BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Tentang Komunikasi

Dalam kehidupan manusia, komunikasi memiliki peran sentral bagi keberlangsungan, keberdayaan, esensi dan eksistensi manusia. Melalui komunikasi manusia dapat mengekspresikan dan mengapresiasikan dirinya dalam lingkup interaksi sosial dengan sesamanya. Tanpa komunikasi, manusia tidak dapat menginterpretasikan kehendak dirinya dan kebutuhan hidupnya dengan orang lain. Jadi, komunikasi adalah bagian dari kehidupan manusia.

2.1.1 Definisi Komunikasi

Menurut Willbur Schramm,"istilah komunikasi berasal dari perkataan latin *communis* yang artinya *common* atau sama. Jadi apabila manusia mengadakan komunikasi dengan orang lain, maka ia mengoperkan (gagasan) untuk memperoleh *commones* atau kesamaan dengan pihak lain itu mengenai sesuatu objek tertentu" (Palapah & Syamsudin, 1983:2). Atas dasar upaya untuk pemerolehan kesamaan itulah yang mengindikasikan terjadinya komunikasi antara satu pihak dengan pihak lainnya.

Pengertian lain mengenai komunikasi juga bisa dilihat dari pernyataan Carl I Hovland yang mendefinisikan komunikasi, "sebagai

suatu proses di mana seorang insan (komunikator) menyampaikan perangsang (biasanya lambang-lambang dalam bentuk kata-kata) untuk mengubah tingkah laku insan-insan lainnya (komunikate)" (Effendy, 1986:12).

Pengertian komunikasi di atas adalah pengertian komunikasi sederhana yang ditinjau dari asal katanya. Masih banyak terdapat pengertian komunikasi yang didefinisikan oleh ahli-ahli lainnya. Sebuah definisi yang dibuat oleh kelompok sarjana komunikasi yang mengkhususkan diri pada studi komunikasi antarmanusia (*human communication)* yang dikutip oleh Hafied Cangara membuat definisi bahwa:

Komunikasi adalah suatu transaksi, proses simbolik yang menghendaki orang-orang mengatur lingkungannya dengan (1) membangun hubungan antarsesama manusia (2) melalui pertukaran informasi (3) untuk menguatkan sikap dan tingkah laku orang lain (4) serta berusaha mengubah sikap dan tingkah laku itu. (Cangara dalam Gusnavianti Vivien, 2005:18-19).

Everett M. Rogers seorang pakar Sosiologi pedesaan Amerika yang telah banyak memberi perhatian pada studi riset komunikasi, khususnya dalam hal penyebaran inovasi membuat definisi bahwa: "Komunikasi adalah proses di mana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka" (Cangara, 1998:18). Definisi ini kemudian dikembangkan oleh

Rogers bersama D. Lawrence Kincaid (1981) sehingga melahirkan suatu definisi baru yang menyatakan bahwa "Komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam" (Cangara, 1998:19). Rogers berusaha menspesifikasi hakikat suatu hubungan dengan adanya suatu pertukaran informasi (pesan), di mana ia menginginkan adanya perubahan sikap dan tingkah laku serta kebersamaan dalam menciptakan saling pengertian dari orang-orang yang ikut serta dalam suatu proses komunikasi.

> Dari beberapa definisi yang disampaikan para ahli dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses di mana seseorang (komunikator) menyatakan pesan yang dapat berupa gagasan untuk memperoleh "*commones*" dengan orang lain (komunikate) mengenai objek tertentu di mana komunikate merubah tingkah lakunya sesuai dengan yang diharapkan komunikator. Kalau di antara dua orang yang berkomunikasi itu terdapat persamaan pengertian, artinya tidak ada perbedaan terhadap pengertian tentang sesuatu, maka terjadilah situasi yang disebut kesepemahaman. (Cangara dalam Gusnavianti Vivien, 2005:19).

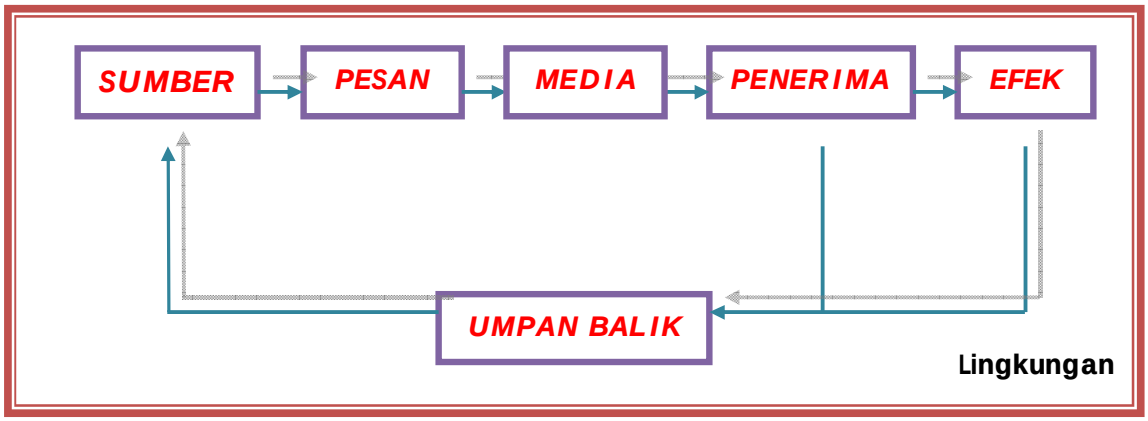
2.1.2 Unsur-Unsur Komunikasi

Jika mengacu pada pengertian komunikasi yang telah dikemukakan, maka jelas bahwa komunikasi antarmanusia hanya bisa terjadi jika ada seseorang yang menyampaikan pesan kepada orang lain dengan tujuan tertentu, artinya komunikasi hanya bisa terjadi kalau didukung oleh adanya sumber, pesan, media, penerima, dan efek. Unsur-unsur ini dapat juga disebut komponen atau elemen komunikasi. Jika unsur-unsur komunikasi yang dikemukakan di atas dilukiskan dalam

gambar, maka kaitan antara satu unsur dengan unsur lainnya dapat dilihat seperti berikut:

Gambar 2 .1

Unsur-Unsur Komunikasi



Sumber : Cangara, 1998 : 23

Keterangan:

1. Sumber

Semua peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat atau pengirim informasi. Sumber sering disebut pengirim, komunikator, atau dalam bahasa Inggrisnya disebut *source, sender,* atau *encoder.*

2. Pesan

Pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Dalam bahasa Inggris diterjemahkan dengan *message, content.*

3. Media

Media yang dimaksud di sini ialah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima.

4. Penerima

Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber, biasanya disebut *receiver* atau *audience*.

5. Efek

Efek atau pengaruh adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan.

6. Umpan Balik

Ada yang beranggapan bahwa umpan balik sebenarnya adalah salah satu bentuk dari pengaruh, yang berasal dari penerima. Akan tetapi sebenarnya umpan balik bisa juga berasal dari unsur lain seperti pesan dan media, meski pesan belum sampai pada penerima.

7. Lingkungan

Lingkungan atau situasi adalah faktor-faktor tertentu yang dapat mempengaruhi jalannya komunikasi. Faktor ini dapat digolongkan atas empat macam, yakni lingkungan fisik, sosial budaya, psikologis dan dimensi waktu (Cangara dalam Gusnavianti Vivien, 1998:21).

Unsur-unsur komunikasi di atas merupakan satu kesatuan terciptanya proses komunikasi, di mana antara yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan. Komunikator adalah pihak yang mempunyai

kemampuan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada komunikan, sehingga komunikan menjadi tahu atau bahkan berubah sikap, pendapat atau perilakunya. Pesan adalah penyajian informasi yang disediakan oleh komunikator terhadap komunikan. Untuk keberhasilan suatu pesan maka seorang komunikator harus mampu memahami kesesuaian isi pesan yang hendak disampaikan kepada komunikan. Media merupakan interpretasi dari saluran komunikasi yang digunakan. Efek dan umpan balik merupakan akses yang diberikan komunikan kepada komunikator. Lingkungan adalah kondisi yang melingkupi terjadinya proses komunikasi. Komunikan atau penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. (Gusnavianti Vivien dalam Cangara, 1998:21).

