagainya. Identitas sosial merupakan perwakilan dari kelompok dimana seseorang tergabung seperti ras, etnisitas, pekerjaan, dan umur. Identitas pribadi timbul dari hal-hal yang membedakan seseorang dari orang yang lainnya dan menandakan seseorang sebagai pribadi yang spesial dan unik. dalam pembentukan identitas terdapat beberapa faktor (Lisnia, 2011:21-22),

1. Kreativitas, merupakan salah satu faktor yang mendorong individu untuk tampil berbeda dengan individu lainnya. kaitannya dengan penelitian ini, kreativitas diperlihatkan dengan adanya desain dan produk distro lainnya mampu menarik minat remaja SMA untuk memakainya.
2. Ideologi kelompok, faktor ideologi kelompok merupakan salah satu faktor yang menentukan identitas individu berdasarkan identitas kelompok agar dapat digunakan untuk mengelompokkan individu dengan identitas tertentu. Kelompok juga memberikan pengaruh terhadap pembentukan identitas, karena dengan berinteraksi dalam suatu kelompok juga terdapat interaksi yang saling mempengaruhi. Begitu juga yang dialami oleh remaja SMA, dimana mereka berada

pada lingkungan atau kelompok tertentu yang mempengaruhi mereka atas gaya hidup mereka.

3. Status Sosial, merupakan analisis identitas dan gaya hidup yang selalu dikaitkan dengan status sosial individu masing-masing. Dapat digolongkan pada golongan atas, golongan menengah, maupun golongan bawah.
4. Media Massa yang ada dalam kehidupan manusia merupakan salah satu faktor yang membentuk kerangka berpikir dalam menentukan selera.
5. Kesenangan, unsur kesenangan dapat dipakai untuk menjelaskan memahami kelompok anak muda yang mengadopsi, mengkonsumsi, atau mencampurkan berbagai macam gaya.

Manusia merupakan makhluk dengan kesadaran dimana seharusnya dia berada. Kesadaran berarti sadar akan sesuatu, ada diri selain diri kita yang berada diluar. Kesadaran juga menimbulkan pemilihan, keraguan dan pencarian makna. Menurut Giddens bahwa identitas diri adalah apa yang kita pikirkan tentang diri kita pribadi. Selain itu, identitas bukanlah kumpulan-kumpulan sifat yang kita miliki, ataupun entitas benda yang kita tunjuk dan identitas merupakan suatu hal diciptakan oleh manusia melalui proses gerak aktif dari manusia itu sendiri (Chris Barker, 2008:175). Berdasar uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa identitas diri merupakan sesuatu istilah yang cukup luas bagi seseorang menjelaskan siapa dirinya.

2. *Distribution Store*

Distro, merupakan singkatan dari *distribution store* atau *distribution outlet*, adalah jenis toko di Indonesia yang menjual pakaian dan aksesoris yang dititipkan oleh pembuat pakaian, atau diproduksi sendiri. Distro umumnya merupakan industri kecil dan menengah (IKM) dengan merek independen yang dikembangkan kalangan muda. Produk yang dihasilkan oleh distro diusahakan untuk tidak diproduksi secara massal, agar mempertahankan sifat eksklusif suatu produk (Anonim, 2009 tersedia dalam <http://ripcityclothing.com/blog/distro-bandung-sejarahnya>).

Yang menarik dari distro adalah desain penataan interiornya yang mempunyai ciri khas tersendiri antara distro satu dengan distro lainnya, semua ingin menampilkan identitasnya masing-masing. Yang menjadi hal yang menarik lagi ketika kita berkunjung ke salah satu distro adalah penataan tempat, barang maupun tata cahaya yang di setting dengan sangat menarik. Lahan distro yang kebanyakan tidak terlalu besar dan luas bisa disulap menjadi tempat berbelanja busana yang sangat nyaman untuk para calon pembeli yang berkunjung dengan variasi warna yang menarik untuk memberi kenyamanan setiap orang yang datang untuk membeli atau sekedar mencari tahu tren busana anak muda jaman sekarang. Sepatu, baju, kaos, sabuk, dompet, topi dll di jual dengan harga yang disesuaikan dengan isi dompet remaja. Inilah yang membuat distro semakin berkembang dan semakin menarik simpati para remaja di kota-kota besar Indonesia.

