# BAB II

# TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

## 2.1 Tinjauan Pustaka

### 2.1.1 Tinjauan Tentang Komunikasi

Komunikasi merupakan bagian dari kehidupan manusia, dan menjadi kebutuhan untuk menunjang kebutuhan-kebutuhan. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak mampu untuk hidup sendiri, untuk itu manusia membutuhkan interaksi dengan individu lainnya. Dalam interaksi itulah terjadi sebuah komunikasi yang disadari ataupun tidak bahkan terjadi dihampir setiap waktu ketika kita bersinggungan dengan lingkungan sekitar. Komunikasi tersebut dapat berupa komunikasi verbal maupun non verbal. Sebagaimana dikatakan, manusia tidak dapat bertahan hidup jika tidak menjalin komunikasi dengan individu lainnya.

Untuk mengetahui lebih jelas tentang Ilmu Komunikasi, berikut ini adalah pengertian dan asal kata dari para ahli.

**1. Pengertian Komunikasi**

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama di sini maksudnya adalah sama makna. Jadi, kalau dua orang terlibat dalam komunikasi, misalnya dalam bentuk percakapan, maka

komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dipercakapan.

Bernard Berelson dan Gary A. Steiner mendevinisikan komunikasi sebagai: "transmisi informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya, dengan menggunakan simbol-simbol atau kata-kata, gambar, figure, grafik, penampilan dan sebagainya". Definisi yang mensyaratkan kesengajaan dari komunikasi dikemukakan oleh Gerald R Miller, yang menyatakan bahwa komunikasi sebagai "situasi-situasi yang memungkinkan suatu sumber mentransmisikan suatu pesan kepada seorang penerima dengan disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima" (Mulyana, 2008: 68).

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

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. Jika di antara dua orang yang berkomunikasi itu

terdapat persamaan pengertian, artinya tidak ada perbedaan terhadap pengertian tentang sesuatu, maka terjadilah situasi yang disebut kesepemahaman.

**2. Sifat Komunikasi**

Sifat komunikasi menurut Onong Uchjana Effendy ( dalam Dicky, 2010) 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).

Komunikator dituntut untuk memiliki kemampuan dan sarana agar mendapatkan umpan balik (*feedback*) dari komunikan, sehingga maksud dari pesan yang tersampaikan dapat berjalan dengan efektif. Komunikasi dengan tatap muka (face-to-face) dilakukan antara komunikator dengan komunikan secara langsung, tanpa menggunakan media apapun kecuali bahasa sebagai lambang 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 (*gestura*l) seperti melambaikan tangan, mengedipkan mata dan sebagainya, serta menggunakan gambar untuk mengemukakan idea tau gagasannya.

### 3. Tujuan Komunikasi

Kegiatan atau upaya komunikasi yang dilakukan tentunya mempunyai tujuan tertentu. Tujuan yang dimaksud disini menunjuk pada suatu hasil atau akibat yang diinginkan oleh pelaku komunikasi.

Secara umum, Wilbur Schramm menyatakan bahwa tujuan komunikasi dapat dilihat dari dua perspektif kepentingan yakni: kepentingan sumber atau pengirim atau komunikator dan kepentingan penerima atau komunikan. Dengan demikian maka tujuan komunikasi yang ingin dicapai dapat digambarkan sebagai berikut:

1 Tujuan Komunikasi dari sudut kepentingan sumber

- Memberikan Informasi
- Mendidik
- Menyenangkan atau menghibur
- Menganjurkan suatu tindakan atau persuasi

2 Tujuan komunikasi dari sudut kepentingan penerima

- Memahami Informasi
- Mempelajari
- Menikmati
- Menerima atau menolak anjuran (Sendjaja, 2004:2)

Menurut Onong Uchjana Effendy, tujuan dari komunikasi adalah:

1. Perubahan sikap (*attitude change*)
2. Perubahan pendapat (*opinion change*)
3. Perubahan perilaku (*behavior change*)
4. Perubahan sosial (*social change*). (Effendy, 2003: 8)

Sedangkan tujuan komunikasi pada umumnya menurut H. A. W. Widjaja adalah sebagai berikut:

a. Supaya yang disampaikan dapat dimengerti. Sebagai komunikator harus dapat menjelaskan kepada komunikan (penerima) dengan sebaik-baiknya dan tuntas sehingga mereka dapat mengikuti apa yang dimaksud oleh pembicara atau penyampai pesan (komunikator).
b. Memahami orang Sebagai komunikator harus mengetahui benar aspirasi masyarakat tentang apa yang diinginkannya. Jangan hanya berkomunikasi dengan kemauan sendiri.
c. Supaya gagasan dapat diterima oleh orang lain Komunikator harus berusaha agar gagasan dapat diterima oleh orang lain dengan

menggunakan pendekatan yang persuasif bukan dengan memaksakan kehendak.

d. Menggerakkan orang lain untuk melakukan sesuatu Menggerakkan sesuatu itu dapat berupa kegiatan yang lebih banyak mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang kita kehendaki (Widjaja, 2000: 66).

