

PRESENTASI DIRI PEMAIN SENI ATRAKSI ULAR

(Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Pemain Seni Atraksi Ular di Cimahi)

Jehan Nurul Hakim S S

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Komputer Indonesia, Jalan Dipatiukur No. 112-116, Bandung, 40132, Indonesia.

Email :

jehanhakimsh@gmail.com

Abstrak

Pengamatan ini untuk mengetahui presentasi diri pemain seni atraksi ular di Kota Bandung. Pengamatan ini untuk mengamati presentasi diri dilihat dari dua panggung yakni panggung depan (*front stage*), dan panggung belakang (*back stage*) dari pemain seni atraksi ular di Kota Bandung. Kedua sub fokus tersebut dapat mengerucutkan arah penelitian supaya mendapatkan hasil yang diinginkan oleh peneliti.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi dramaturgi, informan dipilih dengan teknik pengambilan sample, informan berjumlah empat orang yang terdiri dari 2 informan kunci dan 2 informan pendukung. Data ini di peroleh dari tanya jawab secara menyeluruh dengan melakukan observasi, studi pustaka, dan dokumentasi. Teknik analisa data dengan mereduksi data, menyatukan data, menyajikan data, menarik simpulan, dan selanjutnya di evaluasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada panggung depan (*front stage*) pemain seni atraksi ular memainkan peran sebagai sosok orang yang pemberani dan tidak mengenal rasa takut dengan mengabaikan standard keselamatan. Pada panggung belakang (*back stage*) para pemain seni atraksi ular bersiap lebih apa adanya dan berperan layaknya seorang ayah dan seorang anak. Kesimpulan dari penelitian ini yakni para pemain seni atraksi ular mengelola kesan dan presentasi diri pada *front stage* dan *back stage*. Terdapat perbedaan di masing-masing panggung baik secara perilaku maupun penampilan.

Keyword: Dramaturgi, Atraksi Ular, Presentasi Diri.

SELF-PRESENTATION OF SNAKE ATTRACTION ART PLAYER

(Dramaturgy Study on The Self-Presentation of Snake Art Players in Cimahi)

Jehan Nurul Hakim S S

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Komputer Indonesia, Jalan Dipatiukur No. 112-116, Bandung, 40132, Indonesia.

Email :

jehanhakimsh@gmail.com

Abstract

This research is intended to know the self-presentation of snake attraction Art players in Bandung City. This research is intended to observe the presentation of the self seen from the two stage namely front stage, and the back stage of the art player of the snake attraction in the city of Bandung. Both sub-focus are expected to be deprived of the research direction in order to get the results expected by researchers.

The study used a qualitative approach with dramaturgi studies, the informant was chosen with the purposive sampling technique, a four-person informant consisting of two key informant and two supporting informant. This Data is obtained from interviews in-depth by observing, library studies, and documentation. Data analysis techniques by reducing data, collecting data, presenting data, drawing conclusions, and further evaluation.

The results of this study showed that on the front stage (front stages) of the snake's attraction players play a role as a brave person and do not know fear by ignoring the standard of termination. On the back stage, the art players of the snake attractions are ready to be more and play like a father and a child. The conclusion of this study is that the players of Snake art attractions manage the impression and presentation of themselves on the front stage and back stage. There is a difference in each stage both in behavior and appearance.

Keyword : Dramaturgy, Snake Attraction, Self presentation.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Interaksi yang dilakukan oleh Pemain Seni Atraksi Ular dalam setiap penampilannya merupakan perwujudan penyajian diri dalam interaksinya tersebut seseorang akan menampilkan sisi lain dari dirinya yang kemudian di presentasikan atau diperlihatkan kepada penonton.

Seni atraksi ular sendiri sudah sejak lama di pertontonkan kepada masyarakat, atraksi ular yang cukup menyita perhatian ini bukanlah seni atau permainan yang bisa sembarang orang lakukan. Orang-orang yang terlibat atau melakukan atraksi tersebut tentunya sudah berlatih cukup lama untuk bisa menampilkan penampilan terbaiknya, ular yang biasa digunakan dalam sebuah atraksi ini bukanlah jenis ular biasa, namun jenis ular yang memiliki racun (bisa). Jenis ular yang biasa digunakan dalam sebuah atraksi biasanya jenis ular yang memiliki karakter agresif bahkan cenderung galak. Bukan tanpa alasan, dipilihnya ular tersebut karena tujuan inti dari pertunjukan tersebut ialah dapat menaklukkan ular yang agresif tersebut.

budaya yang ada di Indonesia khususnya budaya Sunda atau Jawa Barat.

Pada setiap aksi panggungnya, mereka selalu menggunakan pakaian hitam yang merupakan pakaian khas budaya Sunda, pakaian tersebut bernama Pangsi Sunda, selain itu mereka menggunakan ikat kepala dan beberapa aksesoris lainnya seperti gelang dan kalung yang terbuat dari biji ganitri dan lainnya. Tidak hanya pakaian yang mencirikan identitas kedaerahan, tidak lupa mereka menggunakan instrumen musik Sunda seperti kendang, dan terompet Sunda yang biasa kita dengar ketika menonton pertunjukan Barongan Sunda atau Debus Banten.