Ketika simbol ada, maka makna ada dan selanjutnya adalah bagaimana menanggapinya. Intonasi suara, mimik muka, kata-kata, gambar dan sebagainya adalah simbol yang mewakili suatu makna. Misalnya intonasi yang tinggi dimaknai dengan kemarahan, kata pohon mewakili tumbuhan dan sebagainya. (Mulyana, 2004: 84).

2.1.3 Sifat Komunikasi

Sifat komunikasi menurut Onong Uchjana Effendy ada beberapa macam, yaitu sebagai berikut:

1. Tatap muka (*face-to-face)*
2. Bermedia (*mediated)*
3. Verbal (*verbal)*

- Lisan (*oral)*
- Tulisan (*written/priated)*

4. Nonverbal
   - Gerakan /isyarat badaniah (*gestural)*
   - Bergambar (*pictorial)*. (Effendy, 2002:7).

Dalam penyampaian pesan, seorang komunikator (pengirim) dituntut untuk memiliki kemampuan dan sarana agar mendapatkan umpan balik (*feedback)* dari komunikan (penerima), sehingga maksud dari pesan tersebut dapat dipenuhi dengan baik dan berjalan dengan efektif. Komunikasi dengan tatap muka (*face-to-face)* dilakukan antara komunikator dengan komunikan secara langsung, tanpa menggunakan media apapun kecuali bahasa sebagai lambing atau simbol komunikasi bermedia dilakukan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesannya.

Komunikator dapat menyampaikan pesannya secara verbal dan nonverbal. Verbal dibagi kedalam dua macam yaitu lisan (*oral)* dan tulisan (*written/printed)*. Sementara nonverbal dapat menggunakan gerakan atau isyarat badaniah (*gestural)* seperti melambaikan tangan, mengedipkan mata dan sebagainya, serta menggunakan gambar untuk mengemukakan idea tau gagasannya.

2.1.4 Tujuan Komunikasi

Keberadaan komunikasi sebagai bagian dalam kehidupan manusia memiliki beberapa tujuan tertentu. Menurut Devito (1997:30), ada empat tujuan komunikasi yang perlu dikemukakan yakni:

1. Untuk Menemukan

   Salah satu tujuan utama komunikasi adalah penemuan diri (*personal discovery*). Bila anda berkomunikasi dengan orang lain, anda belajar mengenai diri sendiri selain juga tentang orang lain. Dengan berbicara tentang diri kita sendiri dengan orang lain, kita memperoleh umpan balik yang berharga mengenai perasaan, pemikiran, dan perilaku kita. Cara lain untuk melakukan penemuan diri melalui proses perbandingan sosial, melalui pembandingan kemampuan, prestasi, sikap, pendapat, nilai, dan kegagalan kita dengan orang lain.

2. Untuk Berhubungan

   Salah satu motivasi kita yang paling kuat adalah berhubungan dengan orang lain, membina dan memelihara dengan orang lain. Kita ingin merasa dicintai dan disukai dan kita juga ingin mencintai dan menyukai orang lain. Kita menghabiskan banyak waktu dan energi komunikasi kita dalam membina dan memelihara hubungan sosial.

3. Untuk Meyakinkan

   Kita menghabiskan banyak waktu untuk melakukan persuasi antarpribadi, baik sebagai sumber maupun sebagai penerima. Dalam

perjumpaan antarpribadi sehari-hari, kita berusaha untuk merubah sikap dan perilaku orang lain, berusaha untuk mengajak mereka melakukan sesuatu.

4. Untuk Bermain

Kita menggunakan banyak perilaku komunikasi kita untuk bermain dan menghibur diri. Demikian pula banyak dari perilaku komunikasi kita dirancang untuk memberikan hiburan pada orang lain. Adakalanya hiburan ini merupakan tujuan akhir, tetapi adakalanya ini merupakan untuk mengikat perhatian orang lain sehingga kita dapat mencapai tujuan-tujuan lain (Devito, 1997:30).

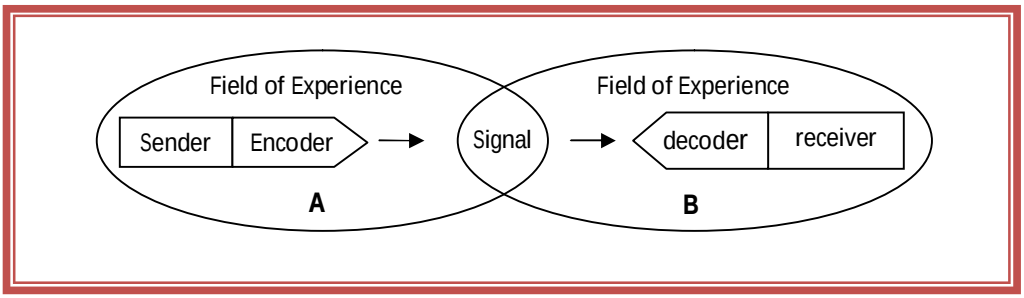
Jadi, secara keseluruhan dapat dipahami bahwa tujuan dari komunikasi tidak terlepas dari bagaimana manusia mengisi hidupnya dalam pola interaksi sosial yang tercipta antara satu dengan lainnya. Baik untuk aktualisasi diri, interaksi, eksistensi, ekspresi, apresiasi maupun menciptakan esensi dalam hidupnya.

2.1.5 Prinsip Komunikasi

Kesamaan dalam berkomunikasi dapat diibaratkan dua buah lingkaran yang bertindihan satu sama lain. Daerah yang bertindihan disebut kerangka pengalaman (*field of experience*), yang menunjukkan adanya persamaan antara A dan B dalam hal tertentu, misalnya bahasa atau simbol.

Gambar 2.2

***Field Of Experience* Orang Berkomunikasi**



Sumber: Effendy, 1997: 19

Dari gambar di atas, kita dapat menarik tiga prinsip dasar komunikasi, yaitu :

1. Komunikasi hanya bisa terjadi bila terdapat pertukaran pengalaman yang sama antara pihak-pihak yang terlibat dalam proses komunikasi (*sharing similar experiences*)
2. Jika daerah tumpang tindih (*Field of experiences*) menyebar menutupi lingkaran A atau B menuju terbentuknya satu lingkaran yang sama, maka makin besar kemungkinan terciptanya suatu proses kominikasi yang mengena (efektif)
3. Tetapi jika daerah tumpang tindih ini makin mengecil dan menjauhi kedua lingkaran, atau cenderung mengisolasi lingkaran masing-masing maka komunikasi sangat terbatas bahkan besar kemungkinannya gagal dalam menciptakan suatu proses komunikasi yang efektif (Effendy, 1997:20-21)

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi yang efektif akan terjadi apabila kedua pihak yang melakukan komunikasi memiliki pengalaman yang sama dan saling bertukar informasi sehingga kedua belah pihak yang melakukan komunikasi sama-sama dapat mengerti maksud dan tujuan masing-masing pihak, namun akan terjadi kebalikannya apabila masing-masing pihak yang melakukan komunikasi cenderung menutup atau mengisolasikan diri.

Terdapat 12 prinsip komunikasi yang ditulis oleh Deddy Mulyana, Ph.D dalam bukunya Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar, diantaranya adalah:

1. Komunikasi adalah suatu proses simbolik

> Menurut Susanne K. Langer, kebutuhan pokok dari manusia salah satunya adalah kebutuhan simbolisasi atau penggunaan lambang. Manusia dengan kelebihannya yakni akal adalah satu-satunya makhluk di muka bumi yang menggunakan lambang dalam kehidupannya. Ernst Cassier menegaskan bahwa keunggulan manusia atas makhluk lainnya adalah keistimewaan mereka sebagai *animal symbolicum*. Manusia menggunakan banyak symbol atau tanda di segala bidang kehidupan, baik berupa kata-kata (pesan verbal), perilaku nonverbal yang penggunaannya disepakati bersama.

