

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tinjauan penelitian terdahulu adalah referensi-referensi yang berkaitan dengan informasi penelitian. Penelitian terdahulu ini berupa hasil penelitian yang sudah dilakukan, penelitian terdahulu yang dijadikan sebagaibahan acuan, antara lain :

1. **Nur Azizah** 2012, jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Komputer Indonesia

Penelitian ini berjudul **Presentasi diri anggota komunitas hijabers : (Studi dramaturgi tentang presentasi diri anggota komunitas hijabers di Kota Bandung)**. Penelitian yang ditulis oleh Nur Azizah bertujuan untuk dapat menjawab panggung depan, panggung belakang, dan presentasi diri anggota komunitas Hijabers di kota Bandung. Nur Azizah dalam penelitiannya menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode dramaturgi.

Kesimpulan yang didapat oleh Nur Azizah dari hasil penelitian ini adalah bahwa dalam Presentasi Diri Anggota Komunitas Hijabers mereka memerankan setiap panggung dengan baik. Pada panggung depan mereka hanya menonjolkan status mereka terutama sebagai mahasiswi dan anggota hijabers. Presentasi diri yang dilakukan meliputi manipulasi simbol-simbol seperti cara berpakaian,berpenampilan make-up (tata rias), aksesoris, isi pesan serta sikap. Pada panggung belakang atau Back Stage mereka

memperlihatkan penampilan yang seadanya, mereka dapat mengekspresikan diri sesuai kebutuhan, berbahasa dengan gaya sendiri, dan para aktor tidak membatasi diri.

2. **Tossa Rahmania Darmawan** 2013, Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Komputer Indonesia

Penelitian ini berjudul **Presentasi Diri Pengamen SilverMan di Kota Bandung (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Pengamen Silver Man Dalam Menjalani Kehidupannya di Kota Bandung)**. Penelitian yang ditulis oleh Tossa Rahmania Darmawan bertujuan untuk mengetahui panggung depan, panggung belakang, dan presentasi diri pengamen SilverMan di Kota Bandung. Tossa Rahmania Darmawan dalam penelitiannya menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode dramaturgi.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengamen Silver Man dalam kehidupannya menjalani 3 panggung yaitu panggung depan (*front stage*), panggung tengah (*middle stage*) dan panggung belakang (*back stage*).

3. **Ratna Sri Haryati**, 2018, Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Komputer Indonesia

Penelitian ini berjudul **Perilaku Komunikasi Penggemar K-Pop Di Kota Bandung (Studi Dramaturgi Mengenai Perilaku Komunikasi Army Di Kota Bandung Sebagai Penggemar Boy Group Bts)**. Penelitian yang ditulis oleh Ratna Sri Haryati bertujuan untuk mengetahui lebih

mendalam bagaimana perilaku komunikasi Army di Kota Bandung sebagai penggemar boygroup BTS.

Kesimpulan dari penelitian ini terdapat perbedaan perilaku Army ketika berada di panggung depan dan panggung belakang. Perbedaan tersebut terlihat dari gaya pakaian, gerak-gerik dan gaya bahasa yang digunakan oleh Army tersebut, dan persiapan mereka ketika berada di panggung tengah untuk menuju ke panggung depan.

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu Sejenis

Nama Peneliti	Nur Aziah (skripsi) UNIKOM 2012	Tossa Rahmania Darmawan (skripsi) UNIKOM 2013	Ratna Sri Haryati (Skripsi) UNIKOM 2018	Irfan tirtaWijaya (Skripsi) UNIKOM 2020
Judul	Presentasi diri anggota komunitas hijabers : (Studi dramaturgi tentang presentasi diri anggota Komunitas hijabers di Kota Bandung	Presentasi Diri Pengamen SilverMan di Kota Bandung (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Pengamen Silver Man Dalam Menjalani Kehidupannya di Kota Bandung).	Perilaku Komunikasi Penggemar K- Pop Di Kota Bandung (Studi Dramaturgi Mengenai Perilaku Komunikasi Army Di Kota Bandung Sebagai Penggemar Boy Group Bts).	Pengelolaan kesan Komunitas Punk dalam interaksi sosial (Studi Dramaturgi pada Komunitas Punk di Kota Bandung)
Tujuan penelitian	Untuk mengetahui panggung depan dan belakang serta presentasi diri anggota komunitas Hijabers di Kota Bandung	Untuk mengetahui panggung depan, panggung belakang, dan presentasi diri pengamen SilverMan di Kota Bndung	Untuk mengetahui lebih Mendalambagaimana Perilaku komunikasi Army di Kota Bandung Sebagai penggemar boygroup BTS.	Untuk mengetahui Bagaimana pengelolaan kesan dari komunitas punk dan mengetahui panggung depan serta panggung belang dari komunitas Punk di Kota Bandung
Metode	Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode dramaturgi	Menggunakan Pendekatan kualitatif Dengan metode dramaturgi	Menggunakan Pendekatan kualitatif dengan Metode dramaturgi	Menggunakan Pendekatan kualitatif dengan metode dramaturgi

Nama Peneliti	Nur Aziah (skripsi) UNIKOM 2012	Tossa Rahmania Darmawan (skripsi) UNIKOM 2013	Ratna Sri Haryati (Skripsi) UNIKOM 2018	Irfan tirtaWijaya (Skripsi) UNIKOM 2020
Hasil penelitian	Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa adanya Panggung Depan, dan panggung Belakang, yang terjadi pada para anggota komunitas hijabers.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa panggung depan (front stage) pengamen Silver Man semuanya mencoba untuk memainkan perannya dengan maksimal, peran yang dihasilkan dari wujud peniruan individu terhadap aktivitas individu lain yang dipersepsikan sebagai tokoh penghibur. Pada panggung tengah (middle stage) pengamen Silver Man merupakan area yang dipakai pengamen Silver Man untuk melakukan persiapan mental untuk menunjukan diri saat berada di panggung depan. Pada panggung belakang (back stage), pengamen Silver Man benar-benar memainkan sebuah peran yang utuh sebagai masyarakat pada umumnya, mereka tidak seperti pada saat berada di panggung depan (front stage) yang menutupi keadaan mereka	Ketika wilayah panggung depan, yaitu ketika para Army berkumpul, Army berusaha menampilkan sosok sebagai penggemar BTS lengkap bdengan atributnya. Di wilayah panggung tengah segala perlengkapan Army dipersiapkan. Di area panggung belakang seorang Army cenderung menunjukkan sifat aslinya, kontras dari sifat ketika mereka berada di panggung depan.	Hasil dari Penelitian ini menunjukkan Panggung depan bagi seorang Punk ialah saat mengenakan pakaia serba hitamlengkap beserta accessoris sebagai identitas dirinya dan bermain musik untuk menyampaikan aspirasinya namun dalam balutan genre punk rock atau keras. Di panggung inilah seorang aktor berusaha menampilkan peran yang dimainkan dihadapan orang-orang dengan karakter peran berbeda dengan kepribadian aslinya.
Perbedaan	Penelitian ini menjelaskan dalam Presentasi Diri Anggota Komunitas Hijabers mereka memerankan setiap panggung dengan baik. Pada panggung depan mereka hanya menonjolkan statusmereka terutama sebagai	Penelitian ini menjelaskan peran yang dimainkan pengamen silverman. Dilihat dari Front Stage (Panggung Depan) memainkan perannya yang dihasilkan dari wujud peniruan individu terhadap aktifitas individu lain yang dipersepsikan sebagai	Penelitian ini menjelaskan perbedaan perilaku Army saat berada di panggung depan, tengah, dan belakang. Terlihat dari gaya pakaian, gerak-gerik dan gaya bahasa yang digunakan oleh Army tersebut, dan persiapan mereka ketika berada	Penelitian ini menjelaskan bagaimana seorang punk saat mereka beraksi dilihat dari panggung depan dan panggung belakang dan juga interaksi sosial dengan masyarakat