Gambar 1.1
Foto Saat Pertunjukan



Sumber : Dokumentasi Peneliti 2019

Tentunya atraksi berbahaya tersebut tidak dilakukan begitu saja tanpa latihan dan pengawasan ahlinya, sebelum melakukan atraksi tersebut mereka berlatih cukup keras, dibutuhkan waktu 2 minggu untuk mempersiapkan pertunjukan. Namun untuk anggota yang baru belajar, dibutuhkan waktu hingga 2 bulan lamanya bahkan ada yang sampai bertahun-tahun agar bisa tampil dalam pertunjukan tersebut. karena jika mereka salah mengambil tindakan dalam sebuah atraksi tersebut, maka nyawa mereka bisa hilang karena racun dari gigitan ular yang mematikan tersebut. Wilayah panggung belakang (*Back Stage*) menjadi tolak ukur keberhasilan aktor tersebut ketika melakukan atraksi, tentunya butuh kesiapan fisik, mental, dan keahlian untuk bisa mempresentasikan diri di depan penonton agar kesan yang dilihat penonton dapat sesuai dengan yang aktor tersebut inginkan.

Hal yang dapat melatar belakangi seseorang melakukan atraksi berbahaya tersebut yakni untuk menunjukkan bahwa ia merupakan seorang yang pemberani, selain itu juga untuk mengisi waktu luang dan mencari kesenangan. Menurut Mead dalam bukunya Deddy Mulyana, sebelum seseorang bertindak, ia membayangkan dirinya dalam posisi orang lain dengan harapan-harapan orang lain dan mencoba memahami apa yang diharapkan orang itu (Mulyana, 2008: 37).

Seseorang dalam hidupnya perlu mencari jati dirinya, biasanya jati diri itu muncul berkaitan dengan hal-hal baru yang mereka belum pernah lakukan. Biasanya orang yang sedang mencari jati diri dapat melakukan apa saja yang menurut mereka dapat menemukan jati diri mereka.

Sama halnya dengan Pemain Atraksi Ular, dalam mempresentasikan diri, mereka memainkan peran dan mengasumsikan identitas diri agar didefinisikan sesuai dengan apa yang ia lakukan. Terdapat simbol-simbol tertentu yang bisa dilihat dari presentasi dirinya, baik berupa verbal maupun non verbal yang digunakan untuk memperkuat identitas peran yang ia mainkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang, maka peneliti mengambil rumusan masalah melalui pertanyaan makro dan pertanyaan mikro.

A. Rumusan Masalah Makro

Penulis merumuskan pertanyaan makro yaitu: “Bagaimana Presentasi Diri Pemain Seni Atraksi Ular di Kota Bandung?”

B. Rumusan Masalah Mikro

Dari pertanyaan makro di atas, penulis mengidentifikasi apa yang menjadi pokok permasalahan yang akan diteliti, yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana Panggung Depan (*front stage*) Pemain Seni Atraksi Ular di Kota Bandung?
2. Bagaimana Panggung Belakang (*back stage*) Pemain Seni Atraksi Ular di Kota Bandung?
3. Bagaimana Presentasi Diri Pemain Seni Atraksi Ular di Kota Bandung?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah :

A. Maksud Penelitian

Adapun maksud penelitian ini adalah untuk mengetahui secara mendalam tentang Presentasi Diri Pemain Seni Atraksi Ular di Kota Bandung.

B. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan masalah yang diteliti, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Panggung Depan (*Front Stage*) Pemain Atraksi Ular di Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui Panggung Belakang (*Back Stage*) Pemain Atraksi Ular di Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui Presentasi Diri Pemain Atraksi Ular di Kota Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan hasil yang bermanfaat, sejalan dengan tujuan penelitian di atas. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis.

A. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini berguna untuk mengembangkan kajian keilmuan yang berhubungan dengan masalah penelitian tentang ilmu komunikasi secara umum, dan untuk pengembangan ilmu komunikasi dengan teori interaksi simbolik secara khusus. Serta untuk menambah penelitian tentang dramaturgi khususnya mengenai presentasi diri.

B. Kegunaan Praktis

Penelitian yang digunakan oleh peneliti diharapkan dapat berguna untuk penelitian

ke depannya. Kegunaan praktis dari penelitian ini sebagai berikut:

1) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam konteks ilmu komunikasi dan pembelajaran mengenai Presentasi Diri Pemain Seni Atraksi Ular di Kota Bandung dengan studi dramaturgi.

2) Bagi Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa UNIKOM khususnya Program Studi Ilmu Komunikasi sebagai literature bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan kajian yang sama.

3) Bagi Masyarakat

Kegunaan penelitian ini bagi masyarakat yakni, memberikan informasi dan pengetahuan mengenai Presentasi Diri Pemain Seni Atraksi Ular di Kota Bandung pada saat di panggung depan (*front stage*), panggung belakang (*back stage*), dan untuk mengetahui presentasi diri pemain seni atraksi ular di Kota Bandung.

2. Kajian Pustaka dan Kerangka Pemikiran

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Berdasarkan studi pustaka, peneliti menemukan beberapa referensi penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti. Studi penelitian terdahulu sangat penting sebagai bahan acuan yang membantu peneliti dalam merumuskan asumsi dasar, untuk mengembangkan “Presentasi Diri Pemain Seni Atraksi Ular di Kota Bandung”.

