

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### 2.1.1 Perilaku

###### A. Pengertian Perilaku

Perilaku adalah serangkaian tindakan yang dilakukan oleh seseorang sebagai respons terhadap nilai-nilai yang dimilikinya, yang menjadi kebiasaan. Manusia mengekspresikan perilakunya melalui interaksi dengan lingkungannya, termanifestasi dalam pengetahuan, sikap, dan tindakan. Perilaku bisa dianggap sebagai respons rasional terhadap rangsangan eksternal, dibagi menjadi dua jenis: pasif, yang tidak terlihat oleh orang lain, dan aktif, yang melibatkan aktivasi kemauan sendiri. Perilaku dapat diamati secara langsung dalam konteks interaksi sosial. (Ansori dkk, 2024).

Perilaku individu merujuk pada cara seseorang bertindak atau bagaimana mereka mengekspresikan diri mereka melalui keterampilan atau pikiran mereka. Keterampilan ini sangat dipengaruhi oleh latar belakang dan pengetahuan individu. (Ansori dkk, 2024)

Perilaku ialah totalitas atau keseluruhan aktivitas yang berasal dari pengalaman dan dipelajari dengan proses pengkondisian dan penguatan. Menurut Miftah (2015), perilaku merupakan suatu fungsi dari interaksi seseorang terhadap lingkungannya, dan perilaku individu merupakan fungsi dari interaksi antara seseorang atau individu terhadap lingkungannya. (Reski Nofrialdi dkk, 2023).

Perilaku merupakan respon terhadap stimulus dari lingkungan yang mengenai individu. Manusia sebagai makhluk sosial tidak terlepas dari interaksi dengan orang lain dan lingkungannya. Berbagai stimulus yang muncul dari lingkungan sekitar menyebabkan individu bereaksi terhadap stimulus tersebut. Dalam pandangan psikologi, perilaku merupakan tindakan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhannya. (Dahlia Novarianing dan Suharni, 2021)

Berdasarkan hal di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang sebagai respons terhadap nilai-nilai yang dimilikinya, respon terhadap stimulus dari lingkungan, yang kemudian menjadi kebiasaan dan dapat diamati secara langsung dalam konteks interaksi sosial.

#### B. Jenis-jenis Perilaku

Perilaku secara garis besar dibagi menjadi dua kelompok, yaitu perilaku tampak dan perilaku tidak tampak. Perilaku tampak (*overt behavior*) adalah perilaku yang dapat diobservasi, perilaku yang dapat dilihat dan diamati secara kasat mata. Sebagai contoh, berjalan, makan, berlari, menulis, dan lain sebagainya. Sedangkan perilaku yang tidak tampak (*covert behavior*) adalah perilaku yang tidak dapat diamati secara langsung oleh orang lain namun sebenarnya individu tersebut melakukan suatu aktivitas atau kegiatan, misalnya berpikir, melamun, dan berimajinasi. (Dahlia Novarianing dan Suharni, 2021).

Perilaku tampak (*overt behavior*), memiliki karakteristik perilaku yang dapat diukur dan disebut dimensi perilaku (Dahlia Novarianing dan Suharni, 2021). Terdapat tiga jenis dimensi perilaku, yaitu:

1. Durasi, merujuk pada panjangnya waktu yang dibutuhkan dalam melakukan aksi.
2. Frekuensi, merujuk pada jumlah tindakan yang muncul pada periode waktu tertentu.
3. Intensitas, yaitu kekuatan suatu perilaku yang merujuk pada upaya fisik atau energi yang dilibatkan untuk melakukan perilaku.

#### C. Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif adalah perilaku mengonsumsi barang-barang yang sebenarnya kurang atau tidak diperlukan (khususnya yang berkaitan dengan respon terhadap konsumsi barang-barang sekunder), terjadi karena mempunyai kecenderungan *materialisti*, sebagian besar pembelian yang dilakukan didorong keinginan untuk memenuhi hasrat kesenangan semata. Perilaku konsumtif dipengaruhi oleh banyak faktor, dua diantaranya adalah: gaya hidup dan literasi keuangan. Sikap konsumtif dapat muncul karena individu kurang dapat membedakan antara kebutuhan, keinginan dan permintaan (Muammar dkk, 2023):

1. Kebutuhan (*Human Need*) adalah sesuatu hal yang harus segera dipenuhi oleh individu. Kebutuhan tidak diciptakan oleh masyarakat tetapi merupakan hakikat biologis dari kondisi manusia.

2. Keinginan (*Want*) adalah hasrat akan pemuas kebutuhan yang spesifik, keinginan muncul karena kebutuhan bervariasi. Meskipun kebutuhan manusia sedikit tetapi keinginan manusia tidak ada habisnya.
3. Permintaan (*Demands*) adalah keinginan akan produk yang spesifik dan didukung oleh kemampuan dan ketersediaan daya beli individu.

### 2.1.2 *Ngopi*

Aktivitas *ngopi* termasuk dalam kegiatan meminum kopi untuk melepas dahaga dan penghangat tubuh dari udara dingin, namun saat ini masyarakat sudah menganggap kopi diluar konteks fisik minuman, namun lebih kearah sosial individu dan komunitas. Karena saat ini, dengan minum kopi orang tidak hanya butuh penghilang dahaga namun lebih kearah motivasional seperti semangat, kebersamaan atau anti-stres, sumber inspirasi, dsb. (Budiyanti, 2022).