Jadi, secara keseluruhan dapat dipahamai 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.

**4. Fungsi Komunikasi**

Fungsi komunikasi Menurut Widjaja dalam karyanya "Ilmu Komunikasi : pengantar studi" apabila dipandang dari arti yang lebih luas adalah sebagai berikut :

1. Informasi.
2. Sosialisasi.
3. Motivasi.
4. Perdebatan dan diskusi.
5. Pendidikan.
6. Memajukan kehidupan.
7. Hiburan.
8. Integrasi. (Widjaja, 2000: 59-60).

Komunikasi merupakan ajang pertukaran informasi bagi masyarakat dimana masyarakat merupakan manusia yang memerlukan sosialisasi didalam kehidupannya. Dengan komunikasi juga dapat mendorong kegiatan individu dan kelompok berdasarkan tujuan bersama yang akan dikejar.

### 2.1.2 Tinjauan Tentang Dramaturgi

#### 2.1.2.1 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)*

Interaksi simbolik merupakan pembahasan penting karena tidak bisa dilepaskan dari dramaturgi. Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia. Maka, jika menyinggung mengenai masalah dramaturgi tidak lepas dari konteks interaksi simbolik. Interaksi simbolik dapat dikatakan berupa pertukaran simbol yang diberi makna (Mulyana, 2008: 68). Hal ini berhubungan dengan permainan peran oleh individu tertentu.

Munculnya suatu studi tentang interaksi simbolik dipengaruhi oleh teori evolusi milik Charles Darwin. Darwin menekankan pandangan bahwa semua perilaku organisme, termasuk perilaku manusia, bukanlah perilaku yang acak, melainkan dilakukan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan mereka masing-masing. Teori evolusi juga menyatakan bahwa setiap

organisme dan lingkungannya serasi dalam suatu hubungan dialektik. Artinya, cara lingkungan berpengaruh terhadap organisme antara lain dibentuk oleh alam, pengalaman lalu, dan aktifitas yang dilakukan organisme saat itu.

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 oran 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 (Mulyana, 2008: 68). 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 (dalam Puspa, 2011) menekankan tiga asumsi yang mendasari tindakan manusia, yaitu:

1. *Human being act toward things on the basic of the meaning that the things have for them* (manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimilikinya).
2. *The meaning of the things arises out of the social interactions one with one's fellow* (makna tersebut muncul atau berasal dari interaksi individu dengan sesamanya).

3. *The meaning of things are handled in and modified through an interpretative process used by the person in dealing with the thing he encounters* (makna diberlakukan atau diubah melalui suatu proses penafsiran yang digunakan orang dalam menghadapi sesuatu yang dijumpainya).

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

Menurut teori interaksi simbolik, kehidupan sosial pada dasarnya adalah "interaksi manusia dengan menggunakan simbol-simbol". Mereka tertarik pada cara manusia menggunakan simbol-simbol yang merepresentasikan apa yang mereka maksudkan untuk berkomunikasi dengan sesamanya, dan juga pengaruh yang ditimbulkan penafsiran atas simbol-simbol ini terhadap perilaku pihak-pihak yang terlibat dalam interaksi sosial. Penganut interaksionisme simbolik berpandangan, perilaku manusia pada dasarnya adalah produk dari interpretasi mereka atas dunia di sekeliling mereka, jadi tidak mengakui bahwa perilaku itu dipelajari atau ditentukan (Mulyana, 2008).

Tindakan individu mengenai bagaimana tampilan dirinya yang ingin orang lain ketahui memang akan ditampilkan se-ideal mungkin. Perilakunya dalam interaksi sosial akan selalu melakukan permainan informasi agar orang lain mempunyai kesan yang lebih baik. Ketika individu tersebut

menginginkan identitas lain yang ingin ditonjolkan dari identitas yang sebenarnya, di sinilah terdapat 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), berarti ia juga telah menjadikan dirinya sebagai "orang lain",

karena ketika individu tersebut mencoba symbol-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 dimana 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 bagian dari tuntutan lingkungan (skenario).dirinya sebagai

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.

