

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Adapun tinjauan pustaka yang peneliti lakukan untuk melengkapi penelitian ini dilakukan dengan berbagai aspek tinjauan. Ini dilakukan guna menambahkan ilmudan melengkapi penelitian yang berkaitan dengan keilmuan ilmu komunikasi, khususnya tentang Pengelolaan Kesan.

##### 2.1.1 Tinjauan Terdahulu

**Tabel 2. 1**  
**Tinjauan Penelitian Terdahulu**

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Arif Hermansyah Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Program Studi Ilmu Komunikasi 2019	Pengelolaan kesan Selebgram Dalam Memanfaatkan Media Sosial Instagram (Studi Kasus Selebgram Di Kota Cilegon)	Metode Kualitatif Dengan Desain Penelitian Dramaturgi	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa panggung depan menggambarkan seorang selebgram tersebut sosok yang glamor, penghargaan terhadap dirinya seperti di puji dan diberi support oleh followersnya, mudah bergaul seperti mempunyai banyak teman. Sedangkan pada panggung belakang, seorang selebgram ini tidak berbaur dilingkungan tempat tinggalnya dan tidak memiliki teman di wilayah tempat tinggalnya.	Penelitian Arif Hermansyah menggunakan desain penelitian yang sama yaitu dramaturgi namun objek dan pembahasan yang berbeda. Jika pada peneltitian dari Arif Hermansyah tentang pengelolaan kesan selebgram, sedangkan peneliti adalah pemuda bertato

2.	Mila Yustiantika Universitas Komputer Indonesia Program Studi Ilmu Komunikasi 2017	Presentasi Diri Vokalis Band Kotak (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Seorang Tantri Kotak)	Metode Kualitatif Dengan Desain Penelitian Dramaturgi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa panggung depan menggambarkan sosok Tantri sebagai vokalis band Kotak yang bekerja secara totalitas dimanapun dan kapan pun, Ia berusaha menjadi seorang publik figure 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.	Penelitian Mila Yuliantika menggunakan desain penelitian yang sama yaitu dramaturgi namun objek dan pembahasan yang berbeda. Mila memilih presentasi diri sebagai objek penelitiannya, sedangkan peneliti memilih pengelolaan kesan.
3.	Rizqa Amalia Universitas Telkom Program Studi Ilmu Komunikasi 2015	Presentasi Diri Mahasiswa Bertato (Studi Dramaturgi Mahasiswa Bertato Di Kota Bandung)	Metode Kualitatif dengan Desain Penelitian Dramaturgi	Hasil penelitian menunjukan bahwa panggung depan seorang mahasiswi bertato mereka hampir semuanya dapat memainkannya dengan baik, mulai dari presentasi diri mereka dari cara berpakaian mereka yang tidak memperlihatkan tato-nya, mereka sedikit menjaga jarak dengan teman di kampus dan mereka juga menggunakan bahasa	Penelitian Rizqa Amalia menggunakan desain penelitian yang sama yaitu dramaturgi namun objek dan pembahasan yang berbeda. Sama halnya dengan yang sebelumnya, pada judul ini yakni terkait Presentasi Diri Mahasiswa Bertatto, sedangkan peneliti memilih Pemuda Bertatto,

				yang sopan, berbeda dengan panggung belakang, dan dimana dipanggung belakang ini mereka mengekspresikan diri mereka sesungguhnya, dari mulai memakai pakaian terbuka yang memperlihatkan jelas bagaimana tato nya.	menurut peneliti ini memiliki spesifikasi umur terkait masing-masing orang.
--	--	--	--	--	---

*Sumber: Peneliti, 2023*

## 2.1.2 Tinjauan Komunikasi

### 2.1.2.1 Definisi Komunikasi

Komunikasi adalah suatu hal yang tidak dapat lepas kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, seperti pada kenyataannya yang diungkapkan oleh Everett M. Rogers yang dikutip Deddy Mulyana dalam bukunya “Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar” menjelaskan bahwa Komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka, (Mulyana, 2003:62). Namun secara sederhana komunikasi dapat diartikan sebagai proses pertukaran pesan dari individu yang satu kepada individu lainnya.

Kata komunikasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu *communiss* yang artinya berbagi atau menjadi milik bersama yang kemudian berevolusi menjadi *communicare* dan *communicatio* yang pada akhirnya diadaptasi ke dalam bahasa inggris menjadi *communication*. Sama disini maksudnya adalah satu makna. Jadi, jika dua orang terlibat dalam komunikasi maka komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dikomunikasikan,

yakni baik si penerima maupun si pengirim sepaham dari suatu pesan tertentu (Effendy, 2005:42).

Adapun pengertian komunikasi menurut Sedangkan menurut Gerald A. Miller yang dikutip oleh Onong Uchjana Effendy menjelaskan bahwa:

*“In the main, communication has as its central interest those behavioral situations in which a source transmits a message to a receiver(s) with conscious intent to affect the latter’s behavior”*. (Padapokoknya, komunikasi mengandung situasi keperilakuan sebagai minat sentral, dimana seseorang sebagai sumber menyampaikan suatu kesan kepada seseorang atau sejumlah penerima yang secara sadar bertujuan mempengaruhi perilakunya). (Effendy, 2002: 49)

Dari beberapa definisi komunikasi menurut pendapat beberapa ahli di atas, ada satu definisi yang sangat *familiar* yang sering digunakan dan merupakan salah satu dari model – model komunikasi yaitu definisi komunikasi menurut Harold D. Laswell. Menurut Laswell, komunikasi adalah merupakan suatu proses yang menjelaskan “siapa” menyatakan “apa”, “kepada siapa”, “dengan saluran apa”, dan “dengan akibat atau hasil apa” (*Who says what in which channel to whom and with what effect*), (Effendy, 2002:10). Dengan demikian dari beberapa definisi menurut ahli –ahli komunikasi tersebut, kita dapat menarik sebuah pengertian ataupun kesimpulan dari apa itu komunikasi. Komunikasi dapat diartikan juga sebagai sebuah proses menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan untuk memberikan informasi ataupun mengubah perilaku.