Teridentifikasinya distro dengan produk kreatif dan menjadi salah satu industri kreatif di Tanah Air menjadi wadah yang pada awalnya adalah bentuk terhadap produk brand global yang telah mapan dan mendominasi pasar. Istilah distro sendiri mulai populer sekitar awal tahun 1990-an di kota Bandung. Awalnya distro tumbuh seperti kios-kios kecil di tempat yang jauh dari pusat perbelanjaan (Anonim, 2009 tersedia dalam <http://ripcityclothing.com/blog/distro-bandung-sejarahny>)

Produk yang dijual di distro merupakan produk yang diproduksi oleh *clothing* dengan jumlah produk yang limited atau terbatas. Distro juga hadir sebagai sarana media penyalur kreativitas individu maupun kelompok tertentu (komunitas) dalam pengadaan *merchandise* band-band musik lokal dan juga diaplikasikan dalam gaya berpakaian sebagai bentuk perkembangan dunia *fashion*. Melalui *fashion* tersebut dipahami sebagai suatu sistem penandaan, keyakinan, nilai-nilai, ide-ide dan pengalaman yang dikomunikasikan melalui pratik-praktik (Malcom Barnard, 2006:514). Dalam hal ini *fashion* dan pakaian merupakan hal yang digunakan untuk berkomunikasi dan bukan hanya sesuatu seperti perasaan dan suasana hati tetapi juga nilai, harapan dan keyakinan. Yang menyebabkan distro telah masuk menjadi salah satu ikon pop. Pengunjung distro mayoritas merupakan remaja usia 15-25 tahun dengan tingkat pendidikan SMU sampai dengan perguruan tinggi. Bila dalam model awal distro yang merupakan fasilitas bagi komunitas untuk mempublikasikan hasil karyanya maka pengunjungnya kebanyakan laki-laki, namun saat ini

distro juga sering dikunjungi oleh wanita walaupun perbandingannya tidak seimbang dibanding dengan jumlah laki-laki yang berkunjung (*No name*, 2010 tersedia dalam <http://cariartikel.blogdetik.com/index.php/tag/pengertian-distro/>).

2. Gaya Hidup Remaja

Gaya hidup/*Lifestyle* merupakan cara-cara yang terpolat atau pola tingkah laku sehari-hari segolongan manusia di dalam masyarakat. Pengertian "gaya hidup" menurut KBBI adalah pola tingkah laku sehari-hari segolongan manusia di dalam masyarakat. Gaya hidup menunjukkan bagaimana orang mengatur kehidupan pribadinya, kehidupan masyarakat, perilaku di depan umum, dan upaya membedakan statusnya dari orang lain melalui lambang-lambang sosial. Gaya hidup atau *life style* dapat diartikan juga sebagai segala sesuatu yang memiliki karakteristik, kekhususan, dan tata cara dalam kehidupan suatu masyarakat tertentu (Awan, 2009 tersedia dalam <http://lifestyleawan.blogspot.com/2009/03/pengertiangayahidup.html>)

Gaya hidup dapat dipahami sebagai sebuah karakteristik seseorang secara kasat mata, yang menandai sistem nilai, serta sikap terhadap diri sendiri dan lingkungannya. Menurut Yasraf Amir Piliang (1999:208), Gaya hidup merupakan kombinasi dan totalitas cara, tata, kebiasaan, pilihan, serta objek-objek yang mendukungnya, dalam pelaksanaannya dilandasi oleh sistem nilai atau sistem kepercayaan tertentu. Karena memang melalui gaya hiduplah seseorang bisa dengan tanpa sadar

memperlihatkan kepada khalayak umum siapa diri mereka sebenarnya. Perilaku dalam gaya hidup adalah campuran kebiasaan dalam melakukan sesuatu yang beralasan tindakan. Sebuah gaya hidup biasanya juga mencerminkan sikap individu, nilai-nilai atau pandangan sosial. Oleh karena itu, gaya hidup adalah sarana untuk melihat kesadaran diri untuk menciptakan budaya dan simbol-simbol yang dengan identitas pribadi.

