BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penelitian Terdahulu

Bab ini peneliti akan membahas karya ilmiah terdahulu yang serupa tapi tak sama adapun karya ilmiah tersebut adalah tentang Konsep Diri Komunitas Anak *Punk* Di Kota Bandung yang disusun oleh Garputriani dari Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) pada tahun 2012. Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan bahwa Konsep Diri Anak *Punk* Di Kota Bandung lebih banyak di pandang negatif karena penggunaan-penggunaan simbol-simbol yang memberikan kesan negatif di mata masyarakat. Pembentukan konsep diri ialah dimana persepsi yang relatif menetap tentang diri sendiri. Mempersepsi diri tidak hanya sebatas penilaian diri sendiri (persepsi), melainkan juga bagaimana dia mempersepsi orang lain dan seseorang mempersepsi diri terhadap pandangan orang lain yang memandang dirinya. Hal tersebut menunjukan bahwa sudut pandang konsep diri tidak sebatas penilaian diri oleh diri sendiri saja, melainkan juga pandangan orang lain yang mempengaruhinya.

Anak *punk* di kota Bandung sebenarnya menginginkan keberadaanya diakui dan dihargai oleh orang lain selain itu anak di kota Bandung pun menginginkan mereka dapat dihargai dan tidak dipandang sebelah mata dan dapat diterima keadaanya secara utuh tanpa menghiraukan mereka siapa, seperti apa dan bagai mana mereka. Selain penampilan mereka yang lebih terkesan negatif namun

mereka memiliki ideologi *punk* yang mungkin banyak orang yang tidak mengerti tentang makna *punk* itu sendiri.

Penelitipun membahas karya ilmiah terdahulu yang serupa namun berbeda yaitu Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang dalam *Event* "*Second Anniversary Cosplay*" Bandung yang disusun oleh Maria Mawati Puspa pada tahun 2011. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa dalam Panggung belakang (*Back Stage*) Pengelolaan Kesan yang dilakukan oleh Pemain Kostum Kartun Jepang, ketika tidak sedang memainkan perannya sebagai *cosplayer*, mereka dapat berbicara sebebas mungkin dan tidak perlu bersandiwara dalam mendiskusikan konsep Ragnarok *Online*, pelatihan *dubbing*, pelaksanaan *dubbing*, merancang kostum, mempersiapkan alat *make up* Geisha, atribut, properti dan hal teknis lainnya, dan ketika melaksanakan latihan intensif. Dalam Panggung tengah (*Middle Stage*) Pengelolaan Kesan yang dilakukan meliputi gaya bicara, penampilan, penguasaan situasi, sikap dan perilaku yang meliputi ruang lingkup latihan ingatan emosi amarah, latihan ingatan peristiwa, adegan tunggal/menghafal adegan sendiri, adegan berpasangan aksi reaksi, adegan kelompok; *Narrative Pantomime, Dubbing, Normal, Slow and Fast, Tree Ways Conversation, One Word, One Sentence, Singing Dialogue*), berfoto, atau mengobrol tentang Ragnarok *Online*. Dalam Panggung depan (*Front Stage*),pengelolaan kesan yang dilakukan meliputi gaya bicara, penampilan, sikap dan perilaku yang meliputi ruang lingkup adega teatrikal tentang Ragnarok *Online*, adegan tarian, serta *walk street* , dan juga jarak peran antar pemain, jarak sosial kepada penonton untuk mendapatkan kesan yang *cosplayer* inginkan (kesan

keren, kreatif, lucu dsb).Simpulan dari penelitian Studi Dramaturgis Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang menunjukan bahwa *cosplay* layaknya sebuah panggung sandiwara, setiap *cosplayer* berlomba-lomba melakukan pengelolaan kesan untuk menampilkan citra diri yang positif. Namun karakter asli cosplayer masih terbawa ke dalam panggung depan yang seharusnya hanya memainkan karakter tokoh mereka saja. Selanjutnya disarankan sebaiknya para *cosplayer* lebih profesional dan menambah porsi latihan serta memperbaiki komunikasi diantara anggota sesama tim.

2.1.1 Tinjauan Tentang Ilmu Komunikasi

Sebagai makhluk sosial manusia memerlukan interaksi dalam kehidupannya. Dengan berkomunikasi manusia dapat mengetahui tentang keadaan lingkungan, keadaan dirinya sendiri maupun oranglain.

Kata komunikasi berasal dari bahasa latin *communicare*, yang berarti berpartisipasi atau memberitahukan. Kata *communis* berarti milik bersama atau berlaku dimana-mana, sehingga *communis opinio* berarti pendapat umum atau pendapat mayoritas. (Liliweri, 1997:3).

Ilmu komunikasi, apabila diaplikasikan secara benar akan mampu mencegah dan menghilangkan konflik antarpribadi, antarkelompok, antarsuku, antarbangsa, dan antarras, membina kesatuan dan persatuan umat manusia penghuni bumi. Pentingnya studi komunikasi karena permasalahan-permasalahan yang timbul akibat komunikasi. Manusia tidak bisa hidup sendirian. Ia secara tidak kodrati harus hidup bersama

manusia lain, baik demi kelangsungan hidupnya, keamanan hidupnya, maupun demi keturunannya. Jelasnya, manusia harus hidup bermasyarakat. Masyarakat bisa berbentuk kecil, sekecil rumah tangga yang hanya terdiri dari dua orang suami istri, bisa berbentuk besar, sebesar kampung, desa, kecamatan, kabupaten atau kota, provinsi, dan Negara.Dalam pergaulan hidup manusia dimana masing-masing individu satu sama lain beraneka ragam itu terjadi antara proses interaksi, saling mempengaruhi demi kepentingan dan keuntungan pribadi masing-masing. Terjadilah saling mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam bentuk percakapan.