### **2.1.2.2 Tujuan Komunikasi**

Dalam berkomunikasi setiap individu pasti memiliki tujuan untuk apa yang ingin ia sampaikan terhadap orang lain dan mengharapkan respon seperti apa yang diberikan oleh lawan bicara kita dalam berinteraksi. Secara umum tujuan

komunikasi merupakan agar bisa memahami maksud orang lain serta terjadi umpan balik agar terlaksana interaksi satu sama lain.

Tujuan komunikasi menurut Effendy

1. Perubahan sikap (*Attitude change*)
2. Perubahan pendapat (*opinion change*)
3. Perubahan perilaku (*behaviour change*)
4. Perubahan sikap (*social change*)

Jadi secara singkat dapat dikatakan tujuan komunikasi itu adalah mengharapkan pengertian, dukungan, gagasan dan tindakan. Serta tujuan yang sama adalah semua pesan yang kita sampaikan dapat dimengerti diterima oleh komunikan.

### 2.1.2.3 Bentuk Komunikasi

Adapun bentuk – bentuk komunikasi seperti yang dikutip dalam buku “Metode Riset Komunikasi Organisasi” adalah sebagaiberikut :

1. **Komunikasi Personal (*Personal Communication*)**. Terdiri dari komunikasi intrapersonal (*intrapersonal communication*) dan komunikasi antarpersonal (*interpersonal Communication*).
2. **Komunikasi Kelompok (*Group Communication*)**. Pertama dalam bentuk komunikasi kelompok kecil (*small group communication*) seperti : ceramah (*lecture*), diskusi panel (*paneldiscussion*), simposium (*symposium*), forum, seminar, dan curahsaran (*brainstorming*). Kedua, komunikasi kelompok besar(*large group communication/public speaking*).

3. **Komunikasi Massa (*Mass Communication*)**, misalnya : pers, radio, televisi, dan film.
4. **Komunikasi Media (*Media Communication*)**, misalnya : surat, telepon, pamflet, poster, dan spanduk.

Berdasarkan sudut pandang beberapa pakar komunikasi, dapat diklasifikasikan ada tujuh tipe atau bentuk komunikasi, yaitu:

#### **1. Komunikasi *Intrapersonal* (Komunikasi Dengan Diri Sendiri)**

Komunikasi dengan diri sendiri adalah proses komunikasi yang terjadi di dalam diri individu, atau dengan kata lain proses berkomunikasi dengan diri sendiri. Terjadinya proses komunikasi disini karena adanya seseorang yang memberi arti terhadap sesuatu objek yang diamatinya atau terbetik dalam pikirannya. (Cangara, 2005:30)

#### **2. Komunikasi *Interpersonal* (Komunikasi Antarpribadi)**

Komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanyamenangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun non verbal. (Mulyana, 2003:73)

#### **3. Komunikasi Kelompok Kecil**

Komunikasi kelompok kecil diartikan sebagai proses pertukaran pesan verbal dan non verbal anantara tiga orang atau lebih anggota kelompok yang bertujuan untuk saling mempengaruhi. (Tubbs, 2008:17)

#### **4. Komunikasi Publik**

Komunikasi publik (*public communication*) adalah komunikasi antara seorang pembicara dengan sejumlah besar orang yang tidak bisa dikenali satu persatu. Komunikasi demikian sering disebut juga pidato, ceramah atau kuliah umum. (Mulyana, 2003:74)

#### **5. Komunikasi Organisasi**

Komunikasi organisasional terjadi dalam suatu organisasi, bersifat formal dan informal, dan berlangsung dalam suatu jaringan yang lebih besar daripada komunikasi kelompok. (Mulyana, 2003:75) komunikasi *organisasional* juga didefinisikan sebagai arus pesan dalam suatu jaringan hubunganyang saling bergantung (Goldbaher dalam Tubbs, 2008:18)

#### **6. Komunikasi Lintas Budaya**

Komunikasi lintas budaya atau antarbudaya yaitu komunikasi yang terjadi di antara orang-orang yang memiliki kebudayaan yang berbeda (bisa beda secara ras, etnik atau *sosioekonomi*, atau gabungan dari semua perbedaan ini).(Tubbs, 2008)

#### **7. Komunikasi Massa**

Komunikasi massa (*mass communication*) adalah komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak (surat kabar, majalah) atau *eletronik* (televisi, radio), yang dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang dilembagakan, yangditujukan kepada sejumlah besar orang yang tersebar di banyak tempat, *ananonim* dan heterogen. (Mulyana, 2003:75)

#### 2.1.2.4 Fungsi Komunikasi

Secara ideal, tujuan komunikasi bisa menghasilkan kesepakatan-kesepakatan bersama terhadap ide atau pesan yang disampaikan.

Adapun fungsi komunikasi adalah sebagai berikut:

1. Membangun konsep diri (*Establishing Self-Concept*)
2. Eksistensi Diri (*Self Existence*)
3. Kelangsungan Hidup (*Live Concinity*)
4. Memperoleh Kebahagiaan (*Obtaining Happiness*)
5. Terhindar dari tekanan dan ketegangan (*Free from pressure and stress*).

#### 2.1.2.5 Komunikasi Verbal dan NonVerbal

Komunikasi Pesan yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima dapat dikemas secara verbal dengan kata – kata atau nonverbal tanpa kata - kata. Komunikasi yang pesannya dikemas secara verbal disebut komunikasi verbal, sedangkan komunikasi yang pesannya dikemas secara nonverbal disebut komunikasi nonverbal. Jadi komunikasi verbal adalah penyampaian makna dengan menggunakan kata – kata. Sedangkan komunikasi nonverbal tidak menggunakan kata – kata. Dalam komunikasi sehari – hari 35% berupa komunikasi verbal dan 65% berupa komunikasi nonverbal.

