

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka adalah proses umum yang peneliti lalui untuk mendapatkan teori terdahulu. Mencari kepustakaan yang terkait adalah tugas yang harus segera dilakukan, lalu menyusunnya secara teratur dan rapih untuk dipergunakan dalam keperluan penelitian. Kajian pustaka meliputi pengidentifikasian secara sistematis, penemuan, dan analisis dokumen-dokumen yang memuat informasi yang berkaitan dengan masalah penelitian.

##### **2.1.1 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 Cimahi”. Berikut adalah beberapa hasil penelitian yang dijadikan sebagai referensi oleh peneliti:

Tabel 2.1

Tabel Penelitian Relevan

NAMA	PENELITIAN RELEVAN	PERBEDAAN
<p><b>Dewi Hasari</b> <b>41809186</b> <b>Universitas</b> <b>Komputer</b> <b>Indonesia</b></p>	<p>Dalam penelitiannya, Dewi Hasari meneliti tentang <b>“Presentasi Diri Foto Model Hijab di Kota Bandung (Studi Dramaturgi Mengenai Foto Model Hijab di Kota Bandung)”</b>. Dewi sendiri meneliti pada tahun 2014, dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan studinya dramaturgi. Informan yang digunakan dalam penelitiannya berjumlah tujuh orang yang terdiri dari tiga orang informan kunci dan empat orang informan pendukung. Data penelitian diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, studi literatur, <i>internet searching</i>, dan sumber kepustakaan. Dalam penelitian ini, Dewi menggunakan teknik analisis data yang digunakannya adalah reduksi data, pengumpulan data,</p>	<p>Tentunya terdapat perbedaan antara penelitian Dewi Hasari dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan. Selain subjek penelitian yang berbeda, penelitian yang dilakukan Dewi meneliti tiga panggung, yakni: panggung depan (<i>front stage</i>), panggung tengah (<i>middle stage</i>), dan panggung belakang (<i>back stage</i>). Sedangkan penelitian yang sedang peneliti lakukan hanya menggunakan dua panggung, yakni: panggung depan (<i>front stage</i>) dan panggung belakang (<i>back stage</i>). Dalam penelitian yang dilakukan Dewi terdapat perbandingan realitas panggung belakang, terdapat perbandingan antara informan yang memang menggunakan hijab dalam kehidupan sehari-harinya dengan yang tidak menggunakan hijab.</p>

NAMA	PENELITIAN RELEVAN	PERBEDAAN
	<p>penyajian data, penarikan kesimpulan, dan evaluasi.</p> <p>Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pada panggung depan foto model hijab di Kota Bandung dilihat dari aspek seperti: penampilan, tata rias / <i>make-up</i> yang digunakan serta gaya dalam berbusana muslim terlihat professional dalam melakukan perannya sebagai foto model hijab. Kemudian pada panggung tengah foto model hijab mengganti pakaian, latihan, bergaya / berpose, di <i>make-up</i>/tata rias, dan selebihnya mereka berbincang-bincang untuk menunggu sesi pemotretan. Sedangkan pada panggung belakang, foto model hijab di Kota Bandung, mereka kembali pada jati diri mereka yang sesungguhnya, seperti melakukan aktivitas rutin seperti bekerja dan kuliah. Di panggung belakang ini terlihat perbedaan dari panggung depan, karena kedua informan</p>	

NAMA	PENELITIAN RELEVAN	PERBEDAAN
	foto model sebenarnya tidak menggunakan hijab pada kesehariannya, berbeda dengan foto model yang benar mengenakan hijab lebih menjaga sikap dan perilakunya.	
<p><b>Mila Yustiantika</b>  <b>41812031</b>  <b>Universitas</b>  <b>Komputer</b>  <b>Indonesia</b></p>	<p>Dalam penelitiannya, Mila Yustiantika meneliti tentang <b>“Presentasi Diri Vokalis Band Kotak (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Seorang Tantri Kotak”)</b>. Mila melakukan penelitian pada tahun 2017, dengan subjek penelitian Tantri “Kotak” dengan menggunakan <i>purpose sampling</i>. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka dan studi lapangan.</p> <p>Hasil penelitian yang di lakukan Mila menunjukkan bahwa panggung depan menggambarkan sosok Tantri sebagai vokalis band Kotak yang bekerja secara totalitas dimana pun dan kapan pun, ia berusaha menjadi seorang</p>	<p>Perbedaan penelitian Mila Yustiantika dengan yang peneliti teliti ialah subjek penelitiannya. Mila meneliti tentang presentasi diri seorang vokalis band sedangkan peneliti meneliti tentang anggota atraksi ular padepokan tapak ajag.</p>

NAMA	PENELITIAN RELEVAN	PERBEDAAN
	<p><i>public figure</i> yang menginspirasi orang-orang di sekitarnya dengan sikap rendah hati, pekerja keras, dan penuh semangat. Sedangkan pada panggung belakang, Tantri “Kotak” menjalani perannya sebagai seorang istri yang bijaksana, ibu yang cekatan bagi anaknya dan sebagai anak yang selalu berbakti kepada Ayah dan Ibunya, salah satu buktinya, Tantri memilih untuk mengajak kedua orang tuanya tinggal bersama di rumah milik Tantri dan suaminya, Arda.</p>	
<p><b>Dhita Sekar Annisa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa</b></p>	<p>Dalam penelitiannya, Dhita Sekar Annisa meneliti tentang <b>“Presentasi Diri Pekerja Seks Komersial Emporium Jakarta (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Pekerja Seks Komersial di Emporium Jakarta)”</b>. Dhita melakukan penelitian pada tahun 2016, dalam penelitiannya Dhita menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi</p>	<p>Perbedaan penelitian Dhita Sekar Annisa dengan yang peneliti teliti yakni, subjek penelitiannya. Selain subjek penelitian, Dhita meneliti tentang realitas dari kehidupan dari seorang pekerja seks komersial. Realitas di panggung belakang dan panggung depan. sedangkan penelitian yang peneliti lakukan ialah mencari tahu tentang presentasi diri dilihat dari panggung</p>

NAMA	PENELITIAN RELEVAN	PERBEDAAN
	<p>dramaturgi, dengan objek penelitiannya adalah pekerja seks komersial (PSK). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa panggung depan (<i>front stage</i>) PSK yaitu menggunakan sebuah topeng dan diperankan di atas panggung pertunjukan dengan latar panggung pertunjukan mereka adalah Emporium Jakarta. Dalam panggung belakang (<i>back stage</i>) menampilkan sosok asli yang berbeda dengan panggung depannya. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah setiap PSK melakukan pengelolaan kesan dan presentasi diri pada panggung depan, dan panggung belakang. Nampak perbedaan disetiap panggungnya, baik itu penampilan juga perilaku.</p>	<p>depan, tangan, dan belakang.</p>
<p><b>Qurrata Aini</b> <b>Universitas Riau</b></p>	<p>Dalam penelitian ini Qurrata Aini meneliti tentang “Presentasi Diri Ayam Kampus (Studi Dramaturgi Mengenai Perilaku Menyimpang Mahasiswa di Pekanbaru)”. Aini melakukan penelitian pada</p>	<p>Perbedaan penelitian antara Qurrata Aini dengan yang peneliti teliti yakni, Aini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif sedangkan peneliti menggunakan dramaturgi sebagai jenis</p>