Nama Peneliti	Nur Aziah (skripsi) UNIKOM 2012	Tossa Rahmania Darmawan (skripsi) UNIKOM 2013	Ratna Sri Haryati (Skripsi) UNIKOM 2018	Irfan tirtaWijaya (Skripsi) UNIKOM 2020
	mahasiswi dan anggota hijabers	tokoh penghibur, Middle Stage (Panggung Tengah) area transisi pengamen Silver Man dari panggung belakang ke panggung depan, dan Back Stage (Panggung Belakang) mereka tidak seperti pada saat berada dipanggung depan (front stage) yang menutupikeadaan mereka.	di panggung tengah untuk menuju ke panggung depan	

Sumber : Peneliti 2020

2.2 Tinjauan Pustaka

2.2.1 Tinjauan Tentang Komunikasi

Ilmu komunikasi apabila di aplikasikan secara benar akan mampu mencegah dan menghilangkan konflik antar pribadi, antar kelompok, antar suku, antar bangsa dan antar ras demi membina kesatuan dan persatuan umat manusia yang ada di bumi.

Pentingnya studi komunikasi karena permasalahan-permasalahan yang timbul akibat kurangnya komunikasi yang tidak baik. Manusia tidak bisa hidup sendirian, secara kodrati manusia harus hidup bersama manusia lainnya, baik demi kelangsungan hidupnya, keamanan hidupnya maupun demi keturunannya. Manusia harus bisa hidup bermasyarakat, masyarakat bisa di artikan dalam bentuk kecil seperti rumah tangga yang hanya terdiri dari sepasang suami istri, dan juga bisa di artikan dalam bentuk besar seperti kampung, desa, kecamatan, kabupaten, kota, provinsi maupun negara. 19

Dalam pergaulan hidup manusia dimana masing-masing individu satu sama lain beraneka ragam itu terjadi karena proses interaksi yang saling mempengaruhi demi kepentingan dan keuntungan pribadi masing-masing.

2.2.1.1 Pengertian Komunikasi

Komunikasi secara etimologis berasal dari bahasa Latin "*Communication*". Istilah ini bersumber dari kata "*Communis*" yang berarti sama. Sama disini maksudnya sama makna atau sama arti. Jadi, komunikasi terjadi apabila terdapat kesamaan makna mengenai suatu pesan yang disampaikan oleh komunikator dan di terima oleh komunikan. Dalam bahasa komunikasi dinamakan pesan (*message*), selain itu orang yang menyampaikan pesan disebut komunikator (*communicator*), sedangkan orang yang menerima pernyataan atau pesan disebut sebagai komunikan (*communicate*). Untuk lebih jelasnya, maka komunikasi itu sendiri adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan. Jika di analisis pesan komunikasi terdiri dari dua aspek. Aspek yang pertama yaitu isi pesan (*the content of the message*), yang kedua merupakan aspek simbol (*symbol*). Konkretnya isi pesan itu adalah pikiran atau perasaan, sedangkan lambang adalah bentuk dari bahasa. (Effendy, 2003: 27).

Dengan lain perkataan, hubungan antara mereka itu bersifat komunikatif. Sebaiknya jika ia tidak mengerti, komunikasi tidak berlangsung. Dengan lain perkataan, hubungan antara orang-orang itu tidak komunikatif. (Rismawaty dkk, 2014:70).

Jika tidak terdapat kesamaan makna antara kedua aktor komunikasi (*Communication Actors*) yakni komunikator dan komunikan. Dengan kata lain

apabila seorang komunikan tidak mampu mengerti dan memahami pesan yang disampaikan oleh komunikator, maka komunikasi tidak akan terjadi.

Schramm menyatakan bahwa *Field Of Experience* atau bidang pengalaman merupakan faktor yang amat penting untuk terjadinya komunikasi. Apabila bidang pengalaman komunikator sama dengan bidang pengalaman komunikan, maka komunikasi akan berlangsung sebaliknya, jika pengalaman komunikator tidak sama dengan pengalaman komunikan, maka akan timbul kesukaran untuk mengerti satu sama lain, dengan kata lain situasi yang terjadi tidak komunikatif atau *misscommunication*. (Effendy, 2003: 24) Bernard Berelson dan Gary A. Steiner seperti dikutip oleh Prof. Deddy Mulyana mendefinisikan komunikasi sebagai: “transmisi informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya, dengan menggunakan simbol-simbol atau kata-kata, gambar, figure, grafik, penampilan dan sebagainya”. Definisi yang mensyaratkan kesengajaan dari komunikasi dikemukakan oleh Gerald R Miller, yang menyatakan bahwa komunikasi sebagai “situasi-situasi yang memungkinkan suatu sumber mentransmisikan suatu pesan kepada seorang penerima dengan disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima” (Mulyana, 2008: 68).

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Shanon dan Weaver seperti dikutip Wiryanto, yang menyatakan bahwa komunikasi adalah: “Bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain, 21 sengaja atau tidak sengaja dan tidak terbatas pada bentuk komunikasi verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni dan teknologi” (Wiryanto, 2004 :7).