Dalam "bahasa" komunikasi pernyataan dinamakan pesan *(message),* orang yang menyampaikan pesan disebut komunikator *(communicator),* sedangkan orang yang menerima pernyataan atau pesan disebut komunikan *(communicate).* Untuk lebih jelasnya, maka komunikasi itu sendiri adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan. Jika dianalisis pesan komunikasi terdiri dari dua aspek. Pertama isi pesan (*the content of the message),* kedua lambang *(symbol).* Konkretnya isi pesan itu adalah pikiran atau perasaan, lambang adalah bahasa. (Effendy, 2003:27)

Adapun pengertian komunikasi secara etimologis berasal dari bahasa Latin *"Communicatio"*. Istilah ini bersumber dari kata *"Communis"* yang berarti sama, sama disini maksudnya sama makna atau sama arti. Jadi, komunikasi terjadi apabila terdapat kesamaan makna

mengenai suatu pesan yang disampaikan oleh komunikatr dan diterima oleh komunikan.

Jika tidak ada kesamaan makna antara kedua aktor komunikasi *(Communicatin Aktors)* yakni komunikator dan komunikan. Dengan kata lain apabila seorang komunikan tidak mampu mengerti dan memahami pesan yang disampaikan oleh komunikator, maka komunikasi tidak akan terjadi.

Scrhamm menyatakan bahwa *field of experience* atau bidang pengalaman merupakan faktor yang amat penting untuk terjadinya komunikasi. Apabila bidang pengalaman komunikator sama dengan bidang pengalaman komunikan, maka komunikasi akan berlangsung lancar dan sebaliknya, jika pengalaman komunikator tidak sama dengan pengalaman komunikan, maka akan timbul kesukaran untuk mengerti satu sama lain, dengan kata lain situasi yang terjadi tidak komunikatif atau *misscommunication.* (Effendy, 2003:24)

2.1.1.1 Unsur Komunikasi

Proses komunikasi adalah dimana proses terjadinya interaksi antara komunikator dan komunikan. Laswell dalam buku Onong Uchjana Effendy *"Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi",* memberikan definisi atau pengertian komunikasi sebagai proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu. Dari definisi tersebut menunjukan bahwa komunikasi meliputi 5 unsur yakni :

1. *Who* (siapa) : siapa yang mengkomunikasikan atau siapa komunikator yang menyampaikan pesan/infromasi kepada komunikan.
2. *Says What* (berkata apa) : apa yang dikatakan oleh komunkator kepada komunikan.
3. *In Which Channel* (melalui saluran apa) : melalui saluran apa yang digunakan oleh komunikator dalam menyampaikan informasi atau pesannya kepada komunikan.
4. *With What Effect* (dengan efek apa) : efek apa yang ditimbulkan oleh isi pesan atau informasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. (Effendy, 2003:253)

Jadi, komunikasi adalah sebagai proses atau tindakan menyampaikan pesan *(message)* dari pengirim *(sender)* ke penerima *(the receiver)*, melalui suatu medium *(channel)* yang biasanya mengalami gangguan *(noise)*. Dalam definisi ini, komunikasi haruslah bersifat disengaja *(intentional)* serta membawa perubahan

2.1.1.2 Tujuan Komunikasi

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

a. Mengubah sikap *(to change the attitude)*

b. Mengubah opini/pendapat/pandangan *(to change the opinion)*
c. Mengubah perilaku *(to change the behavior)*
d. Mengubah masyarakat *(to change the society)*

(Effendy, 2003:55)

2.1.1.3 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 untukmenyatakan dan mendukung identitas diri, untuk membangun kontaksosial 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.

a. 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.

b. 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 asalasalan, tidak relevan dan sebaginya dan ini merupakan suatu bentuk untuk menunjukkan eksistensi diri kalau dirinya itu ada.

c. Untuk kelansungan hidup, memupuk hubungan, dan memperoleh 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. Seperti 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.

2.1.2 Tinjauan Tentang Komunikasi Non Verbal

Komunikasi memiliki beberapa pengertian, antara lain merupakan sebuah proses interaksi sosial antara dua atau lebih individu yang mencoba saling mempengaruhi dalam hal ide, sikap, pengetahuan, dan tingkah laku. Selain itu komunikasi juga di definisikan sebagai proses memberitahukan dan menyebarkan pikiran-pikiran, nilai-nilai dengan maksud utk menggugah partisipasi, agar hal-hal yang diberitahukan itu menjadi milik bersama. Seperti yang telah kita ketahui, komunikasi terdiri dari dua jenis yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non verbal. Komunikasi verbal merupakan proses komunikasi melalui bahasa dan kata-kata yang diucapkan.

Komunikasi non verbal adalah proses komunikasi dimana pesan disampaikan tidak menggunakan kata-kata. Contoh komunikasi non verbal ialah menggunakan gerak isyarat, bahasa tubuh, ekspresi wajah dan kontak

mata, penggunaan objek seperti pakaian, potongan rambut, dan sebagainya, simbol-simbol, serta cara berbicara seperti intonasi, penekanan, kualitas suara, gaya emosi, dan gaya berbicara.