#### 2.1.2.2 Kajian Dramaturgis

Kenneth Duva Burke (1945) seorang teoritis literatur Amerika dan filosof memperkenalkan konsep dramatisme sebagai metode yang bersifat analogis dan teoretis untuk memahami fungsi sosial dari bahasa dan drama sebagai pentas simbolik kata dan kehidupan sosial. Dengan kata lain model dramatis menempatkan individu dan perilaku sosial dalam analogi dramatis yang menandai aktor sosial pada "panggung" kehidupan yang sebenarnya. Burke memandang perilaku sosial sebagai interaksi atau rasio antara lima unsur daramatis (yakni, lakon, adegan, *agent, agency,* tujuan) atau penggunaan strategi simbolis dalam memanipulasikan bahasa (Rahmat, 1986 : 327-328).

Menurut pandangan Burke, cara yang paling baik untuk meneropong kehidupan sosial manusia adalah melalui pendekatan drama (Mulyana, 2008: 158). Tujuan Dramatisme adalah memberikan penjelasan logis untuk memahami motif tindakan manusia, atau kenapa manusia melakukan apa yang mereka lakukan. Dramatisme memperlihatkan bahasa sebagai model tindakan simbolik ketimbang model pengetahuan. Pandangan Burke adalah bahwa hidup bukan seperti drama, tapi hidup itu sendiri adalah drama.

Dramaturgi adalah suatu pendekatan yang lahir dari pengembangan Teori Interaksionisme Simbolik. Dramaturgi diartikan sebagai suatu model untuk mempelajari tingkah laku manusia. Teori dramaturgi menjelaskan bahwa identitas manusia adalah tidak stabil dan merupakan setiap identitas tersebut merupakan bagian kejiwaan psikologi yang mandiri. Identitas manusia bisa saja berubah-ubah tergantung dari interaksi dengan orang lain. Disinilah dramaturgis masuk, bagaimana kita menguasai interaksi tersebut. Dalam dramaturgis, interaksi sosial dimaknai sama dengan pertunjukan teater. Manusia adalah aktor yang berusaha untuk menggabungkan karakteristik personal dan tujuan kepada orang lain melalui "pertunjukan dramanya sendiri". Dalam mencapai tujuannya tersebut, menurut konsep dramaturgis, manusia akan mengembangkan perilaku-perilaku yang mendukung perannya tersebut. Selayaknya pertunjukan drama, seorang aktor drama kehidupan juga harus mempersiapkan kelengkapan pertunjukan. Kelengkapan ini antara lain memperhitungkan *setting*, kostum, penggunakan kata (dialog) dan tindakan non verbal lain, hal ini tentunya bertujuan untuk meninggalkan kesan yang baik pada lawan interaksi dan memuluskan jalan mencapai tujuan. Oleh Goffman, tindakan diatas disebut dalam istilah "*impression management*".

Erving Goffman (1959), salah seorang sosiolog yang paling berpengaruh pada abad 20 telah memperkenalkan dramaturgi dalam bukunya yang berjudul *The Presentation of Self in Everyday Life*. Konsep dramaturgi

Goffman ini lebih bersifat penampilan teateris. Yakni memusatkan perhatian atas kehidupan sosial sebagai serangkaian pertunjukan drama yang mirip dengan pertunjukan drama di panggung. Ada aktor dan penonton. Tugas aktor hanya mempersiapkan dirinya dengan berbagai atribut pendukung dari peran yang ia mainkan, sedangkan bagaimana makna itu tercipta, masyarakatlah (penonton) yang memberi interpretasi. Individu tidak lagi bebas dalam menentukan makna tetapi konteks yang lebih luas menentukan makna (dalam hal ini adalah penonton dari sang aktor). Karyanya melukiskan bahwa manusia sebagai manipulator simbol yang hidup di dunia simbol.

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

pendekatan dramaturgis adalah bukan apa yang orang lakukan, apa yang ingin mereka lakukan, atau mengapa mereka melakukan, melainkan bagaimana mereka melakukannya (Mulyana, 2008: 107).

#### 2.1.2.3 Panggung Pertunjukan

Melalui perspektif dramaturgis, kehidupan ini ibarat teater, perilaku manusia dalam sebuah interaksi sosial mirip dengan sebuah pertunjukan di atas panggung dengan menampilkan berbagai peran yang dimainkan oleh sang aktor.