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata – kata, entah lisan maupun tertulis. Komunikasi ini paling banyak dipakai dalam hubungan antarmanusia. Melalui kata – kata, mereka mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan atau maksud mereka, menyampaikan fakta, data, dan informasi

serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat dan bertengkar. Dalam komunikasi verbal itu bahasa memegang peranan penting, entah komunikasi verbal atau komunikasi nonverbal, dalam berkomunikasi digunakan bahasa. Pada dasarnya bahasa adalah suatu system lambang yang memungkinkan orang berbagi makna, dalam komunikasi verbal lambang bahasa yang dipergunakan adalah bahasa verbal entah lisan, tertulis pada kertas, ataupun elektronik.

Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Bahasa dapat juga dianggap sebagai system kode verbal (Deddy Mulyana, 2005). Bahasa dapat didefinisikan sebagai seperangkat simbol, dengan aturan untuk mengkombinasikan symbol – simbol tersebut, yang digunakan dan dipahami suatu komunitas.

#### **2.1.2.6 Fungsi Komunikasi Verbal**

Fungsi komunikasi verbal mengatur pesan verbal yang pemakaiannya menggunakan bahasa. Bahasa didefinisikan seperangkat kata yang telah disusun secara berstruktur sehingga menjadi himpunan kalimat yang mengandung arti. Bahasa memiliki banyak fungsi, fungsi yang erat untuk menciptakan komunikasi yang efektif, fungsinya yaitu:

- a. Untuk mengartikulasikan apa yang dipikirkan dan dirasakan manusia.
- b. Untuk membina hubungan yang baik diantara sesama manusia.
- c. Untuk menciptakan ikatan – ikatan dalam kehidupan manusia.

#### **2.1.2.7 Tujuan Komunikasi Verbal**

Komunikasi verbal melalui lisan dapat dilakukan secara langsung bertatap

muka antara komunikator dengan komunikan, seperti berpidato atau berceramah. Selain itu juga, komunikasi verbal melalui lisan dapat dilakukan dengan menggunakan media, contoh seseorang yang bercakap – cakap melalui telepon. Sedangkan komunikasi verbal melalui tulisan dilakukan dengan secara tidak langsung antara komunikator dan komunikan. Proses penyampaian informasi dilakukan dengan menggunakan berupa media surat, lukisan, gambar, grafik dan lain – lain. Adapun tujuan menggunakannya komunikasi verbal (lisan dan tulisan) antara lain:

- 1) Penyampain penjelasan, pemberitahuan, arahan dan lain sebagainya,
- 2) Presentasi penjualan dihadapan para audien,
- 3) Penyelenggaraan rapat,
- 4) Wawancara dengan orang lain,
- 5) Pemasaran melalui telepon, dsb.

#### **2.1.2.8 Tinjauan Tentang Komunikasi NonVerbal**

Komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang pesannya dikemas dalam bentuk nonverbal, tanpa kata – kata. Dalam hidupnya komunikasi nonverbal ternyata jauh lebih banyak daripada komunikasi verbal, dengan kata – kata. Dalam berkomunikasi hamper secara otomatis komunikasi nonverbal ikut terpakai. Karena itu, komunikasi nonverbal ikut terpakai, karna itu komunikasi nonverbal bersifat tetap dan selalu ada.

Komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang menggunakan pesan – pesan nonverbal. Biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa komunikasi diluar kata – kata terucap dan tertulis. Secara teoritis komunikasi

nonverbal dan komunikasi verbal dapat dipisahkan. Namun dalam kenyataanya, kedua jenis komunikasi ini saling jalin – menjalin, saling melengkapi dalam komunikasi yang kita lakukan sehari – hari.

Komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang menggunakan pesan – pesan nonverbal. Istilah nonverbal biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa komunikasi di luar kata – kata terucap dan tertulis. Secara teoritis komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal dapat dipisahkan. Namun dalam kenyataanya, kedua jenis komunikasi ini saling jalin m enjalin, saling melengkapi dalam komunikasi yang kita lakukan sehari – hari.

#### **2.1.2.9 Fungsi Komunikasi NonVerbal**

Fungsi utama komunikasi nonverbal adalah untuk mengirimkan makna melalui penguatan, berlawanan dengan komunikasi verbal, serta mengganti lambing – lambing verbal. Komunikasi nonverbal juga digunakan untuk mempengaruhi orang lain dan mengatur alur percakapan. Lebih lengkapnya, fungsi – fungsi komunikasi nonverbal sebagai berikut:

- 1) Komunikasi nonverbal mengirimkan makna
- 2) Komunikasi nonverbal mempengaruhi orang lain
- 3) Komunikasi nonverbal mengatur alur percakapan
- 4) Komunikasi nonverbal berdampak pada hubungan
- 5) Komunikasi nonverbal mengekspresikan identitas kita.

### 2.1.3 Tinjauan Pengelolaan Kesan (*Impression Management*)

#### 2.1.3.1 Pengelolaan Kesan

Dalam perspektif dramaturgis, kehidupan ini ibarat teater, interaksi sosial yang mirip dengan pertunjukan diatas panggung, yang menampilkan peran-peran yang dimainkan para aktor. *Impression management* secara umum didefinisikan sebagai presentasi diri (*self presentation*) dalam peran-peran tersebut aktor memproyeksikan dirinya dengan cara mengelola kesan sesuai yang ia inginkan, pada proses tersebut pengelolaan kesan sangat dibutuhkan agar dapat tersampainya pesan dengan baik ke penonton. Dalam dramaturgi dunia manusia disandingkan dengan dunia teater, dimana dalam hal ini sangat berkaitannya kehidupan manusia seolah hidup ini merupakan sebagai suatu pertunjukan yang kita perankan dalam diri kita masing-masing. Goffman menunjukkan bahwa drama kehidupan sosial sehari-hari dan produksi teater menggunakan teknik yang sama, aktor sosial, seperti aktor teater, bergantung pada busana, *make-up*, pembawaan diri, pernak-pernik, dan alat dramatik lainnya untuk memproduksi pengalaman dan pemahaman realitas yang sama. Dalam kaitan ini Goffman mengemukakan:

