BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

Bab ini, akan menjelaskan mengenai teori teori yang relevan mengenai penelitian ini, serta *study literature*, dokumen atau arsip yang mendukung, yang telah dilakukan sebagai pedoman penelitian.

2.1.1 Penelitian Terdahulu

Dalam kajian pustaka, peneliti mengawali dengan menelaah penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Dengan demikian, peneliti mendapatkan rujukan pendukung, pelengkap serta pembanding yang relevan sehingga penulisan penelitian ini lebih memadai.

Peneliti menemukan beberapa referensi penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan sebagi bahan acuan yang dapat membantu peneliti dalam merumuskan asumsi dasar dan untuk mengembangkan penelitian penulis sebagai berikut:

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

Peneliti	Mariska Evalina	Wellie Kesuma	Ryandy Purnawan
Judul	Presentasi Diri Pramuria Di Kalangan Mahasiswi Di Kota Bandung (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Pramuria Di Kalangan Mahasiswi Di Kota Bandung)	Presentasi Diri Seorang Pekerja Seks Komersial (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Seorang Pekerja Seks Komersial di Saritem Bandung) Persentasi Diri Model Fotonude di Kota Bandung (Studi Dramaturgi Persentasi Diri Model Fotonude di Kota Bandung)	Presentasi Diri Seorang Pekerja Seks Komersial (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Seorang Pekerja Seks Komersial di Saritem Bandung)
Tujuan penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Presentasi Diri Seorang Pramuria dikalangan Mahasiswi di Kota Bandung, untuk menjawab masalah penelitian diatas maka diangkat sub fokus Panggung depan dan Panggung belakang untuk mengamati fokus penelitian yaitu Presentasi Diri	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Presentasi Diri Model Foto Nude di Kalangan Fotografer Kota Bandung	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Presentasi Diri Pekerja Seks Komersial (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Seorang Pekerja Seks Komersial Di Saritem Bandung).

Teori	Teori dramaturgi	Teori dramaturgi	Teori dramaturgi
Tahun	2012	2013	2014
Metodelogi	Tipe Penelitian adalah kualitatif dengan pendekatan dramaturgi, Subjek penelitian adalah seorang mahasiswa yang berprofesi sebagai pramuria, dengan teknik sampling purposive ditetapkan dua orang, informan utama tiga orang informan pendukung, untuk menguji keabsahan data dilakukan uji keabsahan data menggunakan uji uji credibility. Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara mendalam, observasi, internet searching dan dokumentasi. Teknik analisa data yang dilakukan yaitu dengan pengumpulan data, reduksi data dan penarikan kesimpulan.	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode dramaturgi, Subjek penelitian adalah seorang yang berprofesi sebagai model foto nude, dengan teknik purposive ditetapkan tiga orang informan utama dan satu orang informan pendukung. Adapun teknik analisis data yang peneliti menggunakan adalah mereduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan evaluasi.	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi dramaturgi, dan objek penelitiannya adalah PSK. Pemilihan informan menggunakan teknik purposive sampling, informan penelitian berjumlah dua orang dari PSK di Saritem, dan dua orang informan kunci.
Hasil penelitian	Hasil penelitian menunjukan bahwa	Hasil penelitian menunjukan bahwa	Hasil 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.	panggung depan seorang model foto nude hampir semuanya dapat memainkannya dengan baik, mereka berusaha untuk bersikap profesional. Akan tetapi di panggung belakang ini mereka membatasi sikap. Dengan sedikit tertutup, orang lain tidak akan mengetahui bahwa mereka adalah seorang model foto nude.	front stage (panggung depan) PSK yaitu menggunakan sebuah topeng dan diperankan di atas panggung pertunjukan dengan latar panggung pertunjukan mereka adalah Saritem. Middle Stage (panggung tengah) PSK yaitu dilakukannya segala persiapan seperti berpakaian, make up, accesoris, mempersiapkan mental dan tempat dimana PSK melakukan suatu diskusi khusus dengan sesama PSK ataupun sang germo agar mendapatkan penampilan yang sanga baikpada saat akan berada di panggung depan. Back Stage (panggung belakang) PSK yaitu menampillan sosok seutuhnya yang tidak seperti pada saat berada

			di panggung depan tetapi pada saat berada dalam kehidupan sehari-hari.
Persamaan	Metodologi yang sama	Metodologi yang sama	Metodologi yang sama
Perbedaan	Objek penelitian	Objek penelitian	Objek Penelitian
Sumber	http://elib.unikom.ac.id	http://elib.unikom.ac.id	http://elib.unikom.ac.id

Sumber: Peneliti, 2017

2.2 Tinjauan Tentang Komunikasi

2.2.1 Definisi Komunikasi

Kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti sama, *communico, communication,* atau *communicare* yang berarti "membuat sama" (*to make common*). Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama. Akan tetapi definisi-definisi kontemporer menyarankan bahwa komunikasi merujuk pada cara berbagi hal-hal tersebut, seperti dalam kalimat "Kita berbagi pikiran, "Kita mendiskusikan makna, dan "Kita mengirimkan pesan".