Para ahli di bidang komunikasi non verbal biasanya menggunakan definisi "tidak menggunakan kata" dengan ketat, dan tidak menyamakan komunikasi non-verbal dengan komunikasi nonlisan. Contohnya, bahasa isyarat dan tulisan tidak dianggap sebagai komunikasi nonverbal karena menggunakan kata, sedangkan intonasi dan gaya berbicara tergolong sebagai komunikasi nonverbal. Komunikasi non verbal juga berbeda dengan komunikasi bawah sadar, yang dapat berupa komunikasi verbal ataupun nonverbal.

2.1.2.1 Fungsi Pesan Non Verbal

Rakhmat (1985) menjelaskan bahwa komunikasi non-verbal memiliki beberapa fungsi, yaitu:

1. Repetisi

   Di sini komunikasi non-verbal memiliki fungsi untuk mengulang kembali gagasan yang disajikan secara verbal. Misalnya setelah seseorang menjelaskan penolakannya terhadap suatu hal, ia akan menggelengkan kepalanya berulang kali untuk menjelaskan penolakannya.

2. Substitusi

   Di sini komunikasi non-verbal memiliki fungsi untuk menggantikan lambing-lambang verbal. Misalnya

tanpa sepatah katapun seseorang berkata, ia dapat menunjukkan persetujuan dengan mengangguk-anggukkan kepala.

3. Kontradiksi

Di sini komunikasi non-verbal memiliki fungsi untuk menolak pesan verbal atau memberikan makna yang lain terhadap pesan verbal. Misalnya seseorang memuji prestasi rekannya dengan mencibirkan bibirnya sambil berkata: “Hebat, kau memang hebat”.

4. Komplemen

Di sini komunikasi non-verbal memiliki fungsi untuk melengkapi dan memperkaya makna pesan non-verbal. Misalnya air muka seseorang menunjukkan tingkat penderitaan yang tidak terungkap dengan kata-kata.

5. Aksentuasi

Di sini komunikasi non-verbal memiliki fungsi untuk menegaskan pesan verbal atau menggarisbawahinya. Misalnya seseorang mengungkapkan kejengkelannya sambil memukul mimbar.

2.1.2.2 Jenis Pesan Non Verbal

Duncan (dalam Rakhmat, 1985) menyebutkan terdapat beberapa jenis pesan non-verbal, yaitu:

1. Pesan kinesik

Pesan kinesik merupakan pesan yang menggunakan gerakan tubuh yang berarti. Pesan ini terdiri dari tiga kompunen utama yaitu:

a. Pesan *Facial*

Pesan ini menggunakan air muka untuk menyampaikan makna tertentu. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa wajah dapat menyampaikan paling sedikit sepuluh kelompok makna : kebahagiaan, rasa terkejut, ketakutan, kemarahan, kesedihan, kemuakan, pengecaman, minat, ketakjuban, dan tekad. Leathers (1976) menyimpulkan penelitian tentang wajah sebagai berikut:

- Wajah mengkomunikasikan penilaian tentang ekspresi senang dan tak senang, yang menunjukkan komunikator memandang objek penelitiannya baik atau buruk.
- Wajah mengkomunikasikan minat seseorang kepada orang lain atau lingkungan.
- Wajah mengkomunikasikan intensitas keterlibatan dalam suatu situasi.
- Wajah mengkomunikasikan tingkat pengendalian individu terhadap pernyataannya sendiri.

- Wajah barangkali mengkomunikasikan adanya atau kurangnya pengertian.

b. Pesan gestural

Menunjukkan gerakan sebagian anggota badan seperti mata dan tangan untuk mengkomunikasikan berbagai makna. Menurut Galloway, pesan ini berfungsi untuk mengungkapkan:

- Mendorong/membatasi.
- Menyesuaikan/mempertentangkan.
- Responsif/tak responsif.
- Perasaan positif/negatif.
- Memperhatikan/tidak memperhatikan.
- Melancarkan/tidak reseptif.
- Menyetujui/menolak.

Pesan gestural yang mempertentangkan terjadi bila pesan gestural memberikan arti lain dari pesan verbal atau pesan lainnya. Pesan gestural tak responsif menunjukkan gestur yang yang tidak ada kaitannya dengan pesan yang diresponnya. Pesan gestural negatif mengungkapkan sikap dingin, merendahkan, atau menolak. Pesan gestural tak responsive mengabaikan permintaan untuk bertindak.

c. Pesan *postural*

Berkaitan dengan keseluruhan anggota badan. Mehrabian menyebutkan tiga makna yang dapat disampaikan postur:

- *Immediacy*

  Merupakan ungkapan kesukaan atau ketidaksukaan terhadap individu yang lain. Postur yang condong kea rah lawan bicara menunjukkan kesukaan atau penilaian positif.

- *Power*

  Mengungkapkan status yang tinggi pada diri komunikator.

- *Responsiveness*

  Individu mengkomunikasikannya bila ia bereaksi secara emosional pada lingkungan, baik positif maupun negatif.

2. Pesan proksemik

Pesan ini disampaikan melalui pengaturan jarak dan ruang. Pada umumnya, dengan mengatur jarak, kita mengungkapkan keakraban kita dengan orang lain. Pesan ini juga diungkapkan dengan mengatur ruangan objek dan rancangan interior. Pesan ini dapat mengungkapkan status sosial ekonomi, keterbukaan, dan keakraban.