2.2 Tinjauan Tentang Presentasi Diri

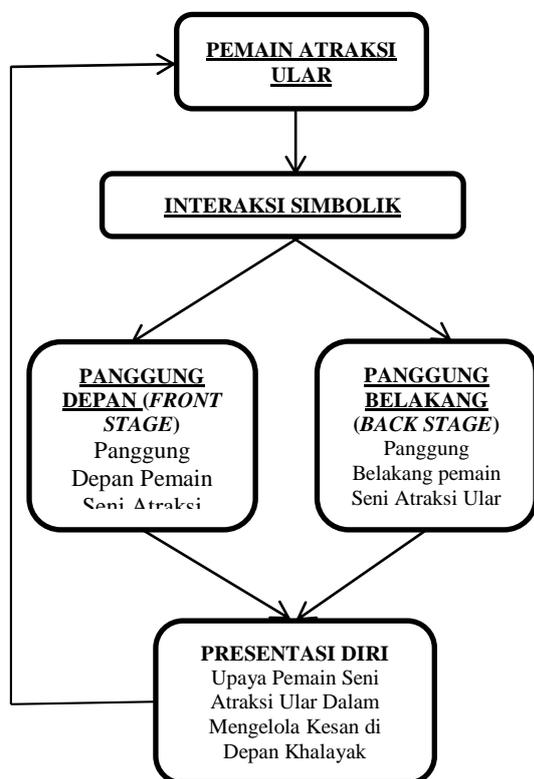
Presentasi diri merupakan upaya dari seorang individu untuk membangun suatu kesan tertentu di hadapan orang lain dengan cara menata perilaku agar orang lain memaknai identitas dirinya sesuai dengan apa yang ia kehendaki. Di dalam proses memproduksi identitas tersebut, ada beberapa pertimbangan yang dilakukan mengenai atribut atau simbol yang hendak di gunakan sesuai dan mampu mendukung identitas yang ditampilkan secara menyeluruh. Menurut Goffman, kebanyakan atribut, milik atau aktivitas manusia digunakan untuk presentasi diri, termasuk busana yang kita kenakan, tempat kita tinggal, tumah yang kita huni berikut cara kita melengkapinya (*furniture* dan perabotan), cara kita berjalan dan berbicara, pekerjaan yang kita lakukan dan cara kita menghabiskan waktu luang kita (Mulyana, 2008 : 110).

2.3 Tinjauan Tentang Interaksi Simbolik

Perspektif interaksi simbolik berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek. 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.

2.4 Kerangka Pemikiran

Alur Kerangka Pemikiran Peneliti



Sumber : Peneliti, 2019

3. Metode Penelitian

3.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini peneliti akan menguraikan data dan hasil penelitian tentang Presentasi Diri “pemain seni atraksi ular” dalam proses kehidupannya. Pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan dalam wawancara ialah mengenai bagaimana panggung depan seorang “pemain seni atraksi ular”, panggung belakang seorang “pemain atraksi ular”, serta presentasi diri seorang “pemain atraksi ular” dalam proses kehidupannya.

Dalam penelitian ini menggunakan tipe penelitian kualitatif untuk melihat kondisi alami dari suatu kehidupan dramatugi. Pendekatan ini bertujuan memperoleh

pemahaman dan menggambarkan realitas yang kompleks. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan didasari oleh orang atau perilaku yang diamati. Pendekatannya diarahkan pada latar dan individu secara holistik. Jadi, tidak dilakukan proses isolasi pada objek penelitian kedalam variable hipotesis, tetapi memandangnya sebagai bagian dari satu keutuhan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan paradigma penelitian kualitatif yang bersifat konsturktivis, hal ini didasari pada realitas dan fenomena yang terjadi di lapangan. Paradigma konstruktivisme menurut kajian ontologi, merupakan realitas konstruksi sosial. Kebenaran realitas bersifat relatif, berlaku konteks spesifik yang dinilai relevan oleh pelaku sosial. Menurut kajian epistemologi, merupakan pemahaman realitas atau temuan suatu penelitian merupakan produk interaksi peneliti dengan yang diteliti. Menurut kajian metodologi konstruktivisme menekankan empati dan interaksi dialektis peneliti-responden atau informan untuk mereduksi realitas yang diteliti melalui metode kualitatif. Kriteria kualitas penelitian: Autenticity dan reflectivity, bagaimana temuan merupakan refleksi otentik dari realitas yang dihayati para pelaku sosial.

3.2 Teknik Penentuan Informan

Informan dipilih secara *purposive sampling*, berdasarkan aktivitas mereka dan kesediaan mereka untuk mengeksplorasi pengalaman mereka secara sadar dan tidak sadar. Peneliti dapat memilih informan atau bisa juga informan yang mengajukan diri secara sukarela.

Pengambilan informan secara sengaja sesuai dengan persyaratan atau kriteria tertentu yang diperlukan. Penelitian ini menggunakan informan yang sedikit dan dipilih menurut tujuan penelitian.

4. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini peneliti akan menguraikan data dan hasil penelitian tentang Presentasi Diri “pemain seni atraksi ular” dalam proses kehidupannya. Pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan dalam wawancara ialah mengenai bagaimana panggung depan seorang “pemain seni atraksi ular”, panggung belakang seorang “pemain atraksi ular”, serta presentasi diri seorang “pemain seni atraksi ular” dalam proses kehidupannya.