Fenomena *ngopi* tersebut terjadi bukan hanya sekedar duduk lalu mencicipi segelas kopi saja, namun adanya interaksi dengan sesama membuat banyak sekali orang betah duduk berlama-lama di kedai kopi. *Coffee shop* saat ini bisa menjadi sarana komunikasi dan interaksi sosial, juga sebagai media perantaranya. Beberapa orang menggunakan *coffee shop* sebagai tempat untuk bertemu dengan rekan mereka. Mereka membutuhkan suasana yang santai dan tenang guna menyegarkan kembali pikiran mereka dengan cara nongkrong ke *coffee shop* ini setelah sekian jam berkulat dengan pekerjaan dan tugas-tugannya. (Marsha Azzahra dkk, 2023)

Melalui aktivitas *ngopi*, dapat membentuk dan menyatakan nilai-nilai moralitas atau keyakinan tertentu dari diri. Di dalam ruang publik, identitas diri selalu dalam pengalaman melalui segala aktivitas yang dilakukan. Sebagai aktivitas

produktif, menikmati kopi juga membentuk keterhubungan konsumen dengan proses transformasi dari biji kopi natural menjadi minuman, yang membawa jejak-jejak alam di dalamnya. (Marsha Azzahra dkk, 2023)

Minum kopi juga dapat menjadikan tubuh tetap terjaga dan meningkatkan energi. Sementara itu, kenyataan tentang kedai kopi sebagai gaya hidup ini makin dipertegas dengan kebutuhan modernisasi, kedai kopi kini sebagai tempat proses pergaulan sosial, tempat nongkrong anak-anak muda, sebagai tempat rapat yang nyaman, sebagai tempat sarapan dengan makanan cepat saji. Masyarakat bisa menikmati kopi sambil beristirahat dan berbincang-bincang dengan rekan yang lain. Kebiasaan sebagian masyarakat dalam mengisi waktu luang dan menghabiskan uangnya dengan minum kopi di kedai kopi menjadikan kegiatan tersebut sebagai salah satu gaya hidup. (Marsha Azzahra dkk, 2023)

Selain itu, terdapat berbagai macam motivasi *customer* ketika *ngopi*, ada yang sekadar *nongkrong* bersama teman sambil minum kopi, ada yang menikmati tontonan video musik sambil minum kopi, ada yang memanfaatkannya untuk diskusi bisnis sambil menikmati kopi dan camilan. Terdapat pula motivasi yang berbeda dari para konsumen, seperti ingin mencari hiburan yang menyegarkan, *ngopi* sambil ngobrol dengan teman, dan ada juga yang sedang memiliki permasalahan kemudian curhat kepada teman. (Novi Catur, 2021)

Kegiatan *ngopi* yang sudah dilakukan sejak dahulu kala menjadi hal turun-temurun hingga saat ini. *Ngopi* ini hadir sebagai pelengkap hidup masyarakat khususnya *Gen Z*. *Ngopi* terbagi menjadi tiga pemaknaan, yakni: sebagai sarana interaksi, sebagai medium kegiatan, dan sebagai sarana hiburan. Dalam aktivitas menikmati kopi telah terjadi perubahan makna ngopi pada generasi millennial, yang

dahulu *ngopi* erat kaitan dengan ngobrol dan ngerumpi di angkringan, sekarang *ngopi* telah menghasilkan sebuah konstruksi baru, yang mana bagian dari konstruksi tersebut adalah: kenyamanan, *social bounding*, aktualisasi diri, dan eksistensi komunitas. Perilaku *ngopi* sekarang dilakukan untuk mengikuti gaya hidup masyarakat modern yang eksklusif dan untuk mendapatkan *prestise* dari *ngopi*. (Marsha Azzahra dkk, 2023)

Berdasarkan hal di atas, aktivitas *ngopi* bukan hanya dimaknai sebagai kegiatan untuk melepas dahaga dan penghangat tubuh dari udara dingin, namun saat ini lebih kearah motivasional seperti semangat, kebersamaan atau anti-stres, sumber inspirasi. Kebiasaan sebagian masyarakat dalam mengisi waktu luang dan menghabiskan uangnya dengan *ngopi* di kedai kopi menjadikan kegiatan tersebut sebagai salah satu gaya hidup.

### 2.1.3 Generasi Z (*Gen Z*)

#### A. Pengertian Generasi Z (*Gen Z*)

Perbedaan generasi selalu menjadi isu yang didiskusikan dalam masyarakat. Setiap generasi memiliki karakteristik unik yang kemudian menentukan proses komunikasi yang berlangsung dalam berbagai konteks. Sebelumnya pengkategorian generasi yang diketahui hanya ada dua yakni generasi tua dan generasi muda, yang didasari oleh tahun kelahiran serta perasaan senasib dalam pengalaman perjalanan sejarah. Namun kini pembagian generasi berkembang dalam kategori *baby boomers* yakni generasi X (tahun lahir antara 1961-1980), generasi Y (tahun lahir 1980 1995), dan Generasi Z (1995-2010). Pengelompokan ini adalah pengelompokan

berdasarkan kesamaan rentang tahun lahir, lokasi, serta peristiwa-peristiwa yang memengaruhi secara signifikan kehidupan kelompok tersebut. (Lintang Citra, dkk 2020)

Generasi Z adalah generasi yang memang telah lahir di era serba canggih, era dimana internet merambah semua kalangan. Maka Generasi Z disebut juga generasi NET. Generasi Z atau Gen NET sangat tergantung pada teknologi, berbakat menggunakan berbagai sarana informasi, tidak ada waktu tanpa *smartphone* dan selalu terhubung pada internet. Generasi Z bisa mendapat informasi apa saja dari gadget yang ada ditangannya. Generasi ini sebagian justru sudah memiliki penghasilan yang cukup besar. (Yuli Kristyowati, 2021)

Generasi yang menjadi sorotan tentu saja generasi yang muncul di akhir, paling tidak dalam kurun waktu sampai dengan 2019, yaitu Generasi Z yang sering disebut sebagai *i-generation* atau generasi internet. Karena berbarengan dengan digitalisasi, Generasi Z sangat cepat dalam mengakses informasi sekaligus cepat pula dalam bereaksi atas gelombang informasi yang melingkupinya. Generasi Z tumbuh cerdas, terampil menggunakan teknologi, kreatif, dan kritis. (Lintang Citra, dkk 2020)

Berdasarkan hal di atas, dapat dikatakan bahwa Generasi Z adalah generasi yang dikelompokkan berdasarkan kesamaan rentang tahun lahir, lokasi, serta peristiwa-peristiwa yang memengaruhi secara signifikan kehidupan, yang telah lahir di era serba canggih, tumbuh cerdas, serta terampil menggunakan teknologi, kreatif, dan kritis.