Dengan demikian gaya hidup merupakan kombinasi dari cara, selera, kebiasaan, pilihan serta objek-objek pendukung yang pelaksanaannya dilandasi oleh sistem nilai dan kepercayaan tertentu. Gaya hidup juga mengkondisikan setiap orang untuk membeli ilusi-ilusi tentang status, kelas, posisi sosial, prestise yang dikomunikasikan secara intensif lewat iklan-iklan dan gaya hidup (Yasraf Amir Piliang, 2003:291). Sehingga dari adanya suatu gaya hidup terkadang dapat menjadi fenomena karena kepopulerannya dan menjadikan pula sebagai kultur pop dikalangan tertentu melalui iklan atau media gaya hidup.

Para remaja saat ini juga cenderung bergaya hidup dengan mengikuti mode masa kini, mode yang mereka tiru adalah mode dari orang barat. Salah satu contoh gaya hidup para remaja yang mengikuti mode dalam kehidupan sehari-hari adalah masalah berpakaian. Remaja adalah komponen utama dalam masyarakat yang mendominasi abad tentang gaya hidup. Hal ini terjadi karena generasi muda memiliki tingkat kebutuhan diri yang lebih tinggi dibandingkan kelompok masyarakat lainnya. Dalam hal ini pakaian disto merupakan salah satu industri tekstil yang dianggap

dianggap sebagai inovasi, trend baru abad masa kini. Masa remaja adalah masa pencarian identitas, remaja mulai mencari gaya hidup yang sesuai dengan selera mereka. Remaja juga mulai mencari idola atau tokoh identifikasi yang bias dijadikan panutan baik dalam pencarian gaya hidup, gaya berbicara, penampilan, dan lain-lain demi mendapatkan status didalam pergaulannya. Karakter dari remaja adalah mudah meniru gaya dari orang lain selain dipengaruhi oleh media massa dipengaruhi juga oleh *tren*.

Gaya hidup para remaja menjadi suatu penanda pada seseorang atau pun komunitas/ kelompok sosial tertentu yang mencerminkan diri akan eksistensi mereka didalam masyarakat. Gaya hidup dijadikan alat perlawanan terhadap nilai dominan. Dalam penelitian ini remaja SMA yang masih labil dan lebih mudah menerima hal baru mengekspresikan diri mereka salah satunya dengan cara berbusana, salah satunya dengan penggunaan produk-produk distro. Penggunaan produk distro menjadi salah satu pilihan gaya hidup remaja SMA dilihat dari apa yang mereka kenakan.

C. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang terdahulu yang relevan dan ada kaitannya dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu,

“Distro dan Gaya Hidup (Studi tentang Eksistensi Distro dan Gaya Hidup Dikalangan Mahasiswa Yogyakarta)” oleh Ares Faujian, jurusan Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi, UNY ditulis pada

tahun 2009. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar eksistensi distro dikalangan mahasiswa dan bentuk distro sebagai gaya hidup berpakaian dikalangan mahasiswa Yogyakarta. Hasil penelitian ini yaitu, mengetahui keberadaan atau eksistensi distro dalam membentuk gaya hidup dikalangan mahasiswa Yogyakarta, dan deskripsi gaya hidup setelah terbentuk adanya distro.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengkaji tentang gaya hidup yang dilakukan atas pemakaian produk distro menjadi salah satu pilihan untuk berbusana, serta sama-sama menggunakan deskriptif kualitatif dan teknik *purposive sampling*. Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan Ares mengenai distro sebagai eksistensi distro dan gaya hidup sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti mengenai penggunaan produk distro sebagai gaya hidup dan bentuk penegasan identitas diri.