4.1 Objek Penelitian

1. Pemain Seni Atraksi Ular

Objek dalam penelitian ini adalah pemain seni atraksi ular, atraksi ular merupakan kesenian yang pada mulanya bertujuan untuk kegiatan edukasi dimana para “pawang ular” ini memperkenalkan jenis, karakter, dan cara penanganan ular kepada masyarakat yang masih awam mengenai “hewan melata tersebut. Dalam perjalanannya para ‘pawang ular’ ini menemukan inovasi agar kegiatan edukasi mengenai berbagai jenis ular dapat menarik perhatian masyarakat, seiring berjalannya waktu seni atraksi ular ini dicoba digabungkan dengan kesenian khas sunda jadi sisi edukasinya ada sisi hiburannya juga ada.

Seni sunda yang digabungkan dengan kegiatan “pawang ular” ini yakni seni pencak silat, gerakan pencak silat biasanya digunakan pada saat pembukaan setiap pemain seni atraksi ular, bisa dikatakan sebagai gerakan permulaan sebelum pada akhirnya pemain tersebut bermain dengan ular-ularnya. Tak lupa para pemain atraksi ular ini menggunakan pakaian serba hitam atau pakaian khas sunda yang biasa kita sebut busana pangsi sunda.

Penggunaan pakaian yang serba hitam ini bertujuan untuk memunculkan kesan seram atau mistis, ditambah beberapa aksesoris gelang dan kalung yang terbuat dari biji-bijian serta ikat kepala bahwa ada beberapa orang

yang menggunakan tulang-tulang dari beberapa hewan serta kuku dan taring beruang atau macan memberikan kesan seram kepada siapapun yang melihatnya. Pakaian hitam ini tidaklah mutlak harus digunakan, sebenarnya para pemain bebas menggunakan pakaian apapun namun seringkali para pemain ini menggunakan pakaian yang serba hitam. Penggunaan aksesoris pun tergantung dari si pemain tersebut, namun penggunaan aksesoris ini dianjurkan agar dapat menunjang penampilan dari si pemain tersebut. Umumnya setiap individu mempunyai ciri khasnya masing-masing.

Sebelum melakukan pertunjukan biasanya para pemain melakukan persiapan masing-masing, pemain dari rumah biasanya sudah menggunakan pakaian serba hitam tanpa menggunakan aksesoris yang biasa digunakan pada setiap pertunjukan. Sebelum berangkat ke lokasi pertunjukan, para pemain seni atraksi ular biasanya berkumpul di rumah pembina padepokan pusaka buana yang terletak di Jalan Nanjung Cibodas, mereka biasanya menyebutnya dengan sebutan basecamp.

Ditempat ini biasanya segala persiapan untuk melakukan pertunjukan dipersiapkan, mulai dari memandikan ular agar ular ketika digunakan pada saat pertunjukan tidak pasif dan agar si ular tidak dehidrasi karena selama di perjalanan dan ditempat pertunjukan ular tersebut tidak di berikan minum, ketika ular akan digunakan untuk atraksi, biasanya mereka tidak diberikan makan dan minum agar ketika ular tersebut di pegang atau dimainkan tidak memuntahkan makanan dan minumannya, jika hal itu terjadi maka nafsu makan si ular dapat berkurang dan yang fatalnya dapat menyebabkan kematian pada si ular.

Selain mempersiapkan ular, para pemain biasanya memilih ular mana saja yang akan digunakan untuk pertunjukan, biasanya setiap pemain membawa ular masing-masing namun biasanya ular tersebut dimainkan secara random oleh para pemain yang lain. Jika ular itu dianggap berbahaya contohnya seperti ular

kobra, hanya pemiliknya lah yang akan memainkannya karena sang pemilik sudah mengetahui mengenai karakter ular tersebut, walaupun hakekatnya karakter ular dengan jenis yang sama memiliki karakter yang tidak jauh beda namun pemiliknya sudah memiliki “*feel*” pada ular tersebut.

Pada saat di basecamp ini para pemain bersenda gurau dengan para pemain yang lain, biasanya mereka juga membicarakan mengenai apa dan bagaimana nanti ketika melakukan pertunjukan. Disini juga di bagi beberap job desk dari mulai siapa saja yang memainkan ular berbahaya dan siapa saja yang memainkan ular dengan racun rendah. Selain itu juga mereka memperkirakan ukuran panggung dengan panjang ular yang akan dimainkan, jika dirasa ukuran panggung teralalu kecil sedangkan ular yang akan dimainkan terlalu besar maka diganti dengan ular yang ukurannya lebih kecil. Biasanya ketika akan tampil pemain akan meminta doa dari keluarga, kerabatnya, biasanya mereka menggunakan media daring lewat status facebook atau snap whatsapp, tujuannya agar jangkauannya luas dan tidak harus mendatangi atau menghubungi sat-satu

Tiba waktunya untuk pergi ke lokasi pertunjukan, para pemain segera memasang aksesoris seperti gelang, kalung, dan ikat kepala. Penggunaan aksesoris ini selain untuk menunjang penampilan, juga dapat menjadi ciri khas dan identitas dari setiap para pemainnya. Aksesoris yang terbuat dari berbagai biji-bijian ini juga memiliki fungsi yang tak kalah penting, aksesoris ini juga dapat menjadi penghalang dari serangan gigitan ular agar tidak mengenai langsung tubuh si pemainnya.