## B. Karakter Generasi Z (*Gen Z*)

Gazali dalam jurnal Yuli Kristyowati (2021) menjelaskan karakteristik Generasi Z adalah sebagai berikut:

### 1. *Multi-Tasking*.

Generasi Z ini dapat mengerjakan beberapa pekerjaan secara bersamaan, mereka bisa mengetik di laptop sembari mendengarkan lagu dari internet, mengakses media sosial melalui gawai, mencari referensi penting untuk menyelesaikan tugas, dan menonton TV.

### 2. *Melek teknologi*.

Generasi Z adalah generasi yang memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi, terutama yang berbasis internet. Rata-rata per hari mereka bisa menghabiskan waktu 3-5 jam untuk mengakses media sosial.

### 3. Terbuka.

Berkat media sosial, Generasi Z adalah generasi yang terbuka terhadap hal-hal baru, mudah penasaran terhadap kebaruan termasuk mencoba hal-hal baru.

### 4. Audio-visual.

Generasi Z adalah generasi yang lebih menikmati audio dan visual ketimbang teks tulisan, sehingga gambar, video, grafis dan bentuk audio-visual lainnya lebih disukai.

### 5. Kreatif.

Banyaknya informasi yang didapatkan melalui *gadget* yang dimiliki, menjadikan Generasi Z sebagai sosok yang kreatif.

6. Inovatif.

Generasi Z adalah sosok yang tidak puas dengan keadaan hari ini, karena itulah mereka berusaha untuk memunculkan inovasi-inovasi yang dapat mempermudah hidupnya.

7. Kritis.

Dengan teknologi di genggamannya, Generasi Z dapat mengakses beragam informasi secara acak, sehingga menjadikan mereka kritis dalam membaca sesuatu karena sumber yang dibaca tidak pernah tunggal.

8. Kolaborasi.

Di tangan Generasi Z, era kompetisi seakan berakhir. Mereka lebih menikmati kolaborasi sesama generasi mereka untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa Generasi Z memiliki karakteristik seperti kemampuan digital yang lebih baik, selalu terhubung dengan dunia melalui internet, berpikiran terbuka, menyukai kampanye kreatif yang kekinian, menghendaki perubahan sosial, sanggup berkompromi dan bekerja tim, familiar, dan intens dengan teknologi informasi. Generasi Z juga cepat dalam merespon sesuatu yang diharapkan maupun kecepatan dalam memperoleh informasi, cepat berpindah dari satu aktifitas ke aktifitas lain dan aktifitas tersebut dapat dilakukan secara bersamaan.

#### 2.1.4 Teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead

Teori interaksionisme simbolik sejarah awalnya berasal dari pemikiran George Herbert Mead. Mead yang memiliki pemikiran yang murni mencetuskan catatan kontribusinya terhadap ilmu sosial dengan membuat teori '*the theoretical perspective*' di dalam perkembangannya akan membentuk dasar teori interaksionisme simbolik. (Cahyo Andi dkk, 2023)

Konsep teori interaksi simbolik ini diperkenalkan oleh Herbert Blumer sekitar tahun 1939. Dalam lingkup sosiologi, ide ini sebenarnya sudah lebih dahulu dikemukakan George Herbert Mead, tetapi kemudian dimodifikasi oleh Blumer guna mencapai tujuan tertentu. Teori ini memiliki ide yang baik, tetapi tidak terlalu dalam dan spesifik sebagaimana diajukan G.H. Mead (Ritzer, 2012).

Interaksi simbolik didasarkan pada ide-ide tentang individu dan interaksinya dengan masyarakat. Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna. Perspektif ini menyarankan bahwa perilaku manusia harus dilihat sebagai proses yang memungkinkan manusia membentuk dan mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain yang menjadi mitra interaksi mereka. Definisi yang mereka berikan kepada orang lain, situasi, objek dan bahkan diri mereka sendiri yang menentukan perilaku manusia. Dalam konteks ini, makna dikonstruksikan dalam proses interaksi dan proses tersebut bukanlah suatu medium netral yang memungkinkan kekuatan-kekuatan sosial memainkan perannya, melainkan justru merupakan substansi sebenarnya dari organisasi sosial dan kekuatan sosial (Ritzer, 2012).