*“Informasi mengenai individu membantu untuk mendefinisikan situasi, memungkinkan orang-orang baru itu untuk mengetahuiterlebih dahulu apa yang ia harapkan dari mereka dan apa yang mereka harapkan darinya. Berdasarkan pengetahuan ini, orang-orang tersebut akan mengetahui bagaimana cara terbaik bertindak untuk menghasilkan respons yang diinginkan darinya, bila tidak mengenal individu, pengamat dapat memperhatikan gelagat dari perilaku dan penampilannya yang memungkinkan merekamenerapkan pengalaman mereka terdahulu dengan individu yang mirip dengan yang ada dihadapannya, atau lebih penting menerapkan stereotype yang belum teruji terhadapnya. Marilah sekarang kita beralih dari orang-orang itu ke pandangan individu yang menampilkan dirinya dihadapan mereka, ia mungkinmengharapkan*

*mereka untuk menghormatinya, atau untuk berpikirkahwa ia menghormati mereka, dan untuk mempersepsi bagaimana sebenarnya perasaanya terhadap mereka, atau untuk menipu, membuang, membingungkan, menyesatkan, menentang atau menghina mereka. Pengendalian ini diperoleh terutama dengan mempengaruhi definisi situasi yang dirumuskan orang lain, dan ia dapat mempengaruhi definisi ini dengan mengekspresikan dirinya sedemikian rupa sehingga memberikan mereka kesan tertentu yang mendorong mereka bertindak secara sukarela sesuai dengan rencananya sendiri. Jadi, ketika individu tampil dihadapan orang lain, biasanya akan terdapat suatu alasan baginya untuk memobilisasikan aktivitasnya sehingga hal itu memberikan suatu kesan kepada orang lain sesuai dengankepentingan individu tersebut.”*

Menurut Goffman kita “mengelola” informasi yang kita berikan kepada orang lain. Dalam buku psikologi komunikasi, proses pembentukan kesan diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu :

1. *Stereotyping*

Menurut psikologi kognitif, merupakan proses penerimaan pengalaman-pengalaman baru yang disimpan dalam memori kita sesuai dengan kategori. Bersamaan dengan itu semua sifat yang ada pada kategori pengalaman itu dikenakan pada pengalaman baru.

2. *Implicit Personality Theory*

Memberikan kategori berarti membuat konsep. Setiap orang mempunya konsepsi tersendiri tentang sifat-sifat apa berkaitan dengansifat-sifat apa. Konsepsi ini merupakan teori yang dipergunakan orang ketika membentuk kesan tentang orang lain.

3. Atribusi

Atribusi adalah suatu proses penyimpulan motif, maksud, dan karakteristik orang lain dengan melihat perilaku yang tampak.

Kecermatan persepsi *interpersonal* dimudahkan oleh petunjuk verbal dan nonverbal, dan dipersulit oleh faktor-faktor personal pada penanggap. Kesulitan persepsi juga timbul karena persona stimuli berusaha menampilkan petunjuk tertentu untuk menimbulkan kesan tertentu pada diri penanggap. Erving Goffman menyebut proses ini pengelolaan kesan (*impression management*). Menurut Goffman, kehidupan sosial itu dapat dibagi menjadi “wilayah depan” (*front region*) dan “wilayah belakang” (*back region*). 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. Sebaliknya, wilayah belakang merujuk kepada tempat dan peristiwa memungkinkannya mempersiapkan perannya di wilayah depan. 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.

### **2.1.3.2 Dramaturgi**

Apabila kita berbicara tentang pengelolaan kesan, tentu tidak terlepas dari kajian dramaturgi. Pendekatan dramaturgi lahir dari pengembangan teori interaksionisme simbolik. Menurut Goffman menyatakan bahwa kehidupan sosial itu dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage*).

## 1. Panggung depan (*front stage*)

Panggung depan adalah bagian dari sandiwara yang secara umum berfungsi dengan cara-cara formal yang agak baku untuk mendefinisikan situasi bagi orang-orang yang mengamati sandiwara itu. Didalam panggung depan, Goffman membedakan lebih lanjut bagian depan (*setting front*) dan bagian pribadi (*personal*). Latar mengacu kepada tempat atau situasi (*scene*) fisik yang biasanya harus ada jika para actor hendak bersandiwara. Tanpa itu, biasanya *actor* tidak dapat melakukan sandiwara. Contohnya, seorang dokter ahli bedah pada umumnya memerlukan suatu ruang operasi, seorang supir taksi memerlukan taksi, dan guru membutuhkan sekolah. Sedangkan, bagian depan pribadi (*personal*) terdiri dari item-item perlengkapan ekspresif yang diidentifikasi oleh audience dengan para pemain sandiwara dan mengharapkan mereka membawa hal-hal itu ke dalam latar. Contohnya, seorang ahli bedah diharapkan mengenakan jubah medis atau membawa stetoskop untuk mencirikan bahwa ia adalah seorang dokter atau peralatan lainnya. Goffman kemudian memecah bagian depan menjadi penampilan dan sikap. Penampilan, meliputi item-item yang menceritakan pada kita status sosial pemain sandiwara itu (misalnya, jubah medis sang ahli bedah). Sikap, menceritakan kepada audience jenis peran yang diharapkan dimainkan pemain sandiwara didalam situasi (contohnya, penggunaan kebiasaan fisik atau kelakuan. Suatu gaya yang kasar dan gaya yang lembut menunjukkan jenis-jenis pemain sandiwara yang sangat berbeda. Pada umumnya, kita mengharapkan penampilan dan sikap agar konsisten.