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

Goffman juga melihat bahwa ada perbedaan akting yang besar saat aktor berada di atas panggung ("***front stage***") dan di belakang panggung ("***back stage***") drama kehidupan. Kondisi akting di *front stage* adalah adanya penonton (yang melihat kita) dan kita sedang berada dalam bagian pertunjukan. Saat itu kita berusaha untuk memainkan peran kita sebaik-baiknya agar penonton memahami tujuan dari perilaku kita. Perilaku kita

dibatasi oleh oleh konsep-konsep drama yang bertujuan untuk membuat drama yang berhasil (lihat unsur-unsur tersebut pada *impression management* diatas). Sedangkan *back stage* adalah keadaan dimana kita berada di belakang panggung, dengan kondisi bahwa tidak ada penonton. Sehingga kita dapat berperilaku bebas tanpa mempedulikan plot perilaku bagaimana yang harus kita bawakan.[1]

Lebih jelas akan dibahas tiga panggung pertunjukan dalam studi dramaturgi:

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

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

Melalui aspek *front stage, back stage*, dan aspek *middle stage* yang menjadi fokus perhatian dalam penelitian yang mengkaji tentang presentasi diri yang dikemukakan oleh Goffman, peneliti dapat menganalisa presentasi diri dari pengamen topeng dalam perspektif dramaturgi.

[1] (http://meiliemma. wordpress.com/ 2008/01/27/dramaturgi, Atina : 2008. Di akses pada 27/04/2012. Pukul 22:15 WIB

**2. *Middle Stage* (Panggung Tengah)**

*Middle Stage* 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 segala atribut atau perlengkapan untuk ditampilkan di panggung depan (Mulyana, 2008: 58).

Di panggung inilah segala persiapan aktor disesuaikan dengan apa yang akan dihadapi di atas panggung, untuk menutupi identitas aslinya. panggung ini disebut juga panggung pribadi, yang tidak boleh diketahui oleh orang lain. panggung ini juga yang menjadi tempat bagi aktor untuk mempersiapkan segala sesuatu atribut pendukung pertunjukannya. Baik itu tata rias, peran, pakaian, sikap, perilaku, bahasa tubuh, mimik wajah, isi pesan, cara bertutur dan gaya bahasa.

**3. *Back Stage* (Panggung Belakang)**

Panggung belakang merupakan wilayah yang berbatasan dengan panggung depan, tetapi tersembunyi dari pandangan khalayak. Ini dimaksudkan untuk melindungi rahasia pertunjukan, dan oleh karena itu khalayak biasanya tidak diizinkan memasuki panggung belakang, kecuali dalam keaadaan darurat. Di panggung inilah individu akan tampil "seutuhnya" dalam arti identitas aslinya (Mulyana, 2008: 115).

### 2.1.3 Presentasi Diri dan pengelolaan Kesan (*impression management*)

Presentasi diri dapat diartikan sebagai cara individu dalam menampilkan dirinya sendiri dan aktifitasnya kepada orang lain, cara ia memandu dan mengendalikan kesan yang dibentuk orang lain terhadapnya, dan segala hal yang memungkinkan atau tidak mungkin ia lakukan untuk menopang pertunjukannya di hadapan orang lain (Mulyana, 2008: 107).

Bertolak pada gagasan *diri* menurut Cooley yang menyatakan bahwa *diri* terdiri dari tiga komponen yakni yang *pertama,* kita membayangkan bagaimana kita tampil bagi orang lain. *Kedua*, kita membayangkan bagaimana penilaian mereka atas penampilan kita. *Ketiga*, kita mengembangkan sejenis perasaan diri, seperti kebanggaan atau malu, sebagai akibat membayangkan penilaian orang lain tersebut. Berdasarkan gagasan tersebut Goffman mencoba mengembangan dan mengartikan bahwa diri adalah suatu hasil kerja sama (*collaborative manufacture*) yang harus diproduksi baru dalam peristiwa interaksi sosial.

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, 2008: 110).

Dalam presentasi diri ini Goffman mengasumsikan bahwa ketika orang-orang berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang

akan diterima orang lain. Ia menyebut upaya itu sebagai "pengelolaan kesan" (***impression management***), yaitu teknik-teknik yang digunakan aktor untuk memupuk kesan-kesan tertentu dalam situasi-situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu (Mulyana, 2008: 112). Lebih jauh pengelolaan kesan ini merupakan upaya individu untuk menumbuhkan kesan tertentu di depan orang lain dengan cara menata perilaku agar orang lain memaknai identitas dirinya sesuai dengan apa yang ia inginkan. Dalam proses produksi identitas tersebut, ada suatu pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan mengenai atribut simbol yang hendak digunakan sesuai dan mampu mendukung identitas yang ditampilkan secara menyeluruh.

Menurut Jalaluddin Rakhmat dalam buku "Psikologi Komunikasi" menyatakan bahwa ***impression management*** atau pengelolaan kesan merupakan suatu usaha untuk menimbulkan kesan tertentu terhadap seorang individu.