NAMA	PENELITIAN RELEVAN	PERBEDAAN
	<p>tahu 2014, dalam penelitiannya Aini memilih jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan dramaturgi. Subjek penelitiannya adalah mahasiswa perempuan dengan profesi sebagai nyonya rumah, memiliki tiga orang informan kunci. Temuan penelitiannya menunjukkan bahwa pangung depan bisa beradaptasi dengan norma dan nilai yang berlaku di masyarakat melalui peran yang mereka mainkan sebagai mahasiswi terlihat dari appereance fisik, sikap dan perilaku di kampus dan lainnya.</p>	<p>penelitiannya. Subjek penelktian Aini yakni mahasiswi degan profesi “ayam kampus”, sedangkan subjek peneliti yakni anggota atraksi ular padepokan tapak ajag. Aini menggunakan 3 orang informan kunci, sedangkan peneliti hanya menggunakan satu informan kunci agar lebih terfokus.</p>

## 2.1.2 Tinjauan Tentang Presentasi Diri

### 2.1.2.1 Definisi Presentasi Diri

Presentasi diri dikenal juga sebagai manajemen kesan / *impression management* (Kenrick *et al.*, 2002:116 dalam buku Suryanto, Putra, Herdian, Alvian, 2012:47). Presentasi diri merupakan proses ketika kita mencoba untuk mengendalikan kesan orang lain tentang diri kita. Barangkali kita perlu berefleksi tentang kejadian-kejadian yang mungkin kita alami tapi tidak kita sadari. Mengapa kita memakai pakaian seperti

yang kita pakai sekarang ini? Apakah kita memakai *make-up* yang lengkap atau hanya sekadarnya ketika berbelanja di pasar? Ataukah kita pantas memakai sandal jepit ketika pergi ke pesta pengantin teman sekolah di gedung pertemuan? Banyak pertanyaan serupa yang mungkin sewaktu-waktu muncul baik disadari ataupun tidak. Semua itu akan terkaji dengan pertanyaan mengapa kita melakukan presentasi diri.

### **2.1.2.2 Presentasi Diri Menurut Goffman**

Diri dari Mead diinterpretasikan dan dikembangkan oleh Goffman dalam bukunya yang paling berpengaruh, *The Presentation of Life* (1959). Buku ini dianggap karya terpenting tentang diri dalam interaksionisme simbolik. Jika Mead menganggap diri pada dasarnya bersifat sosial, lebih-lebih lagi Goffman. Bagi Goffman, individu tidak sekedar mengambil peran orang lain, melainkan bergantung pada orang lain untuk melengkapkan citra diri tersebut. Kontras dengan diri dari Mead, yang stabil dan sinambung selagi membentuk dan dibentuk masyarakat berdasarkan basis jangka-panjang, diri dari Goffman jelas bersifat temporer dalam arti bahwa diri tersebut berjangka pendek, bermain peran, karena selalu dituntut oleh peran-peran sosial yang berlainan yang interaksinya dengan masyarakat berlangsung dalam episode-episode pendek. Orang lain dalam interaksi itulah yang turut mengisi dan terkadang membentuk gambaran-diri melalui perlakuan mereka terhadap individu. Bagi Goffman, diri bukanlah sesuatu yang dimiliki individu, melainkan yang dipinjamkan orang lain kepadanya.



Padangan Goffman terhadap realitas kehidupan manusia jelas menunjukkan kedekatannya dengan interaksionisme simbolik Mazhab Chicago daripada Mazhab Lowa. Salah satu kesamaannya antara pendekatan dramaturgis dan Mazhab Chicago adalah kritiknya terhadap asumsi lama bahwa peran menentukan perilaku individu yang berinteraksi. Bagi kedua perspektif itu, peran, seperti juga norma dan jabatan, adalah sekedar kerangka yang memungkinkan interaksi berlangsung.

Dalam usaha untuk mempresentasikan dirinya, terkadang sang aktor menghadapi kesenjangan anantara citra-diri yang ia inginkan dilihat orang lain, dan identitas yang sebenarnya, karena ia memiliki stigma (cacat), baik stigma fisik (orang buta, orang lumpuh, orang pincang, bertangan atau berkaki satu, dan sebagainya) ataupun stigma sosial (mantan pembunuh, mantan perampok, mantan anggota PKI, homoseks, lesbian, dan sebagainya). Buku Goffman, *stigma*, menelaah interaksi dramaturgis antara orang-orang yang memiliki stigma dan orang-orang normal. Sifat interaksi itu bergantung pada jenis stigma. Dalam kasus stigma fisik, aktor mengasumsikan bahwa khalayak mengetahui bahwa aktor memang secara fisik berbeda dengan mereka, sedangkan dalam kasus stigma sosial khalayak tidak mengetahui dan melihatnya.

Bagi aktor yang punya stigma fisik, problem dramaturgisnya adalah mengelola ketegangan yang berasal dari fakta bahwa orang lain

mengetahui cacat fisik sang aktor, sedangkan bagi aktor dengan stigma sosial, problem dramaturgisnya adalah mengelola informasi agar stigma sosial tersebut tetap tersembunyi bagi khalayak. Akan tetapi Goffman mengisyaratkan dalam bukunya bahwa kita semua sebenarnya terstigmatisasikan pada suatu saat atau suatu situasi. Seorang Jawa yang merasa nyaman di negeri sendiri mungkin merasakan stigma sosial ketika ia berada di Australia, karena bangsa Indonesia dianggap bangsa yang tidak beradab atau inferior berdasarkan informasi yang diperoleh pribumi mengenai banyaknya pembantaian yang terjadi di Indonesia. Oleh karena itu, ia boleh jadi melakukan apa yang Goffman sebut *passing* dengan membiarkan khalayak menganggapnya sebagai orang Malaysia atau orang Filipina; bahkan kalau perlu, dengan berbohong kepada khalayak.

### **2.1.3 Tinjauan Tentang Interaksi simbolik**

Penelitian ini menggunakan pendekatan interaksi simbolik (*symbolic interaction approach*) di mana pendekatan ini didasari atas pandangan dan asumsi bahwa pengalaman manusia diperoleh melalui hasil interpretasi. Interpretasi tidak bersifat otonom, melainkan membentuk arti sesuai dengan konteks atau objek yang diinterpretasikan.

Paham mengenai interaksi simbolis adalah suatu cara berpikir mengenai pikiran (*mind*), diri dan masyarakat yang telah memberikan banyak kontribusi kepada tradisi sosiokultural dalam membangun teori komunikasi. Dengan menggunakan sosiologi sebagai fondasi, paham ini mengajarkan bahwa ketika

manusia berinteraksi satu sama lainnya, mereka saling membagi makna untuk jangka waktu tertentu dan untuk tindakan tertentu.