Menurut teori Interaksi simbolik, kehidupan sosial pada dasarnya adalah interaksi manusia yang menggunakan simbol-simbol, mereka tertarik pada cara manusia menggunakan simbol-simbol yang merepresentasikan apa yang mereka maksudkan untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Dan juga pengaruh yang ditimbulkan dari penafsiran simbol-simbol tersebut terhadap perilaku pihak-pihak yang terlihat dalam interaksi sosial. (Mariana, 2023)

Secara ringkas Teori Interaksionisme Simbolik didasarkan pada premis-premis berikut:

- A. Individu merespon suatu situasi simbolik, mereka merespon lingkungan termasuk obyek fisik (benda) dan obyek sosial (perilaku manusia) berdasarkan media yang dikandung komponen-komponen lingkungan tersebut bagi mereka.
- B. Makna adalah produk interaksi sosial, karena itu makna tidak melihat pada obyek, melainkan dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa, negosiasi itu dimungkinkan karena manusia mampu mewarnai segala sesuatu bukan hanya objek fisik, tindakan atau peristiwa (bahkan tanpa kehadiran objek fisik, tindakan atau peristiwa itu) namun juga gagasan yang abstrak.
- C. Makna interpretasi individu dapat berubah dari waktu ke waktu, sejalan dengan perubahan situasi yang ditemukan dalam interaksi sosial, perubahan interpretasi dimungkinkan karena individu dapat melakukan proses mental, yakni berkomunikasi dengan dirinya sendiri. Karya tunggal Mead yang amat penting dalam hal ini terdapat dalam bukunya yang berjudul *Mind, Self, dan Society*. Mead mengambil tiga konsep kritis yang diperlukan dan saling mempengaruhi satu sama lain untuk menyusun sebuah teori interaksionisme simbolik. Tiga konsep itu dan hubungan di antara ketiganya merupakan inti pemikiran Mead,

sekaligus *key words* dalam teori tersebut. Interaksionisme simbolis secara khusus menjelaskan tentang bahasa, interaksi sosial dan reflektivitas.

Mead merupakan tokoh yang sangat berpengaruh dalam teori interkasionisme simbolik, karyanya tentang interaksionisme simbolik dalam hal tersebut yaitu buku berjudul *Mind, Self, and Society*. Interaksionisme simbolik menurut Mead merupakan cara berpikir tentang '*mind, self, society*' dan merupakan proses interaksi yang membentuk makna dalam individu. (Cahyo Andi dkk, 2023)

#### A. *Mind* (Pikiran)

Pikiran, yang didefinisikan Mead sebagai proses percakapan seseorang dengan dirinya sendiri, tidak ditemukan di dalam diri individu, pikiran adalah fenomena sosial. Pikiran muncul dan berkembang dalam proses sosial dan merupakan bagian integral dari proses sosial. Proses sosial mendahului pikiran, proses sosial bukanlah produk dari pikiran. Jadi pikiran juga didefinisikan secara fungsional ketimbang secara substantif. Karakteristik istimewa dari pikiran adalah kemampuan individu untuk memunculkan dalam dirinya sendiri tidak hanya satu respon saja, tetapi juga respon komunitas secara keseluruhan itulah yang kita namakan pikiran. (Mariana, 2023)

Melakukan sesuatu berarti memberi respon terorganisir tertentu, dan bila seseorang mempunyai respon itu dalam dirinya, ia mempunyai apa yang kita sebut pikiran. Dengan demikian pikiran dapat dibedakan dari konsep logis lain seperti konsep ingatan dalam karya Mead melalui kemampuannya menanggapi komunitas secara menyeluruh dan mengembangkan tanggapan terorganisir. Mead juga melihat pikiran secara pragmatis, yakni pikiran melibatkan proses berpikir yang mengarah pada penyelesaian masalah. (Mariana, 2023)

Menurut Mead “manusia mempunyai sejumlah kemungkinan tindakan dalam pemikirannya sebelum ia melakukan tindakan yang sebenarnya”. Berfikir menurut Mead adalah suatu proses dimana individu berinteraksi dengan dirinya sendiri dengan mempergunakan simbol-simbol yang bermakna. Melalui proses interaksi dengan diri sendiri itu, individu memilih yang mana diantara stimulus yang tertuju kepadanya itu akan ditanggapinya. (Mariana, 2023)

Simbol juga digunakan dalam proses berpikir subyektif, terutama simbol-simbol bahasa. Hanya saja simbol itu tidak dipakai secara nyata, yaitu melalui percakapan internal. Serupa dengan itu, secara tidak kelihatan individu itu menunjuk pada dirinya sendiri mengenai diri atau idenditas yang terkandung dalam reaksi-reaksi orang lain terhadap perilakunya. Maka, kondisi yang dihasilkan adalah konsep diri yang mencakup kesadaran diri yang dipusatkan pada diri sebagai obyeknya. Isyarat sebagai simbol-simbol signifikan tersebut muncul pada individu yang membuat respon dengan penuh makna. (Mariana, 2023)

Isyarat-isyarat dalam bentuk ini membawa pada suatu tindakan dan respon yang dipahami oleh masyarakat yang telah ada. Melalui simbol-simbol itulah maka akan terjadi pemikiran. Esensi pemikiran dikonstruksi dari pengalaman isyarat makna yang terinternalisasi dari proses eksternalisasi sebagai bentuk hasil interaksi dengan orang lain. Oleh karena itu, perbincangan isyarat memiliki makna, maka stimulus dan respon memiliki kesamaan untuk semua partisipan. (Mariana, 2023)

Makna itu dilahirkan dari proses sosial dan hasil dari proses interaksi dengan dirinya sendiri. Menurut Mead terdapat empat tahapan tindakan yang saling berhubungan yang merupakan satu kesatuan dialektis. Keempat hal elementer inilah yang membedakan manusia dengan binatang yang meliputi impuls, persepsi, manipulasi dan konsumsi. (Mariana, 2023)