Aspek-aspek lain dramaturgi dipanggung depan ialah bahwa para *actor* sering berusaha menyampaikan kesan bahwa mereka lebih dekat dengan audiens dari pada yang sebenarnya. Contohnya, para *actor* mungkin berusaha menumbuhkan kesan bahwa sandiwara yang melibatkan mereka pada saat itu adalah satu-satunya sandiwara mereka atau setidaknya sandiwara merekalah yang paling penting. Untuk melakukan hal itu, para *actor* harus yakin bahwa audiens mereka terpisah sehingga kepalsuan sandiwara itu tidak dapat diungkap.

## **2. Panggung belakang (*back stage*)**

Dalam asumsi dasar dari dramaturgi ini, Goffman memandang bahwa panggung belakang atau *back stage* merupakan panggung yang berdekatan dengan panggung depan. Suatu sandiwara akan sulit dilakukan apabila ada audiens yang memasuki panggung belakang tersebut, *actor* harus mampu mencegah audiens memasuki panggung belakang itu. Dapat dikatakan panggung belakang merupakan tempat *actor* dalam menyiapkan segala hal yang akan ditampilkan pada panggung depan. Panggung belakang juga merupakan suatu sisi yang disembunyikan oleh *actor* dimana dalam panggung belakang tersebut *actor* menyimpan kepribadian yang sebenarnya yang tidak ada dipanggung depan.

Tanpa kita sadari, kita memerankan diri kita sendiri sebagai tokoh dalam suatu pertunjukan. Dalam suatu siklus kehidupan, kita dapat memilih peran kita sebagai mahasiswa, dosen, polisi, dokter, dan lain sebagainya. Dalam suatu pertunjukan terdiri dari panggung depan dan panggung

belakang, front terdiri atas panggung (*setting*), penampilan (*appearance*), dan gaya bertingkah laku (*manner*). Istilah dramaturgi di populerkan oleh Erving Goffman tahun 1950-an. Untuk memelihara citra diri yang stabil, orang melakukan “pertunjukan” (*performance*) di hadapan khalayak. Sebagai hasil dari minatnya pada pertunjukan itu, Goffman memusatkan perhatian pada dramaturgi, atau pandangan atas kehidupan sosial sebagai serangkaian pertunjukan drama yang mirip dengan pertunjukan drama di panggung. Pendekatan dramaturgis Goffman khususnya berintikan pandangan bahwa ketika manusia berinteraksi dengan sesamanya, ia ingin mengelola kesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya. Untuk itu, setiap orang melakukan pertunjukan bagi orang lain. Dalam pengantar bukunya, *The Presentation of Self in Everyday Life*, Goffman menyatakan:

Perspektif yang digunakan dalam laporan ini adalah perspektif pertunjukan teater; prinsip-prinsipnya bersifat dramaturgis. Saya akan membahas cara individu menampilkan dirinya sendiri dan aktivasinya kepada orang lain, cara ia memandu dan mengendalikan kesan yang dibentuk orang lain terhadapnya, dan segala hal yang mungkin atau tidak mungkin ia lakukan untuk menopang pertunjukannya dihadapan orang lain. Fokus pendekatan dramaturgis adalah untuk mengetahui bagaimana mereka melakukan pengelolaan kesan yang digunakan seseorang baik dari panggung depan maupun panggung belakang. Jadi, bukan apa yang ingin mereka lakukan, atau mengapa mereka melakukan. Pendekatan dramaturgis

terjadi pada manusia ketika seseorang berinteraksi dengan satu sama lain, maka timbul keinginan untuk mereka mengelola pesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya.

#### **2.1.4 Tinjauan Presentasi Diri**

Presentasi diri merupakan suatu tindakan dari seorang individu atau kelompok yang bertujuan untuk memperoleh citra yang diinginkan. Dalam memperoleh citra tersebut seseorang dapat melakukan tindakan apa saja agar diri mereka dikenal oleh khalayak sesuai yang mereka inginkan. Misalnya, seorang fotografer dalam suatu pemotretan *prewedding*, serius memperhatikan tempat, pencahayaan, dan *property* yang unik untuk mendapatkan nuansa yang diinginkan. Seorang fotografer juga rela memotret dalam posisi sulit untuk mendapatkan *angle* dan hasil gambar yang maksimal, semua hal itu dilakukan sang fotografer agar memperoleh citra diri yang baik dimata *client*.

Bagi Goffman, diri bukanlah sesuatu yang dimiliki individu, melainkan yang dipinjamkan orang lain kepadanya. Menurut interaksionisme simbolik, manusia belajar memainkan berbagai peran dan mengasumsikan identitas yang relevan dengan peran-peran ini, terlibat dalam kegiatan menunjukkan kepada satu sama lainnya siapa dan apa mereka. Presentasi diri, bertujuan memproduksi definisi situasi dan identitas sosial bagi para aktor dan definisi situasi tersebut mempengaruhi ragam interaksi yang layak dan tidak layak bagi para aktor dalam situasi yang ada. Dalam kaitan ini Goffman mengemukakan:

Ketika orang-orang kedatangan seorang individu, mereka biasanya mencari informasi mengenai si pendatang atau menggunakan informasi yang sudah dimiliki.