3. Pesan artifaktual

Pesan ini diungkapkan melalui penampilan, *body image*, pakaian, kosmetik, dll. Umumnya pakaian kita pergunakan untuk menyampaikan identitas kita, yang berarti menunjukkan kepada orang lain bagaimana perilaku kita dan bagaimana orang lain sepatutnya memperlakukan kita. Selain itu pakaian juga berguna untuk mengungkapkan perasaan (misal pakaian hitam berarti duka cita) dan formalitas (misal sandal untuk situasi informal dan batik untuk situasi formal)

4. Pesan paralinguistik

Merupakan pesan non-verbal yang berhubungan dengan cara mengucapkan pesan verbal. Satu pesan verbal yang sama dapat menyampaikan arti yang berbeda bila diucapkan dengan cara yang berbeda. Hal-hal yang membedakan antara lain : nada, kualitas suara, *volume*, kecepatan, dan ritme. Secara keseluruhan, pesan paralinguistik merupakan alat yang paling cermat unuk menyampaikan perasaan kita kepada orang lain.

5. Pesan sentuhan dan bau-bauan

Berbagai pesan atau perasaan dapat disampaikan melalui sentuhan, tetapi yang paling sering dikomunikasikan antara lain : tanpa perhatian (*detached*), kasih saying (*mothering*), takut (*fearful*), marah (*angry*),

dan bercanda (*playful*). Bau-bauan telah digunakan manusia untuk berkomunikasi secara sadar maupun tidak sadar. Saat ini orang-orang telah mencoba menggunakan bau-bauan buatan seperti parfum untuk menyampaikan pesan.

2.1.3 Tinjauan Umum Tentang Dramaturgis

2.1.3.1 Interaksi Simbolik Sebagai Induk dari Teori Dramaturgis

> *"An aktor performs on a setting which is constructed of a stage and a backstage; the props at either setting direct his action; he is mbeing 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 organism 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 simbolsimbol 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).

2.1.4 Tinjauan Tentang 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 Dramaturgi. 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 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 peranperan 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.

2.1.5 Tinjauan Tentang 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 member 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, nonverbal 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.

2.1.6 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."

2.1.7 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 member 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:

2.1.7.1 Panggung Belakang (***Back Stage***)

Merupakan panggung penampilan individu di mana ia dapat menyesuaikan diri dengan situasi penontonnya (Sudikin, 2002:49-51).

Dalam hal ini yang di maksud situasi "penonton"nya adalah situasi masyarakat dan "aktor" disini yaitu pengamen bergaya *Punk*. 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/masyarakat, jauh dari peran publik. Di sini bisa terlihat

perbandingan antara penampilan “palsu” dengan keseluruhan kenyataan diri seorang aktor.

2.1.7.2 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 pesan-pesannya (Mulyana Dedi, 2007:58).

Panggung tengah itu, misalnya disaat berkumpul dengan sesama teman pengamen yang bergaya *Punk*, di pinggiran jalan ketika menunggu orang-orang yang akan di hampiri, saat menghitung hasil mengamen, saat bersenda gurau sesame pengamen dan disaat mencari tempat untuk mengamen pun merupakan sebuah *Middle Stage* (Panggung Tengah) . Pada panggung tengah ini pula pengamen bergaya *Punk* bertindak untuk tujuan-tujuan yang tidak berkaitan langsung dengan peran/kegiatan mereka yaitu mengamen. 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 presentasi diri pengamen bergaya *Punk* dapat semakin mudah untuk dikaji dalam perspektif dramaturgi. Karena walau

bagaimanapun, manusia tidak pernah lepas dalam penggunaan simbol-simbol tertentu dalam hidupnya.

2.1.7.3 Panggung Depan (*Front Stage*)

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. Presentasi diri yang ditampilkan merupakan gambaran aktor mengenai konsep ideal dirinya yang sekiranya bisa diterima masyarakat. 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, dokter mulai menyembunyikan fakta ketika ia salah memberi resep obat.

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 masyarakat. 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*)*.

2.1.8 Tijauan Tentang *Punk*

2.1.8.1 Sejarah *Punk*

Punk merupakan sub-budaya yang lahir di London, Inggris. Pada awalnya, kelompok *Punk* selalu dikacaukan oleh golongan skinhead. Namun, sejak tahun 1980-an, saat *Punk* merajalela di Amerika, golongan *Punk* dan *skinhead* seolah-olah menyatu, karena mempunyai semangat yang sama. Namun, *Punk* juga dapat berarti jenis musik atau genre yang lahir di awal tahun 1970-an.

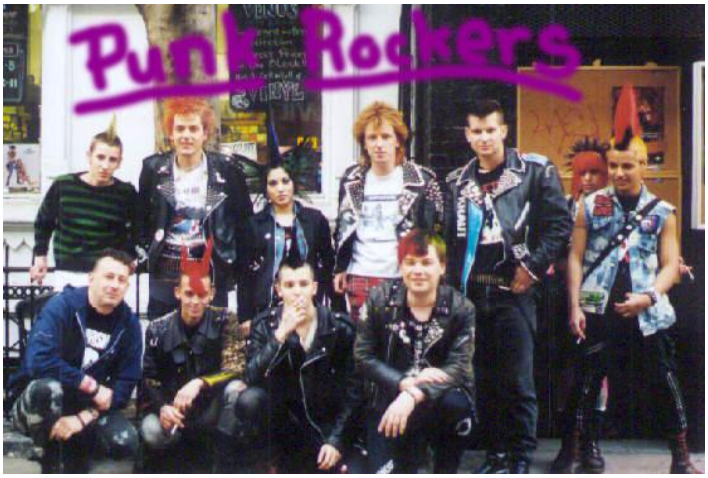
Punk juga bisa berarti ideologi hidup yang mencakup aspek sosial dan politik.