Pada saat menuju ke lokasi, biasanya mereka berbondong-bondong menggunakan sepeda motor agar dapat mengefisiensi waktu. Namun jika jarak tempat pertunjukan terlampau jauh, mereka menggunakan kendaraan roda empat agar dapat menampung banyak orang dan barang-barang keperluan petunjukan.

Sesampainya di lokasi pertunjukan, para pemain langsung menurunkan perlengkapan pertunjukan dari kendaraan mereka masing-masing. Dalam sebuah acara, biasanya banyak menampilkan banyak penampilan seperti musik orkes yang menampilkan biduan-biduan dangdut. Sambil menunggu giliran tampil, para pemain biasanya beristirahat sejanak karena telah menempuh perjalanan menuju lokasi pertunjukan, beberapa juga ada yang bersantai sambil menghisap sebatang rokok dan menyaksikan beberapa rangkaian acara yang disuguhkan oleh si pemilik acara.

Sambil menunggu giliran, mereka biasanya mulai men-set panggung, kebetulan waktu peneliti melakukan observasi yang bertempat di Kolam Pemancingan Pancakaki Cimahi, panggung yang digunakan untuk pertunjukan terbilang cukup kecil, panggung itu berbentuk seperti gubug yang beralaskan semen. Para pemain memutar otak bagaimana caranya agar para pemain dapat dengan leluasa menampilkan penampilan terbaiknya. Pada akhirnya sesaat sebelum tampil, para pemain dan kru dari acara tersebut mengambil langkah untuk menurunkan beberap sound yang terletak di atas panggung dan memundurkan beberapa alat musik sampai menyentuh dinding pembatas.

Tiba pada waktunya giliran tampil, pada waktu itu ba'da sholat dzuhur para pemain mulai memainkan atraksinya secara bergiliran. Diiringi musik dangdut dengan irama dan tempo musik yang nge-bit membuat para pemain larut dalam musik itu, serta makin lincah menari-nari dengan ular-ular itu. Ular yang digunakan pada pertunjukan saat itu yakni ular sanca batik, king cobra yang memiliki ukuran lebih dari tiga meter, ular boncleng. Umumnya ular yang mereka gunakan jenis-jenis ular berbisa, jika masih pemula di pilih ular yang memiliki racun rendah untuk meminimalisir resiko yang lebih besar. Durasi mereka bermain tidak lebih dari dua puluh menit, biasanya durasi tersebut dibagi-bagi dengan pertunjukan lainnya seperti debu.

4.2 Pembahasan

Dari deskripsi dari hasil penelitian dengan cara wawancara dan observasi yang telah di jabarkan sebelumnya maka peneliti mulai membahas tentang Presentasi Diri Pemain Seni Atraksi Ular (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Pemain Seni Atraksi Ular di Kota Bandung). Hal ini membuktikan dengan adanya peran mereka sebagai pemain seni atraksi ular dalam memainkan panggung depan (front stage), dan panggung belakang (back stage). Hasil penelitian di atas merupakan suatu proses penelitian yang telah dilakukan peneliti di lapangan. Penelitian ini sudah di lakukan sejak lima bulan terhitung dari bulan Maret sampai dengan bulan Juli 2019.

A. Panggung Depan (*Front Stage*) Pemain Seni Atraksi Ular

Di panggung ini para pemain seni atraksi ular berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yakni dengan gerakan nonverbal. Karena pada dasarnya kesenian atraksi ular ini merupakan kegiatan edukasi tentang mengenalkan macam-macam jenis ular dan bagaimana karakter si ular tersebut, agar kegiatan edukasi tersebut lebih menarik dan menghibur masyarakat, maka kegiatan edukasi tersebut di balut dengan kesenian khas sunda, tergantung siapa dan dimana kegiatan edukasi ini di lakukan karena menyesuaikan dengan budaya masing-masing.

Ketika berada di lingkungan pertunjukan para pemain seni atraksi ular khususnya informan kunci yang peneliti teliti, lebih bisa menjaga sikap, mereka berusaha untuk tidak memunculkan sikap atau perilaku yang sering mereka lakukan ketika sedang di lingkungan pertunjukan. Di lingkungan ini mereka menampilkan sosok lain dari mereka yang tadinya suka bercanda, bersikap kekanak-kanak, di sini mereka tidak menunjukkan perilaku tersebut.

Peneliti telah menyaksikan langsung pertunjukan seni atraksi ular, yang pertama di

Majalaya dan yang kedua di Cimahi. Ketika acara di Majalaya, sebelum menampilkan pertunjukan inti yakni kesenian atraksi ular, mereka melakukan serangkaian ritual guna meminta izin kepada penunggu setempat dan memohon keselamatan. Pada prosesi ritual tersebut, mereka menyediakan sesajen yang di simpan dalam nampan yang terbuat dari anyaman bamboo, selain menyiapkan sesajen mereka juga membakar dupa dan menggunakan menyan yang baunya menusuk hidung. Yang menarik perhatian dari prosesi ritual tersebut adalah, salah satu pemain mengalami kerasukan, pemain tersebut bertingkah seperti seekor kera yang kemudian memutar-mutar panggung pertunjukan.