2.2.1.2 Proses Komunikasi

Harold Lasswell dalam Deddy Mulyana mengungkapkan bahwa cara yang terbaik untuk menjelaskan proses komunikasi adalah dengan menanyakan suatu proses yang menjelaskan siapa? Mengatakan apa? Dengan saluran apa? Kepada siapa? Dan dengan akibat apa atau hasil apa? (*Who? Says what? In which channel? To whom? With what effect?*). (Mulyana, 2005:62)

Paradigma Lasswell tersebut menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan diatas yakni:

1. Komunikator (*Communicator, Source, Sender*)
2. Pesan (*Message*)
3. Media (*Channel*)
4. Komunikan (*Communicant, Communicate, Receiver*)
5. Efek (*Effect, Impact*)

Berdasarkan paradigma Lasswell tersebut, komunikasi adalah sebuah proses penyampaian pesan oleh seorang komunikator kepada seorang komunikan atau lebih melalui sebuah media yang menimbulkan efek tertentu dari para komunikan tersebut. Sebagai suatu proses, komunikasi mempunyai banyak persamaan dengan bagaimana seseorang mencoba untuk mengekspresikan perasaan, ada hal-hal yang berlawanan (kontradiktif), dan hal-hal yang sejalan (selaras, serasi), serta meliputi proses menulis, mendengarkan, dan mempertukarkan informasi Komunikasi merupakan sebuah kegiatan yang tidak bisa dipisahkan dari setiap sisi kehidupan manusia yang normal. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa komunikasi merupakan kebutuhan hakiki bagi kehidupan manusia. Banyak orang berpendapat

bahwa salah satu alasan mengapa kita berkomunikasi adalah untuk memperoleh informasi dan mengetahui terhadap suatu yang menarik perhatian kita, sekaligus berinteraksi dengan orang lain.

Sebuah komunikasi yang efektif sangat tergantung kepada empat komponen utama komunikasi, yaitu komunikator, pesan, komunikan, serta efek.

Efektivitas disini adalah apabila komunikasi sudah menyetujui dan mau berubah atau menyatakan berubah tentang apa yang disampaikan oleh komunikator. Komunikator juga harus tahu khalayak mana yang dijadikan sasarannya dan tanggapan atau feedback yang diinginkan. Komunikasi harus mengirimkan pesan melalui media yang efisien untuk mencapai khalayak sasaran. Maksud dari media yang efisien tersebut adalah media yang tepat atau sesuai dengan tanggapan yang diinginkan dengan mencapai khalayak sasaran.

2.2.1.3 Fungsi Komunikasi

Fungsi Komunikasi antara lain :

- a. Menginformasikan (*to Inform*)
- b. Mendidik (*to educate*)
- c. Menghibur (*to entertaint*)
- d. mempengaruhi (*to influence*) (Effendy, 2003:55)

2.2.1.4 Unsur-Unsur Komunikasi

Komunikasi antar manusia hanya bisa terjadi, jika ada seseorang yang menyampaikan pesan kepada orang lain tujuan tertentu, artinya komunikasi hanya bisa terjadi kalau didukung oleh adanya sumber, pesan, media, penerima, dan efek unsur-unsur ini bisa juga disebut komponen atau elemen komunikasi.

- a. Sumber, Semua peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat atau pengirim informasi. Dalam komunikasi antarmanusia, sumber bisa terdiri dari satu orang, tetapi bisa juga dalam bentuk kelompok misalnya: partai, organisasi atau lembaga. Sumber sering disebut pengirim, komunikator atau dalam bahasa Inggrisnya disebut *source*, *sender*, atau *encoder*.
- b. Pesan, Pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi. Isinya bisa berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda. Dalam bahasa Inggris pesan biasanya diterjemahkan dengan kata *message*, *content* atau *information* (Hafied Cangara, 2008;22-24).
- c. Media, Media pada proses komunikasi adalah "Alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima" (Cangara, 2008 : 25). Di dalam proses komunikasi media yang digunakan bermacam-macam, tergantung pada konteks komunikasi yang berlaku dalam proses komunikasi tersebut.
- d. Penerima, Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. Penerima bisa terdiri satu orang atau lebih, bisa dalam bentuk kelompok, partai atau negara. Penerima biasa disebut dengan berbagai macam istilah, seperti khalayak, sasaran, komunikan, atau dalam bahasa Inggris disebut *audience* atau *receiver*. Dalam proses komunikasi telah dipahami bahwa keberadaan penerima adalah akibat karena adanya sumber.

Tidak adanya penerima jika tidak ada sumber. Penerima adalah elemen penting dalam proses komunikasi, karena dialah yang menjadi sasaran dari komunikasi. Jika suatu pesan tidak diterima oleh penerima, akan menimbulkan berbagai macam masalah yang sering kali menuntut perubahan, apakah pada sumber, pesan, atau saluran.

- e. Pengaruh atau efek, Pengaruh atau efek adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh ini bisa terjadi pada pengetahuan, sikap dan tingkah laku seseorang. Oleh karena itu, pengaruh bisa juga diartikan perubahan atau pengetahuan, sikap, dan tindakan seseorang sebagai akibat penerimaan pesan.

2.2.1.5 Tujuan Komunikasi

Kegiatan atau upaya komunikasi yang dilakukan tentunya mempunyai tujuan tertentu. Tujuan yang dimaksud disini menunjuk pada suatu hasil atau akibat yang diinginkan oleh pelaku komunikasi. Secara umum, Wilbur Schramm menyatakan bahwa tujuan komunikasi dapat dilihat dari dua perspektif kepentingan yakni: kepentingan sumber atau pengirim atau komunikator dan kepentingan penerima atau komunikan. Dengan demikian maka tujuan komunikasi yang ingin dicapai dapat digambarkan sebagai berikut :

1. Tujuan Komunikasi dari sudut kepentingan sumber
 - Memberikan Informasi
 - Mendidik
 - Menyenangkan atau menghibur

- Menganjurkan suatu tindakan atau persuasi
- 2. Tujuan komunikasi dari sudut kepentingan penerima
 - Memahami Informasi
 - Mempelajari
 - Menikmati
 - Menerima atau menolak anjuran (Sendjaja, 2004:2)

Adapun tujuan dari komunikasi itu sendiri menurut Effendy dalam bukunya yang berjudul "*Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*" yaitu:

1. Mengubah sikap (*to change the attitude*)
2. Mengubah opini atau pendapat atau pandangan (*to change the opinion*)
3. Mengubah perilaku (*to change the behavior*)
4. Mengubah masyarakat (*to change the society*)

(Effendy, 2003: 55).