George Herbert Mead dipandang sebagai pembangun paham interaksi simbolis ini. Ini mengajarkan bahwa makna muncul sebagai hasil interaksi di antara manusia baik secara verbal maupun nonverbal. Melalui aksi dan respons yang terjadi, kita memberikan makna ke dalam kata-kata atau tindakan, dan karenanya kita dapat memahami suatu peristiwa dengan cara-cara tertentu. Menurut paham ini, masyarakat muncul dari percakapan yang saling berkaitan di antara individu.

Menurut paham interaksi simbolik, individu berinteraksi dengan individu lainnya sehingga menghasilkan suatu ide tertentu mengenai diri yang berupaya menjawab pertanyaan siapakah anda sebagai manusia? Manford Kuhn menempatkan peran diri sebagai pusat kehidupan sosial. Menurutnya, rasa diri seseorang merupakan jantung komunikasi. Diri merupakan hal yang sangat penting dalam interaksi. Seorang anak bersosialisasi melalui interaksi dengan orang tua, saudara, dan masyarakat sekitarnya. Orang memahami dan berhubungan dengan berbagai hal atau objek melalui interaksi sosial.

Suatu objek dapat berupa aspek tertentu dari realitas individu apakah itu suatu benda, kualitas, peristiwa, situasi, atau keadaan. Satu-satunya syarat agar sesuatu menjadi objek adalah dengan cara memberikannya nama dan menunjukkannya secara simbolis. Dengan demikian suatu objek memiliki nilai sosial sehingga merupakan objek sosial (*social objects*). Menurut pandangan

ini, realitas adalah totalitas dari objek sosial dari seorang individu. Bagi Kuhn, penamaan objek adalah penting guna menyampaikan makna suatu objek.

Menurut Kuhn, komunikator melakukan percakapan dengan dirinya sendiri sebagai bagian dari proses interaksi. Dengan kata lain, kita berbicara dengan diri kita sendiri di dalam pikiran kita guna membuat perbedaan di antara benda-benda dan orang. Ketika seseorang membuat keputusan bagaimana bertingkah laku terhadap suatu objek sosial maka orang itu menciptakan apa yang disebut Kuhn “suatu rencana tindakan” (*a plan of action*) yang dipandu dengan sikap atau pernyataan verbal yang menunjukkan nilai-nilai terhadap mana tindakan itu akan diarahkan. Misalnya, seorang mahasiswa yang ingin melanjutkan kuliah harus terlebih dahulu membuat rencana tindakan yang dipandu oleh seperangkat nilai-nilai (sikap) positif dan negatif terhadap kuliah. Jika nilai positif lebih kuat maka ia akan melanjutkan kuliah, namun jika nilai-nilai negatif yang lebih dominan maka ia tidak akan melanjutkan kuliah.

Menurut pandangan interaksi simbolis, makna suatu objek sosial serta sikap dan rencana tindakan tidak merupakan sesuatu yang terisolasi satu sama lain. Seluruh ide paham interaksi simbolis menyatakan bahwa makna muncul melalui interaksi. Orang-orang terdekat memberikan pengaruh besar dalam kehidupan kita. Mereka adalah orang-orang dengan siapa kita memiliki hubungan dan ikatan emosional seperti orang tua atau saudara. Mereka memperkenalkan kita dengan kata-kata baru, konsep-konsep tertentu atau kategori-kategori tertentu yang kesemuanya memberikan pengaruh kepada

kita dalam melihat realitas. Orang terdekat membantu kita belajar membedakan antara diri kita dan orang lain sehingga kita terus memiliki *sense of self*.

Bagi Goffman, perilaku orang-orang yang terlibat dalam interaksi yang sepiantas tampak otomatis itu menunjukkan pola-pola tertentu yang fungsional. Perilaku saling melirik satu sama lain untuk kemudian berpaling lagi ke arah lain menunjukkan bahwa orang-orang yang tidak saling mengenal itu menaruh kepercayaan kepada satu sama lain untuk tidak saling mengenal itu menaruh kepercayaan kepada satu sama lain untuk tidak saling mengganggu. Aturan tidak tertulis itu tampaknya diterima begitu saja dan dianggap sebagai sesuatu yang layak. Kita merasa tidak nyaman, gugup atau bahkan ketakutan bila orang tiba-tiba menatap kita lebih lama daripada lazimnya. Itu sebabnya ketika seorang buta berada di dekat kita, kebanyakan dari kita merasa kaku dan tidak tahu harus berbuat apa, karena kita kehilangan isyarat terpenting orang tersebut, yakni pandangan matanya, yang dapat memandu kita bagaimana kita harus memperlakukan orang tersebut.

Bagi Goffman, tampaknya hampir tidak ada isyarat nonverbal yang kosong dari makna. Isyarat yang tampak sepele pun, seperti “berpaling ke arah lain” atau “menjaga jarak” dengan orang asing yang dimaksudkan untuk menjaga privasi orang adalah ritual antarpribadi – atau dalam istilah Goffman – menghargai diri yang “keramat” (*“sacred” self*), bukan sekedar adat – kebiasaan. Tindakan-tindakan tersebut adalah kesalahan-kesalahan kecil untuk menandakan keterlibatan sang aktor dan keterhubungannya yang telah terbina

dengan orang lain, juga untuk menunjukkan bahwa sang aktor layak atau berharga sebagai manusia. Maka penghargaan atas diri yang keramat ini dibalas dengan tindakan serupa, sehingga berlangsunglah upacara kecil tersebut. Anggukan kepala, senyuman, atau saling berjabat tangan ketika bertemu dengan orang lain, bertanya “Apa kabar?” meskipun kita tidak tertarik pada kesehatannya, dan menjawab “Baik” meskipun sebenarnya orang yang bersangkutan sedang sakit, juga ucapan maaf, permisi, tolong, terima kasih, atau lambaian tangan ketika berpisah dengan orang lain adalah ritual antarpribadi untuk memelihara hubungan kita dengan orang yang bersangkutan. Maka Goffman pun menyatakan bahwa dunia kita yang sekuler ini sebenarnya tidak sekuler yang kita duga. Ia menambahkan, secara metaforis, banyak “Tuhan” telah disingkirkan, tetapi individu tetap saja merupakan “Tuhan” yang penting. Ia berjalan dengan wibawanya dan menerima banyak suguhan kecil.

Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna. Blumer mengintegrasikan gagasan-gagasan tentang interaksi simbolik lewat tulisan-tulisannya, terutama pada tahun 1951-an dan 1960-an, diperkaya dengan gagasan-gagasan dari John Dewey, William I. Thomas, dan Charles H. Cooley. Selain Blumer terdapat ilmuwan-ilmuwan lain yang memberi andil pada pengembangan teori interaksi simbolik, seperti Manford H. Kuhn, Howard S. Becker, Norman K. Denzin, Arnold Rose, Gregory Stone, Anselm Strauss, Jerome Manis, Bernard Meltzer, Alfred Lindesmith, dan Tamotsu

Shibutani, seraya memanfaatkan pemikiran ilmuwan lain yang relevan, seperti Georg Simmel atau Kenneth Burke. Hal itu mereka lakukan lewat interpretasi dan penelitian-penelitian mereka untuk menerapkan konsep-konsep dalam teori Mead tersebut.

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. Definisi yang mereka berikan kepada orang lain, situasi, objek, dan bahkan diri mereka sendirilah yang menentukan perilaku mereka. Perilaku mereka tidak dapat digolongkan sebagai kebutuhan, dorongan *impuls*, tuntutan budaya, atau tuntutan peran. Manusia bertindak hanya berdasarkan definisi atau penafsiran mereka atas objek-objek di sekeliling mereka. Tidak mengherankan bila frase-frase “definisi situasi,” “realitas terletak pada mata yang melihat,” dan “bila manusia mendefinisikan situasi sebagai ril, situasi tersebut ril dalam konsekuensinya” sering dihubungkan dengan interaksionisme simbolik.

Perspektif teori interaksionisme simbolik berada pada tataran mikro sosiologi, yang memusatkan perhatiannya pada individu dalam masyarakat dan definisi situasi, makna, peran, pola interaksi yang dibuat individu. Meski antara berbagai perspektif kedua tataran ini kadang terjadi tumpang tindih (*overlap*), tetapi pada dasarnya terdapat perbedaan asumsi dan teori yang mendasar di antara keduanya. (Rohim, 2009:53 dalam Rismawaty dkk, 2014:

221). Dalam hal ini perspektif interkasionisme simbolik memulainya dengan konsep diri (*self*), diri dalam hubungannya dengan orang lain dan diri dan orang lain itu dalam konteks sosial yang lebih luas. Dalam konteks sosial inilah dapat dipahami mengapa seseorang memiliki anggapan negatif terhadap lainnya, mengapa lebih mudah bergaul dengan orang yang sudah dikenal daripada berada di antara orang-orang yang belum dikenal. Jadi dalam hal ini perspektif interaksionisme simbolik memahami individu dalam konteks sosialnya, melalui pemahaman lingkungan sosial (*social setting*), dari sinilah kita kemudian dapat dipahami interaksinya, nilai-nilainya, misalnya pantas – tidak pantas, baik-buruk dan sebagainya. (Rohim, 2009: 54 dalam Rismawaty dkk, 2014: 222).

Dalam pandangan interaksi simbolik, sebagaimana ditegaskan Blumer, proses sosial dalam kehidupan kelompoklah yang menciptakan dan menegakkan aturan-aturan, bukan aturan-aturan yang menciptakan dan menegakkan kehidupan kelompok. Dalam konteks ini, makna dikonstruksikan dalam proses interaksi, dan proses tersebut bukanlah suatu medium netral yang memungkinkan mereka menghindari problem-problem strukturalisme dan idealisme dan mengemukakan jalan tengah di antara kedua pandangan tersebut.

Menurut teoritis interaksi simbolik, kehidupan sosial pada dasarnya adalah “interaksi manusia dengan 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 penafsiran atas simbol-simbol ini terhadap perilaku pihak-pihak yang terlibat dalam interaksi sosial. Penganut interaksionisme simbolik berpandangan, perilaku manusia pada dasarnya adalah produk dari interpretasi mereka atas dunia di sekeliling mereka, jadi tidak mengakui bahwa perilaku itu dipelajari atau ditentukan, sebagaimana dianut teori *behavioristic* atau teori struktural. Alih-alih, perilaku dipilih sebagai hal yang layak dilakukan berdasarkan cara individu mendefinisikan situasi yang ada.

Secara ringkas, interaksionisme simbolik didasarkan premis-premis berikut: Pertama, individu merespon suatu situasi simbolik. Mereka merespon lingkungan, termasuk objek fisik (benda) dan objek sosial (perilaku manusia) berdasarkan makna yang dikandung komponen-komponen lingkungan tersebut bagi mereka. Ketika mereka menghadapi suatu situasi, respon mereka tidak bersifat mekanis, tidak pula ditentukan oleh faktor-faktor eksternal; alih-alih, respon mereka bergantung pada bagaimana mereka mendefinisikan situasi yang dihadapi dalam interaksi sosial. Jadi, individu adalah yang dipandang aktif untuk menentukan lingkungan mereka sendiri.

Kedua, makna adalah produk interaksi sosial, karena itu makna tidak melekat pada objek, melainkan dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa. Negosiasi itu dimungkinkan karena manusia mampu menamai segala sesuatu, bukan hanya objek fisik, tindakan atau peristiwa (bahkan tanpa kehadiran objek fisik, tindakan atau peristiwa itu), namun juga gagasan yang abstrak.

Ketiga, makna yang diinterpretasikan 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.

#### **2.1.4 Tinjauan Tentang Dramaturgi**

Perspektif dramaturgis dari Erving Goffman, sebenarnya merupakan salah satu model pendekatan interaksi simbolik selain teori penjulukan dan etnometodologi (Mulyana, 2001:68). Goffman begitu terilhami oleh teori interaksi simbolik dari George H. Mead yang sering dianggap sebagai Bapak Interaksionisme Simbolik. Menurut Mead:

“Cara manusia mengartikan dunia dan dirinya sendiri berkaitan erat dengan masyarakatnya. Mead melihat pikiran (*mind*) dan dirinya (*self*) menjadi bagian dari perilaku manusia yaitu bagian interaksinya dengan orang lain”. Bahkan menurut Mead: “Sebelum seseorang bertindak, ia membayangkan dirinya dalam posisi orang lain dengan harapan-harapan orang lain dan mencoba memahami apa yang diharapkan orang itu”. (Mulyana, 2007:37).

Intinya, hanya dengan menyerasikan diri dengan harapan-harapan orang lain, maka interaksi menjadi mungkin. Semakin mampu seseorang mengambil alih, atau membatinkan perasaan-perasaan sosial semakin terbentuk identitas atau kediriannya. Karena itulah lewat pendekatannya terhadap interaksi sosial, Goffman sering dianggap sebagai salah satu penafsir ‘teori diri’ dari Mead dengan menekankan sifat simbolik dari manusia. Ia menganggap individu (bukan struktur yang lebih besar) sebagai satuan analisis. Untuk menjelaskan tindakan manusia, Goffman memakai analogi drama dan teater. Hal itulah yang menjadikannya sebagai seseorang

dramaturgis. Melalui karyanya yang berjudul *The Presentation of Self in Everyday Life* (1959) Goffman menyediakan dasar teori mengenai bagaimana individu tampil di dunia sosial. Kerangka ini terus dipakai Goffman dalam banyak karya lain yang dihasilkan.