Menurut pengamatan peneliti, ada beberapa alasan mengapa mereka mempertontonkan prosesi ritual tersebut, salah satunya yakni agar suasana panggung pertunjukan lebih terlihat hidup dan kesan mistis yang ingin mereka tunjukkan dapat di rasakan oleh khalayak penonton. Belum lagi musik khas sunda yang mengiringi dan nyaringnya suara terompet sunda menambah kesan mistis dan menegangkan. Alhasil penonton yang tadinya jauh dari panggung pertunjukan, mendekati panggung pertunjukan tersebut.

Presentasi diri seorang pemain seni atraksi ular sendiri bisa berubah-ubah tergantung pada acara apa dan musik pengiring itu sendiri. Jika menggunakan musik dangdut sebagai latarnya, presentasi diri pemain tersebut seperti kurang menjiwai dan agak hambar. Berbeda dengan ketika menggunakan latar musik khas sunda dengan ciri khas gendang dan terompet sundanya, pemain lebih terlihat menjiwai dan berlagak layaknya seperti seorang jawara yang tidak takut dengan apapun.

Dalam panggung ini para pemain seni atraksi ular berusaha membangun sosok ideal sebagai pemain kesenian tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti, informan menganggap tidak ada batasan mengenai sosok ideal bagi pemain seni atraksi ular. Namun ada hal-hal yang

dapat menonjolkan sosok ideal mereka yakni penggunaan pakaian serba hitam dan aksesoris, umumnya para pemain seni atraksi ular ini menggungkan pakaian warna hitam dari mulai celana samapai pakaian, pakaian yang sering digunakan yakni pakaian khas sunda yakni pangsi. Penggunaan pakaian dan aksesoris dapat membedakan antara pemain seni atraksi ular dan orang lain. Berdasarkan hasil penelitian dan observasi peneliti, pemain yang menggunakan aksesoris secara “berlebihan” umumnya ingin menjadi pusat perhatian dengan kata lain ingin lebih menonjol dari pada pemain lainnya. Hal itu tidaklah salah, karena setiap pemain memiliki ciri khasnya masing-masing dan pakaian, aksesoris yang dikenakan oleh pemain juga dapat menjadikan itu sebagai identitas mereka.

Ketika sedang melakukan pertunjukan, sosok yang di bangun adalah sosok seorang yang pemberani. Karena pakaian dan aksesoris yang mereka gunakan sudah melambangkan sebagai pendekar dari sunda. Kendati demikian, bukan berarti ketika mereka sedang berhadapan dengan ular tidak ada rasa takut, rasa takut itu terus ada walaupun mereka sudah mengetahui karakter ular tersebut dan mengetahui cara menanganinya rasa takut itu seperti terus menghantui para pemain.

Ketika sedang berada di atas panggung tidak banyak komunikasi yang di lakukan, hanya ada komunikasi nonverbal untuk memberitahu pemain lain. Misalkan gerakan mengangguk dan mengedipkan mata merupakan isyarat untuk pergantian pemain dari pemain satu ke pemain lainnya, ada juga tanda seperti tangan membuat bentuk seperti payung isyarat ini diartikan sebagai tanda berhenti ketika pemain dianggap sudah kurang bagus lagi mainnya. Tidak banyak komunikasi yang di lakukan di atas stage, hal ini karena sebelum tampil mereka mengadakan briefing terlebih dahulu, dalam briefing ini semua yang akan di ditampilkan di bicarakan dengan cukup detail agar ketika

sedang tampil mereka sudah tau kapan bagian mereka dan siapa dulu yang bermain.

Ketika di atas panggung para pemain juga mengelola kesan mereka secara sadar maupun tidak sadar, mereka mengelola kesan agar di lihat sebagai sosok yang pemberani. Ketika mereka merasa takut, khawatir, dan grogi, para pemain tidak menunjukkan itu ketika berada di atas panggung. Mereka pandai menyembunyikan segala hal yang dapat mengganggu presentasi diri mereka di atas panggung.

Presentasi diri seorang pemain seni atraksi ular sendiri bisa berubah-ubah tergantung pada acara apa dan musik pengiring itu sendiri. Jika menggunakan musik dangdut sebagai latarnya, presentasi diri pemain tersebut seperti kurang menjiwai dan agak hambar. Berbeda dengan ketika menggunakan latar musik khas sunda dengan ciri khas gendang dan terompet sundanya, pemain lebih terlihat menjiwai dan berlagak layaknya seperti seorang jawara yang tidak takut dengan apapun.

Dalam panggung ini para pemain seni atraksi ular berusaha membangun sosok ideal sebagai pemain kesenian tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti, informan menganggap tidak ada batasan mengenai sosok ideal bagi pemain seni atraksi ular. Namun ada hal-hal yang dapat menonjolkan sosok ideal mereka yakni penggunaan pakaian serba hitam dan aksesoris, umumnya para pemain seni atraksi ular ini menggungkan pakaian warna hitam dari mulai celana samapai pakaian, pakaian yang sering digunakan yakni pakaian khas sunda yakni pangsi. Penggunaan pakaian dan aksesoris dapat membedakan antara pemain seni atraksi ular dan orang lain. Berdasarkan hasil penelitian dan observasi peneliti, pemain yang menggunakan aksesoris secara “berlebihan” umumnya ingin menjadi pusat perhatian dengan kata lain ingin lebih menonjol dari pada pemain lainnya. Hal itu tidaklah salah, karena setiap pemain memiliki ciri khasnya masing-masing dan pakaian, aksesoris yang dikenakan oleh pemain juga

dapat menjadikan itu sebagai identitas mereka.

