BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Tentang Penelitian Terdahulu yang Sejenis

Untuk memberi dasar yang kuat pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti memasukan penelitian-penelitian terdahulu yang sejenis yang dianggap dapat mendukung penelitian ini . Beberapa penelitian-penelitian terdahulu sejenis yang peneliti gunakan sebagai dasar penelitian :

> **Aan Mulyadi**, 2012, Mahasiswa UNIKOM, dengan Judul Skripsi : Pengelolaan Kesan Pengamen Di Kota Bandung (Studi Dramaturgi Mengenai Pengelolaan Kesan Pengamen Topeng Dalam Menjalani Kehidupannya Di Kota Bandung)

Aan, dalam penelitiannya bermaksud untuk mengetahui Bagaimana Pengelolaan Kesan Pengamen Topeng Di Kota Bandung (Studi Dramaturgi Mengenai Pengelolaan Kesan Pengamen Topeng Dalam Menjalani Kehidupannya Di Kota Bandung) . Dengan tujuan untuk mengetahui panggung depan, tengah dan belakang pengamen topeng di Kota Bandung. Aan dalam penelitiannya menggunakan metode kualitatif dengan studi deskriptif.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Aan menunjukan bahwa panggung depan (*front stage*) pengamen topeng semuanya mencoba untuk memaikan perannya dengan baik, peran yang dihasilkan dari wujud peniruan individu terhadap aktifitas individu lain yang dipersepsikan sebagai tokoh penghibur. Pada panggung tengah (*middle stage*) pengamen topeng dan juga merupakan area yang dipakai dimana pengamen topeng melakukan brief mental yang kuat saat berada dipanggung depan. Pada panggung belakang (*back stage*),

pengamen topeng benar-benar memainkan sebuah peran yang utuh, mereka tidak seperti pada saat berada di panggung depan (*front stage*) yang menutupi keadaan mereka.

Kesimpulan dan saran dari penelitian tersebut adalah bagi pengamen topeng untuk memberikan suguhan pertunjukan seni yang lebih dapat diterima oleh masyarakat sehingga pekerjaan sebagai pengamen topeng ini bisa memiliki nilai sebagai salah satu bentuk hiburan. Bagi masyarakat untuk tidak selalu memandang sebelah mata pada pengamen topeng, karena memiliki harapan agar ada yang bisa memberikan perhatian lebih terhadap mereka.

> **Nur Azizah**, 2012, Mahasiswi UNIKOM, dengan Judul Skripsi : Presentasi diri anggota komunitas hijabers : (Studi dramaturgi tentang presentasi diri anggota komunitas hijabers di Kota Bandung).

Nur Azizah dalam penelitiannya bermaksud untuk mengetahui bagaimana Presentasi Diri Anggota Komunitas Hijabers. Dengan tujuan untuk dapat menjawab panggung depan, panggung belakang, dan presentasi diri anggota komunitas Hijabers di kota Bandung. Nur Azizah dalam penelitiannya menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode dramaturgi.

Hasil dari penelitian yang dilakukan Nur Azizah menunjukkan bahwa adanya Panggung Depan, dan panggung Belakang, yang terjadi pada para anggota komunitas hijabers.

Kesimpulan yang didapat oleh Nur Azizah dari hasil penelitian ini adalah bahwa dalam Presentasi Diri Anggota Komunitas Hijabers mereka memerankan setiap panggung dengan baik. Pada panggung depan mereka hanya menonjolkan status mereka terutama sebagai mahasiswi dan anggota hijabers. Presentasi diri

yang dilakukan meliputi manipulasi simbol-simbol seperti cara berpakaian,berpenampilan make-up (tata rias), aksesoris, isi pesan serta sikap. Pada panggung belakang atau Back Stage mereka memperlihatkan penampilan yang seadanya, mereka dapat mengekspresikan diri sesuai kebutuhan, berbahasa dengan gaya sendiri, dan para aktor tidak membatasi diri.