Goffman tidak memusatkan perhatiannya pada struktur sosial. Ia lebih tertarik pada interaksi tatap muka atau kehadiran bersama (*co-presence*). Menurut Goffman:

“Biasanya terdapat suatu arena kegiatan yang terdiri dari serangkaian kegiatan individu-individu yang saling mempengaruhi tindakan mereka satu sama lain ketika masing-masing berhadapan secara fisik”. (Mulyana, 2007:38).

Para aktor adalah mereka yang melakukan tindakan-tindakan atau penampilan rutin (1959:15). Goffman menyaksikan bahwa individu dapat menyajikan suatu pertunjukan (*show*) bagi orang lain, tetapi kesan (*impression*) yang diperoleh khalayak terhadap pertunjukan itu bisa berbeda-beda. Seseorang bisa sangat yakin terhadap tindakan yang diperlihatkan kepadanya, tetapi dapat pula bersikap sinis terhadap pertunjukan itu.

Menggunakan metafor teater, Goffman (1959) membagi kehidupan sosial ke dalam dua wilayah yaitu:

- Wilayah Depan (*front region*)
- Wilayah Belakang (*back region*)

Pada wilayah depan para pemain memiliki kesempatan untuk menciptakan *image* terhadap pertunjukannya yang skenarionya sudah

diatur sedemikian rupa dan berbeda jauh dengan apa yang ada di wilayah belakang. Pada bagian lain penampilan individu secara teratur berfungsi secara umum dan tetap untuk mendefinisikan situasi bagi mereka yang menyaksikan penampilan itu, dikenal juga *setting* dan *personal front* untuk kemudian dibagi lagi menjadi penampilan (*appearance*) dan gaya (*manner*).

#### **2.1.4.1 Panggung Depan (*Front Stage*)**

Wilayah depan (*front region*), yaitu tempat atau peristiwa sosial yang memungkinkan individu menampilkan peran formal atau bergaya layaknya aktor yang berperan. Wilayah ini disebut juga ‘panggung depan’ (*front stage*) yang di tonton khalayak. Seorang pemain seni atraksi ular yang sedang mempertontonkan atraksi berbahayanya dengan menggunakan pakaian dan aksesoris untuk mendukung penampilannya di depan khalayak penonton.

Wilayah depan merujuk kepada peristiwa sosial yang memungkinkan individu bergaya atau menampilkan peran formalnya. Mereka seperti sedang memainkan suatu peran di atas panggung sandiwara di hadapan khalayak penonton. Wilayah depan ibarat panggung sandiwara bagian depan (*front stage*) yang di tonton khalayak penonton.

Goffman membagi panggung depan ini menjadi dua bagian: *front* pribadi (*personal front*), dan *setting*, yakni situasi fisik yang harus ada ketika aktor harus melakukan pertunjukan. Tanpa *setting*, aktor

biasanya tidak dapat melakukan pertunjukan. Misalnya, seorang dokter bedah memerlukan ruang operasi, seorang sopir taksi memerlukan kendaraan, dan seorang pemain bola memerlukan lapangan bola. *Front* pribadi terdiri dari alat-alat yang dapat dianggap khalayak sebagai perlengkapan yang dibawa aktor ke dalam *setting*. Misalnya, dokter diharapkan mengenakan jas dokter, dengan *stetoskop* menggantung di lehernya; profesor diharapkan membawa buku teks berbahasa asing yang tebal-tebal ketika mengajar di kelas; dan wartawan diharapkan membawa kamera, alat perekam atau buku catatan. *Personal front* ini mencakup juga bahasa verbal dan bahasa tubuh sang aktor, misalnya berbicara sopan, pengucapan istilah-istilah asing, intonasi, postur tubuh, ekspresi wajah, pakaian, penampakan usia, ciri-ciri fisik, dan sebagainya. Hingga derajat tertentu semua aspek itu dapat dikendalikan aktor. Ciri yang relatif tetap seperti ciri fisik (termasuk ras) dan usia biasanya sulit disembunyikan atau diubah, namun aktor sering memanipulasinya dengan menekankannya atau melembutkannya, misalnya menghitamkan kembali rambut beruban dengan cat rambut, mencukur bulu-bulu di wajah hingga memelihara jenggot dan kumis untuk memberi kesan lebih berwibawa atau lebih tua.

Goffman mengakui bahwa panggung depan mengandung anasir struktural dalam arti bahwa panggung depan cenderung terlembagakan alias mewakili kepentingan kelompok atau organisasi. Sering ketika aktor melaksanakan perannya, peran tersebut telah ditetapkan lembaga

tempat ia bernaung. Artinya, panggung depan dipilih alih-alih diciptakan. Meskipun berbau struktural, daya tarik pendekatan Goffman terletak pada interaksi. Ia berpendapat bahwa karena umumnya orang-orang berusaha menyajikan diri mereka yang diidealisasikan dalam pertunjukan mereka di panggung depan, mereka merasa bahwa mereka harus menyembunyikan hal-hal tertentu dalam pertunjukan mereka. Pertama, aktor mungkin ingin menyembunyikan kesenangan-kesenangan tersembunyi, seperti meminum minuman keras, yang dilakukan sebelum pertunjukan atau kehidupan masa lalu, misalnya sebagai pecandu alkohol, pecandu obat bius, atau pelaku kriminal yang tidak sesuai dengan pertunjukannya. Kedua, aktor mungkin ingin menyembunyikan kesalahan yang dibuat saat persiapan pertunjukan, juga langkah-langkah yang diambil untuk memperbaiki kesalahan tersebut. Misalnya, sopir taksi mungkin menyembunyikan fakta bahwa ia mulai salah arah. Ketiga, aktor mungkin merasa perlu menunjukkan hanya produk akhir dan menyembunyikan proses memproduksinya. Misalnya, dosen menghabiskan waktu beberapa jam untuk memberi kuliah, namun mereka bertindak seolah-olah mereka telah lama memahami materi kuliah itu. Keempat, aktor mungkin perlu menyembunyikan “kerja kotor” yang dilakukan untuk membuat produk akhir itu dari khalayak. Kerja kotor itu mungkin meliputi tugas-tugas yang “secara fisik kotor, semi-legal, kejam, dan menghinakan.” Kelima, dalam melakukan pertunjukan tertentu, aktor mungkin harus mengabaikan standar lain.

Akhirnya, aktor mungkin perlu menyembunyikan hinaan, pelecehan, atau perundangan yang dibuat sehingga pertunjukan dapat berlangsung. Umumnya aktor, berkepentingan menyembunyikan semua fakta itu dari khalayak.