1. Impuls adalah tahap paling awal dalam keempat tahap diatas. Dia adalah reaksi yang paling awal dimana dia berfungsi untuk dirinya sendiri. Impuls melibatkan stimulasi inderawi secara langsung dimana respon yang diberikan oleh *actor* adalah bertujuan untuk kebutuhan dirinya sendiri. Contohnya adalah ketika seseorang mempunyai keinginan untuk menonton film di bioskop.
2. Persepsi adalah tahapan kedua, dimana dia adalah pertimbangan, bayangan maupun pikiran terhadap bagaimana cara untuk bisa memenuhi impuls. Dalam tahapan ini, *actor* memberikan respon atau bereaksi terhadap stimulus yang berkaitan dengan impuls tadi. Misal, berkaitan dengan contoh impuls diatas, ketika seseorang ingin menonton film di bioskop, maka dia akan mencari.
3. Manipulasi adalah tahapan selanjutnya yang masih berhubungan dengan tahap-tahap sebelum. Dalam tahapan ini *actor* mengambil tindakan yang berkaitan dengan obyek yang telah dipersepsikan. Bagi Mead, tahapan ini menciptakan jeda temporer dalam proses tersebut, sehingga suatu respon tidak secara langsung dapat terwujud.
4. Konsumsi adalah upaya terakhir untuk merespon impuls. Dalam tahapan ini, dengan adanya pertimbangan maupun pemikiran secara sadar, *actor*

dapat mengambil keputusan atau tindakan yang umumnya akan berorientasi untuk memuaskan impuls yang ada di awal tadi.

Pikiran muncul melalui komunikasi dengan percakapan gerakan dalam proses interaksi sosial. Keberadaan pikiran dalam hal komunikasi dan pengalaman sosial secara umum manusia dalam melakukan interaksi sosial tentu adanya gerakan berupa simbol, ide yang melibatkan antar proses sensorik dan konten psikis. Pikiran menurut Mead adalah cermin yang merefleksikan keadaan luar yang ada pada kesadaran secara independen. (Cahyo Andi dkk, 2023)

*Mind* dasarnya di tekankan pada perilaku yang merupakan tahapan dalam memunculkan pemikiran. *Mind* muncul ketika individu berinteraksi baik berinteraksi dengan dirinya sendiri maupun dengan orang lain yang menggunakan gesture, simbol, makna, dan tindakan. *Mind* secara singkat dalam pengertian interaksionisme simbolik yaitu penggunaan simbol pada seseorang yang mampu memaknai keadaan sosial yang sama antara individu. (Cahyo Andi dkk, 2023)

#### B. *Self* (Diri)

Diri, menurut Mead merupakan ciri khas dari manusia yang tidak dimiliki oleh binatang. Diri adalah kemampuan untuk menerima diri sendiri sebagai sebuah objek dari perspektif yang berasal dari orang lain atau masyarakat. Tapi diri juga merupakan kemampuan khusus sebagai subjek. Diri muncul dan berkembang melalui aktivitas interaksi sosial dan bahasa. Menurut Mead, mustahil membayangkan diri muncul dalam ketiadaan pengalaman sosial. Karena itu ia bertentangan dengan konsep diri yang soliter dari *Cartesian*

*Picture. The self* juga memungkinkan orang berperan dalam percakapan dengan orang lain karena adanya *sharing of symbol*. Artinya, seseorang bisa berkomunikasi, selanjutnya menyadari apa yang dikatakannya dan mampu menyimak apa yang sedang dikatakan dan menentukan atau mengantisipasi apa yang akan dikatakan selanjutnya. (Mariana, 2023)

Mead menggunakan istilah *significant gestures* (isyarat-isyarat yang bermakna) dan *significant communication* dalam menjelaskan bagaimana orang berbagi makna tentang simbol dan merefleksikannya. Berbeda dengan binatang, anjing yang menggonggong mungkin akan memunculkan reaksi pada anjing yang lain, tapi reaksi itu hanya sekedar insting yang tidak pernah diantisipasi oleh anjing sebelumnya. Dalam kehidupan manusia kemampuan mengantisipasi dan memperhitungkan orang lain merupakan ciri khas kelebihan manusia. (Mariana, 2023)

Jadi *the self* berkaitan dengan proses refleksi diri, yang secara umum sering disebut sebagai *self control* atau *self monitoring*. Melalui refleksi diri menurut Mead individu mampu menyesuaikan dengan keadaan dimana mereka berada sekaligus menyesuaikan dari makna dan efek tindakan yang mereka lakukan. Dengan kata lain orang secara tidak langsung menempatkan diri mereka dari sudut pandang orang lain. Sudut pandang demikian maka orang memandang dirinya sendiri dapat menjadi individu khusus atau menjadi kelompok sosial sebagai satu kesatuan. (Mariana, 2023)

Mead menyatakan, bahwa diri pada prinsipnya merupakan dua fase proses sosial yang dapat dibedakan dalam perkembangannya. Diri bukanlah substansi sebagai suatu proses yang membicarakan tentang gerak tubuh, tetapi

diri merupakan proses yang tidak hanya untuk dirinya sendiri melainkan seluruh proses sosial dimana individu lainnya menjadi bagiannya. Konsep *self* terdapat dua tahapan yaitu tahap menemukan “jati diri dan tahap diri”. Tahap menemukan jati diri terdapat beberapa tahapan yang terjadi yaitu tahap persiapan, tahap bermain, dan tahap permainan. Sedangkan tahap diri mempunyai konsep yang memposisikan *I* dan *Me* seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain dengan harga diri, ego, dan citra diri. (Cahyo Andi dkk, 2023)

Menurut Mead, konsep *self* dikembangkan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap persiapan imitasi yang tidak berarti
2. Tahap bermain terjadi bermain peran namun bukan merupakan konsep yang menyatu dalam perkembangan diri
3. Tahap permainan merupakan tahap perkembangan diri bahasa. Seorang individu harus menjadi anggota suatu komunitas sebelum kesadaran diri membentuknya.