Mereka akan tertarik pada status sosio-ekonominya secara umum, konsepsi dirinya, sikap terhadap mereka, kecakapannya, kejujurannya, dan sebagainya. Informasi mengenai individu membantu untuk mendefinisikan situasi, memungkinkan orang-orang itu untuk mengetahui terlebih dahulu apa yang ia harapkan dari mereka dan apa yang mereka harapkan darinya. Dengan begini, orang-orang akan tau bagaimana caranya bertindak dan memperlakukan seseorang tersebut agar terjadi respons yang baik antara satu sama lain. Apabila hal tersebut tidak diterapkan, bisa saja kita memberikan *stereotype* yang salah terhadap seseorang jika hanya melihat dari sikap pada saat pertama kali bertemu atau mungkin hanya dengan melihat pakaian yang seseorang itu kenakan. 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*), yakni teknik-teknik yang digunakan *actor* untuk mempuak kesan-kesan tertentu dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Goffman menyebut aktivitas untuk mempengaruhi orang lain itu sebagai “pertunjukan” (*performance*). Sebagian pertunjukan itu mungkin kita perhitungkan untuk memperoleh respons tertentu, sebagian lainnya kurang kita perhitungkan dan lebih mudah kita lakukan karena pertunjukan itu tampak alami, namun pada dasarnya kita tetap ingin meyakinkan orang lain agar menganggap kita sebagai orang yang ingin kita tunjukan. Maka Goffman berujar:

Apakah seorang *performer* jujur ingin menyampaikan kebenaran atau apakah seorang *performer* tidak jujur ingin menyampaikan kepalsuan, keduanya

harus hati-hati menghiasi pertunjukan mereka dengan ekspresi yang sesuai, menghindari ekspresi yang mungkin mendeskreditkan kesan yang diperoleh dan berhati-hati agar khalayak tidak memberikan makna yang tidak di maksudkan.

## **2.1.5 Tinjauan Tentang Tato**

### **2.1.5.1 Pengertian Tato**

Secara keabsahan, tato mempunyai istilah yang hampir sama digunakan berbagai belahan dunia, beberapa diantaranya adalah *tatoage*, *tatouage*, *tatowier*, *tatuaggio*, *tatuar*, *tatuaje*, *tattoos*, *tattueringar*, *tatuagens*, *tatoveringer*, *tattoos*, dan *tatu*. Tato merupakan bagian dari *body painting* adalah salah satu produk dari kegiatan menggambar pada kulit tubuh menggunakan alat sejenis jarum atau benda dipertajam yang terbuat dari flora. Gambar tersebut dihiasi dengan pigmen berwarna-warni.

Konon kata tato berasal dari bahasa Tahiti yakni “tatau” yang berarti menandai. Amy Krakov mengungkapkan secara teknis bahwa tato adalah perwarnaan permanen pada tubuh dengan cara diresapkan dengan benda tajam ke dalam kulit “dermis”. Proses penusukan jarum dengan tangan terdapat di berbagai kebudayaan dunia seperti Samoa, Maori, Mentawai, Burma, hingga Thailand. Rajah atau tato dalam bahasa Inggris “tattoo” adalah suatu tanda yang dibuat dengan memasukan pigmen ke dalam kulit. Kata tato adalah pengindonesiaan dari kata tattoo yang artinya goresan, desain, gambar, atau lambang, yang mana kulit seseorang menjadi objeknya.

Pada perkembangan tato saat ini, meskipun masih ada yang menganggap tato berkaitan dengan hal yang negatif dan cenderung menyakiti diri sendiri tapi

seiring perkembangan zaman, masyarakat mulai memahami tato sebagai simbol-simbol ekspresi seni dan pemakaian tato lebih cenderung ke arah populer. Berawal dari pemberontakan terhadap stigma negatif, hal ini dapat dipandang sebagai counter culture “budaya tandingan” yang memberi perubahan dan variasi dalam kehidupan. *Counter culture* “budaya tandingan” adalah budaya yang dikembangkan oleh generasi muda sebagai bentuk ajang perjuangan melawan pengawasan kelompok dominan seperti orang tua, kelompok elite masyarakat, norma sosial yang ketat, dan sebagainya. Perjuangan yang ditunjukkan antara lain dalam bentuk pakaian, sikap, bahasa, musik, hingga gaya. Dengan kata lain, tato secara ideal merupakan bentuk pertentangan, protes politis, hingga perang gerilya semiotik terhadap sesuatu yang berciri khas kemapanan.

Fenomena tato bukan dilahirkan dari sebuah tabung dunia yang bernama modern melainkan tato lahir dan berasal dari budaya pedalaman, tradisional, bahkan dapat dikatakan kuno. Keberadaan tato pada masyarakat tradisional tato digunakan sebagai simbol kepercayaan yang memiliki nilai religius yang sakral, tidak hanya itu tato juga telah menjadi bagian dari kebudayaan. Pada masa modern, kini keberadaan tato mengalami perubahan makna, tato berkembang menjadi budaya populer atau budaya tandingan yang oleh audiens muda dianggap simbol kebebasan dan keragaman. Namun demikian kalangan tua melihat sebagai suatu keliaran dan berbau negatif.

Pada dasarnya jenis tato itu ada dua, yaitu tato permanen dan tato temporer tidak permanen:

1. Tato permanen adalah tetap, tidak berubah ubah. Tato yang dimaksud

adalah tato yang tidak dapat hilang yang memiliki daya tahan seumur hidup.

Teknik pembuatannya dengan memasukkan tinta atau pewarna ke dalam kulit dengan menusukkan jarum pada kulit yang kemudian diberi pewarna.

2. Tato temporer “tidak permanen” adalah tato yang mudah hilang dan memiliki daya tahan 3 - 4 minggu. Teknik pembuatannya hanya menggunakan tinta digambar dipermukaan kulit tubuh.

#### **2.1.5.2 Jenis-Jenis Gambar Tato**

Seni tato pun ternyata mengenal berbagai macam aliran. Menurut Kenken sebagai salah satu tattoo artist dan pemilik Studio Kenamaan di Bandung Kent Tatto, mengklasifikasikan beberapa jenis gambar tato, yaitu:

1. Natural, berbagai macam gambar tato berupa pemandangan alam atau bentuk muka.
2. Treeball, merupakan serangkaian gambar yang dibuat menggunakan blok warna. Tato ini banyak dipakai oleh suku Maori.
3. Oldskool, tato yang dibuat berupa gambar-gambar zaman dulu, seperti perahu, jangkar atau simbol yang tertusuk pisau.
4. Newschool, gambarnya cenderung mengarah ke bentuk grafiti dan anime.
5. Biomekanik, berupa gambar aneh yang merupakan imajinasi dari teknologi, seperti gambar robot, dan mesin.