2.2.2 Tinjauan Tentang Dramaturgi

2.2.2.1 Interaksi Simbolik Sebagai Induk dari Teori Dramaturgi

"An actor performs on a setting which is constructed of a stage and a backstage; the props at either setting direct his action; he is being watched by an audience, but at the same time he is an audience for his viewers' play". (The Presentation of Self in Everyday Life, Erving Goffman, 1959)

Interaksi simbolik merupakan pembahasan penting karena tidak bisa dilepaskan dari dramaturgi. Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia. Maka, jika menyinggung mengenai masalah dramaturgi tidak lepas dari konteks interaksi simbolik. Interaksi simbolik dapat

dikatakan berupa pertukaran simbol yang diberi makna (Mulyana, 2008: 68). Hal ini berhubungan dengan permainan peran oleh individu tertentu. Munculnya suatu studi tentang interaksi simbolik dipengaruhi oleh teori evolusi milik Charles Darwin. Darwin menekankan pandangan bahwa semua perilaku organisme, termasuk perilaku manusia, bukanlah perilaku yang acak, melainkan dilakukan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan mereka masing-masing. Teori evolusi juga menyatakan bahwa setiap organisme dan lingkungannya serasi dalam suatu hubungan dialektik. Artinya, cara lingkungan berpengaruh terhadap organisme antara lain dibentuk oleh alam, pengalaman lalu, dan aktifitas yang dilakukan organisme saat itu.

Interaksi simbolik menurut Blumer, merujuk pada karakter interaksi khusus yang berlangsung antarmanusia. Aktor tidak semata-mata beraksi terhadap tindakan yang lain, tetapi juga menafsirkan dan mendefenisikan setiap tindakan orang lain. Respon aktor baik secara langsung maupun tidak langsung, selalu didasarkan atas makna penilaian tersebut. Maka dari itu, interaksi manusia dijumpai oleh penggunaan simbol-simbol penafsiran atau dengan menemukan makna tindakan orang lain. Dalam konteks itu menurut Blumer, aktor akan memilih, memeriksa, berpikir, mengelompokkan, mentransformasikan makna dalam kaitannya dengan situasi di mana dan ke arah mana tindakannya.

Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna (Mulyana, 2008: 68). Perspektif ini berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek. Perilaku manusia harus dilihat sebagai proses yang memungkinkan manusia

membentuk, mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain yang menjadi mitra interaksi mereka.

Dalam bukunya yang berjudul “*Symbolic Interactionism; Perspective and Method*”, Blumer menekankan tiga asumsi yang mendasari tindakan manusia (Sutaryo, 2005), yaitu:

1. *Human being act toward things on the basic of the meaning that the things have for them* (manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimilikinya).
2. *The meaning of the things arises out of the social interactions one with one's fellow* (makna tersebut muncul atau berasal dari interaksi individu dengan sesamanya).
3. *The meaning of things are handled in and modified through an interpretative process used by the person in dealing with the thing he encounters* (makna diberlakukan atau diubah melalui suatu proses penafsiran yang digunakan orang dalam menghadapi sesuatu yang dijumpainya).

Dari pendapat Blumer di atas maka dapat disimpulkan bahwa makna tidak melekat pada benda, melainkan terletak pada persepsi masing-masing terhadap benda tersebut.

Menurut teori interaksi simbolik, kehidupan sosial pada dasarnya adalah “interaksi manusia dengan menggunakan simbol-simbol”. Mereka tertarik 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 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 (Mulyana, 2008).

Tindakan individu mengenai bagaimana tampilan dirinya yang ingin orang lain ketahui memang akan ditampilkan se-ideal mungkin. Perilakunya dalam interaksi sosial akan selalu melakukan permainan informasi agar orang lain mempunyai kesan yang lebih baik. Ketika individu tersebut menginginkan identitas lain yang ingin ditonjolkan dari identitas yang sebenarnya, di sinilah terdapat pemeran karakter seorang individu dalam memunculkan simbol-simbol relevan yang diyakini dapat memperkuat identitas pantulan yang ingin ia ciptakan dari identitas yang sesungguhnya (lebih jauh perkembangan ini melahirkan studi dramaturgi).

Pada perkembangannya, selain dari aspek kognitif, interaksi simbolik mendapatkan kritik berkaitan dengan pengklarifikasian dari konteks di mana proses komunikasi itu berlangsung. Penggunaan interaksi simbolik yang hanya dalam suatu presentasi diri dan dalam konteks tatap muka, seolah-olah menganggap keberhasilan suatu makna ditentukan oleh pengelolaan simbol yang sudah terencana. Jadi makna tersebut dapat diciptakan dan disampaikan oleh individu pengirim pesan saat proses interaksi berlangsung.

Erving Goffman, salah seorang yang mencoba memperjelas dari pengklarifikasian dari proses interaksi simbolik. Pandangan Blumer bahwa

individu-lah yang secara aktif mengontrol tindakan dan perilakunya, bukan lingkungan, dirasa kurang tajam pada masanya. Interaksi simbolik hanya sebatas pada “individu memberi makna”, Goffman memperluas pemahamannya bahwa ketika individu menciptakan simbol, disadari atau tidak, individu tersebut bukan lagi dirinya.

Menurut Goffman, ketika simbol-simbol tertentu sebelum dipergunakan oleh individu sebagai sebuah tindakan yang disadari (dalam perencanaan), diyakini oleh pemikir pada masanya (setelah era Mead, era Goffman yang juga masih dari murid Mead), namun memiliki pandangan yang berbeda dari Mead. Lain halnya dengan Blumer yang justru melanjutkan teori interaksi simbolik Mead dalam perspektif psikologi sosial, berarti ia juga telah menjadikan dirinya sebagai “orang lain”, karena ketika individu tersebut mencoba simbol-simbol yang tepat untuk mendukung identitas yang akan ditonjolkannya, ada simbol-simbol lain yang disembunyikan atau “dibuang”. Ketika individu tersebut telah memanipulasi cerminan dirinya menjadi orang lain, berarti ia telah memainkan suatu pola teateris, pengaktoran yang berarti dia merasa bahwa ada suatu panggung di mana ia harus mementaskan suatu tuntutan peran yang sebagaimana mestinya telah ditentukan dalam skenario, bukan lagi pada tuntutan interaksi dirinya, simbol-simbol yang diyakini dirinya mampu memberikan makna, akan terbentur pada makna audiens. Artinya bukan dirinya lagi yang memaknai identitasnya, tetapi bergantung pada orang lain. Pengelolaan simbol-simbol pada dirinya sebagai bagian dari tuntutan lingkungan (skenario).

Maka berangkat dari sinilah yang memicu Erving Goffman untuk

mengoreksi dan mengembangkan Teori Interaksionisme Simbolik secara lebih jauh dengan mengklarifikasikan konteks dari berlangsungnya interaksi tersebut.