Penelitian relevan yang kedua dilakukan oleh Galuh Candra Kirana, tahun 2010, Mahasiswa Psikologi, Universitas Islam Negeri (UIN) Malang. Dengan skripsi yang berjudul “Tato Sebagai Identitas Sosial”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemaknaan simbolik tato pada kelompok Manunggal Sejati Ning Panguripan di Jombang dan untuk mengetahui pemaknaan identitas sosial pada kelompok Manunggal Sejati Ning Panguripan di Jombang. Hasil penelitian tersebut yaitu penelitian ini menunjukkan bahwa tato macan didalam sebuah paguyuban Manunggal Sejati Ning Panguripan adalah sebuah bentuk kekerasan yang tidak ingin

ditunjukkan kedalam sebuah perilaku kekerasan dan tato dijadikan sebuah wadah untuk mengekang kekerasan tersebut. Tato di paguyuban ini juga merupakan proses munculnya sebuah identitas yang ditemukan dalam sebuah paguyuban Manunggal Sejati Ning Panguripan yaitu identitas seduluran, dan identitas masa lalu. Disisi lain penelitian ini menemukan bahwa atribut dan simbol yang digunakan adalah mori sebagai lambang sebuah kesucian jiwa, lambang seduluran, dan tato macan kumbang. Kesemua hal itu yang menandakan sebuah paguyuban ini dengan paguyuban yang lainnya.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengkaji tentang simbol dan makna menjadi sebuah identitas tersendiri bagi setiap orang yang berbeda, serta sama-sama menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada peneliti melakukan penelitian yang berpusat kepada simbol dan makna yang dijadikan identitas diri seseorang atas apa yang mereka kenakan sedangkan penelitian Galuh pada identitas bagi sebuah paguyuban atau lebih kepada identitas sosial kelompok yang mana kelompok sosial memerlukan ciri atau simbol yang menandakan keberadaan suatu kelompok tersebut.

Penelitian relevan yang ketiga dilakukan oleh Guardina Ardi pada tahun 2012. Mahasiswa Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta. Dengan Skripsi berjudul “Fixed Gear sebagai Identitas Kelompok Cyclebandidos di Yogyakarta”. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui konstruksi identitas kelompok Cyclebandidos dan mendeskripsikan eksistensi kelompok Cyclebandidos dalam subkultur

sepeda *fixed gear* di Yogyakarta. Hasil penelitian tersebut yaitu penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok Cyclebandidos memiliki identitas sosial berupa sepeda *fixed gear*. Kontruksi identitas kelompok Cyclebandidos melalui proses pelebagaan dan inteanlisasi. Sepeda *fixed gear* yang menjadi identitas kelompok Cyclebandidos merupakan sepeda *fixed gear* hasil dari kreatifitas anggota dalam merakit sepeda. Kelompok Cyclebandidos memiliki peran dalam perkembangan subkultural sepeda *fixed gear* di Yogyakarta. Ketika masyarakat mengesampingkan sepeda sebagai alat transportasi, kelompok Cyclebandidos sudah melakukan kampanye pengguna sepeda *fixed gear*.