<https://www.kent-tattoo.com/?nomer=204/22.01.2011/21.02>

#### **2.1.5.3 Motivasi Orang Membuat Tato**

Tato adalah suatu produk dari kegiatan menggambar pada kulit tubuh dengan menggunakan alat sejenis jarum atau benda dipertajam yang terbuat dari

flora. Menurut Olong, pada masa kini terdapat berbagai macam faktor yang memotivasi seseorang untuk mentato tubuhnya yang semakin marak dalam masyarakat, yaitu:

1. Tato sebagai alat untuk mencerminkan kebebasan. Dengan adanya tato, modifikasi tubuh merupakan suatu bentuk penegasan kebebasan menentukan diri sebagai individu yang merdeka terhadap berbagai aturan dan kontrol.
2. Tato merupakan ajang ekspresi kaum muda.
3. Tato dimiliki seseorang karena untuk mengikuti sang idola.
4. Tato bukan merupakan tindakan penyiksaan diri. Dengan ditemukannya peralatan canggih untuk mentato diri dapat meminimalkan rasa sakit ketika tato sedang diukir sehingga muncul pandangan bahwa tato bukan merupakan tindakan penyiksaan diri.

#### **2.1.5.4 Tato Sebagai Identitas**

Tato sebagai identitas merupakan perwujudan sebagai simbol untuk menggambarkan diri seseorang berdasarkan maksud dan tujuan dari tato yang dimilikinya. Selain itu, dalam ranah komunitas dan lingkungan sosial, tato pun menjadi identitas mereka yang menunjukkan bahwa mereka sebagai pecinta dan penggemar tato. Di masa sekarang ini tato telah menjadi cerminan bagi keberadaan masyarakat, khususnya kaum muda. Hal ini menunjukkan bahwa tato tidak lagi milik kaum preman dan seniman, tapi telah menjadi milik seluruh masyarakat yang menyukai tato.

Berbagai macam makna tato yang dipakai oleh pemiliknya sebagai identitas

yang menurut pemiliknya tato tersebut memiliki makna sesuai dengan yang diyakininya. Seni merajah tubuh ini semakin digemari terutama kalangan anak muda terlepas dari persepsi setuju atau tidak setuju yang ada di masyarakat. Bagi kaum muda tato dipakai sebagai wujud eksistensi, keren, gaul, dan protes, dapat mewakili kebebasan secara emosional jiwa mudanya dalam pencarian jati diri meskipun tidak sedikit masyarakat yang memandannya negatif. Bagi pemakainya, tato mempunyai hubungan dengan kehidupan, seperti mengekspresikan refleksi mengenai dirinya atau sebagai media untuk representasikan dirinya. Kaum muda merasa mampu menyuarakan ekspresi mereka melalui simbol pada tubuh secara minimalis sekalipun. Menurut Erikson hal ini disebut sebagai salah satu proses dalam pembentukan identitas diri kaum muda, di mana mereka cenderung berusaha untuk melepaskan diri sendiri dari ikatan psikis orang tuanya dan berusaha untuk mencari jati dirinya sendiri dengan berekspresi dan melakukan apa yang mereka sukai.

## **2.2 Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran merupakan alur pikir penulis sebagai skema pemikiran yang melatar belakangi penelitian ini. Dalam kerangka pikir ini peneliti mencoba menjelaskan pokok peneliti mengenai Pengelolaan Kesan Pemuda Bertato di Paguyuban Tatto Bandung menggunakan studi dramaturgi.

Perspektif dramaturgi dari Erving Goffman, sebenarnya merupakan salah satu model pendekatan interaksi simbolik selain teori penjulukan dan

etnometodologi (Mulyana, 2008:68). lewat pendekatannya terhadap interaksi sosial, Goffman dianggap sebagai salah satu penafsir teori diri dari Mead dengan menekankan sifat simbolik dari manusia. untuk menjelaskan tindakan manusia, Goffman menggunakan analogi drama dan teater.

Berdasarkan pandangan dramaturgis, 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 di idealisasikan melahirkan kecenderungan si pelaku untuk memperkuat kesan bahwa pertunjukan rutin yang dilakukan serta hubungan dengan penonton memiliki sesuatu yang istimewa sekaligus unik. Dramaturgi memperlakukan self sebagai produk yang ditentukan oleh situasi sosial, paling tidak ini mirip dengan apa yang disebut skenario yang telah dipersiapkan oleh sutradara bagi para pemainnya di atas panggungnya sendiri.

Dramaturgi berasal dari bahasa Inggris *dramaturgy* yang berarti seni atau teknik penulisan drama dan penyajiannya dalam bentuk teater. Berdasarkan pengertian ini, maka dramaturgi membahas proses penciptaan teater mulai dari penulisan naskah hingga pementasannya.

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 konsep dramaturgi, Goffman mengawalinya dengan penafsiran “konsep-diri”, di mana Goffman menggambarkan pengertian diri yang lebih luas daripada Mead (menurut Mead, konsep-diri seorang individu bersifat stabil dan sinambung selagi membentuk dan dibentuk masyarakat berdasarkan basis jangka panjang). Sedangkan menurut Goffman, konsep-diri lebih bersifat temporer, dalam arti bahwa diri bersifat jangka pendek, bermain peran, karena selalu dituntut oleh peran-peran sosial yang berlainan, yang interaksinya dalam masyarakat berlangsung dalam episode-episode pendek (Mulyana, 2008:110).

Berkaitan dengan interaksi, definisi situasi bagi konsep-diri individu tertentu dinamakan Goffman sebagai presentasi diri.