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. 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. Selain

itu, Goffman menyebut aktivitas untuk mempengaruhi orang lain itu sebagai pertunjukkan (*performance*), yakni presentasi diri yang dilakukan individu pada ungkapan-ungkapan yang tersirat, suatu ungkapan yang lebih bersifat teateris, kontekstual, non-verbal dan tidak bersifat intensional (Mulyana, 2008: 112-113).

Seseorang akan berusaha memahami makna untuk mendapatkan kesan dari berbagai tindakan orang lain, baik yang dipancarkan dari mimik wajah, isyarat dan kualitas tindakan. 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 (Puspa, 2011: 81).

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.

### 2.1.4 Tinjauan Tentang Pengamen

#### 2.1.4.1 Pengertian Pengamen

‘Ngamen’ sebenarnya dapat diartikan sebagai menjual ‘keahlian’, khususnya dalam bidang musik yang berpindah-pindah tempat atau berkeliling dari stau tempat ke tempat yang lain, sedangkan pengamen adalah orang yang melakukan kegiatan ngamen tersebut.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia ngamen terdiri dari dua pengertian, pertama sebagai kegiatan keliling bermain musik dengan mengharapkan bayaran, kedua sebagai kegiatan pergi melaut mencari ikan. Demikian juga pengertian yang sama dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, Dalam kamus online pengamen ditulis sebagai *“beg while singing playing musical instruments or reciting prayers,* atau *be persistent* (memaksa).*”*Pengertian-pengertian yang diberikan dalam beberapa kamus pengertiannya hampir sama. Kegiatan bermain musik dari satu tempat ke tempat lain dengan mengharapkan imbalan sukarela atas pertunjukan yang mereka suguhkan. Namun karya yang mereka suguhkan berbeda-beda, baik dari segi bentuk dan kualitas maupun performanya.

Definisi Pengamen itu sendiri, awalnya berasal dari kata ’amen’ atau ’mengamen’ (menyanyi, main musik, dsb) untuk mencari uang. Amen/pengamen (penari, penyanyi, atau pemain musik yang tidak bertempat tinggal tetap, berpindah-pindah dan mengadakan pertunjukkan di tempat

umum). Jadi pengamen itu mempetunjukkan keahliannya di bidang seni. Seorang pengamen tidak bisa dibilang pengemis, karena perbedaannya cukup mendasar.[2]

### 2.1.4.2 Faktor- Faktor Penyebab Munculnya Pengamen

Menurut hasil penelitian Artidjo Alkastar dalam (**Kristiana**, 2009) tentang kehidupan seseorang yang bekerja sebagai pengamen menyatakan bahwa yang menyebabkan menuju kearah kehidupan jalanan dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yaitu sebagai berikut :

a. Faktor Intern meliputi : kemalasan, tidak mau bekerja keras, tidak kuat mental, cacat fisik dan psikis, adanya kemandirian hidup untuk tidak bergantung kepada orang lain.
b. Faktor Ekstern meliputi :
    1. Faktor ekonomi : pengamen dihadapkan kepada kemiskinan keluarga dan sempitnya lapangan pekerjaan yang ada.
    2. Faktor geografis : kondisi tanah tandus dan bencana alam yang tak terduga.
    3. Faktor sosial : akibat arus urbanisasi penduduk dari desa ke kota tanpa disertai partisipasi masyarakat dalam usaha kesejahteraan sosial.

[2] http://pustaka-juned.blogspot.com/2011/10/pengamen-satuan-terkecil-manajemen-seni.html. diakses 23/03/2012. pukul 20:35 WIB

4. Faktor pendidikan : rendahnya tingkat pendidikan dan tidak memiliki keterampilan kerja.
5. Faktor psikologis : adanya keretakan keluarga yang menyebabakan anak tidak terurus.
6. Faktor kultural : lebih bertendensi pasrah kepada nasib dan hukum adat yang membelenggu.
7. Faktor lingkungan : anak dari keluarga pengamen telah mendidik anak menjadi pengamen pula.
8. Faktor agama : kurangnya pemahaman agama, tipisnya iman dan kurang tabah dalam menghadapi cobaan hidup.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan faktor-faktor yang menyebabkan munculnya pengamen adalah adanya dua faktor, yaitu intern dan ekstern dimana faktor intern antara lain kemalasan,dan bahkan kemandirian untuk dapat memenuhi kebutuhan hidup tanpa bergantung dengan orang lain, dan faktor ekstern yaitu meliputi kondisi ekonomi.