Bertindak dalam cara yang berbeda dan dalam pengaturan yang berbeda, yaitu secara teateris. Melalui pandangannya terhadap interaksi sosial, dijelaskan bahwa pertukaran makna di antara individu-individu tersebut disebabkan pada tuntutan pada apa yang orang harapkan dari kita untuk kita lakukan. Lalu, ketika dihadapkan pada tuntutan itu, maka orang melakukan pertunjukan (*performance*) di hadapan khalayak, bukan lagi individu lain. Memainkan simbol dari peran tertentu di suatu panggung pementasan. (Goffman, Erving dalam Imelda Maria, 2010 : 44-50).

2.2.2.2 Kajian Dramaturgi

Kenneth Duva Burke (1945) seorang teoritis literatur Amerika dan filosof memperkenalkan konsep dramatisme sebagai metode yang bersifat analogis dan teoretis untuk memahami fungsi sosial dari bahasa dan drama sebagai pentas simbolik kata dan kehidupan sosial. Dengan kata lain model dramatis menempatkan individu dan perilaku sosial dalam analogi dramatis yang menandai aktor sosial pada “panggung” kehidupan yang sebenarnya.

Burke memandang perilaku sosial sebagai interaksi atau rasio antara lima unsur dramatis (yakni, lakon, adegan, *agent*, *agency*, tujuan) atau penggunaan strategi simbolis dalam memanipulasikan bahasa (Rahmat, 1986 : 327-328)

Pandangan Burke adalah bahwa hidup bukan seperti drama, tapi hidup itu sendiri adalah drama. 1959: *The Presentation of Self in Everyday Life* Tertarik dengan teori dramatisisme Burke, Erving Goffman (11 Juni 1922 – 19 November 1982), seorang sosiolog interaksionis dan penulis, memperdalam kajian dramatisisme tersebut dan menyempurnakannya dalam bukunya yang kemudian terkenal sebagai salah satu sumbangan terbesar bagi teori ilmu sosial *The Presentation of Self in Everyday Life*. Dalam buku ini Goffman yang mendalami fenomena interaksi simbolik mengemukakan kajian mendalam mengenai konsep Dramaturgi.

Dramaturgi adalah suatu pendekatan yang lahir dari pengembangan Teori Interaksionisme Simbolik. Dramaturgi diartikan sebagai suatu model untuk mempelajari tingkah laku manusia, tentang bagaimana manusia itu menetapkan arti kepada hidup mereka dan lingkungan tempat dia berada demi memelihara keutuhan diri. 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. Tugas aktor hanya mempersiapkan dirinya dengan berbagai atribut pendukung dari peran yang ia mainkan, sedangkan bagaimana makna itu tercipta, masyarakatlah (penonton) yang memberi interpretasi. Individu tidak lagi bebas dalam menentukan makna tetapi konteks yang lebih luas menentukan makna (dalam hal ini adalah penonton dari sang aktor).

Inti dari dramaturgi adalah menghubungkan tindakan dengan maknanya, dan dalam pandangan dramaturgis tentang kehidupan sosial, makna bukanlah warisan budaya, sosialisasi, atau tatanan kelembagaan, atau perwujudan dari potensi psikologis dan biologis, melainkan pencapaian problematik interaksi manusia dan penuh dengan perubahan, kebaruan, dan kebingungan. Namun yang lebih penting lagi, makna bersifat behavioral, secara sosial terus berubah, abitrer, dan merupakan ramuan interaksi manusia. Maka atas suatu simbol penampilan atau perilaku sepenuhnya bersifat serba mungkin, sementara atau situasional. Dapat dikatakan juga pendekatan dramaturgi Goffman khususnya berintikan pandangan bahwa ketika manusia berinteraksi dengan sesamanya, ia ingin mengelola kesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya. Maka, focus pendekatan dramaturgis adalah bukan apa yang orang lakukan, apa yang ingin mereka lakukan, atau mengapa mereka melakukan, melainkan bagaimana mereka melakukannya (Mulyana, 2008: 107)

2.2.2.3 Panggung Pertunjukkan

Menurut Goffman, kehidupan sosial itu dapat dibagi menjadi “wilayah depan” (*front region*) dan “wilayah belakang” (*back region*). Wilayah depan ibarat panggung sandiwara bagian depan (*front stage*) yang ditonton khalayak penonton, sedangkan wilayah belakang ibarat panggung sandiwara bagian belakang (*back stage*) atau kamar rias tempat pemain sandiwara bersantai, mempersiapkan diri atau berlatih untuk memainkan perannya di panggung depan (Mulyana, 2008: 114).

Goffman juga melihat bahwa ada perbedaan akting yang besar saat aktor berada di atas panggung (“*front stage*”) dan di belakang panggung (“*back stage*”) drama kehidupan. Kondisi akting di *front stage* adalah adanya penonton (yang melihat) dan kita sedang berada dalam bagian pertunjukan. Saat itu kita berusaha untuk memainkan peran kita sebaikbaiknya agar penonton memahami tujuan dari perilaku kita. Perilaku kita dibatasi oleh oleh konsep-konsep drama yang bertujuan untuk membuat drama yang berhasil (lihat unsur-unsur tersebut pada

impression management). Sedangkan *back stage* adalah keadaan dimana kita berada di belakang panggung, dengan kondisi bahwa tidak ada penonton. Sehingga kita dapat berperilaku bebas tanpa mempedulikan plot perilaku bagaimana yang harus kita bawa.

Panggung pertunjukan dalam studi dramaturgi:

1. Front Stage (Panggung Depan)

Merupakan suatu panggung yang terdiri dari bagian pertunjukkan (*appearance*) atas penampilan dan gaya (*manner*). Di panggung inilah aktor akan membangun dan menunjukkan sosok ideal dari identitas yang akan ditonjolkan dalam interaksi sosialnya. Pengelolaan kesan yang ditampilkan merupakan gambaran aktor mengenai konsep ideal dirinya yang sekiranya bisa diterima penonton. Aktor akan menyembunyikan hal-hal tertentu dalam pertunjukkan mereka.

2. Back Stage (Panggung Belakang)

Panggung belakang merupakan wilayah yang berbatasan dengan 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. Di panggung inilah individu akan tampil “seutuhnya” dalam arti identitas aslinya (Mulyana, 2008: 115).