*Self* merupakan proses yang berlangsung terus menerus yang mengkombinasikan “*I*” dan “*Me*”. Oleh karena itu, dalam *self* terdiri dari dua bagian, yaitu “*I*” dan “*Me*”. (Haritz Asmi Zanki, 2020)

1. *I* – diri yang aktif, merupakan kecenderungan impulsif dari diri individu, bersifat spontan, dan juga merupakan aspek dari eksistensi manusia yang tidak terorganisasi.
2. *Me* – merupakan diri yang menjadi objek renungan kita atau merupakan gambaran diri yang dilihat melalui cermin diri dari reaksi yang diberikan oleh orang lain.

Menurut Mead, suatu tindakan diawali dalam bentuk “*I*” dan diakhiri dalam bentuk “*Me*”. “*I*” memberikan tenaga penggerak sementara “*Me*” memberikan arahan. “*I*” bersifat kreatif dan spontan yang tersedia bagi perubahan dalam masyarakat. Karenanya dalam konsep *self* adalah sesuatu yang kuat dan komprehensif memahami bagaimana fungsi manusia dalam masyarakat dan fungsi masyarakat itu sendiri. Konsep tersebut juga sekaligus menunjukkan hubungan antara individu dan masyarakat (Haritz Asmi Zanki, 2020)

### C. *Society* (Masyarakat)

Pada tingkat paling umum, Mead menggunakan istilah masyarakat (*society*) yang berarti proses sosial tanpa henti mendahului pikiran dan diri. Penting bagi masyarakat dalam membentuk pikiran dan diri. Tingkat lain menurut Mead, masyarakat mencerminkan sekumpulan tanggapan terorganisir yang diambil alih oleh individu dalam bentuk “aku” (*me*). Menurut pengertian individu ini masyarakat mempengaruhi mereka, memberi mereka kemampuan melalui kritik diri untuk mengendalikan diri mereka sendiri. Sumbangan terpenting Mead tentang masyarakat terletak dalam pemikirannya mengenai pikiran dan diri. (Mariana, 2023)

Mead berpendapat bahwa masyarakat berarti sebagai peran dalam pertumbuhan dan perkembangan dari *mind* (pikiran) serta *self* (diri) yang melibatkan suatu proses hubungan sosial untuk mendahului pemikirannya. Masyarakat telah muncul dari individu, bukan individu dari masyarakat. Oleh sebab itu, teori kontrak masyarakat mengasumsikan bahwa individu pertama sebagai individu yang cerdas, seperti mereka sendiri, dan bahkan individu yang

lainnya ini berkumpul dan membentuk masyarakat. Terdapat beberapa konsep yang perlu di perhatikan dalam *society* yaitu: masyarakat, munculnya simpati, konflik, *I* dan *Me (society)*, dan pengalaman. (Cahyo Andi dkk, 2023)

*Society* atau masyarakat dibentuk melalui interaksi antar individu yang terkoordinasi. Menurut Mead, interaksi yang terjadi pada manusia menempati tingkatan tertinggi bila dibandingkan makhluk lainnya. Hal ini dikarenakan digunakannya berbagai macam simbol signifikan yaitu bahasa. Meskipun terkadang manusia memberikan respon atau tanggapan secara otomatis dan tanpa berpikir panjang terhadap gestur manusia lainnya, interaksi manusia ditransformasikan dengan kemampuannya untuk membentuk dan menginterpretasikan secara langsung dengan menggunakan sistem simbol konvensional. (Haritz Asmi Zanki, 2020)

Komunikasi manusia memiliki makna dalam gerakan simbolik dan tidak meminta tanggapan langsung. Manusia harus menafsirkan setiap gerakan dan menentukan makna mereka. Dikarenakan komunikasi manusia melibatkan interpretasi dan penugasan makna maka hal tersebut dapat terjadi ketika ada kesepakatan dalam makna. Makna simbol hendaknya dibagikan dengan manusia lainnya. (Haritz Asmi Zanki, 2020)

Makna bersama selalu terjadi melalui pengambilan peran. Untuk menyelesaikan suatu tindakan, pelaku harus menempatkan dirinya pada posisi orang lain. Perilaku dipandang sebagai sosial tidak hanya ketika memberikan respon terhadap orang lain melainkan juga ketika telah tergabung di dalam perilaku orang lain. Manusia menanggapi diri mereka sebagaimana orang lain

menanggapi mereka dan dengan demikian mereka berbagi perilaku orang lain secara *imaginer*. (Haritz Asmi Zanki, 2020)

Berdasarkan hal-hal diatas dalam konsep teori Herbert Mead tentang interaksionisme simbolik terdapat prinsip-prinsip dasar yang dapat disimpulkan sebagai bahwa manusia dibekali kemampuan berpikir, tidak seperti binatang yang di mana kemampuan berpikir tersebut ditentukan oleh interaksi sosial individu. Dalam berinteraksi sosial, manusia belajar memahami simbol-simbol beserta maknanya yang memungkinkan manusia untuk memakai kemampuan berpikirnya. Makna dan simbol memungkinkan manusia untuk bertindak (khusus dan sosial) dan berinteraksi, manusia juga dapat mengubah arti dan simbol yang digunakan saat berinteraksi berdasarkan penafsiran mereka terhadap situasi. Manusia memiliki kesempatan untuk melakukan modifikasi dan perubahan karena berkemampuan berinteraksi dengan diri yang hasilnya adalah peluang tindakan dan pilihan tindakan. Pola tindakan dan interaksi yang saling berkaitan akan membentuk kelompok bahkan masyarakat. Pada intinya perhatian utama dari teori interaksionisme simbolik adalah tentang terbentuknya kehidupan bermasyarakat melalui proses interaksi serta komunikasi antar individu dan antar kelompok dengan menggunakan simbol-simbol yang dipahami melalui proses belajar.