Gerakan anak muda yang diawali oleh anak-anak kelas pekerja ini dengan segera merambah Amerika yang mengalami masalah ekonomi dan keuangan yang dipicu oleh kemerosotan moral oleh para tokoh politik yang memicu tingkat pengangguran dan kriminalitas yang tinggi. *Punk* berusaha menyindir para penguasa dengan caranya sendiri, melalui lagu-lagu dengan musik dan lirik yang sederhana namun terkadang kasar, beat yang cepat dan menghentak.

Banyak yang menyalahartikan *Punk* sebagai *glue sniffer* dan perusuh karena di Inggri pernah terjadi wabah penggunaan lem berbau tajam untuk mengganti bir yang tak terbeli oleh mereka. Banyak pula yang merusak citra *Punk* karena banyak dari mereka yang berkeliaran di jalanan dan melakukan berbagai tindak kriminal.

Gambar 2.1

Punk



Sumber : Peneliti, 2013

Punk lebih terkenal dari hal fashion yang dikenakan dan tingkah laku yang mereka perlihatkan, seperti potongan rambut *mohawk* ala suku indian, atau dipotong ala *feathercut* dan diwarnai dengan warna-warna yang terang, sepatu *boots*, rantai dan *spike*, jaket kulit, celana *jeans* ketat dan baju yang lusuh, anti kemapanan, anti sosial, kaum perusuh dan kriminal dari kelas rendah, pemabuk berbahaya sehingga banyak yang mengira bahwa orang yang berpenampilan seperti itu sudah layak untuk disebut sebagai *Punk*er.

Punk juga merupakan sebuah gerakan perlawanan anak muda yang berlandaskan dari keyakinan *we can do it ourselves*. Penilaian *Punk* dalam melihat suatu masalah dapat dilihat melalui

lirik-lirik lagunya yang bercerita tentang masalah politik, lingkungan hidup, ekonomi, ideologi, sosial dan bahkan masalah agama.

2.1.8.2 Punk dan Anarkisme

Kegagalan Reaganomic dan kekalahan Amerika Serikat dalam Perang Vietnam di tahun 1980-an turut memanaskan suhu dunia *Punk* pada saat itu. Band-band *Punk* gelombang kedua (1980-1984), seperti *Crass*, *Conflict*, dan *Discharge* dari Inggris, *The Ex* dan *BGK* dari Belanda, *MDC* dan *Dead Kennedys* dari Amerika telah mengubah kaum *Punk* menjadi pemendam jiwa pemberontak (*rebellious thinkers*) daripada sekadar pemuja *rock n' roll*. Ideologi anarkisme yang pernah diusung oleh band-band *Punk* gelombang pertama (1972-1978), antara lain *Sex Pistols* dan *The Clash*, dipandang sebagai satu-satunya pilihan bagi mereka yang sudah kehilangan kepercayaan terhadap otoritas negara, masyarakat, maupun industri musik.

Di Indonesia, istilah anarki, anarkis atau anarkisme digunakan oleh media massa untuk menyatakan suatu tindakan perusakan, perkelahian atau kekerasan massal. Padahal menurut para pencetusnya, yaitu *William Godwin*, *Pierre-Joseph Proudhon*, dan *Mikhail Bakunin*, anarkisme adalah sebuah ideologi yang menghendaki terbentuknya masyarakat tanpa negara, dengan

asumsi bahwa negara adalah sebuah bentuk kediktatoran legal yang harus diakhiri.

Negara menetapkan pemberlakuan hukum dan peraturan yang sering kali bersifat pemaksaan, sehingga membatasi warga negara untuk memilih dan bertanggung jawab atas pilihannya sendiri. Kaum anarkis berkeyakinan bila dominasi negara atas rakyat terhapuskan, hak untuk memanfaatkan kekayaan alam dan sumber daya manusia akan berkembang dengan sendirinya. Rakyat mampu memenuhi kebutuhan hidupnya sendiri tanpa campur tangan negara.

Kaum *Punk* memaknai anarkisme tidak hanya sebatas pengertian politik semata. Dalam keseharian hidup, anarkisme berarti tanpa aturan pengekang, baik dari masyarakat maupun perusahaan rekaman, karena mereka bisa menciptakan sendiri aturan hidup dan perusahaan rekaman sesuai keinginan mereka. *Punk* etika semacam inilah yang lazim disebut *DIY* (*do it yourself*/lakukan sendiri).

Keterlibatan kaum *Punk* dalam ideologi anarkisme ini akhirnya memberikan warna baru dalam ideologi anarkisme itu sendiri, karena *Punk* memiliki ke-khasan tersendiri dalam gerakannya. Gerakan *Punk* yang mengusung anarkisme sebagai ideologi lazim disebut dengan gerakan Anarko-*Punk*.