Ketika sedang melakukan pertunjukan, sosok yang di bangun adalah sosok seorang yang pemberani. Karena pakaian dan aksesoris yang mereka gunakan sudah melambangkan sebagai pendekar dari sunda. Kendati demikian, bukan berarti ketika mereka sedang berhadapan dengan ular tidak ada rasa takut, rasa takut itu terus ada walaupun mereka sudah mengetahui karakter ular tersebut dan mengetahui cara menanganinya rasa takut itu seperti terus menghantui para pemain.

Ketika sedang berada di atas panggung tidak banyak komunikasi yang di lakukan, hanya ada komunikasi nonverbal untuk memberitahu pemain lain. Misalkan gerakan mengangguk dan mengedipkan mata merupakan isyarat untuk pergantian pemain dari pemain satu ke pemain lainnya, ada juga tanda seperti tangan membuat bentuk seperti payung isyarat ini diartikan sebagai tanda berhenti ketika pemain dianggap sudah kurang bagus lagi mainnya. Tidak banyak komunikasi yang di lakukan di atas stage, hal ini karena sebelum tampil mereka mengadakan briefing terlebih dahulu, dalam briefing ini semua yang akan di ditampilkan di bicarakan dengan cukup detail agar ketika sedang tampil mereka sudah tau kapan bagian mereka dan siapa dulu yang bermain.

Ketika di atas panggung para pemain juga mengelola kesan mereka secara sadar maupun tidak sadar, mereka mengelola kesan agar di lihat sebagai sosok yang pemberani. Ketika mereka merasa takut, khawatir, dan grogi, para pemain tidak menunjukkan itu ketika berada di atas panggung. Mereka pandai menyembunyikan segala hal yang dapat mengganggu presentasi diri mereka di atas *stage*.

B. Panggung Belakang (*Back Stage*) Pemain Seni Atraksi Ular

Sedangkan dipanggung belakang sendiri, seorang pemain seni atraksi ular akan tampil

lebih apa adanya menjadi orang biasa pada umumnya dengan melakukan aktifitas dan pekerjaan lain. Sehingga ketika di analisis dalam dua panggung yang berbeda, maka akan timbulah nilai-nilai yang berbeda terhadap individu yang berprofesi sebagai pemain seni atraksi ular.

Dari kedua informan kunci yang di teliti, masing-masing memiliki sikap dan perilaku yang berbeda. Itu menandakan bahwa walau ketika di panggung depan mereka tampil sebagai sosok pemberani dan berusaha menutupi semua masalahnya, namun di panggung belakang mereka lebih terbuka dan cenderung tidak menutup-nutupi.

Pada panggung ini juga para pemain seni atraksi ular melakukan serangkaian persiapan untuk pertunjukan. Seperti yang sudah peneliti jelaskan pada panggung depan, pada penelitian dan observasi kedua yang peneliti lakukan, di panggung ini mereka juga melakukan prosesi ritual. Berbeda ketika dengan di panggung depan yang prosesi ritualnya di pertontonkan kepada khalayak penonton, di panggung belakang ini mereka melakukan ritual secara tertutup tidak di pertontonkan di hadapan khalayak penonton. Alasannya karena pada acara yang mereka lakoni tidak besar hanya acara halal bihalal salah satu paguyuban di Cimahi. Pada prosesi ritual di panggung ini, biasanya mereka menggunakan wewangian seperti menyanyikan yang mereka pakai di sekujur tubuh mereka serta aksesoris yang mereka pakain. Selain itu juga, ada yang bertindak sebagai “pawang” yang selalu memperhatikan gerak gerik pemain ketika tampil. Sambil duduk sila yang agak jauh dari panggung pertunjukan, pawang itu seperti melantunkan do’a atau mantra. Hal ini dilakukan agar para pemain mendapat izin dari penunggu tempat tersebut dan memohon perlindungan agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

C. Presentasi Diri Pemain Seni Atraksi Ular

Pada presentasi diri pemain seni atraksi ular, terdapat perbedaan dengan ketika di panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage*). Mereka di tuntut untuk profesional ketika sedang perform, dan di tonton oleh khalayak penonton. Menurut Goffman, kebanyakan atribut, milik atau aktivitas manusia digunakan untuk presentasi diri, termasuk busana yang kita kenakan, tempat kita tinggal, rumah yang kita huni berikut cara kita melengkapinya (furniture dan perabotan), cara kita berjalan dan berbicara, pekerjaan yang kita lakukan dan cara kita menghabiskan waktu luang kita. (Mulyana, 2008: 110).

Seperti penjelasan di atas, seorang pemain seni atraksi ular melengkapi presentasi diri mereka dengan menggunakan pakaian yang berwarna hitam dan tentunya dengan aksesoris yang menempel pada tangan, kaki, leher, dan kepala. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, tiap pemain memiliki ciri khasnya masing-masing dalam menggunakan atribut, seperti kedua informan kunci yang peneliti teliti. Informan Alex cenderung tidak banyak menggunakan aksesoris ketika sedang perform, berbeda dengan informan Agung yang banyak menggunakan aksesoris di tubuhnya, itu karena Agung ingin terlihat berbeda dengan pemain lainnya dan ingin terlihat menonjol.