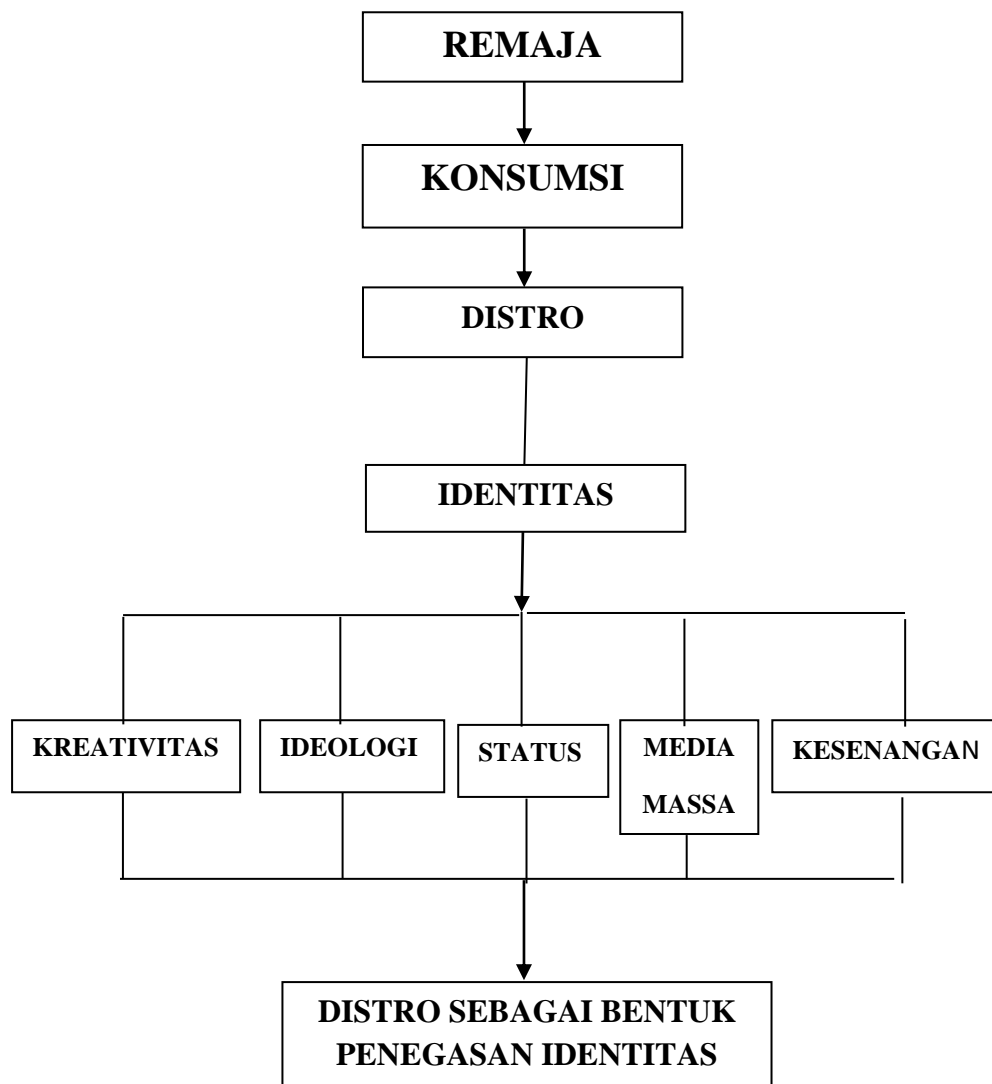
Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengkaji tentang sebuah identitas tersendiri bagi setiap orang yang berbeda, sama-sama menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada peneliti melakukan penelitian yang berpusat kepada simbol dan makna yang dijadikan identitas diri seseorang atas apa yang mereka kenakan sedangkan penelitian Guardina pada identitas bagi sebuah kelompok sosial atau lebih kepada identitas sosial kelompok yang mana kelompok sosial memerlukan ciri atau simbol yang menandakan keberadaan suatu kelompok tersebut.

D. Kerangka Pikir

Remaja merupakan orang muda yang masih mencari jati diri dan mereka mudah untuk menerima hal-hal baru, jati diri tersebut dapat mereka kenal salah satunya dengan mencari identitas diri. Faktor terbentuknya identitas adalah kreativitas, ideologi kelompok, status sosial, media massa, dan

kesenangan. Salah satu bentuk eksplor dari identitas diri adalah cara berpakaian para remaja SMA saat ini. Dari faktor identitas tersebut dapat dilihat beberapa hal yang mempengaruhi pembentukan identitas diri seseorang. Kelima faktor tersebut mempunyai peran masing-masing dalam pembentukan identitas diri seseorang. Berkaitan dengan penggunaan produk dari distro, apa yang mereka kenakan dijadikan simbol atau makna atas gambaran diri mereka. Sehingga dari remaja yang mencari identitas diri dapat diidentifikasi melalui fenomena maraknya pemakaian produk dari distro dikalangan remaja SMA sebagai bentuk identitas akan diri mereka.

Sehingga alur dari penelitian adalah, subjek utama penelitian ini adalah remaja, dimana remaja sekitar umur 13-21 tahun masih mencari jati diri mereka salah satunya identitas diri mereka. Penegasan identitas diri salah satunya dengan mengonsumsi produk-produk distro. Dan yang mempengaruhi pembentukan identitas diri terdapat beberapa faktor yang. Dari faktor-faktor tersebut dapat dianalisis alasan yang diberikan oleh objek mengapa para remaja memilih produk-produk dari distro mereka kenakan sebagai bentuk identitas diri mereka dan memperlihatkan gaya mereka.



Gambar 1. Kerangka Pikir