Dalam perspektif dramaturgis, kehidupan ini ibarat teater, interaksi sosial yang mirip dengan pertunjukan diatas panggung, yang menampilkan peran-peran yang dimainkan para aktor. Untuk memainkan peran sosial tersebut, biasanya sang aktor menggunakan bahasa verbal dan menampilkan perilaku nonverbal tertentu serta mengenakan atribut-atribut tertentu, misalnya kendaraan, pakaian, dan aksesori lainnya, yang sesuai dengan perannya dalam situasi tertentu.

Menurut Goffman, kehidupan sosial itu dapat dibagi menjadi “Wilayah depan” (*front region*) dan “wilayah belakang” (*back region*). Wilayah depan ibarat panggung sandiwara bagian depan.

Lebih jelas akan dibahas dua panggung pertunjukan dalam kajian dramaturgi:

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

Merupakan suatu panggung yang terdiri dari bagian pertunjukkan (*appearance*) atas penampilan dan gaya (*manner*) (Sudikin, 2002:49-51). 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.

Menurut Erving Goffman di dalam bukunya Deddy Mulyana aktor menyembunyikan hal-hal tertentu tersebut dengan alasan:

- a. Aktor mungkin ingin menyembunyikan kesalahan yang terjadi saat persiapan pertunjukan, juga langkah-langkah yang diambil untuk memperbaiki kesalahan tersebut. Misalnya, supir taksi mulai menyembunyikan fakta ketika ia salah mengambil arah jalan.
- b. Aktor mungkin merasa perlu menunjukkan hanya produk akhir dan menyembunyikan proses memproduksinya. Misalnya dosen memerlukan waktu beberapa jam untuk memberikan kuliah, namun mereka bertindak seolah-olah mereka telah lama memahami materi kuliah itu.
- c. 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.

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. *Back Stage* (Panggung Belakang)

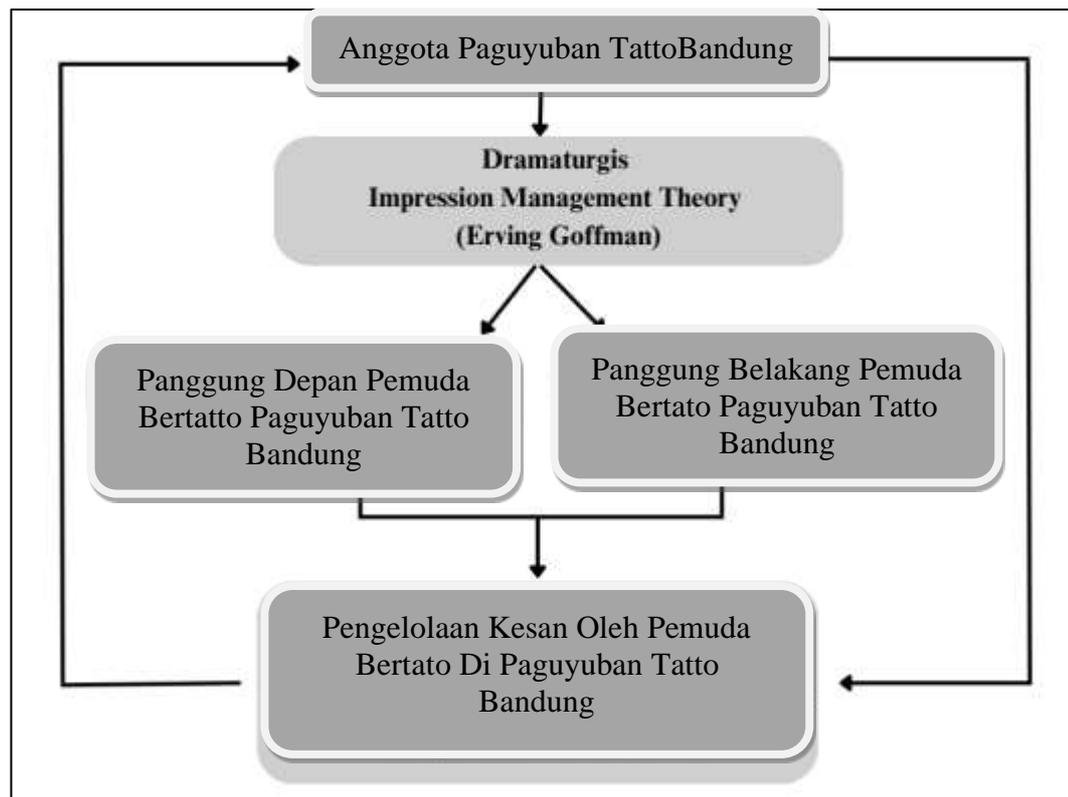
Dalam arena ini individu memiliki peran yang berbeda dari front stage, ada alasan-alasan tertentu di mana individu menutupi atau tidak menonjolkan peran yang sama dengan panggung depan. Di panggung inilah individu akan tampil “seutuhnya” dalam arti identitas aslinya.

Lebih jauh, panggung ini juga yang menjadi tempat bagi aktor untuk mempersiapkan segala sesuatu atribut pendukung pertunjukannya. Baik itu make-up (tata rias), peran, pakaian, sikap, perilaku, bahasa tubuh, mimik wajah, isi pesan, cara bertutur dan gaya bahasa. Di panggung inilah, aktor boleh bertindak dengan carayang berbeda dibandingkan ketika berada di hadapan penonton, jauh dari peran publik. Di sini bisa terlihat perbandingan antara penampilan “palsu” dengan keseluruhan kenyataan diri seorang aktor.

Dramaturgi dibandingkan dengan permainan peran manusia. Tentu saja, permainan peran orang menyesuaikan dengan tujuan yang dapat dicapai sebelumnya. Apakah itu menciptakan kesan tertentu tentang diri kita sendiri di depan audiens atau semacam penghargaan lain yang kita peroleh melalui permainan peran. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui

bagaimana remaja bertato melakukan Impression Manajement di depan Paguyuban Tatto Bandung.

**Gambar 2. 1**  
**Kerangka Pemikiran**



*Sumber: Peneliti, 2023*