Lambang merupakan salah satu kategori tanda yang juga dapat diwakili oleh ikon dan indeks. Namun ikon dan indeks tidak memerlukan kesepakatan, karena ikon adalah suatu benda fisik yang menyerupai apa yang diwakilinya. Seperti patung Soekarno sebagi ikon Soekarno, atau foto kita di KTP adal ikon kita yang tidak memerlukan kesepakatan siapapun lagi. Walaupun belakangan lambang dengan ikon sering

tertukar, seperti Putri Diana sebagai ikon (lambang) kecantikan, atau Soeharto sebagai ikon (lambang) kekuasaan. Padahal seharusnya yang dipakai adalah kata yang terdapat dalam dua tanda kurung. Sehingga saat majalah Time edisi internasional tanggal 31 Desember 1999 sebagai tokoh pertama, kedua, dan ketiga adalah lambang ilmu pengetahuan, lambang kemenangan demokrasi atas fasisme dan komunisme, dan lambang penegakan hak asasi manusia.

Indeks adalah suatu benda yang secara alamiah mewakili objek lainnya. Istilah lain yang sering digunakan untuk indeks adalah sinyal (Signal), yang dalam bahasa sehari-hari juga sering disebut gejala (sympton) Indeks muncul karena adanya hubungan antara sebab dan akibat yang punya kedekatan eksistensi, misalnya awan gelap adalah sinyal akan turunnya hujan, sedangkan asap adalah indeks adanya api. Tapi bila asap disepakati sebagai tanda untuk berkumpul maka asap itu adalah lambang (seperti pada suku primitif). Namun ketika kita manamai perilaku malu dan marah, yaitu dengan muka merah untuk malu dan suara yang tinggi untuk marah. Kedua ini sebetulnya lebih tepat disebut indeks, tetapi sering juga disebut lambang karena orang sepakat bahwa dengan muka merah menunjukkan orang malu, sedangkan suara yang naik dan keras menunjukkan seseorang marah.

Lambang adalah hal yang bebas, karena apa saja bisa dijadikan sebagai lambang tergantung pada kesepakatan bersama. Apakah itu

berbentuk kata-kata (lisan dan tulisan), isyarat anggota tubuh, makanan dan cara makan, tempat tinggal, jabatan, olahraga, angka, bunyi, musik, pekerjaan, waktu, dan sebagainya. Seperti partai politik yang menggunakan gambar sebagai lambang partainya, kawasan tempat tinggal yang menjadi status ekonomi seseorang, makanan yang kita makan menentukan gengsi kita, dan lain sebagainya.

Pada hakikatnya sebuah lambang tidak memiliki makna, kitalah yang memaknainya. Sehingga terkadang bagi orang yang tidak memahami lambang yang telah disepakati di suatu daerah atau komunitas, maka ia akan melakukan hal yang bertentangan dengan maksud dari lambang tersebut. Seperti ketika ada seorang sekretaris yang baru bekerja kemudian disuruh oleh bosnya untuk mengcopy berkas yang akan dipresentasikan dengan menggunakan jargon perkantoran, yaitu "*Burn this for me, will you*?" akhirnya sekretarinya membakar berkas tadi karena pemahaman ia atas lambang yang disampaikan oleh bosnya. Dan sesungguhnya tidak ada hubungan yang alami antara lambang yang digunakan dengan objek yang dirujuknya (referent).

Belum lagi dengan mitos-mitos yang muncul dari angka-angka, seperti angka 13 yang dianggap sebagai anagka sial, ini bermula pada kisah perjamuan Yesus yang terakhir dengan ke-12 muridnya, sehingga saat itu di ruangan ada sebanyak 13 orang. Kemudian aslah satu muridnya yaitu Yudas yang berkhianat padanya sehingga Yesus

ditangkap dan disalibkan (menurut mereka), sehingga angka ini menjadi angka yang dianggap tidak boleh digunakan karena akan menyebabkan kesialan bahkan kematian. Belum lagi deretan nomor cantik yang sering dipakai untuk menunjukkan gengsi, yaitu ketika nomor deret kendaraan kita yang cantik seperti D 3 SI, A 1 NG, F 47 AR, dll. Bahkan bila untuk mendapatkan nomor itu harus mengeluarkan uang hingga belasan juta tetap mereka lakukan. Kemudian artis atau actor yang melambangkan peran orang lain, seringkali melekat pada kehidupan pribadinya. Seperti ketika seorang artis menjadi seorang ibu tiri yang kejam dalam sebuah sinetron, maka tidak jarang ia mendapat perlakuan yang tidak senonoh dari masyarakat yang menonton sinetronnya saat bertemu di kehidupan yang nyata.

Lambang juga sangat bervariasi, hal ini sesuai dengan tempat, waktu, budaya yang sangat bervariasi. Hal yang dianggap modern pada masa lampau akan dianggap kuno saat ini. Hal yang dianggap sakral di suatu daerah bisa jadi dianggap biasa saja di daerah yang lain.

2. Setiap perilaku mempunyai potensi komunikasi

Setiap perilaku dapat menjadi komunikasi bila kita memberi makna terhadap perilaku orang lain atu perilaku kita sendiri. Setiap orang akan sulit untuk tidak berkomunikasi karena setiap perilaku berpotensi untuk menjadi komunikasi untuk ditafsirkan.

Pada saat seseorang tersenyum maka itu dapat ditafsirkan sebagai suatu kebahagiaan, ketika orang itu cemberut maka dapat ditafsirkan bahwa ia sedang ngambek. Ketika seseorang diam dalam sebuah dialog itu bisa diartikan setuju, malu, segan, marah, atau bahkan malas atau bodoh. Diam bisa diartikan setuju seperti perlakuan Rasulullah saw. yaitu ketika ada seorang sahabat yang menggosaok giginya ketika berwudhu, ini menunjukkan bahwa beliau setuju dengan perlakuan sahabat tadi namun tidak dengan penegasan. Secara implisit semua perlakuan manusia dapat memiliki makna yang akhirnya bernilai komunikasi.

3. Komunikasi mempunyai dimensi isi dan dimensi hubungan

Dimensi isi disandi secara verbal, sedangkan dimensi hubungan disandi secara nonverbal. Dimensi isi menunjukkan tentang muatan apa yang dikatakan, sedangkan dimensi hubungan menunjukkan bagaimana cara mengatakannya yang juga mengisyaratkan bagaimana hubungan para peserta komunikasi itu dan bagaimana seharusnya pesan yang disampaikan ditafsirkan. Contohnya ketika seorang gadis berkata “Ih, jahat kamu” dengan nada yang menggoda kepada seorang pemuda seraya mencubitnya, sebenarnya tidak dimaksudkan jahat dalam arti sebenarnya, bisa jadi sebaliknya yaitu sebagai tanda gemas atau senagn pada pemuda tersebut.Kemudian seorang suami yang diminta pendapat oleh istrinya yang memakai baju yang baru dibelinya dengan tetap mengarahkan wajahnya kea rah televisi yang sedang ia tonton atu sedang surat kabar

yang sedan ia baca. Bahkan sorotan kamera pun bisa menimbulkan pengaruh yang berbeda, pada saat di *close up*, *medium shot*, atau *long shot*, maka kesan pemirsa pun akan berbeda.

4. Komunikasi berlangsung dalam berbagai tingkatan kesengajangan

Komunikasi dilakukan dalam berbagai kesengajangan, baik komunikasi yang tidak disengaja sampai yang direncanakan. Kita tidak dapat mengendalikan orang lain untuk selalu menafsirkan segala tingkah laku kita.

