

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai masyarakat heterogen dalam berbagai aspek, seperti adanya keberagaman suku bangsa, budaya, agama, adat istiadat dan suku bangsa. Indonesia memiliki keberagaman budaya yang menjadi kebanggaan sekaligus tantangan untuk generasi penerus bangsa. Mempertahankan dan mewarisi kebudayaan tersebut menjadi sebuah tanggung jawab generasi penerus bangsa. Keunikan budaya lokal Indonesia yang beranekaragam mempunyai banyak variasi menjadi kekhasan tersendiri bagi Indonesia (Suranto,2010:7).

Di era globalisasi seperti sekarang dan pesatnya perkembangan zaman, kebudayaan asli nusantara perlahan mulai ditinggalkan karena dianggap sudah kehilangan zaman dan tidak sesuai dengan gaya masyarakat. Kemajuan teknologi juga menyebabkan hal ini terjadi karena Masyarakat bisa semakin mudah memperoleh akses informasi dari berbagai belahan dunia tanpa memfilter terlebih dahulu informasi tersebut.

Masyarakat juga dapat mengakses informasi yang berhubungan dengan Gaya hidup yang sedang *Trend* dunia masa kini, masuknya informasi *Trend* dunia tanpa di filter terlebih dahulu menyebabkan masyarakat kita menjadi mengadopsi Gaya hidup Luar Negeri serta berdampak pada kehidupan dalam social masyarakat sekitar. Sehubungan dengan social masyarakat yang paling terdampak dalam hal ini sebagian besar adalah Anak Muda, karena kelompok ini menanamkan pemberontakan dan menyukai kebebasan

Pengaruh yang timbul mengenai persoalan tersebut yaitu memakai pakaian yang tidak sesuai norma yang berlaku di masyarakat kita, Gaya hidup sebagian Anak Muda yang mengikuti budaya barat seperti mengkonsumsi minuman- minuman keras, obat-obatan terlarang dan sejenisnya, serta melakukan seks bebas. Karena mereka beranggapan jika tidak

melakukan tindak tersebut maka tidak mengikuti *Trend* masa kini.

Kehidupan modern masa kini menyebabkan sebagian Anak muda lebih menyukai budaya luar yang penuh dengan kebebasan daripada budaya Nusantara yang dianggap ketinggalan zaman, hal ini memicu Anak muda untuk membentuk atau bergabung dengan komunitas agar dapat lebih mengekspresikan nya dalam komunitas tersebut.

Salah satu diantara banyaknya komunitas yang lahir adalah komunitas *Punk*. Punk merupakan satu diantara kelompok sosial yang berciri khas dalam pandangan hidup (Ridwan Hardiansyah, 2011:76).

Gaya hidup Komunitas Punk merupakan hasil budaya barat yang ternyata telah diterima serta diterapkan dalam kehidupan social sebagian anak muda, Awal pembentukan komunitas *punk* berdasar pada prinsip tidak ada pemimpin, kebersamaan dan persamaan hak antar anggota paling utama. Sebagai sebuah pergerakan perlawanan *punk* menentang kemapanan dengan beberapa bentuk yaitu musik yang dimainkan menggunakan nada-nada keras serta dandanan cara berpakaian sangat menentang keadaan pada umumnya (John Martono dan Arsita Pinandita,2009:29). Komunitas punk mempunyai pandangan negative dari sisi masyarakat tampilannya yang cenderung menyeramkan sering dikaitkan dengan sikap anarkis dan brutal, mengakibatkan pandangan buruk dimasyarakat yang beranggapan anak *punk* adalah perusak dan pembuat kekacauan. Sering berkumpul tengah malam sehingga menimbulkan kesan yang buruk di masyarakat bahwa Komunitas punk adalah peminum minuman keras, pemakai narkoba, dan bertindak kriminal. Namun dalam hal ini punk memiliki latar belakang hidup yang berbeda-beda ada yang sebagai pelajar, Mahasiswa, ataupun musisi. Meskipun menimbulkan kesan yang buruk di masyarakat para anggota komunitas *punk* ini juga memiliki latar belakang keluarga, kehidupan bermasyarakat dan berinteraksi sosial seperti melakukan penggalangan dana, meberikan makanan gratis dan menghibur anak-anak jalanan. Pengelolaan kesan (*Impression Management*) ditemukan oleh Erving Goffman pada tahun 1959, secara