Aspek lain dalam dramaturgi di panggung depan adalah bahwa aktor sering berusaha menyampaikan kesan bahwa mereka punya hubungan khusus atau jarak sosial lebih dekat dengan khalayak daripada jarak sosial yang sebenarnya. Misalnya, penyanyi panggung yang turun ke bawah dan menyalami beberapa anggota khalayak, atau bintang sinetron yang tampak ramah dan bersedia berpose dengan penggemar dalam acara “Jumpa Penggemar.” Dalam situasi itu, sang bintang cenderung sok akrab. Akan tetapi sikapnya boleh jadi lain ketika anda bertemu dengannya di jalan. Ia bukan hanya lupa nama anda, yang pernah ia sebut-sebut tempo hari, malah juga mungkin tidak bersedia berfoto dengan anda. Para penjual barang elektronik atau jasa asuransi yang datang ke rumah kita juga adalah orang-orang yang ahli dalam menciptakan hubungan istimewa dengan khalayak. Mereka langsung memanggil nama kita. Misalnya, “Bila Pak Deddy membeli barang ini, maka bla bla bla.” Ketika kita melakukan penawaran, sang penjual pun boleh jadi berujar, “Begini deh. Saya berikan harga khusus (potongan istimewa) ini kepada bapak, yang tidak pernah kami berikan sebelumnya kepada siapapun, karena Bapak menyenangkan.” Kemampuan mengingat nama merupakan bekal penting untuk meniti karir politik.

Bila seorang politikus lupa nama orang yang pernah ia jumpai sebelumnya, ia pura-pura mengingat-ingat, meskipun ia sebenarnya lupa sama sekali bukan hanya namanya, tapi juga wajahnya. “Oh, tentu saja saya ingat,” begitulah cetusnya, ketika akhirnya orang di hadapannya menyebutkan namanya.

Goffman juga tertarik menelaah seberapa jauh individu memegang suatu peran. Karena terdapat begitu banyak peran yang harus dimainkan aktor, tidak semua peran itu dimainkan dengan intensitas yang sama. Menurut Goffman, jarak peran (*role distance*) merujuk kepada sejauh mana aktor memisahkan diri mereka dari peran yang mereka pegang. Menurut Hewit, fenomena itu menyarankan bahwa orang tidak menganggap diri mereka sekedar makhluk yang terikat oleh suatu peristiwa tertentu dengan peran yang bersifat sesaat, melainkan lebih jauh sebagai orang yang memiliki riwayat hidup, dengan banyak minat, komitmen, gagasan, dan bakat, dan dengan masa lalu dan masa depan. Mereka punya kenangan-kenangan tentang masa kanak-kanak, masa remaja, keberhasilan, kegagalan, kebahagiaan, kekecewaan, yang tersituasikan dalam konteks ruang dan waktu tertentu. Bahkan seorang profesor, dokter bedah, manajer puncak atau jenderal pun boleh nyeleneh, keluar dari peran formalnya, sebelum atau sesudah mereka melaksanakan tugas yang menuntutnya memainkan peran formalnya.



#### 2.1.4.2 Panggung Belakang (*Back Stage*)

Kontras dengan panggung depan, panggung belakang memungkinkan pembicaraan dengan menggunakan kata-kata kasar atau tidak senonoh, komentar-komentar seksual yang terbuka, duduk dan berdiri dengan sembrono, merokok, berpakaian seenaknya, menggunakan dialek atau bahasa daerah, mengomel, berteriak, bertindak agresif dan berolok-olok, bersenandung, bersiul, mengunyah permen karet, menggerumis, bersendawa, atau kentut. Panggung belakang biasanya berbatasan dengan panggung panggung depan, tetapi tersembunyi dari pandangan khalayak. Ini dimaksudkan untuk melindungi rahasia pertunjukan, dan oleh karena itu, khalayak biasanya tidak diizinkan memasuki panggung belakang, kecuali dalam keadaan darurat. Suatu pertunjukan akan sulit dilakukan bila aktor membiarkan khalayak berada di panggung belakang.

Wilayah belakang (*back region*), yaitu tempat untuk mempersiapkan perannya di wilayah depan, disebut juga 'panggung belakang' (*back stage*) atau kamar rias tempat pemain sandiwara bersantai mempersiapkan diri atau berlatih untuk memainkan perannya di panggung depan.

Panggung belakang diibaratkan sebagai sebuah ruang dimana seorang pemain atraksi ular mempersiapkan penampilannya untuk tampil di depan khalayak. Panggung belakang juga bisa menggambarkan

kehidupan seorang ‘aktor’ ketika ia sedang tidak berada di panggung pertunjukan atau *front stage*.

### 2.1.5 Proses Pengelolaan Kesan (*Impression Management*)

Kita sudah mengetahui orang lain menilai kita berdasarkan petunjuk-petunjuk yang kita berikan; dan dari penilaian itu mereka memperlakukan kita. Bila mereka menilai kita berstatus rendah, kita tidak mendapatkan pelayanan istimewa. Bila kita dianggap bodoh, mereka akan mengatur kita. Untuk itu, kita secara sengaja menampilkan diri kita (*self presentation*) seperti yang kita kehendaki.

Peralatan lengkap yang kita gunakan untuk menampilkan diri ini disebut *front*. *Front* terdiri atas panggung (*setting*), penampilan (*appearance*) dan gaya bertingkah laku (*manner*). Panggung adalah rangkaian peralatan ruang dan benda yang kita gunakan. Ruang tamu berikut perabotan, hiasan dinding, lampu, karpet, dan lemari, kita atur untuk memberikan kesan bahwa kita bukan petit bourgeois, tetapi betul-betul mewakili kelompok elit. Lihat piano besar dan lemari buku dengan satu set *Encyclopedia Britannica*. Di situ, kita tempelkan juga gambar kita sedang bersalaman dengan Kepala Negara.

Penampilan berarti menggunakan petunjuk artifaktual. Kita memasang dasi, memakai kemeja *Pierre de Cardin*, menenteng tas Presiden, dan menyemprotkan minyak wangi dari *Guy de La Roche*. Mudah-mudahan dengan itu, calon mertua menilai kita sebagai manusia yang sudah mapan (atau ”*binnen*”, lah). Atau anda memakai *T-shirt* bertuliskan *Kiss me*

*tenderly!*, celana *jeans* yang ketat dengan sisir nongol dari saku, rambut yang diset seperti Lady Di, dan sepatu tinggi dari Itali. Anda ingin memberikan kesan bahwa anda gadis masa kini yang tidak perlu diragukan.

Gaya bertingkah laku menunjukkan cara kita berjalan, duduk, berbicara, memandang, dan sebagainya. Pejabat baru yang ingin menumbuhkan kharisma berusaha mengurangi humornya, berbicara teratur dengan tempo yang agak lambat, berjalan tegap, dan memandang orang dengan tajam. Seorang ibu, istri orang kaya baru, yang mencampur bahasa Indonesianya dengan beberapa kata bahasa Belanda (yang diperolehnya pada kursus kilat), mengisap rokok dengan isapan panjang, dan menyimpan paha kirinya di atas paha kanan, seraya mengerak-gerakan telapak kakinya, sedang menggunakan *manner* untuk memberi kesan tertentu. (Kita tidak tahu kesan apa).