2.2.3 Tinjauan Pengelolaan Kesan (*Impression Management*)

Menurut Goffman, presentasi diri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu tertentu untuk memproduksi definisi situasi dan identitas sosial bagi para aktor dan definisi sosial tersebut mempengaruhi ragam interaksi yang layak dan tidak layak bagi para aktor dalam situasi yang ada (Mulyana, 2008 : 110)

Dalam presentasi diri ini Goffman mengasumsikan bahwa ketika orang-orang berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang akan diterima orang lain. Ia menyebut upaya itu sebagai “pengelolaan kesan” (*impression management*), yaitu teknik-teknik

yang digunakan aktor untuk memupuk kesan-kesan tertentu dalam situasi-situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu (Mulyana, 2008: 112). Pengelolaan kesan merupakan upaya individu untuk menumbuhkan kesan tertentu di depan orang lain dengan cara menata perilaku agar orang lain memaknai identitas dirinya sesuai dengan apa yang ia inginkan. Dalam proses produksi identitas tersebut, ada suatu pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan mengenai atribut simbol yang hendak digunakan 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, rumah yang kita huni berikut cara kita melengkapinya (furnitur dan perabotan rumah), cara kita berjalan dan berbicara, pekerjaan yang kita lakukan dan cara kita menghabiskan waktu luang kita. Lebih jauh lagi, dengan mengelola informasi yang kita berikan kepada orang lain, maka kita akan mengendalikan pemaknaan orang lain terhadap diri kita. Hal itu digunakan untuk memberi informasi kepada orang lain mengenai siapa kita. Goffman menyebut aktivitas untuk mempengaruhi orang lain itu sebagai pertunjukkan (*performance*), yakni presentasi diri yang dilakukan individu pada ungkapan-ungkapan yang tersirat, suatu ungkapan yang lebih bersifat teateris, kontekstual, non-verbal dan tidak bersifat intensional (Mulyana, 2008: 112-113).

2.2.4 Tinjauan Tentang Komunitas

2.2.4.1 Pengertian Komunitas

Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau values “(Kertajaya Hermawan, 2008)

Proses pembentukan komunitas bersifat horisontal karena dilakukan oleh individu-individu yang kedudukannya setara. Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional. Kekuatan pengikat suatu

komunitas, terutama, adalah kepentingan bersama dalam memenuhi kebutuhan kehidupan sosialnya yang biasanya, didasarkan atas kesamaan latar belakang budaya, ideologi, sosial-ekonomi. Disamping itu secara fisik suatu komunitas biasanya diikat oleh batas lokasi atau wilayah geografis. Masing-masing komunitas, karenanya akan memiliki cara dan mekanisme yang berbeda dalam menanggapi dan menyikapi keterbatasan yang dihadapainya serta mengembangkan kemampuan kelompoknya.

Istilah kata arti komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berasal dari kata dasar *communis* yang artinya masyarakat, publik atau banyak orang. Definisi Arti Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional. Menurut Kertajaya Hermawan (2008), Arti Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values*.

Menurut pengertian di atas, komunitas adalah jaringan dari beberapa individu yang saling mengikat yang meningkatkan sosialisasi sesama jaringan, saling mendukung, memberikan informasi, adanya rasa memiliki dan menjadi identitas sosial. Ikatan yang kuat dan dukungan dari sesama anggota komunitas memungkinkan adanya saling ketergantungan di antara anggota komunitas yang secara sadar atau tidak terjadi interaksi saling memanfaatkan di antara anggota komunitas.

2.2.4.2 Konsep Komunitas

Komunitas juga perlu memiliki kekuatan sebagai acuan bersama, bahwa kekuatan dari komunitas sangat penting bagi keberlangsungan kehidupan komunitas tersebut. Dimana pegangan dari komunitas melengkapi kriteria subjektif dari kebersamaan, perasaan saling terhubung yang memberikan perasaan dari kepunyaan.

2.2.4.3 Ciri-Ciri Komunitas

Berikut ini adalah ciri-ciri dari komunitas, yaitu :

- a. Adanya keanggotaan di dalamnya, tidak mungkin ada komunitas tanpa ada anggota.
- b. Adanya saling mempengaruhi, anggota komunitas bisa saling mempengaruhi satu sama lainnya.
- c. Adanya integrasi dan pemenuhan kebutuhan antar anggota.
- d. Adanya ikatan emosional antar anggota

2.2.5 Tinjauan Tentang *Punk*

2.2.5.1 Pengertian *Punk*

Punk adalah suatu ideologi tentang pemberontakan dan anti kemapanan. Menurut Widya (2010:12) “*Punk* adalah perilaku yang lahir dari sifat melawan, tidak puas hati, marah dan benci pada sesuatu yang tidak pada tempatnya (sosial, ekonomi, politik, budaya, bahkan agama) terutama terhadap tindakan yang menindas. Para *punker* mewujudkan rasa itu kedalam musik dan pakaian.”

Sejarah *punk* berawal dari sub-budaya yang lahir di London, Inggris. Pada awalnya, kelompok anak *punk* selalu dikacaukan oleh golongan *Skinhead*. Namun sejak tahun 1980, saat *punk* merajalela di Amerika, golongan *punk* dan *skinhead* seolah-olah menyatu, karena memiliki semangat yang sama. *Punk* juga bisa berarti ideologi hidup yang mencakup aspek sosial dan politik. Gerakan anak muda yang diawali oleh anak-anak kelas pekerja ini dengan segera merambah di Amerika yang mengalami masalah ekonomi dan keuangan yang dipicu oleh kemerosotan moral oleh para tokoh politik yang memicu tingkat pengangguran dan kriminalitas yang tinggi. Namun lebih tepatnya komunitas anak *punk* itu mempunyai perilaku yang berbeda, mereka hanya sebuah aliran, jiwa dan kepribadiannya akan kembali pada setiap individu masing-masing.

Menurut Dick Hebdige, memandang *punk* adalah sebuah subkultur yang menghadapi

dua bentuk perubahan yaitu:

- a. Bentuk komoditas, dalam hal ini segala atribut maupun aksesoris yang dipakai oleh komunitas punk telah dimanfaatkan industri sebagai barang dagangan yang didistribusikan kepada konsumen untuk mendapatkan keuntungan. Dulu aksesoris dan atribut yang hanya dipakai oleh anak punk sebagai simbol identitas, namun kini sudah banyak dan mudah kita jumpai di toko yang dapat dikonsumsi oleh masyarakat umum.
- b. Bentuk ideologis, komunitas punk mempunyai ideologi yang mencakup pada aspek sosial dan politik. Dan ideologi mereka dahulu sering dikaitkan dengan perilaku menyimpang yang dilakukan oleh anak punk. Ada beberapa perilaku menyimpang itu telah didokumentasikan dalam media massa, sehingga membuat identitas punk menjadi buruk dipandang sebagai seorang yang bahaya dan berandalan. Namun walaupun begitu, nilai-nilai dan eksistensi punk masih dipertahankan sampai sekarang.