> **Mariska Evalina**, 2012, Mahasiswi UNIKOM, dengan Judul Skripsi : Presentasi Diri Pramuria Di Kalangan Mahasiswi Di Kota Bandung (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Pramuria Di Kalangan Mahasiswi Di Kota Bandung)

Mariska dalam penelitiannya bermaksud untuk mengetahui bagaimana Presentasi Diri Seorang Pramuria dikalangan Mahasiswi di Kota Bandung. Dengan tujuan untuk mengetahui panggung depan dan panggung belakang serta presentasi diri pramuria di kalangan mahasiswi di Kota Bandung. Mariska dalam penelitiannya menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan dramaturgi.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Mariska, penelitian menunjukan bahwa panggung depan seorang Pramuria mereka hampir semuanya dapat memainkannya dengan baik, mulai dari presentasi diri mereka dari cara berpakaian mereka yang menyerupai mahasiswi pada umumnya namun tetap memakai barang branded, lalu cara mereka bersosialisasi dengan temannya yang sedikit tertutup, dan mereka juga menggunakan bahasa yang sopan, berbeda dengan panggung belakang, dan dimana dipanggung belakang ini mereka mengekspresikan diri mereka sesungguhnya, dari mulai cara berpakaian yang minim, berpakaian branded, dan lebih terbuka pada saat mereka berada dilingkungan seprofesi.

Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Mariska adalah bahwa Presentasi diri seorang Pramuria tidak dapat dilihat secara umum, karena mereka pintar menyembunyikan diri mereka sebenarnya, mereka bermain rapih, pandai menyembunyikan jati diri mereka agar tidak dipandang rendah oleh orang lain.

Dari beberapa judul penelitian diatas, maka agar sistematis peneliti melakukan rekapitulasi terhadap penelitian-penelitian sejenis sebagai berikut:

Tabel 2.1

Rekapitulasi Penelitian Terdahulu yang Sejenis

Nama/ Tahun / Uraian	Aan Mulyadi 2012	Nur Azizah 2012	Mariska Evalina 2012
Judul	Pengelolaan Kesan Pengamen Di Kota Bandung (Studi Dramaturgi Mengenai Pengelolaan Kesan Pengamen Topeng Dalam Menjalani Kehidupannya Di Kota Bandung)	Presentasi Diri Anggota Komunitas Hijabers. (Studi dramaturgi tentang presentasi diri anggota komunitas hijabers di Kota Bandung)	Presentasi Diri Pramuria Di Kalangan Mahasiswi Di Kota Bandung. (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Pramuria Di Kalangan Mahasiswi Di Kota Bandung)
Tujuan	Untuk mengetahui	Untuk mengetahui	Untuk mengetahui

	panggung depan, tengah dan belakang pengamen topeng di Kota Bandung	panggung depan dan belakang serta presentasi diri anggota komunitas Hijabers di Kota Bandung	panggung depan dan belakang serta presentasi diri pramuria di kalangan mahasiswi di kota Bandung.
Metode	Penelitian kualitatif dengan studi deskriptif	Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode dramaturgi	Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode dramaturgi
Hasil	Dari hasil penelitian menunjukan bahwa pengamen topeng di panggung depan (*front stage*), panggung tengah (*middle stage*) dan panggung	Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa adanya Panggung Depan, dan panggung Belakang, yang terjadi pada para	Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukan bahwa panggung depan seorang Pramuria hampir semuanya dapat memainkannya dengan baik.

	belakang *(back stage)* memaikan perannya dengan baik.	anggota komunitas hijabers.	
Kesimpulan	pengamen topeng untuk memberikan suguhan pertunjukan seni yang lebih dapat diterima oleh masyarakat sehingga pekerjaan sebagai pengamen topeng ini bisa memiliki nilai sebagai salah satu bentuk hiburan	dalam Presentasi Diri Anggota Komunitas Hijabers mereka memerankan setiap panggung dengan baik. Pada panggung depan mereka hanya menonjolkan status mereka terutama sebagai mahasiswi dan anggota hijabers	Presentasi diri seorang Pramuria tidak dapat dilihat secara umum, karena mereka pintar menyembunyi kan diri mereka sebenarnya, mereka bermain rapih, pandai menyembunyi kan jati diri mereka agar tidak dipandang rendah oleh orang lain

Sumber : Peneliti 2013

2.2 Tinjauan Pustaka

2.2.1 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.

2.2.1.1 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 seperti dikutip oleh Prof. Deddy Mulyana mendefinisikan komunikasi sebagai: “transmisi informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya, dengan menggunakan

simbol-simbol atau kata-kata, gambar, figure, grafik, penampilan dan sebagainya". Definisi yang mensyaratkan kesengajaan dari komunikasi dikemukakan oleh Gerald R Miller, yang menyatakan bahwa komunikasi sebagai "situasi-situasi yang memungkinkan suatu sumber mentransmisikan suatu pesan kepada seorang penerima dengan disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima" (Mulyana, 2008: 68).

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Shanon dan Weaver seperti dikutip Wiryanto, yang menyatakan bahwa komunikasi adalah : "Bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain, 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.

2.2.1.2 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.