### 2.1.5.1 Proses Pembentukan Kesan

#### ✓ *Stereotyping*

Robert Rosenthal dan Leonore Jacobson (1968) ingin meneliti pengaruh ekspektasi guru terhadap prestasi murid. Apakah murid yang diduga cerdas akan lebih berhasil? Mereka meneliti murid-murid SD. Tes kecerdasan diberikan kepada para murid. Kemudian, nama-nama siswa diduga akan membuat prestasi intelektual yang menonjol disampaikan kepada para guru (sebetulnya, nama-nama itu dicomot secara random saja; tidak ada perbedaan berarti di antara mereka). Ternyata, anak-anak yang

diharapkan cerdas menunjukkan prestasi akademis yang jauh menonjol daripada orang lain. Para peneliti menjelaskan: Mungkin guru memberikan perhatian yang lebih besar kepada mereka, lebih mendorong dan membantu; mungkin mereka mengomunikasikan secara verbal atau nonverbal persepsi mereka kepada murid-murid itu dan memperbaiki konsep dirinya.

Kita melihat peristiwa ini dari sisi lain. Ketika guru menghadapi murid-muridnya yang bermacam-macam, ia akan mengelompokkan mereka pada konsep-konsep tertentu: cerdas, bodoh, cantik, jelek, rajin, atau malas. Penggunaan konsep ini menyederhanakan begitu banyak stimulus yang diterimanya. Namun, begitu anak-anak itu diberi kategori cerdas, persepsi guru terhadapnya akan konsisten. Semua sifat anak cerdas akan dikenakan kepada mereka. Inilah yang disebut *stereotyping*.

Menurut psikologi kognitif, pengalaman-pengalaman baru akan dimasukkan pada “laci” kategori yang ada dalam memori kita, berdasarkan kesamaannya dengan pengalaman masa lalu. Bersama itu, semua sifat yang ada pada kategori pengalaman itu dikenakan pada pengalaman baru. Dengan cara seperti ini, orang memperoleh informasi tambahan dengan segera, sehingga membantu dalam mengambil keputusan yang cepat atau dalam meramalkan peristiwa. Katakanlah, anda berjumpa dengan orang asing yang bernama Manfred. Segera anda kategorikan dia sebagai

orang Barat. Anda segera membentuk kesan bahwa ia orang yang tepat waktu, berbicara terus terang, memiliki keterampilan teknologi dan menganut *free sex*. Kesan-kesan ini muncul, karena begitulah penjelasan tentang sifat orang Barat dalam gudang memori anda.

*Stereotyping* ini mungkin yang menjelaskan terjadinya *primacy effect* dan *halo effect*. *Primacy effect* secara sederhana menunjukkan bahwa kesan pertama amat menentukan; karena kesan itulah yang menentukan kategori. Begitu, pula dengan *halo effect*. Persona stimuli yang sudah kita senangi telah mempunyai kategori tertentu yang positif, dan pada kategori itu sudah disimpan semua sifat yang baik.

#### **2.1.6 Tinjauan Tentang Seni Atraksi Ular**

Atraksi ular merupakan seni pertunjukan yang sudah lama dipertontonkan kepada masyarakat, atraksi ini mempertontonkan bagaimana seseorang dapat menaklukkan ular-ular yang liar dan berbahaya. Walaupun sudah banyak pemain yang menjadi korban dalam pertunjukan ini, tetapi tidak mengurungkan niat para pemain untuk berhenti menekuni seni pertunjukan ini. Di setiap pertunjukannya, atraksi ular ini sering dikombinasikan dengan seni pertunjukan lain seperti, debus, bambu gila, dan pertunjukan musik.

Atraksi ular ini tidak memiliki waktu pertunjukan yang menentu, tergantung ada atau tidaknya orang yang mengundang mereka. Tetapi, dalam

satu bulan minimal ada satu undangan untuk melakukan pertunjukan, biasanya di daerah-daerah tertentu yang masih memiliki minat terhadap atraksi ular ini.

## 2.2 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan judul yang telah ditetapkan pada bab sebelumnya yaitu mengenai presentasi diri pemain seni atraksi ular, maka fokus penelitian ini menjurus pada presentasi diri. Menurut Goffman dalam buku Metodologi Penelitian Komunikasi Deddy Mulyana, presentasi diri merupakan definisi suatu kegiatan yang dilakukan oleh seorang individu untuk menciptakan definisi, situasi, dan identitas sosial bagi aktor dan definisi tersebut mempengaruhi ragam interaksi yang layak dan tidak layak bagi para aktor dalam situasi yang ada (Mulyana, 2008:110-111).

Berdasarkan pandangan dramaturgi seseorang cenderung mengetengahkan sosok diri yang ideal sesuai dengan status perannya dalam kegiatan rutinnnya. Seseorang cenderung menyembunyikan fakta dan motif yang tidak sesuai dengan citra dirinya. Bagian dari sosok diri yang diidealiskan melahirkan kecenderungan si pelaku untuk memperkuat kesan bahwa pertunjukan rutin yang dilakukannya serta hubungan dengan penonton memiliki sesuatu yang istimewa sekaligus unik (Mulyana & Solatun, 2008:39).

Berdasarkan tinjauan dari penjelasan di atas, peneliti mengangkat sub fokus untuk menganalisis presentasi diri dari dua panggung, yakni panggung depan (*front stage*), dan panggung belakang (*back stage*).

## 1. Panggung Depan (*Front Stage*)

Panggung depan yaitu tempat atau peristiwa sosial yang memungkinkan individu menampilkan peran formal atau bergaya layaknya aktor yang sedang memainkan peran (Mulyana & Solatun, 2008:39).

Goffman membagi panggung depan ini menjadi dua bagian: *front* pribadi (*personal front*), dan *setting*, yakni situasi fisik yang harus ada ketika aktor harus melakukan pertunjukkan. Dipanggung inilah aktor akan membangun dan memperlihatkan sosok lain yang akan ditonjolkan dalam berinteraksi di lingkungan sosial. Di panggung inilah pemain seni atraksi ular membangun sosok ideal dari identitas yang akan ditonjolkan dalam interaksi sosialnya. Adapun wilayah panggung depan pemain seni atraksi ular tersebut yaitu:

- **Lingkungan Panggung Pertunjukan**

Dimana pada saat berada di depan panggung dan lingkungan pertunjukan pemain seni atraksi ular tersebut memainkan perannya.

- **Di Atas Panggung Pertunjukan**

Di panggung ini pemain seni atraksi ular memainkan perannya sesuai dengan apa yang sudah di *setting* sebelumnya.