## **2.2 Kajian Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan untuk menemukan inspirasi baru pada peneltiain selanjutnya. Di samping itu kajian terdahulu membantu penelitian dapat memposisikan penelitian serta menunjukkan orsinalitas dari penelitian. Pada bagaian ini peneliti mencamtumkan berbagai hasil

penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang masih terkait dengan tema yang penulis kaji:

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

Nama	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Mariana Rista Ananda Siregar, Audya Shafa Salsabila, Sofia Hasna Mutmainah, Kresna Wahyu Inzaghi. 2023	Memahami Perilaku Generasi Z di Kedai Kopi Bogor Timur	Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan Teknik pengambilan data melalui wawancara dan observasi langsung.	Generasi Z merupakan orang yang lahir dari tahun 1995 sampai 2010. Banyaknya kedai kopi di Kota Bogor mampu menciptakan sebuah kebiasaan baru pada sebagian besar masyarakat yang dikenal dengan istilah ngopi. Kegiatan ngopi tidak hanya sebatas minum kopi saja, namun juga memunculkan sebuah perilaku konsumtif dan juga perilaku baru. Generasi Z merupakan orang yang lahir dari tahun 1995 sampai 2010. Banyaknya kedai kopi di Kota Bogor mampu menciptakan sebuah kebiasaan baru pada sebagian besar

Nama	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
			<p>masyarakat yang dikenal dengan istilah ngopi. Kegiatan ngopi tidak hanya sebatas minum kopi saja, namun juga memunculkan sebuah perilaku konsumtif dan juga perilaku baru.</p>
Vidya Nindita, Afif Arifin. 2024	<p>Analisis Faktor Penyebab Fenomena Ngopi Dalam Budaya <i>Work From Cafe</i>: Studi Perilaku Konsumen</p>	<p>Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik kajian pustaka</p>	<p>Fenomena ngopi dan work from café mulai merebak pasca pandemi COVID-19. Generasi muda pada umumnya lebih suka menghabiskan banyak waktu untuk beraktivitas di café baik untuk urusan pekerjaan maupun sosial. Melihat berbagai alasan yang digunakan untuk selalu melakukan aktivitas di kedai kopi dan kafe menjadi kajian yang menarik untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan tentang perilaku konsumen. Dalam kajian ini, terdapat 8 penelitian yang sesuai dengan tema dan kriteria.</p>

Nama	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
			<p>Beberapa hal yang mendukung perilaku konsumen yang mendasari keputusan generasi muda untuk nongkrong di kafe, khususnya kedai kopi, terbagi menjadi hal yang berkaitan dengan diri sendiri, sosial, tugas/pekerjaan, dan gaya hidup. Fenomena kopi semakin melekat dengan budaya work from café yang diusung sebagai alternatif bekerja di luar kantor.</p>
<p>Marsha Azzahra, Ade Irfan Abdurahman, Alamsyah. 2023</p>	<p>Fenomena Ngopi di Coffee Shop Pada Gen Z</p>	<p>Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan Teknik pengambilan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa alasan mengapa Generasi Z melakukan aktivitas minum kopi di kafe. Alasan Generasi Z melakukan aktivitas minum kopi di kafe adalah berdasarkan pada kebutuhan akan ketenangan dan sebagai motif hiburan bagi setiap individu. Dalam</p>

Nama	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
			<p>hubungannya dengan diri sendiri, dapat dipahami bahwa minum kopi bukan hanya menikmati secangkir kopi, tetapi minum kopi di kafe juga memberikan suasana yang nyaman bagi setiap individu. Dalam hubungannya dengan masyarakat, pandangan orang lain terhadap informan dan aktivitas kopi di kafe juga dipandang sebagai hal untuk membangun hubungan sosial yang baik dan makna kopi di kafe dipandang sebagai sesuatu yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan mood dan semangat, serta sebagai media aktualisasi diri dan sebagai media dalam memperoleh nilai prestise.</p>

Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada penelitian ini berfokus untuk mengetahui bagaimana perilaku dan kebiasaan *ngopi* pada Generasi Z di 37 Kopi yang ditinjau dari teori George Herbert Mead dan hal apa saja yang menjadi latar belakang Generasi Z melakukan kebiasaan *ngopi* di 37 Kopi. Teori utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksionisme simbolik dan teori penunjang lainnya seperti teori perilaku konsumtif.

### **2.3 Kerangka Pemikiran**

Kerangka dapat diartikan sebagai rancangan sedangkan pemikiran diartikan sebagai suatu ide atau gagasan yang dimiliki seseorang untuk dituangkan kedalam sebuah diskusi atau penelitian. Oleh karena itu, kerangka pemikiran adalah gagasan dimana yang didasari teori, fakta, observasi, serta kajian pustaka yang dilakukan secara empiris, dan sistematis.

Menurut Sugiyono (2013), kerangka pemikiran merupakan alur berpikir atau alur penelitian yang dijadikan pola atau landasan berpikir peneliti dalam mengadakan penelitian terhadap objek yang dituju, serta sebagai dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat sub fokus yang menjadi latar belakang dari penelitian agar penelitian lebih terarah. Oleh karena itu dibutuhkan kerangka pemikiran untuk mengembangkan konteks dan konsep penelitian lebih lanjut sehingga dapat memperjelas konteks penelitian, metodologi, serta penggunaan teori dalam penelitian. Apabila pengertian tersebut dipersempit, dapat disimpulkan bahwa kerangka pemikiran adalah landasan berpikir yang akan membantu dalam mengembangkan kajian yang dipaparkan dalam sebuah penelitian.