2.2.1.3 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)

3 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.

2.2.1.4 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.

2.2.2 Tinjauan Umum Tentang Dramaturgi

2.2.2.1 Interaksi Simbolik Sebagai Induk dari Teori Dramaturgi

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

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 untukmempertahankan 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, maknamaknanya 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).

2.2.3 Tinjauan Tentang Dramaturgi

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

2.2.4 Tinjauan Presentasi Diri

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).

Menurut Goffman, seperto yang dikutp oleh Prof. Deddy Mulyana 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).

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.

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.

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.

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.

2.2.4.1 Tinjauan mengenai Diri

Inti dari teori interaksi simbolik adalah teori tentang "diri" (self) dari George Herbert Mead, yang juga dapat dilacak hingga ke definisi diri dari Charles Horton Cooley. Mead, seperti juga Cooley, menganggap bahwa konsepsi-diri adalah suatu proses yang berasal dari interaksi social individu dengan orang lain.

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.

Cooley mendefinisikan diri sebagai sesuatu yang dirujuk dalam pembicaraan biasa melalui kata ganti orang pertama tunggal, yaitu “aku” (*I*), “daku” (*me*), “milikku” (*mine)*, dan “diriku” (*myself*).

2.2.5 Tinjauan Tentang Pengamen *Silver Man*

2.2.5.1 Pengertian Pengamen *Silver Man*

Pengamen *Silver Man* adalah sesosok tubuh berbentuk manusia, tampak diam mirip robot yang berwarna keperakan. Bergerak dengan berpantomim meniru gerakan-gerakan robot. Tubuhnya kurus dan bertelanjang dada dan hanya memakai celana pendek saja. Di tangan nya terdapat sebuah kotak dari kardus yang bertuliskan “***Peduli Yatim Piatu***”. Pengamen *Silver Man* ini merupakan salah satu anggota” ***Komunitas Silver Peduli***” yang memiliki motto “***Berawal dari Meminta Lalu Memberi”***. Di kardus itu juga terdapat nomor anggota dan nama sang pengament. Kegiatan yang dilakukan *Silver Man* ini merupakan sebuah upaya meminta-minta sumbangan untuk tujuan amal tetapi caranya tetap sama dengan mengamen.

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

2.2.5.2 Faktor- Faktor Penyebab Munculnya Pengamen *Silver Man*

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 Internal 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.
    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 internal dan eksternal dimana faktor internal antara lain kemalasan,dan bahkan kemandirian untuk dapat memenuhi kebutuhan hidup tanpa bergantung dengan orang lain, dan faktor eksternal yaitu meliputi kondisi ekonomi.

2.3 Kerangka Pemikiran

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.

Menurut R.M.A Harymawan dalam bukunya Dramaturgi adalah ajaran tentang masalah hukum dan konvensi drama. Kata drama berasal dari bahasa Yunani draomal yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, bereaksi, dan sebagainya : dan “drama” berarti : perbuatan, tindakan. Ada orang yang menganggap drama sebagai lakon yang menyedihkan, mengerikan, sehingga dapat diartikan sebagai sandiwara tragedy.

Menurut Deddy mulyana dalam buku Metode Penelitian Kualitatif Misi kaum Dramaturgis adalah memahami dinamika social dan menganjurkan kepada mereka yang berpartisipasi dalam interaksi-interaksi tersebut untuk membuka topeng para pemainnya untuk memperbaiki kinerja mereka. Inti dramaturgi adalah menghubungkan tindakan dengan maknanya alih-alih perilaku dengan determinannya.

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

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

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

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

Lebih jelas akan dibahas dua panggung pertunjukan dalam kajian dramaturgi:

A. *Front Stage* (Panggung Depan)

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

Di panggung inilah aktor akan membangun dan menunjukkan sosok ideal dari identitas yang akan ditonjolkan dalam interaksi sosialnya. Pengelolaan kesan yang ditampilkan merupakan gambaran aktor mengenai konsep ideal dirinya yang sekiranya bisa diterima penonton. Aktor akan menyembunyikan hal-hal tertentu dalam pertunjukkan mereka.

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

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

c) Aktor mungkin perlu menyembunyikan "kerja kotor" yang dilakukan untuk membuat produk akhir itu dari khalayak. Kerja kotor itu mungkin meliputi tugas-tugas yang "secara fisik" kotor, semi-legal, kejam dan menghinakan.
d) Dalam melakukan pertunjukan tertentu, aktor mungkin harus mengabaikan standar lain. Akhirnya aktor mungkin perlu menyembunyikan hinaan, pelecehan atau perundingan yang dibuat sehingga pertunjukan dapat berlangsung (Mulyana, 2008:116).