Dalam berkomunikasi, biasanya kesadaran kita akan lebih pada saat-saat yang khusus, seperti kita diuji dengan ujian lisan oleh dosen kita atau ketika anda berdialog dengan orang asing dengan bahasa asing dibandingkan dengan ketika anda bercanda dengan teman atau kerabat kita di rumah. Kesenjangan bukanlah suatu syarat dalam komunikasi, namun hal ini cukup rumit, misalnya ketika seorang dosen mengajarkan tentang Pengantar Ilmu Komunikasi apakah ia betul-betul menyengajanya, sehingga ia tahu betul apa yang disampaikannya dari menit ke menit serta mimik wajahnya, intonasi bicaranya dan lain-lain yang akan ditampilkannya.

Dalam kehidupan kita seringkali mengeluarkan bahasa verbal tanpa disengaja, terlebih bahasa nonverbal. Anda boleh untuk mempersiapkan naskah pidato anda selama mungkin dan sebagus mungkin, tapi pada saatnya tanpa anda sadarai sakap anda ketika anda

berpidato akan menjatuhkan kualitas naskah pidato yang telah anda persiapkan sebaik mungkin. Terkadang sebagian orang ingin menampakkan komunikasi yang disengaja seolah tidak segaja dilakukan.

5. Komunikasi terjadi dalam konteks ruang dan waktu

Komunikasi yang dilakukan seringkali harus disesuaikan dengan konteks ruang dan waktu, betapa tidak jika hal itu tidak kita lakukan maka komunikasi kita akan sangat tidak dihargai. Lelucon yang kita ucapkan di jalan atau di rumah akan tidak cocok pada saat kita mengucapkannya di masjid. Tertawa terbahak-bahak pada saat melawat orang yang meninggal dunia maka itu berarti kita sama sekali tidak menghargai keluarga yang saat itu sedang dalam keadaan sedih bahkan kita akan dsebut sebagai orang yang tidak beradab.

6. Komunikasi melibatkan prediksi peserta komunikasi

Pada saat seseorang berkomunikasi, maka kita harus memperhatikan orang yang menjadi objek komunikasi kita. Sehingga dalam berkomunikasi kita terikat dengan aturan dan tata karma. Artinya kita harus berstrategi agar pesan yang kita sampaikan dapat diterima oleh objek komunikasi kita sesuai dengan harapan kita.

7. Komunikasi itu bersifat sistemik

Setiap individu adalah system yang hidup (*a living system*). Organ-organ tubuh kita saling berhubungan, kerusakan pada mata kita

atau sakit pada gigi kita misalnya akan membuat kepala kita pusing. Kemarahan membuat jantung kita berdetak kencang. Begitu juga dengan komunikasi yang menyangkuy suatu system dari unsur-unsurnya. Setidaknya ada dua system dasar dalam komunikasi, yaitu Internal dan Eksternal. Internal adalah semua system nilai yang dibawa oleh seseorang ketika ia berpartisipasi dalam komunikasi, mencakup kepribadian, pendidikan, pengetahuan, agama, bahasa, motif, intelegensi, keinginan, cita-cita, dan semua pengalaman masa lalunya. Sedangkan eksternal mencakup kata-kata yang ia pilih, isyarat fisik peserta komunikasi, kegaduhan di sekitarnya, panataan ruangan, cahaya, dan temperature ruangan.

8. Semakin mirip latar belakang sosial budaya semakin efektiflah komunikasi.

Komunikasi yang efektif adalah pada saat pesan yang disampaikan sampai sesuai dengan yang diharapkan oleh para pesertanya.

9. Komunikasi bersifat nonsekuensial

Pada prinsipnya komunikasi pasti dilakukan dua arah, ada yang menjadi pembicara yang melakukan komunikasi verbal dan nonverbal dan ada yang menjadi pendengar yang berkomunikasi dengan nonverbal.

10. Komunikasi bersifat prosesual, dinamis, dan transaksional

Komunikasi tidak mempunyai awal dan akhir, melainkan merupakan proses sinambung (*continuous*). Bahkan kejadian sesederhana apapun dalam komunikasi, ini melalui proses yang rumit. Implikasi komunikasi bersifat dinamis dan transaksional adalah bahwa peserta komunikasi berubah (dari sekadar perubahan pengetahuan hingga perilaku dan pandangan dunia). Implisit dalam proses komunikasi sebagai transaksi ini adalah proses penyandian (*encoding*), penyandian balik (*decoding*). Kedua proses itu, meskipun secara teoritis dapat dipisahkan, namun sebenarnya terjadi serempak. Jadi, kita melakukannya pada saat yang hampir bersamaan pada saat kita berkomunikasi. Sebetulnya antara pembicara dengan pendengar sama-sama melakukan pemberian dan penerimaan pesan secara bersamaan.

11. Komunikasi bersifat *Irreversible*

Dalam komunikasi, sekali andan mengirimkan pesan, anda tidak dapat mengendalikan pengaruh pesan tersebut bagi khalayak, apalagi menghilangkan efek pesan itu sama sekali. Sifat irreversible ini adalah implikasi dari komuikasi sebagai suatu proses yang selalu berubah, sehingga kita harus berhati-hati pada saat menyempaikan pesan kepada orang lain. Terutama pada saat kita berkomunikasi yang pertama kali, kita harus berhati-hati karena kesan pertama begitu berkesan bagi pendengar.

12. Komunikasi bukan Panasea untuk menyelesaikan berbagai masalah

Banyak konflik yang terjadi disebabkan oleh komunikasi, tapi komunikasi bukanlah panasea (obat mujarab) untuk menyelesaikan permasalahan, karena bisa jadi masalahnya bersifat structural. Agar komunikasi ini efektif, maka kendala structural ini harus juga dibatasi. Seperti konflik-konflik disintregasi bangsa yang tidak hanya dengan komunikasi, tetapi harus diimplementasikan pemecahannya dengan apa yang menjadi keinginan dari warga. Maka harus ada saling pengertian yang mendalam untuk menyelesaikannya. (Mulyana, Deddy. 2001:19-25)

2.1.6 Fungsi Komunikasi

Menurut Thomas M. Scheidel dalam skripsi Vivien Gusnavianti yang berjudul Tanggapan Anggota Perhimpunan Mahasiswa Bandung (PMB) Pada Daya Tarik Organisasi Perhimpunan Mahasiswa Bandung (PMB), mengemukakan bahwa kita berkomunikasi terutama untuk menyatakan dan mendukung identitas diri, untuk membangun kontak sosial dengan orang di sekitar kita, dan untuk mempengaruhi orang lain untuk merasa, berfikir, atau berprilaku seperti yang kita inginkan. Berikut ada empat fungsi komunikasi diantaranya adalah:

1. Komunikasi Sosial

Fungsi komunikasi sebagai komunikasi sosial adalah untuk membangun konsep diri kita, aktualisasi diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagian, terhindar dari tekanan dan ketegangan

antara lain lewat komunikasi yang menghibur, dan memupuk hubungan dengan orang lain.

- Pembentuk konsep diri

  Konsep diri adalah pandangan kita mengenai siap diri kita, dan itu hanya bisa kita peroleh lewat informasi yang diberikan orang lain kepada kita. Manusia yang tidak pernah berkomunikasi berarti dia tidak menyadari kalau dia adalah manusia. Kita sadar bahwa kita manusia karena orang-orang di sekeliling kita menunjukkan kepada kita lewat prilaku verbal dan non verbal mereka kalau kita adalah manusia.

- Pernyataan eksistensi diri

  Orang berkomunikasi adalah dengan tujuan untuk menunjukkkan kalau dirinya eksis. Dengan bekomunikasi seseorang ingin menunjukkann kalau dirinya ada dan eksis., dan orang yang diam itu dianggap seolah-olah tidak eksis. Seperti halnya dalam kelompok diskusi bila ada seorang anggota diskusi yang diam, maka orang lain bakal menganggap kalau si pendiam itu tidak ada atau eksis. Begitu juga fenomena yang pernah muncul disidang umum MPR bulan oktober 1999 yang dibajiri interupsi yang asal-asalan, tidak relevan dan sebaginya dan ini merupakan suatu bentuk untuk menunjukkan eksistensi diri kalau dirinya itu ada.