Sebuah kerangka pemikiran bukanlah sekedar sekumpulan informasi yang di dapat dari berbagai sumber-sumber, atau juga bukan sekedar sebuah pemahaman. Tetapi, kerangka pemikiran membutuhkan lebih dari sekedar data-data atau informasi yang relevan dengan sebuah penelitian, dalam kerangka pemikiran dibutuhkan sebuah pemahaman yang didapat peneliti dari hasil pencarian sumber-sumber, dan kemudian di terapkan dalam sebuah kerangka pemikiran. Pemahaman dalam sebuah kerangka pemikiran akan melandasi pemahaman-pemahaman lain yang telah tercipta terlebih dahulu. Kerangka pemikiran ini akhirnya akan menjadi pemahaman yang mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran lainnya.

Kerangka pemikiran teoritis dalam penelitian “Perilaku *Ngopi* Generasi Z Di 37 Kopi Kanigoro Kabupaten Blitar Ditinjau Dari Teori George Herbert Mead” didasarkan pada teori interaksionisme simbolik yang dikembangkan oleh Mead, yang memandang perilaku manusia sebagai hasil dari proses interaksi sosial melalui pertukaran simbol dan makna. Kerangka ini terdiri dari tiga komponen utama, yaitu *mind* (pikiran), *self* (diri), dan *society* (masyarakat).

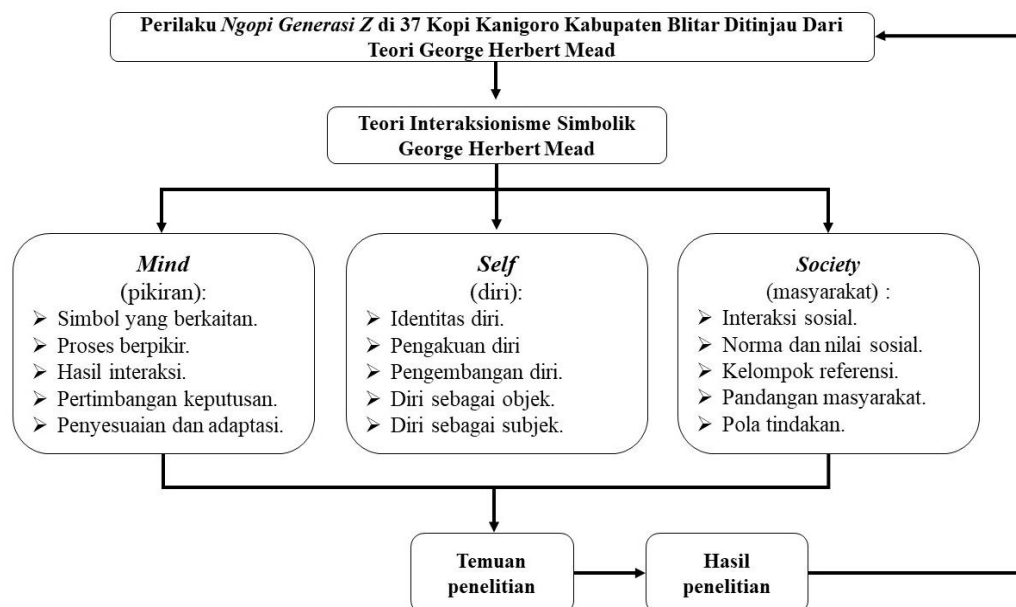
Pada aspek *mind*, perilaku ngopi Generasi Z dipengaruhi oleh simbol-simbol yang berkaitan dengan kopi dan kafe, proses berpikir yang terjadi dalam diri individu, hasil interaksi sosial, pertimbangan dalam pengambilan keputusan, serta kemampuan untuk menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan lingkungan.

Selanjutnya, aspek *self* menyoroti bagaimana identitas diri Generasi Z terbentuk dan diakui melalui aktivitas ngopi, termasuk proses pengakuan diri, pengembangan diri, serta kemampuan individu untuk memposisikan diri sebagai objek maupun subjek dalam interaksi sosial.

Sementara itu, aspek *society* menekankan pentingnya interaksi sosial, norma dan nilai sosial, kelompok referensi, pandangan masyarakat, serta pola tindakan yang berkembang di lingkungan 37 Kopi. Ketiga aspek ini saling berinteraksi dan membentuk perilaku ngopi Generasi Z, yang kemudian dianalisis untuk memperoleh temuan dan hasil penelitian yang komprehensif mengenai makna, proses, dan dinamika perilaku ngopi dalam konteks sosial budaya.

Berdasarkan pemaparan yang sudah dijelaskan di atas, maka tergambar beberapa konsep yang akan dijadikan sebagai acuan peneliti dalam mengaplikasikan penelitian ini. Kerangka pemikiran teoritis di atas akan diterapkan dalam kerangka konseptual sesuai dengan penelitian yang akan diteliti yaitu “Perilaku *Ngopi* Generasi Z Di 37 Kopi Kanigoro Kabupaten Blitar Ditinjau Dari Teori George Herbert Mead”.

**Gambar 2. 1 Skema Kerangka Berpikir**



Sumber: Peneliti (2025)

Skema tersebut menekankan tiga konsep utama teori interaksionisme simbolik yakni: *Mind* (pikiran), *Self* (diri), dan *Society* (masyarakat) yang saling berkaitan dalam memahami makna dan perilaku sosial, Skema ini menegaskan

bahwa perilaku *ngopi* Generasi Z bukan sekadar aktivitas konsumsi, melainkan proses interaksi simbolik yang membentuk makna, identitas, dan hubungan sosial. Akhir dari proses ini adalah hasil penelitian, yaitu temuan yang menjawab pertanyaan utama.