2.2.6 Tinjauan Tentang Komunikasi Sosial

2.2.6.1 Pengertian Komunikasi Sosial

Komunikasi sosial, Pengertian komunikasi ditinjau dari pengertian komunikasi dalam pengertian secara umum. Komunikasi sosial secara umum adalah setiap orang yang hidup dalam dan masyarakat, sejak bangun tidur sampai tidur lagi, secara kodrati senantiasa terlibat dalam komunikasi. Masyarakat paling sedikit terdiri dari dua orang yang saling berhubungan satu sama lain dan hubungannya menimbulkan Interaksi sosial. Pengertian komunikasi sosial tidak hanya diartikan menurut astrid saja tetapi ada pengertian lain yang menyebutkan bahwa komunikasi yang tidak semata-mata hanya terkait tentang media massa dan teknologi tetapi lebih mengarah pola interaksi manusia dalam masyarakat atau sebuah kelompok. Menurut Muzafer Sherif komunikasi sosial adalah suatu kesatuan sosial yang terdiri dua atau lebih individu yang telah mengadakan interaksi sosial yang cukup intensif dan teratur, sehingga diantara individu itu sudah terdapat pembagian tugas, struktur, dan norma-norma tertentu.

Bahwa norma-norma sosial dalam kehidupan masyarakat merupakan bentuk peraturan tak tertulis yang berfungsi sebagai peraturan sikap dan perilaku manusia dalam pergaulan hidup sehari-hari dalam masyarakat. Norma sosial relatif banyak menekankan pada sanksi moral sosial sebagai *unsure* pengawasan terhadap sikap dan perilaku manusia dalam pergaulan tersebut.

2.2.7 Tinjauan Tentang interaksi sosial

2.2.7.1 Pengertian interaksi sosial

Manusia terlahir sebagai makhluk sosial, kenyataan tersebut menyebabkan manusia tidak akan dapat hidup normal tanpa kehadiran manusia yang lain. Hubungan tersebut dapat dikategorikan sebagai interaksi sosial. Adapun pengertian interaksi sosial menurut para ahli dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a. Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang berkaitan dengan orang perorangan, kelompok perkelompok, maupun perorangan terhadap perkelompok ataupun sebaliknya.
- b. Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Berdasarkan pengertian tersebut, maka pengertian interaksi sosial adalah hubungan yang terjadi antara manusia dengan manusia yang lain, baik secara individu maupun dengan kelompok.

2.2.7.2 Interaksi antara individu dan individu

Hubungan yang terjadi dalam interaksi ini bisa positif atau negatif. Positif terjadi apabila terjadi suatu hal yang menguntungkan sedangkan negatif terjadi jika hubungan timbal balik yang ada merugikan salah satu pihak bahkan keduanya. Hal ini bisa terjadi apabila seorang aktor (*punk*) menyatakan dirinya sebagai anggota *punk* lengkap dengan gaya pakaian khasnya dan ideologi yang dianutnya kepada seorang individu. Apabila muncul hal positif akan terjadi

respon menguntungkan bagi aktor (*punk*) sedangkan jika terjadi penolakan dari suatu pengakuan memunculkan situasi dimana individu aktor (*punk*) ditolak atau hubungan keduanya rusak.

Interaksi antara individu dan kelompok Hubungan yang terjadi dalam interaksi ini bisa berdampak sehingga menyebabkan pertikaian atau buruknya interaksi yang terjadi antara actor (*punk*) dan kelompoknya. Pada komunitas *punk*, munculnya komunikasi dengan kelompok lainnya bukan semata-mata karena ingin mengembangkan jaringan komunikasi dengan yang lain. Akan tetapi pengaruh dari kelompoknya untuk menjalin hubungan dengan kelompok lain yang memiliki anggota yang sama. Sehingga munculah interaksi antara kelompok satu dengan kelompok yang lainnya. Dipengaruhi oleh kelompok yang merasa memiliki hal yang sama.

2.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan pemetaan (*mind mapping*) yang dibuat dalam penelitian untuk menggambarkan alur pikir peneliti. Tentunya kerangka pemikiran memiliki esensi tentang pemaparan hukum atau teori yang relevan dengan masalah yang diteliti dan berdasarkan teknik pengutipan yang benar Dengan kerangka pemikiran, memberikan dasar pemikiran bagi peneliti untuk diangkatnya sub fokus penelitian, serta adanya landasan teori sebagai penguat peneliti.

2.2.1 Kerangka Teoritis

Interaksi simbolik (*symbolic interaction approach*) dimana pendekatan ini didasari atas pandangan dan asumsi bahwa pengalaman manusia diperoleh melalui hasil interpretasi. Interpretasi tidak bersifat otonom, melainkan membentuk arti sesuai dengan konteks subjek atau objek yang di interpretasikan. Interaksi Simbolik menjadi paradigma konseptual, bukna internal drives, personality traits atau unconscious motives.(dorongan dalam diri, sifat kepribadian atau sadar motivasi).

Menurut Goffman, presentasi diri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh

individu tertentu untuk memproduksi definisi situasi dan identitas sosial bagi para aktor dan definisi sosial tersebut mempengaruhi ragam interaksi yang layak dan tidak layak bagi para aktor dalam situasi yang ada (Mulyana, 2008 : 110) *Impression management* sendiri merupakan bagian dari kajian dramaturgi yang sama-sama dikembangkan oleh Goffman. *Impression management* atau pengelolaan kesan merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh seorang individu dalam menciptakan kesan atau persepsi tertentu atas dirinya dihadapan khalayaknya. Pengelolaan kesan tersebut baik terhadap simbol verbal maupun simbol nonverbal yang melekat di dirinya.

Menurut RMA. Harymawan mengenai dalam bukunya yang berjudul Dramaturgi:

”Dramaturgi adalah ajaran tentang masalah hukum, dan konvensi atau persetujuan drama. Kata drama berasal dari bahasa Yunani yaitu *dramoi* yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, beraksi dan sebagainya: dan “drama” berarti : perbuatan, tindakan.” (RMA. Harymawan, 1986 : 1).

Dramaturgi berasal dari bahasa Inggris *dramaturgy* yang berarti seni atau teknik penulisan drama dan penyajiannya dalam bentuk teater. Berdasar pengertian ini, maka dramaturgi membahas proses penciptaan teater mulai dari penulisan naskah hingga pementasannya. Perspektif dramaturgi dari Goffman merupakan pendekatan yang lahir dari pengembangan Teori Interaksi Simbolik. Dramaturgi sendiri diartikan sebagai suatu model untuk mempelajari tingkah laku manusia, tentang bagaimana manusia itu menetapkan arti kepada hidup mereka. Dan pendekatan dramaturgis Goffman khususnya berintikan pandangan bahwa ketika manusia berinteraksi dengan sesamanya, ia ingin mengelola kesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya (Mulyana, 2008: 107).