- Untuk kelansungan hidup, memupuk hubungan, dan meperoleh kebahagian. Sejak lahir manusia itu tidak bisa hidup sendiri untuk melansungkan kehidupannya. Kita mebutuhkan komunikasi dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan biologis seperti makan, minum dan memenuhi kebutuhan psikologis kita seperti sukses dan kebahagian.

2. Komunikasi Ekspresif

Erat kaitannya dengan komunikasi sosial yang dapat dilakukan sendirian atau kelompok. Komunikasi ekspresif bertujuan untuk menyampaikan perasaan-perasaan (emosi) kita. Perasaan-perasaan itu dikomunikasikan terutama melalui pesan-pesan non verbal sepetti perasaan sayang, simpati, gembira dll.

3. Komunikasi Ritual

Komunikasi ritual biasanya dilakukan secara kolektif. Suatu komunitas sering melakukan upacara-upacar berlaian sepanjang tahuan dan sepanjang hidup. Dalam acar tersebut orang mengucapkan kata-kata atau menapilkan prilaku-prilaku simbolik. Sperti acara sunatan, ulang tahun dsb. Dan salah satu acar ritual modern adalah olah raga. Olah raga merupakan suatu acara atau suatu peristiwa yang didalamnya juga menggunakan lambang seperti bendera, lagu, batasan waktu dan lain sebaginya.

4. Komunikasi Instrumental

Komunikasi instrumental memiliki beberapa tujuan umum diantaranya adalah : menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah siakap dan keyakinan dan mengubah perilaku atau menggerakkan tindakan, dan juga menghidur. Bila diringkas , maka kesemua tujuan dapat disebut membujuk (bersifat persuasif). Komunikasi yang berfungsi memberitahukan atau menerangkan mengandung muatan persuasif dalam artian bahwa pembicara menginginkan pendengarannya mempercayai bahwa fakta atau informasi yang disampaikan akurat dan layak.

2.2 Tinjauan Tentang Komunikasi Kelompok

2.2.1 Definisi Komunikasi Kelompok

Menurut Anwar Arifin komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam suatu kelompok “kecil” seperti dalam rapat, pertemuan, konperensi dan sebagainya (Anwar Arifin, 1984). Michael Burgoon (dalam Wiryanto, 2005) mendefinisikan komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat. Dari dua definisi di atas mempunyai kesamaan, yakni

adanya komunikasi tatap muka, dan memiliki susunan rencana kerja tertentu untuk mencapai tujuan kelompok.

Menurut Dedy Mulyana kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut. Kelompok ini misalnya adalah keluarga, kelompok diskusi, atau suatu komite yang tengah berapat untuk mengambil suatu keputusan. Pada komunikasi kelompok, juga melibatkan komunikasi antarpribadi, karena itu kebanyakan teori komunikasi antarpribadi berlaku juga bagi komunikasi kelompok. (Dedi Mulyana dalam Prakoso Adi, 2009: 3-4).

2.2.2 Klasifikasi Kelompok dan Karakteristik Komunikasinya

Berikut beberapa klasifikasi kelompok dan karakteristik komunikasinya menurut para ahli: (Dedi Mulyana dalam Prakoso Adi, 2009: 5-24).

a. **Kelompok Primer dan Sekunder**

Charles Horton Cooley pada tahun 1909 (dalam Jalaludin Rakhmat, 1994) mengatakan bahwa kelompok primer adalah suatu kelompok yang anggota-anggotanya berhubungan akrab, personal, dan menyentuh hati dalam asosiasi dan kerja sama. Sedangkan kelompok sekunder adalah kelompok yang anggota-anggotanya berhubungan tidak akrab, tidak personal, dan tidak menyentuh hati kita.

Jalaludin Rakhmat membedakan kelompok ini berdasarkan karakteristik komunikasinya :

- Kualitas komunikasi pada kelompok primer bersifat dalam dan meluas. Dalam, artinya menembus kepribadian kita yang paling tersembunyi, menyingkap unsur-unsur *back stage* (perilaku yang kita tampakkan dalam suasana pribadi saja). Meluas, artinya sedikit sekali kendala yang menentukan rentangan dan cara berkomunikasi. Pada kelompok sekunder komunikasi bersifat dangkal dan terbatas.
- Komunikasi kelompok primer lebih menekankan aspek hubungan daripada aspek isi, sedangkan kelompok primer adalah sebaliknya.
- Komunikasi kelompok primer cenderung informal, sedangkan kelompok sekunder formal.
- Komunikasi pada kelompok primer bersifat personal, sedangkan kelompok sekunder nonpersonal.
- Komunikasi kelompok primer cenderung ekspresif, sedangkan kelompok sekunder instrumental.

b. Kelompok Keanggotaan dan Kelompok Rujukan

Theodore Newcomb (1930) melahirkan istilah kelompok keanggotaan (*membership group*) dan kelompok rujukan (*reference group*). Kelompok keanggotaan adalah kelompok yang anggota-anggotanya secara administratif dan fisik menjadi anggota kelompok itu. Sedangkan kelompok rujukan adalah kelompok yang digunakan sebagai

alat ukur (standard) untuk menilai diri sendiri atau untuk membentuk sikap. Menurut teori, kelompok rujukan mempunyai tiga fungsi: fungsi komparatif, fungsi normatif, dan fungsi perspektif.

c. Kelompok Deskriptif dan Kelompok Preskriptif

John F. Cragan dan David W. Wright (1980) membagi kelompok menjadi dua: deskriptif dan peskriptif. Kategori deskriptif melihat proses pembentukan kelompok secara alamiah. Berdasarkan tujuan, ukuran, dan pola komunikasi, kelompok deskriptif dibedakan menjadi tiga: a. kelompok tugas; b. kelompok pertemuan; dan c. kelompok penyadar. Kelompok tugas bertujuan memecahkan masalah, misalnya transplantasi jantung, atau merancang kampanye politik. Kelompok pertemuan adalah kelompok orang yang menjadikan diri mereka sebagai acara pokok. Kelompok terapi di rumah sakit jiwa adalah contoh kelompok pertemuan. Kelompok penyadar mempunyai tugas utama menciptakan identitas sosial politik yang baru.

Kelompok preskriptif, mengacu pada langkah-langkah yang harus ditempuh setiap anggota kelompok dalam mencapai tujuan kelompok. Cragan dan Wright mengkategorikan enam format kelompok preskriptif, yaitu: diskusi meja bundar, simposium, diskusi panel, forum, kolokium, dan prosedur parlementer.

Dalam hal ini kelompok cosplay termasuk ke dalam tiga kelompok di atas yang meliputi Kelompok Primer dan Sekunder, Kelompok Keanggotaan dan Kelompok Rujukan, Kelompok Deskriptif dan Kelompok Preskriptif.

2.2.3 Pengaruh Kelompok Pada Perilaku Komunikasi

• Konformitas.

Konformitas adalah perubahan perilaku atau kepercayaan menuju (norma) kelompok sebagai akibat tekanan kelompok-yang real atau dibayangkan. Bila sejumlah orang dalam kelompok mengatakan atau melakukan sesuatu, ada kecenderungan para anggota untuk mengatakan dan melakukan hal yang sama. Jadi, kalau anda merencanakan untuk menjadi ketua kelompok,aturlah rekan-rekan anda untuk menyebar dalam kelompok. Ketika anda meminta persetujuan anggota, usahakan rekan-rekan anda secara persetujuan mereka. Tumbuhkan seakan-akan seluruh anggota kelompok sudah setuju. Besar kemungkinan anggota-anggota berikutnya untuk setuju juga.

• Fasilitasi sosial.