umum dapat didefinisikan sebagai sebuah teknik presentasi diri yang didasarkan pada tindakan mengontrol persepsi orang lain dengan cepat dengan mengungkapkan aspek yang dapat menguntungkan diri sendiri atau tim. Menurut Jones & Pittman Pada tahun 1982, terdapat strategi dalam pengelolaan kesan (impression management), yang terdiri dari ingratiation, selfpromotion, exemplification, intimidation dan supplication. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu strategi ingratiation yaitu tindakan yang dilakukan untuk terlihat menarik dengan cara memuji diri sendiri, memuji orang lain, menyetujui pendapat yang ada, melakukan hal-hal baik seperti memberi bantuan dan hadiah, menutupi kelemahan dengan menunjukkan kelebihan. Presentasi Diri ini dilakukan ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain dan mengelola kesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya, melalui sebuah pertunjukan diri yang mengalami setting di hadapan khalayak. Dalam sebuah pertunjukan ini kebanyakan menggunakan atribut, busana, make-up, pernak-pernik, dan alat dramatik lainnya. Goffman menyebut pertunjukan (performance) ini merupakan aktivitas untuk mempengaruhi orang lain. Sebuah pertunjukan yang ditampilkan seseorang berdasarkan atas perhitungan untuk memperoleh respon dari orang lain. Penampilan serta perilaku seseorang dalam sebuah interaksi merupakan suatu proses interpretif, yang dimana tujuannya agar terbentuknya sebuah persepsi yang merupakan hasil dari suatu interpretasi yang dilakukan orang lain (Mulyana, 2008: 113) Bertolak pada pengertian dramaturgi menurut RMA. Harymawan (1986) dalam bukunya yang berjudul Dramaturgi, dramaturgi adalah ilmu yang mempelajari tentang hukum dan konvensi drama. Hukum-hukum drama tersebut mencakup tema, alur (plot), karakter (penokohan), dan latar (setting). Istilah dramaturgi dipopulerkan oleh Erving Goffman, salah seorang sosiolog yang paling berpengaruh pada abad 20. Dalam bukunya yang berjudul *The Presentation of Self in Everyday Life* yang diterbitkan pada tahun 1959, Goffman memperkenalkan konsep dramaturgi yang bersifat penampilan teateris. Yakni memusatkan perhatian atas kehidupan sosial sebagai serangkaian pertunjukan drama yang

mirip dengan pertunjukan drama di panggung. Ada aktor dan penonton. Goffman juga melihat bahwa ada perbedaan akting yang besar saat aktor berada di atas panggung depan (*front stage*) dan di belakang panggung (*back stage*) drama kehidupan. Kondisi akting di panggung depan (*front stage*) adalah adanya penonton yang sedang berada dalam bagian pertunjukan. Perilaku dibatasi oleh konsep-konsep drama yang bertujuan untuk membuat drama yang berhasil. Sedangkan panggung belakang (*back stage*) adalah keadaan dimana berada di belakang panggung.

Dengan kondisi bahwa tidak ada penonton. Sehingga dapat berperilaku bebas tanpa mempedulikan plot perilaku bagaimana yang harus dibawakan. (Mulyana, 2008: 115). Pada penelitian ini, peneliti ingin mengkaji lebih dalam mengenai cara Anggota Komunitas Punk mempresentasikan diri dengan pengelolaan kesan dalam berinteraksi sosial dengan masyarakat. Presentasi diri ini dilakukan ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain dan mengelola kesan yang diharapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya, melalui sebuah pertunjukan diri yang mengalami setting di hadapan khalayak. Dalam sebuah pertunjukan ini kebanyakan menggunakan atribut, busana, makeup, pernak-pernik, dan alat dramatik lainnya. Sesuai dengan latar belakang tersebut perlu adanya kajian tentang “Pengelolaan Kesan Komunitas Punk dalam komunikasi sosial”.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Bagaimana Pengelolaan Kesan Komunitas *punk* dalam interaksi sosial kepada sesama *punk* atau lingkungannya ?

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

1. Bagaimana kehidupan panggung depan (*front stage*) komunitas *Punk* di kota Bandung dalam berinteraksi sosial?

2. Bagaimana kehidupan panggung belakang (*back stage*) komunitas *punk* di kota Bandung dalam berinteraksi sosial?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menganalisis, mendeskripsikan, menjelaskan tentang bagaimana pengelolaan kesan komunitas *punk* dalam interaksi sosial di Kota Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kehidupan panggung depan (*front stage*) *Punk* di kota Bandung
2. Untuk mengetahui kehidupan panggung belakang (*back stage*) *punk* di kota Bandung ?

1.4 Kegunaan Penelitian

Secara teoritis peneliti mengharapkan 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.

1.4.1 Kegunaan Penelitian Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna secara teoritis untuk pengembangan ilmu komunikasi secara umum dan tentang komunikasi antar pribadi yaitu terkait dengan pengelolaan kesan secara khusus.

1.4.2 Kegunaan Penelitian Praktis

1. Bagi Peneliti

Kegunaan penelitian ini untuk peneliti adalah memberikan wawasan baru dan pengetahuan mengenai komunitas *punk* di kota Bandung dalam pengelolaan kesan baik di panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage*).

2. Bagi Akademik

Kegunaan penelitian ini diharapkan berguna bagi mahasiswa Universitas Komputer

Indonesia secara umum, program studi Ilmu Komunikasi secara khusus sebagai sumber tambahan dalam memperoleh informasi bagi peneliti yang akan melaksanakan penelitian pada kajian yang sama. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk seluruh mahasiswa dalam meningkatkan pengetahuan tentang pengelolaan kesan komunitas *punk* di kota Bandung dilihat dari panggung depan dan panggung belakang.

3. Bagi Masyarakat

Kegunaan penelitian ini bagi masyarakat umum yakni, memberikan informasi dan pengetahuan mengenai cara pengelolaan kesan komunitas *Punk* di kota Bandung saat di panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage.*), sehingga diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap proses pembentukan persepsi positif bagi masyarakat.