### 2.1.5 Tinjauan Tentang Tari Topeng

Tari topeng adalah salah satu tarian tradisional yang ada di Cirebon. Tari ini dinamakan tari topeng karena ketika beraksi sang penari memakai topeng. Kesenian tari topeng Cirebon menjalankan sisi dakwah keagamaan dengan berpijak kepada tata cara mendalami Islam di Cirebon yang

mempunyai empat tingkatan yang biasa disebut : Sareat, Tarekat, Hakekat dan Ma'ripat.

Mengulas kesenian Tari Topeng Cirebon maka tidak bisa lepas dari perjalanan sejarah berdirinya Penguasa Islam di daerah ini. Pada saat berkuasanya Sunan Gunung Jati sebagai Pimpinan Islam di Cirebon, maka datanglah percobaan untuk meruntuhkan kekuasaan Cirebon di Jawa Barat. Tokoh pelakunya adalah Pangeran Welang dari daerah Karawang. Tokoh ini ternyata sangat sakti dan memiliki pusaka sebuah pedang bernama Curug Sewu. Penguasa Cirebon beserta para pendukungnya tidak ada yang bisa menandingi kesaktian Pangeran Welang. dalam keadaan kritis maka diputuskan bahwa utnuk menghadapi musuh yang demikian saktinya harus dihadapi dengan diplomasi kesenian. Setelah disepakati bersama antara Sunan Gunung Jati, Pangeran Cakrabuana dan Sunan Kalijaga maka terbentuklah team kesenian dengan penari yang sangat cantik yaitu Nyi Mas Gandasari dengan syarat penarinya memakai kedok/topeng.

Mulailah team kesenian ini mengadakan pertunjukan ke setiap tempat seperti lazimnya sekarang disebut ngamen. dalam waktu singkat team kesenian ini menjadi terkenal sehinga Pangeran Walang pun penasaran dan tertarik untuk menontonnya. Setelah pangeran Walang menyaksikan sendiri kebolehan sang penari, seketika itu pula dia jatuh cinta, Nyi Mas Gandasari pun berpura – pura menyambut cintanya dan pada Saat Pangeran Walang melamar maka Nyi Mas Gandasari minta dilamar dengan Pedang Curug

Sewu. Pangeran Walang tanpa pikir panjang menyerahkan pedang pusaka tersebut bersamaan dengan itu maka hilang semua kesaktian Pangeran Walang.

Dalam keadaan lemah lunglai tidak berdaya Pangeran Walang menyerah total kepada sang penari Nyi Mas gandasari dan memohon ampun kepada Sunan Gunung Jati agar tidak dibunuh. Sunan Gunung Jati memberi ampun dengan syarat harus memeluk agama Islam. Setelah memeluk agama Islam Pangeran Walang dijadikan petugas pemungut cukai dan dia berganti nama menjadi Pangeran Graksan. Sedangkan para pengikut Pangeran Walang yang tidak mau memeluk agama Islam tetapi ingin tinggal di Cirebon, oleh Sunan Gunung Jati diperintahkan untuk menjaga keraton – keraton Cirebon dan sekitarnya.

Melihat keberhasilan misi kesenian topeng bisa dijadikan penangkal serangan dari kekuatan – kekuatan jahat maka pihak penguasa Cirebon menerapkan kesenian topeng ini untuk meruat suati daerah yang dianggap angker. Dan kelanjutannya kesenian topeng ini masih digunakan di desa – desa untuk upacara ngunjung, nadran, sedekah bumi dan lain – lainnya.

Setelah masyarakat menerima tradisi meruat itu, di samping harus ada pagelaran wayang kulit juga harus menampilkan tari topeng, maka tumbuh suburlah penari – penari topeng di Cirebon. Namun yang mula – mula menarikan tari topeng ini kebanyakan para dalang wayang kulit yang

sebelum pentas wayang, pada siang hari sang dalang harus menari topeng terlebih dahulu. Oleh karenanya para dalang wayang kulit yang lahir sebelum tahun 1930 diwajubkan untuk mendalami tari topeng terlebih dahulu sebelum menjadi dalang wayang kulit. Dalam hubungannya pihak keraton selalu melibatkan kesenian untuk media dakwah dalam penyebaran agama Islam, dan pihak keraton memberikan nama Ki Ngabei untuk seniman yang juga berdakwah.[3]

Dalam tarian ini, terdapat beraneka macam warna topeng dan dari masing-masing warna topeng yang dikenakan mewakili karakter tokoh yang dimainkan, sebut saja misalnya warna putih. Warna ini melambangkan tokoh yang punya karakter lembut dan alim. Sedangkan topeng warna biru, warna itu menggambarkan karakter sang ratu yang lincah dan anggun. Kemudian yang terakhir, warna merah menggambarkan karakter yang berangasan (tempramental) dan tidak sabaran. Dan busana yang dikenakan penari sendiri adalah biasanya selalu memiliki unsur warna kuning, hijau dan merah yang terdiri dari toka-toka, apok, kebaya, sinjang, dan ampreng.[4]

Tari Topeng ini sesungguhnya secara filsafat menggambarkan perwatakan kehidupan manusia.