Dalam lingkungan ini aktor akan menyembunyikan hal-hal tertentu dalam pertunjukan mereka. Menurut Erving Goffman dalam bukunya

Deddy Mulyana, aktor akan menyembunyikan hal-hal tertentu dengan alasan:

- a) Aktor akan menyembunyikan kesalahan yang terjadi saat persiapan pertunjukan, juga langkah-langkah yang diambil untuk memperbaiki kesalahan tersebut. Seperti, seorang supir taksi yang mulai menyadari bahwa dirinya salah mengambil arah dan akhirnya berusaha untuk menyembunyikan fakta tersebut.
- b) Aktor mungkin hanya perlu menunjukkan produk akhirnya saja dan menyembunyikan proses memproduksinya. Misalnya, seorang dosen memerlukan waktu beberapa jam untuk memberikan kuliah, namun mereka bertindak seolah mereka sudah lama memahami hal tersebut.
- c) Aktor mungkin perlu menyembunyikan “kerja kotor” yang dilakukan untuk membuat produk akhir itu dari khalayak. Kerja kotor itu mungkin meliputi tugas yang “secara fisik” kotor, semi legal, kejam dan menghinakan.
- d) Dalam melakukan pertunjukan tertentu, aktor mungkin harus mengabaikan standar lain. Akhirnya aktor mungkin perlu menyembunyikan hinaan, pelecehan, atau perundungan yang dibuat sehingga pertunjukan dapat berlangsung (Mulyana, 2008:116).



## 2. Panggung Belakang (*Back Stage*)

Panggung belakang yaitu tempat untuk mempersiapkan perannya di wilayah depan, kamar rias tempat pemain sandiwara bersantai mempersiapkan diri atau berlatih untuk memainkan perannya di panggung depan (Mulyana & Solatun, 2008:39).

Kontras dengan panggung depan, panggung belakang memungkinkan pembicaraan dengan menggunakan kata-kata kasar atau tidak senonoh, komentar-komentar seksual yang terbuka, duduk dan berdiri dengan sembrono, merokok, berpakaian seenaknya, menggunakan dialek atau bahasa daerah, mengomel, berteriak, bertindak agresif, dan berolok-olok, bersenandung, bersiul, mengunyah permen karet, menggerumis, bersendawa, atau kentut. Di panggung inilah segala persiapan seorang aktor disesuaikan dengan peran apa yang akan dimainkan dihadapan khalayak penonton, untuk menutupi identitas aslinya. Pada panggung ini seorang pemain seni atraksi ular menjalani peran yang tidak diketahui oleh orang lain yang berada di panggung depan.

Yang terakhir terdapat panggung belakang (*back stage*) yang nantinya di panggung akan ada perbedaan dengan panggung depan:

- **Lingkungan Diluar Panggung Pertunjukan**

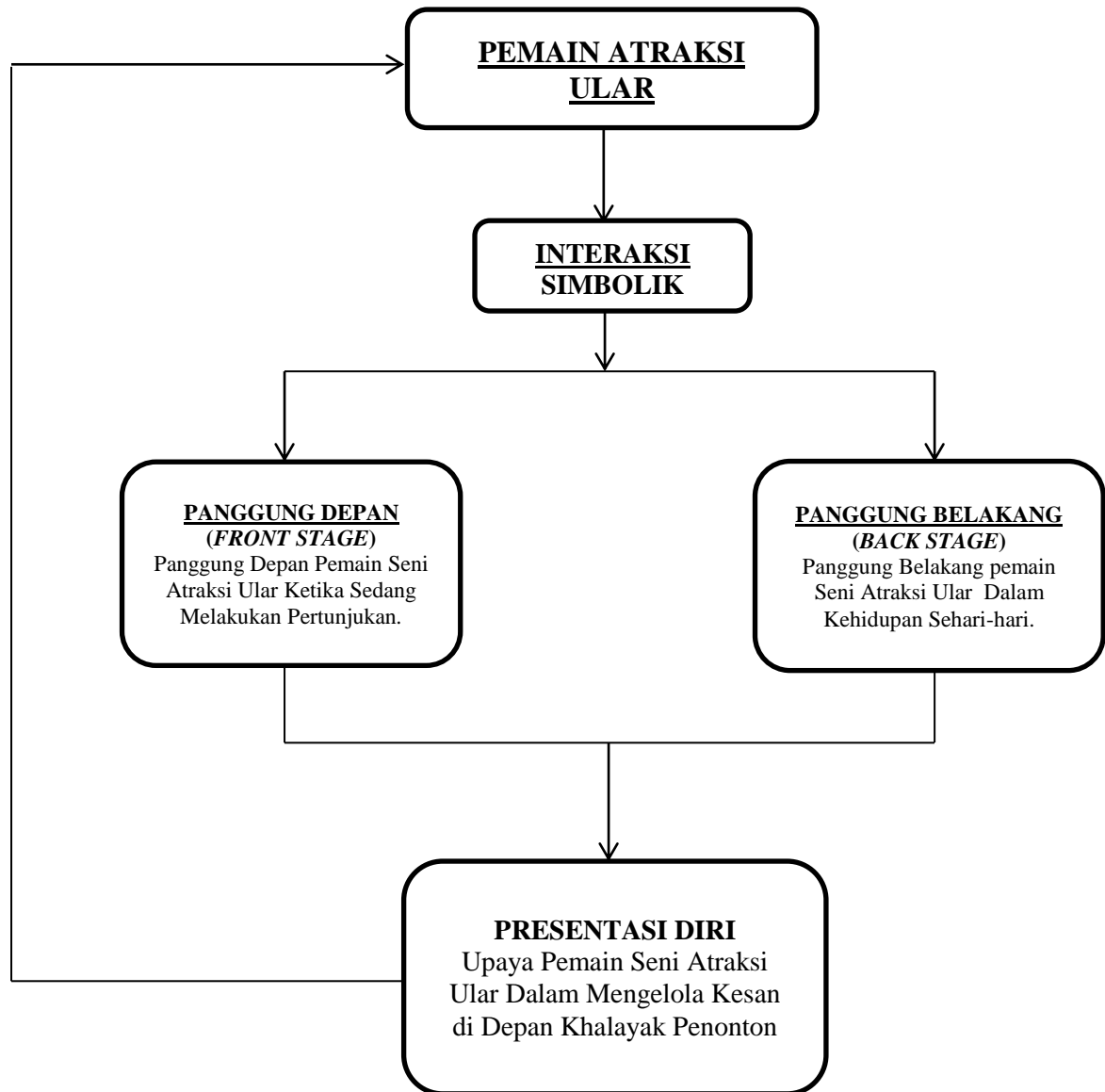
Dalam lingkungan ini pemain atraksi ular memiliki sikap dan kesan yang berbeda dengan ketika ia berada di panggung perunjukan.

Dipanggung inilah seorang aktor atau individu bertindak berbeda ketika sedang dihadapan penonton. Disini dapat terlihat perbandingan antara penampilan yang dibuat-buat dengan kenyataan yang ada.

Maka melalui kajian mengenai presentasi diri yang dikemukakan oleh Goffman dengan memperhatikan aspek *front stage* dan *back stage*, upaya untuk meneliti mengenai pengelolaan kesan yang dilakukan dapat dengan mudah untuk dikaji menggunakan perspektif dramaturgi. Karena bagaimanapun, seorang individu tidak pernah lepas dari penggunaan simbol-simbol dalam kehidupannya.

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.

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Pemikiran Peneliti**



*Sumber: Peneliti 2019*