Fasilitasi (dari kata Prancis facile, artinya mudah) menunjukkan kelancaran atau peningkatan kualitas kerja karena ditonton kelompok. Kelompok mempengaruhi pekerjaan sehingga menjadi lebih mudah. Robert Zajonz (1965) menjelaskan bahwa kehadiran orang lain-dianggap-menimbulkan efek pembangkit energi pada perilaku individu. Efek ini

terjadi pada berbagai situasi sosial, bukan hanya didepan orang yang menggairahkan kita. Energi yang meningkat akan mempertingi kemungkinan dikeluarkannya respon yang dominan. Respon dominan adalah perilaku yang kita kuasai. Bila respon yang dominan itu adalah yang benar, terjadi peningkatan prestasi. Bila respon dominan itu adalah yang salah, terjadi penurunan prestasi. Untuk pekerjaan yang mudah, respon yang dominan adalah respon yang banar; karena itu, peneliti-peneliti melihat melihat kelompok mempertinggi kualitas kerja individu.

• Polarisasi.

Polarisasi adalah kecenderungan ke arah posisi yang ekstrem. Bila sebelum diskusi kelompok para anggota mempunyai sikap agak mendukung tindakan tertentu, setelah diskusi mereka akan lebih kuat lagi mendukung tindakan itu. Sebaliknya, bila sebelum diskusi para anggota kelompok agak menentang tindakan tertentu, setelah diskusi mereka akan menentang lebih keras.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keefektifan kelompok Anggota-anggota kelompok bekerja sama untuk mencapai dua tujuan: a. melaksanakan tugas kelompok, dan b. memelihara moral anggota-anggotanya. Tujuan pertama diukur dari hasil kerja kelompok-disebut prestasi (performance) tujuan kedua diketahui dari tingkat kepuasan (satisfacation). Jadi, bila kelompok dimaksudkan untuk saling berbagi informasi (misalnya kelompok belajar), maka keefektifannya dapat dilihat dari beberapa banyak informasi yang diperoleh anggota kelompok dan

sejauh mana anggota dapat memuaskan kebutuhannya dalam kegiatan kelompok.

Untuk itu faktor-faktor keefektifan kelompok dapat dilacak pada karakteristik kelompok, yaitu:

1. Ukuran kelompok.
2. Jaringan komunikasi.
3. Kohesi kelompok.
4. Kepemimpinan .

(Dedi Mulyana dalam Prakoso Adi, 2009: 25-28).

2.2.4 Klasifikasi Kelompok dan Pengaruh Kelompok pada Perilaku Komunikasi

Kelompok dapat diklasifikasikan dalam empat dikotomi, yaitu: primer, sekunder, ingroup-outgroup rujukan-keanggotaan, dan deskriptif-prespektif. Kelompok mempengaruhi perilaku komunikasi dalam 3 hal, yaitu: konformitas, fasilitas sosial, dan polarisasi.

Penelitian menunjukkan bahwa kelompok berkembang melalui beberapa tahap. Tahap-tahap tersebut adalah: orientasi, konflik, kemunculan (emergence), dan penguatan (reinforcement). Adanya kelompok juga menyebabkan terbentuknya budaya kelompok. Budaya kelompok ini berfungsi untuk: (1) membentuk identitas kelompok, dan (2) memberikan rasa kebersamaan dalam kelompok.

Penelitian menunjukkan bahwa kelompok berkembang melalui beberapa tahap. Tahap-tahap tersebut adalah: orientasi, konflik, kemunculan (emergence), dan penguatan (reinforcement). Adanya kelompok juga menyebabkan terbentuknya budaya kelompok. Budaya kelompok ini berfungsi untuk: (1) membentuk identitas kelompok, dan (2) memberikan rasa kebersamaan dalam kelompok.

Efektivitas, Pengambilan Keputusan dan Konflik dalam Kelompok Efektivitas kelompok dipengaruhi oleh dua factor, yaitu: factor situasional (karateristik kelompok dan factor personal (karateristik para anggota kelompok).

Faktor situasional meliputi:

A. Ukuran Kelompok,

B. Jaringan Komunikasi,

C. Kohesi Kelompok,

D. Dan kepemimpinan.

Sedangkan faktor personal meliputi:

a. Kebutuhan interpersonal,

b. Tindak komunikasi,

c. Peranan.

Aktivitas penting lainnya di dalam kelompok adalah pengambilan keputusan. Pengambilan dapat dilakukan dengan cara: consensus, kompromi, pengambilan suara mayoritas, keputusan oleh pemimpin, dan orbitrasi.

Konflik dalam kelompok tidak dapat dihindari. Ada dua dimensi penting dalam konflik, yaitu: ketegasan dan kerja sama. Jika dikombinasikan maka kedua dimensi tersebut menghasilkan lima gaya sikap. (Dedi Mulyana dalam Prakoso Adi, 2009: 29-31).

2.3 Tinjauan Umum Tentang Dramaturgis

2.3.1 Interaksi Simbolik Sebagai Induk dari Teori Dramaturgis

> *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*)*

Ketika berbicara mengenai dramaturgi, tidak terlepas dari konteks interaksi simbolik. Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, berupa pertukaran simbol yang diberi makna. Hal ini berkaitan dengan pemeranan karakter dari suatu individu tertentu. Interaksi simbolik merupakan pembahasan penting karena tidak bisa dilepaskan dari dramaturgi.

Munculnya suatu studi tentang interaksi simbolik dipengaruhi oleh teori evolusi milik Charles Darwin. Di mana dalam salah satu asas hipotesisnya, Darwin menyatakan bahwa dalam perjuangan hidup, organisme yang akan terus hidup ialah yang paling mampu untuk mempertahankan diri atau menyesuaikan diri dengan keadaan iklim dan suasana sekitarnya. Lebih jauh, organisme secara berkelanjutan terlibat

dalam usaha penyesuaian diri dengan lingkungannya sehingga organisme itu mengalami perubahan yang signifikan, melihat pikiran manusia sebagai sesuatu yang muncul dalam proses evolusi alamiah. Dari pemunculannya itulah memungkinkan manusia untuk menyesuaikan diri secara lebih efektif dengan alam.

Beberapa ilmuwan mempunyai andil sebagai perintis dari interaksionisme simbolik, yaitu James Mark Baldwin, William James, Charles Horton Cooley, John Dewey, William I. Thomas, dan George Herbert Mead. Mead adalah sebagai peletak dasar teori tersebut. Pada masa Herbert Blumer, istilah interaksi simbolik dipopulerkan pada tahun 1937. Dalam interaksi simbolik, Blumer melihat individu sebagai agen yang aktif, reflektif dan kreatif, menafsirkan, menampilkan perilaku yang rumit serta sulit diramalkan dan memberi tekanan pada sebuah mekanisme yang disebut interaksi diri yang dianggap membentuk dan mengarahkan tindakan individu. Interaksi diri memberikan pemahaman bahwa pemberian makna merupakan hasil pengelolaan dan perencanaan dari aspek kognitif dalam diri individu. Ketika individu itu melakukan suatu proses olah pikir sebelum makna itu disampaikan melalui simbol-simbol tertentu, interpretasi makna bisa dipastikan akan berjalan dengan yang diharapkannya.

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 dijembatani oleh penggunaan simbol-simbol penafsiran atau dengan menemukan makna tindakan orang lain. Dalam konteks itu, menurut Blumer, aktor akan memilih, memeriksa, berpikir, mengelompokkan, dan 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. Perspektif ini berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek. Perilaku manusia harus dilihat sebagai proses yang memungkinkan manusia membentuk dan 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 perspektif interaksi simbolik yang dinyatakan oleh Blumer, bahwa individu sebagai agen yang aktif terhadap pemberian simbol, melihat manusia sebagai keberadaan yang bersifat kognitif semata, mendapatkan suatu kritik yakni seolah-olah hanya memahami manusia dari pikiran pengetahuan mereka tentang dunia, makna-maknanya dan konsepsi-konsepsi tentang dirinya. Interaksi simbolik dianggap mengabaikan variabel-variabel penjelas yang sebenarnya cukup penting. Padahal manusia juga mempunyai emosi-emosi atau dengan perkataan lain mereka pun mengalami proses-proses bawah sadar (Sudikin, 2002:49-52).