Perspektif interaksi simbolik memandang bahwa individu bersifat aktif, reflektif dan kreatif, menafsirkan, menampilkan perilaku yang rumit dan sulit diramalkan. Paham ini menolak gagasan bahwa individu adalah organisme pasif yang perilakunya di tentukan oleh kekuatan-kekuatan atau struktur diluar dirinya. Oleh karena individu terus berubah, maka

masyarakat pun berubah melalui interaksi. Jadi interaksilah yang di anggap sebagai variabel penting dalam menentukan perilaku manusia, bukan struktur masyarakat. Struktur ini sendiri tercipta dan berubah karena interaksi manusia, yakni ketika individu-individu berfikir dan bertindak secara stabil terhadap seperangkat objek yang sama (Mulyana, 2008: 62).

Deddy Mulyana dalam bukunya Metode Penelitian Komunikasi menjelaskan bahwa ada dua panggung yaitu panggung *front stage* dan panggung *back stage* (Mulyana, 2008: 58).

Berikut gambaran tentang panggung yang dilalui oleh seorang aktor yaitu :

1. Panggung Depan (*Front Stage*)

Panggung depan adalah ruang publik yang digunakan seseorang atau sekelompok orang untuk memberikan kesan kepada orang lain melalui pengelolaan kesan (*impression management*) (Mulyana 2008: 57). Di panggung inilah seorang aktor mencoba menampilkan dirinya melalui peranperan tertentu yang dipilih dalam berjalan proses interaksi sosial dengan khalayak.

2. Panggung Belakang (*Back Stage*)

Panggung belakang adalah wilayah dimana seorang aktor dapat menampilkan wajah aslinya. Di panggung ini juga seorang aktor menunjukkan kepribadian aslinya pada masyarakat sekitar (Mulyana, 2008: 58).

2.2.2 Kerangka Konseptual

Berdasarkan pada kerangka teoritis, yang dimana penelitian ini berdasar pada perspektif dramaturgis, dimana merupakan studi yang mempelajari proses dari perilaku dan bukan hasil dari perilaku. Dalam mengamati proses perilaku, peneliti mengamati secara subyektif dari pelaku dramaturgi karena untuk mengetahui lebih dalam proses tersebut berlangsung. Maka, disini peneliti mencoba memberikan gambaran tentang kerangka konseptual dari proses dramaturgi seorang *punk* yaitu sebagai berikut :

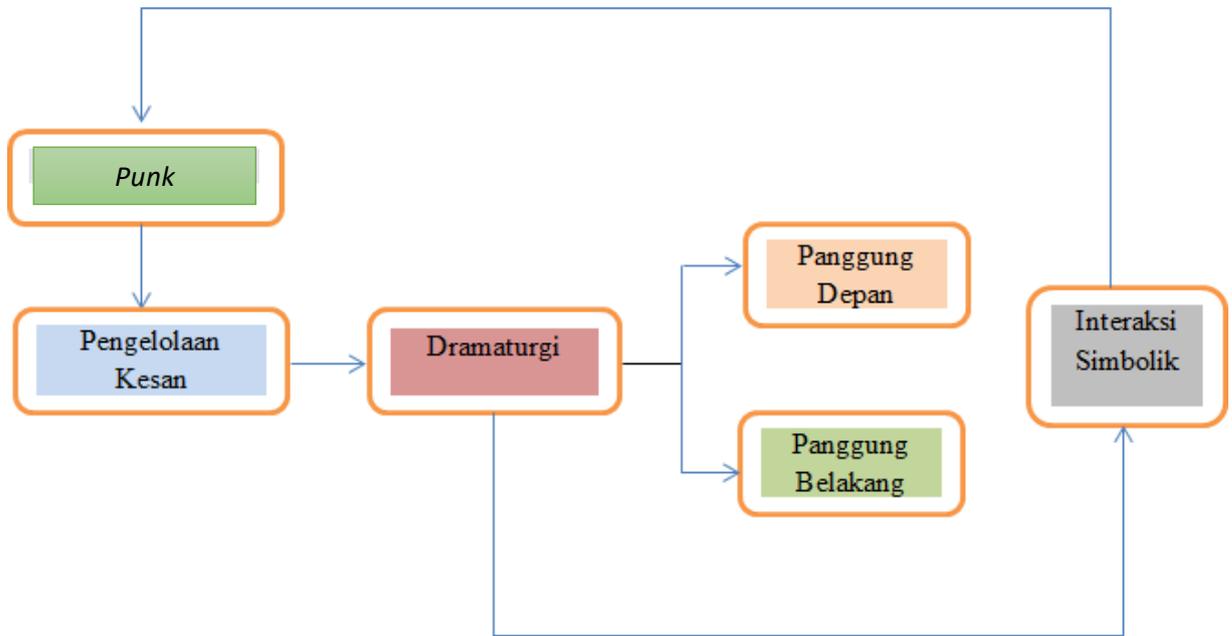
1. Panggung Depan (*Front Stage*)

Panggung depan bagi seorang *Punk* ialah saat mengenakan pakaian serba hitam lengkap beserta aksesoris sebagai identitas dirinya dan bermain musik untuk menyampaikan aspirasinya namun dalam balutan genre *punk rock* atau keras. Di panggung inilah seorang aktor berusaha menampilkan peran yang dimainkan dihadapan orang-orang dengan karakter peran berbeda dengan kepribadian aslinya. Dengan memainkan ekspresi yang sesuai dengan kostum yang dipakainya. Dalam pertunjukannya seorang aktor berusaha menampilkan sosok yang hidupnya dipenuhi rasa kebahagiaan. Di panggung ini pula diri sebagai *punk* dapat sangat kental terlihat kontras perbedaan ketika sang aktor berada di belakang panggung.

2. Panggung Belakang (*Back Stage*)

Di area panggung inilah seorang *punk* cenderung menunjukkan sifat keasliannya, kontras dari sifat ketika ia berada di panggung depan. *punk* disini adalah individu yang tidak berbeda dengan individu lain sebagai warga di lingkungan tempat tinggalnya. Di panggung belakang inilah seorang actor menghilangkan kesan sama seperti ketika berada di panggung depan. Bagi seorang individu *punk* panggung belakang adalah membuat khusus kepada masyarakat sekitar dalam interaksi sosial yang dilakukan.

Berikut dibawah ini adalah model alur kerangka pemikiran yang peneliti hendak dijelaskan dalam penelitian ini :



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

Sumber : Peneliti, 2020