---

[3] http://blesak.wordpress.com/2009/01/27/sejarah-topeng-cirebon/ diakses pada 11/05/12 pukul 23:55WIB

[4] http://forum.vivanews.com/sejarah-dan-budaya/200646-sejarah-tari-topeng-orang.html. diakses pada 11/05/12. pukul 23:20 WIB

1. **Tari Panji** : menggambarkan manusia yang suci layaknya seorang prabu, pemimpin yang arif, adil dan bijaksana dan selalu mengerjakan perbuatan yang baik.
2. **Tari Samba** : menggambarkan gemerlapnya keduniawian, harta benda, wanita, bermewah - mewah, glamour. Oleh karena itu tarian ini kelihatan lincah dan kaya akan gerak dan irama.
3. **Tari Tumenggung** : adalah gambaran dari sikap kehidupan prajurit dan kepahlawanan yang gagah berani. penuh dedikasi, loyalitas dan tanggung jawab yang tinggi.
4. **Tari Kelana / Rahwana** : menggambarkan angkara murka, watak manusia yang serakah dan menghalalkan segala cara demi mewujudkan ambisi pribadinya. Namun dia juga adalah pemimpin yang kaya raya, memiliki keduniawian yang tangguh.

Melihat tradisi seni tari topeng, pengamatan kita tidak bisa lepas dengan perlengkapan yang dipakai seperti tersebut di bawah ini :

1. Kedok / Topeng yang terbuat dari kayu dan cara memakainya dengan menggigit bantalan karet pada bagian dalam nya.
2. Sobra sebagai penutup kepala yang dilengkapi dengan jamangan dan dua buah sumping.
3. Baju yang berlengan.
4. Dasi yang di lengkapi dengan peniti ukon (mata uang jaman dulu )
5. Mongkron yang terbuat dari batik lokoan.

6. Ikat pinggang stagen yang dilengkapi badong.
7. Celana sebatas bawah lutut.
8. Sampur / selendang
9. Gelang tangan
10. Keris
11. Kaos kaki putih sampai lutut
12. Kain batik
13. Kadang - kadang dilengkapi dengan boro (epek)[5]

## 2.2 Kerangka Pemikiran

### 2.2.1 Kerangka Teoritis

Menurut RMA. Harymawan mengenai dalam bukunya yang berjudul Dramaturgi:

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

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

---

[5] http://carubannagari.blogspot.com/2007/07/tari-topeng-cirebon.html diakses pada 11/05/12 pukul 23:35 WIB

Perspektif drmaturgi dari Goffman merupakan pendekatan yang lahir dari pengembangan Teori Interaksi Simbolik. Dramaturgi sendiri diartikan sebagai suatu model untuk mempelajari tingkah laku manusia, tentang bagaimana manusia itu menetapkan arti kepada hidup mereka. Dan pendekatan dramaturgis Goffman khususnya berintikan pandangan bahwa ketika manusia berinteraksi dengan sesamanya, ia ingin mengelola kesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya (Mulyana, 2008: 107).

Deddy Mulyana dalam bukunya *Metode Penelitian Komunikasi* menjelaskan bahwa tidak hanya ada dua panggung saja tetapi ada panggung lain di luar daripada *back stage* dan *front stage* yaitu *middle stage* (Mulyana, 2008: 58). Berikut gambaran tentang tiga panggung yang dilalui oleh seorang aktor yaitu:

**1. Panggung Belakang (*Back Stage*)**

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

**2. Panggung Tengah (*Middle Stage*)**

Merupakan sebuah panggung lain di luar panggung resmi saat sang actor 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, 2008:58).

Panggung ini dapat dikatakan juga sebagai tempat dimana seorang aktor melakukan *setting* yakni situasi fisik yang dipersiapkan untuk melakukan pertunjukan.