Komunitas yang satu ini memang sangat berbeda sendiri dibandingkan dengan komunitas pada umumnya. Banyak orang yang menilai bahwa komunitas yang satu ini termasuk salah satu komuitas yang urakan, berandalan dan sebagainya. Namun jika dicermati lebih dalam banyak sekali yang menarik yang dapat Anda lihat di komunitas ini. *Punk* sendiri terbagi menjadi beberapa komunitas-komunitas yang memiliki ciri khas tersendiri, terkadang antara komunitas yang satu dengan komunitas yang lain juga sering terlibat masalah.

Berikut ini adalah beberapa Komunitas *punk* yang mempunyai beberapa ke khas-an di dalam komunitasnya :

1. *Punk* Community Anarcho *Punk*

   Komunitas *Punk* yang satu ini memang termasuk salah satu komunitas yang sangat keras. Bisa dibilang mereka sangat menutup diri dengan orang-orang lainnya, kekerasan nampaknya memang sudah menjadi bagiandari kehidupan mereka. Tidak jarang mereka juga terlibat bentrokan dengan sesama komunitas *Punk* yang lainnya.

   Anarcho *Punk* juga sangat idealis dengan ideologi yang mereka anut. Ideologi yang mereka anut diantaranya, Anti *Authoritarianism* dan *Anti Capitalist.Crass, Conflict, Flux Of*

Pink Indians merupakan sebagian band yang berasal dari Anarcho *Punk*.

2. Crust Punk

Jika Anda berpikir bahwa *Anarcho Punk* merupakan komunitas *Punk* yang sangat brutal, maka Anda harus menyimak yang satu ini. *Crust Punk* sendiri sudah diklaim oleh para komunitas *Punk* yang lainnya sebagai komunitas *Punk* yang paling brutal. Para penganut dari faham ini biasa disebut dengan *Crusties*. Para *Crusties* tersebut sering melakukan berbagai macam pemberontakan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Musik yang mereka mainkan merupakan penggabungan dari musik *Anarcho Punk* dengan *Heavy Metal*. Para *Crusties* tersebut merupakan orang-orang yang anti sosial, mereka hanya mau bersosialisasi dengan sesama *Crusties* saja.

3. Glam Punk

Para anggota dari komunitas ini merupakan para seniman. Apa yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari sering mereka tuangkan sendiri dalam berbagai macam karya seni. Mereka benar-benar sangat menjauhi perselisihan dengan sesama komunitas atau pun dengan orang-orang lainnya.

4. Hard Core Punk

Hard Core Punk mulai berkembang pada tahun 1980an di Amerika Serikat bagian utara. Musik dengan nuansa *Punk Rock* dengan *beat-beat* yang cepat menjadi musik wajib mereka. Jiwa pemberontakan juga sangat kental dalam kehidupan mereka sehari-hari, terkadang sesama anggota pun mereka sering bermasalah.

5. Nazi Punk

Dari sekian banyaknya komunitas *Punk*, mungkin *Nazi Punk* ini merupakan sebuah komunitas yang benar-benar masih murni. Faham *Nazi* benar-benar kental mengalir di jiwa para anggotanya. Nazi *Punk* ini sendiri mulai berkembang di Inggris pada tahun 1970an akhir dan dengan sangat cepat menyebar ke Amerika Serikat. Untuk musiknya sendiri, mereka menamakannya *Rock Against Communism* dan *Hate Core*.

6. The Oi

The Oi atau Street *Punk* ini biasanya terdiri dari para *Hooligan* yang sering membuat keonaran dimana-mana, terlebih lagi di setiap pertandingan sepak bola. Para anggotanya sendiri biasa disebut dengan nama *Skinheads*. Para *Skinheads* ini sendiri menganut prinsip kerja keras itu wajib, jadi walaupun sering membuat kerusuhan mereka juga masih memikirkan kelangsungan hidup mereka. Untuk urusan bermusik, para Skinheads ini lebih berani mengekspresikan

musiknya tersebut dibandingakan dengan komunitas-komunitas *Punk* yang lainnya. Para Skinheads ini sendiri sering bermasalah dengan *Anarcho Punk* dan *Crust Punk.*

7. Queer Core

Komunitas *Punk* yang satu ini memang sangat aneh, anggotanya sendiri terdiri dari orang-orang "sakit", yaitu para lesbian, homoseksual, biseksual dan para transexual. Walaupun terdiri dari orang-orang "sakit", namun komunitas ini bisa menjadi bahaya jika ada yang berani mengganggu mereka. Dalam kehidupan, anggota dari komunitas ini jauh lebih tertutup dibandingkan dengan komunitas-komunitas *Punk* yang lainnya. *Queer Core* ini sendiri merupakan hasil perpecahan dari *Hard Core Punk* pada tahun 1985.

8. Riot Grrrl

Riot Grrrl ini mulai terbentuk pada tahun 1991, anggotanya ialah para wanita yang keluar dari *Hard Core Punk*. Anggota ini sendiri juga tidak mau bergaul selain dengan wanita. Biasanya para anggotanya sendiri berasal dari Seattle, Olympia dan Washington DC.

9. Scum *Punk*

Jika Anda tertarik dengan *Punk*, mungkin ini salah satu komunitas yang layak untuk diikuti. *Scum Punk* menamakan anggotanya dengan sebutan *Straight Edge Scene*. Mereka

benar-benar mengutamakan kenyamanan, kebersihan, kebaikan moral dan kesehatan. Banyak anggota dari *Scum Punk* yang sama sekali tidak mengkonsumsi zat-zat yang dapat merusak tubuh mereka sendiri.