B. *Back Stage* (Panggung Belakang)

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

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

Maka, melalui kajian mengenai presentasi diri yang dikemukakan oleh Goffman dengan memperhatikan aspek *front stage* dan *back stag*e, upaya untuk menganalisa pengelolaan kesan yang dilakukan dapat semakin mudah untuk dikaji dalam perspektif dramaturgi. Karena walau

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

2.3.1 Kerangka Teoritis

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.

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).

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.

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.

2.3.2 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 *Silver Man* yaitu sebagai berikut:

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

   Panggung depan bagi seorang pengamen *Silver Man* 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 butuh uluran tangan dengan berpantomim. Di panggung ini pula diri sebagai pengamen *Silver Man* 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 *Silver Man* 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 *Silver Man* dimulai.

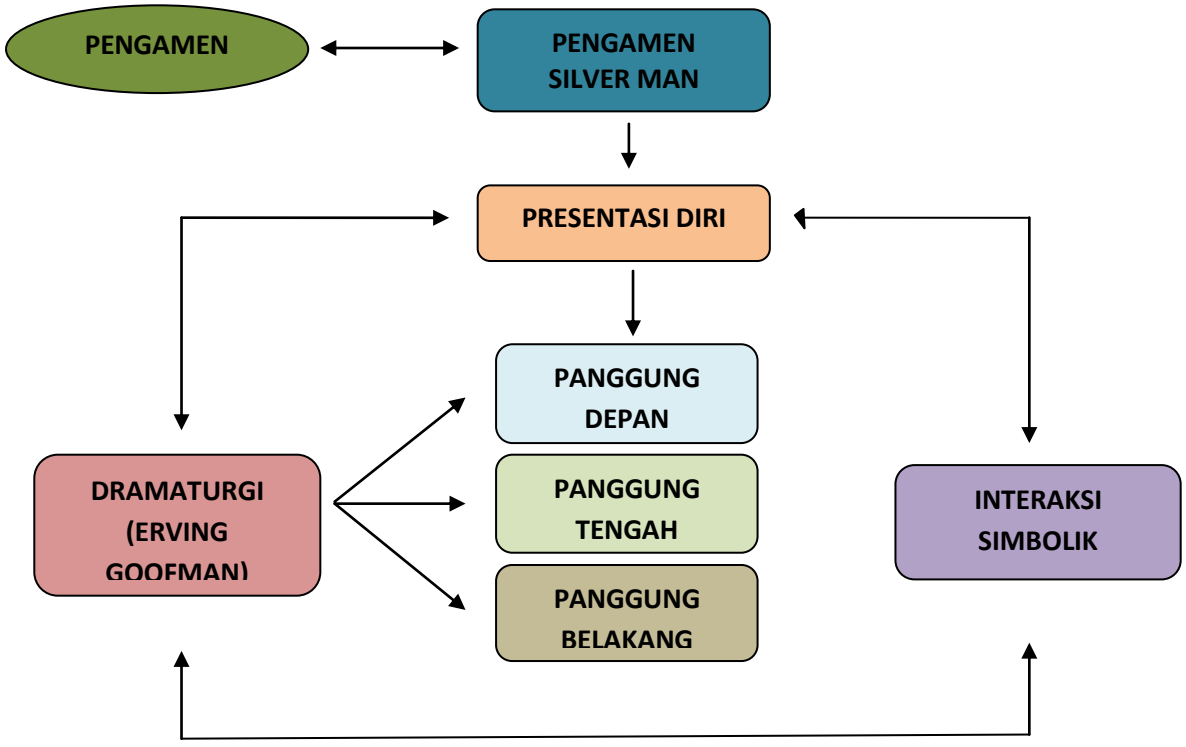
3. Panggung Belakang (*Back Stage*)

Di area panggung inilah seorang pengamen *Silver Man* cenderung menunjukan sifat keasliannya, kontras dari sifat ketika ia berada di panggung depan. Aktor atau pengamen *Silver Man* disini adalah individu yang tak berbeda dengan individu lain sebagai warga di lingkungan temapat tinggalnya. Di panggung belakang inilah seorang aktor bersikap lebih bijaksana dan menghilangkan kesan sama seperti ketika ia berada di panggung depan.

Gambar 2.1

Kerangka Pikir Peneliti Pada Masalah Penelitian

"Presentasi Diri Pengamen *Silver Man* di Kota Bandung"



Sumber : Peneliti 2013