**3. Panggung Depan (*Front Stage*)**

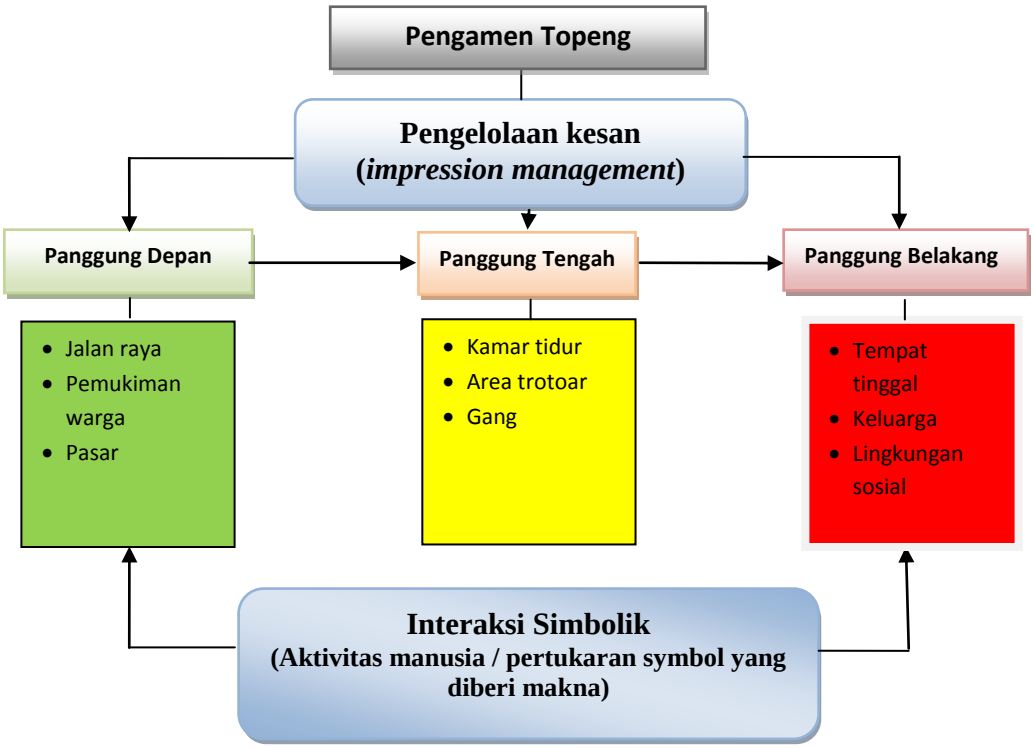
Panggung depan adalah ruang publik yang digunakan seseorang atau sekelompok orang untuk memberikan kesan kepada orang lain melalui pengelolaan kesan (*management of impression*) (Mulyana 2008: 57). Di panggung inilah seorang aktor mencoba menampilkan dirinya melalui peran-peran tertentu yang dipilih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

### 2.2.2 Kerangka Konseptual

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

**Gambar 2.1**

**Konseptual Panggung Pengamen Topeng**




Sumber : Peneliti 2012

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

Panggung depan bagi seorang pengamen topeng adalah ketika ia turun ke jalan atau datang ke sejumlah tempat keramaian di Kota Bandung. Di panggung inilah seorang aktor berusaha menampilkan peran yang ia mainkan dihadapan orang-orang dengan karakter peran berbeda dengan kepribadian aslinya. Dalam pertunjukannya seorang aktor berusaha menampilkan sosok yang hidupnya dipenuhi rasa kebahagiaan. Di panggung

ini pula diri sebagai pengamen topeng dapat sangat kental terlihat kontras perbedaan ketika sang aktor berada di belakang panggung.

**2. Panggung Tengah (*Middle Stage*)**

Panggung tengah merupakan sebuah panggung diantara panggung depan (*front stage*), dan panggung inilah segala perlengkapan pengamen topeng dipersiapkan atau dalam konstruksi drama lebih dikenal dengan naskah yaitu suatu bentuk rencana dari drama atau juga bila pada musik lebih dikenal dengan partitur, *score*, yaitu bentuk rencana yang tertulis sebelum musik tersebut diwujudkan (Harimawan, 1986: 23). Jadi, naskah yang ada yang ada di panggung tengah ini adalah langkah-langkah yang dipersiapkan baik dari segi fisik maupun mental sebelum pertujukan pengamen topeng dimulai.

**3. Panggung Belakang (*Back Stage*)**

Di area panggung inilah seorang pengamen cenderung menunjukan sifat keasliannya, kontras dari sifat ketika ia berada di panggung **depan**. Aktor atau pengamen topeng disini adalah individu yang tak berbeda dengan individu lain sebagai warga di lingkungan temapat tinggalnya. Peranannya sebagai kepala keluarga merupakan suatu tuntutan bagi seorang pengamen topeng untuk bisa memberikan panutan bagi keluarganya, di panggung belakang inilah seorang aktor bersikap lebih bijaksana dan menghilangkan kesan sama seperti ketika ia berada di panggung depan, bahkan cenderung lebih pendiam.