Dari kedua informan kunci yang peneliti teliti, terdapat perbedaan mengenai gaya atau penampilan ketika sedang berada di panggung depan. Alex lebih cenderung berpenampilan polos dengan pakaian serba hitam dan ikat kepala sesekali menggunakan aksesoris di tangan dan di leher. Berbeda dengan Agung yang cenderung lebih lengkap dalam hal penampilan, Agung biasanya menggunakan pakaian serba hitam dan aksesoris yang memenuhi kedua tangannya, aksesoris di leher, dan kepalanya. Ketika di konfirmasi mengenai hal ini, Alex memang tidak mau terlihat menonjol dari segi gaya berpakaian,

Alex lebih memilih bergaya biasa saja tetapi ia lebih menonjolkan *skill* bermainnya. Berbeda dengan Agung yang ingin terlihat menonjol dari segi gaya berpakaian, hal ini ia lakukan karena ingin menonjol dari pemain yang lain dan menjadi pusat perhatian.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dari bab sebelumnya, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut :

A. Panggung Depan (*Front Stage*) Pemain Seni Atraksi Ular

Pada panggung ini seorang pemain seni atraksi ular memerankan sosok seorang yang pemberani dengan baik, sikap dan perilaku mereka cukup berbeda ketika sedang berada di lingkungan panggung pertunjukan dengan ketika di luar panggung pertunjukan. Mereka pandai menjaga sikap dan bersikap profesional dengan profesi mereka. Sikap dan perilaku mereka ketika berada di luar panggung pertunjukan, layaknya orang normal lain yang bersikap sebagai ayah dan seorang anak. Mereka cenderung pribadi yang pendiam dan dapat dikatakan sebagai anak rumahan.

B. Panggung Belakang (*Back Stage*) Pemain Seni Atraksi Ular

Panggung belakang (*back stage*) sebagai panggung di mana para pemain seni atraksi ular bebas bersikap dan perilaku tanpa memerankan sosok yang sering ia tampilkan ketika di atas stage. Di panggung ini mereka lebih bersikap alamiah tanpa di buat-buat tanpa dengan terpaksa memerankan sosok yang mereka sendiri mungkin aslinya tidak seperti itu. Di panggung ini juga segala persiapan pemain seni atraksi ular di persiapkan, mulai dari pengadaan prosesi ritual, kebutuhan medis, dan segala

perlengkapan penunjang presentasi diri mereka.

C. Presentasi Diri Pemain Seni Atraksi Ular

Dalam penelitian ini, seorang pemain seni atraksi ular dapat memainkan perannya dengan baik. Dengan menggunakan pakaian serba hitam dan beranekaragam aksesoris yang menempel di tubuhnya, menunjang presentasi diri mereka di hadapan khalayak penonton. Mereka pandai menyembunyikan segala sesuatu, mulai dari rasa takut, rasa sakit, grogi, sampai rasa malu karena mereka umumnya adalah seorang yang pemalu.

5.2 Saran

Dalam sebuah penelitian, seorang peneliti harus mampu memberikan suatu masukan berupa saran-saran yang bermanfaat bagi semua pihak yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun saran-saran yang peneliti berikan setelah melakukan penelitian ini adalah :

A. Bagi Informan Kunci

Ketika akan melakukan pertunjukan, hendaknya hanya meminta perlindungan dan pertolongan kepada Allah SWT semata. Walaupun kalian mengangkat budaya kalian sendiri, dan pastinya memiliki kepercayaan terhadap seseorang atau nenek moyang, hendaknya lebih mendahulukan Allah. Jika ingin meminimalisir kecelakaan pada saat pertunjukan, perbanyak berlatih selalu andalkan Tuhan jangan meminta keselamatan kepada selain Tuhan.

B. Bagi Masyarakat

Untuk masyarakat hendaknya jangan terlalu mencampuri urusan orang, setiap orang memiliki profesinya masing-masing selama profesi itu halal dan tidak merugikan

banyak orang, biarkan mereka mengembangkan bakat lewat profesinya.

C. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti mengenai Presentasi Diri Pemain Seni Atraksi Ular (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Pemain Seni Atraksi Ular di Kota Bandung), hendaknya lebih mendalam terutama di pada saat ritual-ritual yang mereka selalu lakukan ketika hendak tampil.

Daftar Pustaka

A. Buku

- Ardial. 2015. Paradigma Dan Model Penelitian Komunikasi. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Budyatna, Muhammad dan Ganiem, Mona, Leila. 2011. Teori Komunikasi Antarpribadi. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Goffman, Erving. 1959. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Harmondworth: Penguin.
- Kuswarno, Engkus. 2008. Etnografi Komunikasi. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Moleong, Lexy J. 2007. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2009. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Morissan. 2013. Teori Ilmu Komunikasi Individu Hingga Massa. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Mulyana, Deddy. 2001. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2003. Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy dan Solatun.2008. Metode Penelitian Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2008. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2008. Metode Penelitian Komunikasi (cetakan kedua). Bandung:PT.Remaja Rosdakarya.
- Nazir, Moh. 2014. Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rakhmat, Jalaludin. 2011. Psikologi Komunikasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ruslan, Rosady. 2004. Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D(cetakan ketigabelas). Bandung: CV Alfabeta
- Suryanto, Putra, Herdian, Alvian. 2012. Pengantar Psikologi Sosial. Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan Unair (AUP).
- Suyatna. (2005) Deskriptif Kualitatif. Bandung: CV Pustaka Pelajar.