10. The Skate *Punk*

Skate Punk memang masih erat hubungannya dengan *Hard Core Punk* dalam bermusik. Komunitas ini berkembang pesat di daerah Venice Beach California. Para anggota komunitas ini biasanya sangat mencintai *skate board* dan *surfing.*

11. Ska *Punk*

Ska Punk merupakan sebuah penggabungan yang sangat menarik antara *Punk* dengan musik asal Jamaica yang biasa disebut *reggae*. Mereka juga memiliki jenis tarian tersendiri yang biasa mereka sebut dengan *Skanking* atau *Pogo,* tarian enerjik ini sangat sesuai dengan musik dari Ska *Punk* yang memiliki *beat-beat* yang sangat cepat.

12. *Punk* Fashion

Para *Punkers* biasanya memiliki cara berpakaian yang sangat menarik, bahkan tidak sedikit masyarakat yang bukan *Punkers* meniru dandanan mereka ini. Terkadang gaya para *Punkers* ini juga digabungkan dengan gaya berbusana saat ini yang akhirnya malah merusak citra dari para *Punk*ers itu

sendiri. Untuk pakaiannya sendiri, jaket kulit dan celana kulit menjadi salah satu andalan mereka, namun ada juga *Punkers* yang menggunakan celana *jeans* yang sangat ketat dan dipadukan dengan kaos-kaos yang bertuliskan nama-nama band mereka atau kritikan terhadap pemerintah. Untuk rambut biasanya gaya *spike* atau *mohawk* menjadi andalan mereka. Untuk gaya rambut ini banyak orangorang biasa yang mengikutinya karena memang sangat menarik, namun terkadang malah menimbulkan kesan tanggung. *Body piercing*, rantai dan gelang *spike* menjadi salah satu yang wajib mereka kenakan. Untuk sepatu, selain *boots* tinggi, para *Punkers* juga biasa menggunakan sneakers namun hanya *sneakers* dari *Converse* yang mereka kenakan.

2.2 Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian ini peneliti bermaksud mengetahui bagaimana presentasi diri pengamen bergaya *Punk* di Perempatan Terusan Jalan Jakarta Bandung sebagai suatu studi Dramaturgis. Sebagaimana dijelaskan pada latar belakang masalah diatas yang menjadi titik konsentrasi penelitian ini adalah presentasi diri pengamen bergaya *Punk* di Perempatan Terusan Jalan Jakarta Bandung. Menurut RMA. Harymawan mengenai dramaturgi dalam buku 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 tekhnik penulisan drama dan penyajiannya dalam bentuk teater. Berdasarkan pengertian ini, maka dramaturgi membahas proses penciptaan teater mulai dari penulisan naskah hingga pementasannya. Deddy Mulyana dalam bukunya *Metode Penelitian Komunikasi* menjelaskan bahwa tidak hanya ada panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage)* saja, tetapi juga meliputi panggung tengah (*middle stage*). (Mulyana, Deddy. 2007:58)

1. Panggung Belakang (*Back Stage*)

   Panggung belakang adalah ruang privat yang tidak diketahui orang lain, tempat seseorang atau sekelompok orang leluasa menampilkan wajah aslinya (Mulyana Dedi, 2007:58). Di panggung inilah segala persiapan aktor disesuaikan dengan apa yang akan dihadapi di lapangan, untuk menutupi identitas aslinya.

2. 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 pesan-pesannya (Mulyana Dedi, 2007:58).

3. Panggung Depan (*Front Stage*)

Panggung depan adalah ruang publik yang digunakan seseorang atau sekelompok orang untuk mempresentasikan diri dan memberikan kesan kepada orang lain melalui pengelolaan kesan (*management of impression*) (Mulyana Dedi, 2007:57).

Di panggung inilah aktor akan membangun dan menunjukkan sosok ideal dari identitas yang akan ditonjolkan dalam interaksi sosialnya. 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. Manusia menciptakan sebuah mekanisme tersendiri, dimana dengan permainan peran tersebut ia bisa tampil sebagai sosok-sosok tertentu.

Dramaturgis dianggap masuk ke dalam perspektif objektif karena kajian ini cenderung melihat manusia sebagai makhluk aktif. Meskipun, pada awal ingin memasuki peran tertentu manusia memiliki kemampuan untuk menjadi subjektif (kemampuan untuk memilih) namun pada saat menjalankan peran tersebut manusia berlaku objektif, berlaku natural, mengikuti alur. Seperti telah dijabarkan di atas, dramaturgis merupakan pendekatan yang mempelajari proses dari perilaku

dan bukan hasil dari perilaku. Ini merupakan asas dasar dari penelitian-penelitian yang menggunakan pendekatan *scientific.*

Sedangkan teori interaksi simbolis menurut H. Syaiful Rohim, M. Si.dalam bukunya yang berjudul *Teori Komunikasi: Persfektif, Ragam, dan Aplikasi*, menerangkan bahwa teori interaksi simbolik dipengaruhi oleh struktur sosial yang membentuk atau menyebabkan perilaku tertentu yang kemudian membentuk simbolisasi dalam interaksi sosial masyarakat. Teori interaksi simbolik menuntut setiap individu mesti proaktif, refleksif dan kreatif, menafsirkan, menampilkan perilaku yang unik, rumit dan sulit diinterpretasikan. Teori interaksi simbolik menampilkan dua hal. Pertama, manusia dalam masyarakat tidak pernah lepas dari interaksi sosial. ialah bahwa interaksi dalam masyarakat mewujud dalam simbol-simbol tertentu yang sifatnya cenderung dinamis.