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 pemeranan 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 juga 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, peng-aktor-an 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).

2.3.2 Kajian Dramaturgis

Tahun 1945:Tahun dimana, Kenneth Duva Burke(May 5, 1897 – November 19, 1993) seorang teoritis literatur Amerika dan filosof memperkenalkan konsep dramatisme sebagai metode untuk memahami fungsi sosial dari bahasa dan drama sebagai pentas simbolik kata dan kehidupan sosial.

Tujuan Dramatisme adalah memberikan penjelasan logis untuk memahami motif tindakan manusia, atau kenapa manusia melakukan apa yang mereka lakukan (Fox, 2002). Dramatisme memperlihatkan bahasa sebagai model tindakan simbolik ketimbang model pengetahuan (Burke, 1978). 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 dramatisme Burke, Erving Goffman (11 Juni 1922 – 19 November 1982), seorang sosiolog interaksionis dan penulis, memperdalam kajian dramatisme 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 Dramaturg. [1]

Salah satu kontribusi interaksionisme simbolik adalah menjabarkan berbagai macam pengaruh yang ditimbulkan penafsiran orang lain terhadap identitas atau citra-diri individu yang merupakan objek interpretasi, yang lebih jauh dijabarkan Goffman sebagai "keutuhan diri". 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

[1] Ahmad elqorni. 2011. Dramaturgi. (online), (http://elqorni.wordpress.com/2010/08/10/dramaturgi/ diakses 25 Maret 2011/13.28)

bebas dalam menentukan makna tetapi konteks yang lebih luas menentukan makna (dalam hal ini adalah penonton dari sang aktor). Karyanya melukiskan bahwa manusia sebagai manipulator simbol yang hidup di dunia simbol.

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, 2003). Berkaitan dengan interaksi, definisi situasi bagi konsep-diri individu tertentu dinamakan Goffman sebagai presentasi diri.

2.3.3 Presentasi Diri

Menurut Goffman, presentasi diri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu tertentu untuk 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 (Mulyana, 2003: 112).

Lebih jauh presentasi diri 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.

Manusia adalah aktor yang berusaha menggabungkan karakteristik personal dan tujuan kepada orang lain melalui "pertunjukan dramanya sendiri". Dalam mencapai tujuannya tersebut, manusia akan mengembangkan perilaku-perilaku yang mendukung perannya tersebut. Selayaknya pertunjukan drama, seorang aktor dalam drama kehidupan juga harus mempersiapkan kelengkapan pertunjukan. Kemudian ketika perangkat simbol dan pemaknaaan identitas yang hendak disampaikan itu telah siap, maka individu tersebut akan melakukan suatu gambaran-diri yang akan diterima oleh orang lain. Upaya itu disebut Goffman 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, 2003).

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, pekerjaaan yang kita lakukan dan cara kita menghabiskan waktu luang kita (Mulyana, 2003). 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 tahu kepada orang lain mengenai siapa kita.

Dalam konsep dramaturgi, 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. Dalam arti, orang akan berusaha memahami makna untuk mendapatkan kesan dari berbagai tindakan orang lain, baik yang dipancarkan dari mimik wajah, isyarat dan kualitas tindakan (Sukidin, 2002). Menurut Goffman, perilaku orang dalam interaksi sosial selalu melakukan permainan informasi agar orang lain mempunyai kesan yang lebih baik. Kesan non-verbal inilah yang menurut Goffman harus dicek keasliannya.

Goffman menyatakan bahwa hidup adalah teater, individunya sebagai aktor dan masyarakat adalah penontonnya. Dalam pelaksanaannya, selain panggung di mana ia melakukan pementasan peran, ia juga memerlukan ruang ganti yang berfungsi untuk mempersiapkan segala sesuatunya. Ketika individu dihadapkan pada panggung, ia akan menggunakan simbol-simbol yang relevan untuk memperkuat identitas karakternya, namun ketika individu tersebut telah habis masa pementasannya, maka di belakang panggung akan terlihat tampilan seutuhnya dari individu tersebut.

2.3.4 Dramaturgi: Bentuk Lain dari Komunikasi

Bila Aristoteles mengungkapkan Dramaturgi dalam artian seni. Maka, Goffman mendalami dramaturgi dari segi sosiologi. Seperti yang kita ketahui, Goffman memperkenalkan dramaturgi pertama kali dalam kajian sosial psikologis dan sosiologi melalui bukunya, *The Presentation of Self In Everyday Life*. Buku tersebut menggali segala macam perilaku interaksi yang kita lakukan dalam pertunjukan kehidupan kita sehari-hari yang menampilkan diri kita sendiri dalam cara yang sama dengan cara seorang aktor menampilkan karakter orang lain dalam sebuah pertunjukan drama. Cara yang sama ini berarti mengacu kepada kesamaan yang berarti ada pertunjukan yang ditampilkan. Bila Aristoteles mengacu kepada teater maka Goffman mengacu pada pertunjukan sosiologi. Pertunjukan yang terjadi di masyarakat untuk memberi kesan yang baik untuk mencapai tujuan.

Tujuan dari presentasi dari Diri – Goffman ini adalah penerimaan penonton akan manipulasi. Bila seorang aktor berhasil, maka penonton akan melihat aktor sesuai sudut yang memang ingin diperlihatkan oleh aktor tersebut. Aktor akan semakin mudah untuk membawa penonton untuk mencapai tujuan dari pertunjukan tersebut. Ini dapat dikatakan sebagai bentuk lain dari komunikasi. Kenapa komunikasi? Karena komunikasi sebenarnya adalah alat untuk mencapai tujuan. Bila dalam komunikasi konvensional manusia berbicara tentang bagaimana memaksimalkan indera verbal dan non-verbal untuk mencapai tujuan akhir

komunikasi, agar orang lain mengikuti kemauan kita. Maka dalam dramaturgis, yang diperhitungkan adalah konsep menyeluruh bagaimana kita menghayati peran sehingga dapat memberikan *feedback* sesuai yang kita mau.

Perlu diingat, dramatugis mempelajari konteks dari perilaku manusia dalam mencapai tujuannya dan bukan untuk mempelajari hasil dari perilakunya tersebut. Dramaturgi memahami bahwa dalam interaksi antar manusia ada "kesepakatan" perilaku yang disetujui yang dapat mengantarkan kepada tujuan akhir dari maksud interaksi sosial tersebut. Bermain peran merupakan salah satu alat yang dapat mengacu kepada tercapainya kesepakatan tersebut.

Bukti nyata bahwa terjadi permainan peran dalam kehidupan manusia dapat dilihat pada masyarakat kita sendiri. Manusia menciptakan sebuah mekanisme tersendiri, dimana dengan permainan peran tersebut ia bisa tampil sebagai sosok-sosok tertentu. Hal ini setara dengan yang dikatakan oleh Yenrizal (IAIN Raden Fatah, Palembang), dalam makalahnya "*Transformasi Etos Kerja Masyarakat Muslim: Tinjauan Dramaturgis di Masyarakat Pedesaan Sumatera Selatan*" pada Annual Conference on Islamic Studies, Bandung, 26 – 30 November 2006:

> "Dengan konsep dramaturgis dan permainan peran yang dilakukan oleh manusia, terciptalah suasana-suasana dan kondisi interaksi yang kemudian memberikan makna tersendiri. Munculnya pemaknaan ini sangat tergantung pada latar belakang sosial masyarakat itu sendiri. Terbentuklah kemudian masyarakat yang mampu beradaptasi dengan berbagai suasana dan corak kehidupan. Masyarakat yang tinggal dalam komunitas heterogen

perkotaan, menciptakan panggung-panggung sendiri yang membuatnya bisa tampil sebagai komunitas yang bisa bertahan hidup dengan keheterogenannya. Begitu juga dengan masyarakat homogen pedesaan, menciptakan panggung-panggung sendiri melalui interaksinya, yang terkadang justru membentuk proteksi sendiri dengan komunitas lainnya."