Pada dasarnya teori interaksi simbolis berakar dan berfokus pada hakikat manusia yang adalah makhluk relasional. Setiap individu pasti terlibat relasi dengan sesamanya. Interaksi itu sendiri membutuhkan simbol-simbol tertentu. Simbol itu biasanya disepakati bersama dalam skala kecil ataupun skala besar. Simbol misalnya bahasa, tulisan dan simbol lainnya yang dipakai bersifat dinamis dan unik. (Rohim Syaiful, 2009: 76)

Keterbukaan individu dalam mengungkapkan dirinya merupakan hal yang tidak dapat diabaikan dalam interaksi simbolik. Hal-hal lainnya yang juga perlu diperhatikan ialah pemakaian simbol yang baik dan benar sehingga tidak menimbulkan kerancuan interpretasi. Setiap subjek mesti memperlakukan

individu lainnya sebagai subjek dan bukan objek. Segala bentuk *apriori* mesti dihindari dalam menginterpretasikan simbol yang ada. Ini penting supaya unsur subjektif dapat diminimalisasi sejauh mungkin. Pada akhirnya interaksi melalui simbol yang baik, benar dan dipahami secara utuh akan menciptakan lahirnya berbagai kebaikan dalam hidup manusia. (Rohim Syaiful, 2009: 76-77)

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 member 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, nonverbal 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

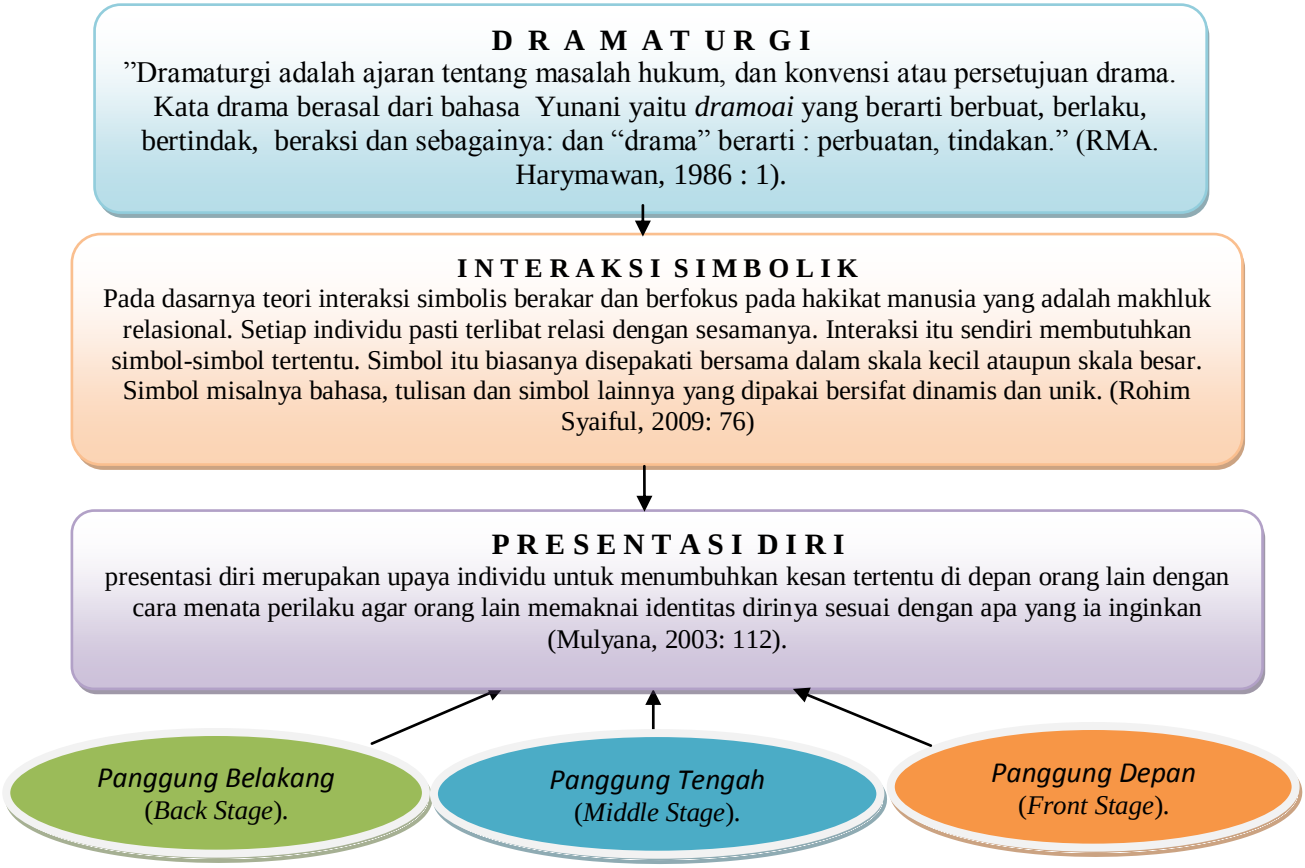
panggung di mana ia melakukan pementasan peran, ia juga memerlukan ruang ganti yang berfungsi untuk mempersiapkan segala sesuatunya.

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.

Jika digambarkan dalam bentuk gambar, maka alur kerangka pemikiran dari penelitian ini adalah :

Gambar 2.2

Model Penelitian



Sumber : Pemikiran Peneliti 2013