2.3.5 Panggung Pertunjukan

Goffman melihat ada perbedaan akting yang besar saat aktor berada di atas panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage*) drama kehidupan. Kondisi akting di panggung depan adalah adanya penonton (yang melihat kita) dan kita sedang berada dalam bagian pertunjukan. Saat itu kita berusaha memainkan peran kita sebaik-baiknya agar penonton memahami tujuan dari perilaku kita. Perilaku kita dibatasi oleh konsep-konsep drama yang bertujuan membuat drama yang berhasil. Sedangkan di panggung belakang adalah keadaan di mana kita berada di belakang panggung dengan kondisi tidak ada penonton, sehingga kita dapat berperilaku bebas tanpa memperdulikan plot perilaku bagaimana yang harus kita bawakan.

Lebih jauh untuk memahami konsep dramaturgi, analogi *front liner* hotel adalah sebagai contoh. Seorang *front liner* hotel senantiasa berpakaian rapi menyambut tamu hotel dengan ramah, santun, bersikap formil dengan perkataan yang diatur. Tetapi, saat istirahat siang, sang *front liner* bisa bersikap lebih santai, bersenda gurau menggunakan bahasa gaul dengan temannya atau melakukan sikap tidak formil lainnya (merokok dan sebagainya). Saat *front liner* menyambut tamu di hotel, merupakan saat *front stage* baginya (pertunjukan).

Tanggung jawabnya adalah menyambut tamu hotel dan memberi kesan baik hotel kepada tamu tersebut. Oleh karenanya, perilaku *front liner* merupakan perilaku yang sudah digariskan skenarionya oleh pihak manajemen hotel. Saat istirahat makan siang, *front liner* bebas untuk mempersiapkan dirinya menuju babak ke-dua dari pertunjukan tersebut. Karenanya skenario yang disiapkan oleh manajemen hotel adalah bagaimana *front liner* tersebut dapat *refresh* untuk dapat menjalankan perannya di babak selanjutnya.

Akan sangat beresiko jika *front liner* tersebut tertangkap basah sedang merokok oleh tamu walaupun *front liner* tersebut berada di *rest room*, karena akan menimbulkan kesan negatif dari tamu. Oleh karena itu, ada suatu resiko yang besar ketika panggung belakang atau "privat" dari seorang individu bisa diketahui orang lain. Mengingat dalam hal ini, panggung tersebut bersifat rahasia, maka hal yang wajar bagi individu untuk menutupi panggung privat tersebut dengan tampilan luar yang "memukau".

Lebih jelas akan dibahas tiga panggung pertunjukan dalam studi dramaturgi:

2.3.5.1 *Back Stage* (Panggung Belakang)

Merupakan panggung penampilan individu di mana ia dapat menyesuaikan diri dengan situasi penontonnya (Sudikin, 2002:49-51). Di panggung inilah segala persiapan aktor disesuaikan dengan apa yang akan dihadapi di lapangan, untuk menutupi

identitas aslinya. panggung ini disebut juga panggung pribadi, yang tidak boleh diketahui oleh orang lain. 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 cara yang 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.

2.3.5.2 *Middle Stage* (Panggung Tengah)

Merupakan sebuah panggung lain di luar panggung resmi saat sang aktor mengkomunikasikan pesan-pesannya, yakni panggung depan (*front stage*) saat mereka beraksi di depan khalayak tetapi juga di luar panggung belakang (*back stage*) saat mereka mempersiapkan pesan-pesannya (Mulyana Dedi, 2007:58).

Panggung tengah itu, misalnya di ruang konferensi, di ruang *make up*, di ruang foto, saat bersama orang tua yang menjenguk anaknya untuk tampil di panggung, saat latihan sebelum pentas, berjalan-jalan di lobi Braga CityWalk, toilet gedung, atau bahkan di base camp atau rumah pribadi cosplayer tersebut, menjadi ajang kompromistis antara panggung depan dan panggung belakang.

Pada panggung tengah ini pula cosplayer memainkan peran mereka untuk tujuan-tujuan yang tidak berkaitan langsung dengan peran mereka yang resmi, namun pada dasarnya menguntungkan mereka, baik secara finansial atau secara sosial maupun budaya. Para pemain lain, meskipun sebagai 'figuran' dalam panggung ini adalah budayawan atau wartawan yang dapat memenuhi kepentingan (pribadi) mereka, misalnya untuk mendapatkan proyek (undangan mengisi acara) atau diberitakan oleh media massa.

Maka, melalui kajian mengenai presentasi diri yang dikemukakan oleh Goffman dengan memperhatikan aspek *front stage*, *back stage*, dan aspek *middle stage* yang peneliti temukan dalam penelitian upaya untuk menganalisa pengelolaan kesan yang dilakukan oleh cosplayer dapat semakin mudah untuk dikaji dalam perspektif dramaturgi. Karena walau bagaimanapun, manusia tidak

pernah lepas dalam penggunaan simbol-simbol tertentu dalam hidupnya.

2.3.5.3 *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 Goffman, aktor menyembunyikan hal-hal tertentu tersebut dengan alasan:

1. Aktor mungkin menyembunyikan kesenangan-kesenangan tersembunyi, seperti meminum minuman keras, yang dilakukan sebelum pertunjukan, atau kehidupan masa lalu, seperti pecandu alkohol, pecandu obat bius atau perilaku kriminal yang tidak sesuai dengan panggung pertunjukan.
2. 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.

3. 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.
4. 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.
5. Dalam melakukan pertunjukan tertentu, aktor mungkin harus mengabaikan standar lain. Akhirnya aktor mungkin perlu menyembunyikan hinaan, pelecehan atau perundingan yang dibuat sehingga pertunjukan dapat berlangsung *(*Mulyana, 2003:116*)*.

2.3.6 Pengelolaan Kesan

Seperti yang telah dijelaskan oleh Goffman dalam bukunya *Presentation of Self inEveryday Life*, pada umunya, pengelolaan kesan mengarah pada kehati-hatian terhadap serentetan tindakan yang tak diharapkan, seperti gerak-isyarat yang tak diharapkan, gangguan yang menguntungkan dan kesalahan bicara ataubertindak maupun tindakan yang diharapkan seperti membuatadegan.

Pertama, ada sekumpulan metode yang melibatkantindakan yang bertujuan menciptakan loyalitas dramaturgis, misalnya dengan memupuk

kesetiakawanan dalam kelompok, mencegah anggota tim mengenali penonton, dan mengubah penonton secara periodik sehingga penonton ini tidak terlalu banyak mengetahui mengenai aktor.

Kedua, Goffman menunjukkan berbagai disiplin dramaturgis, seperti menjaga kesadaran untuk menghindari kekeliruan, mempertahankan pengendalian diri, dan mengelolaeskpresi muka dan nada suara pertunjukan aktor.

Ketiga, Goffman memperkenalkan berbagai tipe kehati-hatian dramaturgis seperti menentukan terlebih dahulu bagaimana cara pertunjukan diselenggarakan, merencanakan untuk keadaan darurat, memilih teman satu tim yang setia, memilih audiens yang baik, keterlibatan dalam tim kecil yang kemungkinan pertikaiannya kecil, hanya membuat penampilan singkat, mencegah penonton mendapatkan informasi pribadi dan menyusun agenda lengkap untuk mencegah kejadian tak terduga. Penonton juga perlu menjadi bahan pertimbangan oleh aktor atau tim aktor dalam mengelola kesan yang berhasil. Penonton sering bertindak membantu pertunjukan melalui muslihat seperti memberikan perhatian besar terhadap pertunjukan, menghindarkan ledakan emosional, tidak menghiraukan kekeliruan, dan memberikan perhatian khusus terhadap pendatang baru.