Shannon dan Weaver (1949) menyatakan bahwa komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak disengaja. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi.

Walstrom (1992) menjelaskan bahwa komunikasi adalah setiap proses pembagian informasi, gagasan atau perasaan yang tidak saja dilakukan secara lisan dan tertulis melainkan melalui bahasa tubuh, atau gaya atau tampilan pribadi, atau hal lain di sekelilingnya yang memperjelas makna.

Komunikasi berhubungan dengan perilaku manusia dan kepuasan terpenuhinya kebutuhan berinteraksi dengan manusia-manusia lainnya. Hampir setiap orang membutuhkan hubungan sosial dengan orang-orang lainnya, dan

kebutuhan ini terpenuhi melalui pertukaran pesan yang berfungsi sebagai jembatan untuk mempersatukan manusia-manusia yang tanpa berkomunikasi akan terisolasi. Pesan-pesan itu akan mengemuka lewat perilaku manusia. Ketika kita berbicara, kita sebenarnya sedang berprilaku. Ketika kita melambaikan tangan, tersenyum, bermuka masam, menganggukan kepala, atau memberikan suatu isyarat, kita juga sedang berperilaku. Sering perilaku–perilaku ini merupakan pesan-pesan, pesan-pesan itu digunakan untuk mengkomunikasikan sesuatu kepada seseorang.

Komunikasi merupakan suatu proses dinamik transaksional yang mempengaruhi perilaku sumber dan penerimanya dengan sengaja menyandi (*to code*) perilaku mereka untuk menghasilkan pesan yang mereka salurkan lewat suatu saluran (*channel*) guna merangsang atau memperoleh sikap atau perilaku tertentu. Komunikasi akan lengkap hanya bila penerima pesan yang dimaksud mempersepsi atau menyerap perilaku yang disandi, memberi makna kepadanya dan terpengaruh olehnya.

Komunikasi manusia tidak terjadi dalam “ruang hampa” sosial. Komunikasi merupakan suatu matriks tindakan-tindakan sosial yang rumit dan saling berinteraksi, serta terjadi dalam suatu lingkungan sosial yang kompleks. Lingkungan sosial ini merefleksikan bagaimana orang hidup, bagaimana ia berinteraksi dengan orang lainnya.

2.2.2 Tujuan Komunikasi

Komunikasi pastinya memiliki tujuan, yaitu untuk menyampaikan informasi dan mencari informasi dari manusia lainnya agar apa yang ingin mereka sampaikan dan apa yang mereka butuhkan dapat terpenuhi sesuai de ngan yang diharapkan. Menurut Burhan Bungin, pada umumnya komunikasi mempunyai beberapa tujuan, yaitu:

1. Perubahan Sosial

   Memberikan berbagai informasi kepada masyarakat dengan tujuan akhirnya supaya masyarakat mau mendukung dan ikut serta terhadap tujuan informasi itu disampaikan.

2. Perubahan Sikap

   Kegiatan memberikan berbagai informasi pada masyarakat dengan tujuan supaya masyarakat akan berubah sikapnya atau memiliki pandangan yang disertai dengan kecenderungan untuk bertindak.

3. Perubahan Pendapat

   Memberikan berbagai informasi kepada masyarakat dengan tujuan akhirnya supaya masyarakat mau mengubah pendapat dan persepsinya terhadap tujuan informasi itu disampaikan.

4. Perubahan Perilaku

   Kegiatan memberikan berbagai informasi pada masyarakat dengan tujuan supaya masyarakat akan berubah perilakunya.

2.2.3 Fungsi Komunikasi

Banyak definisi dari fungsi komunikasi yang dikemukakan oleh para ahli. Fungsi komunikasi yang dikemukakan oleh parah ahli tersebut memang berbeda-beda namun terdapat suatu benang merah kesamaan antara yang satu dengan yang lainnya. Pada dasarnya fungsi komunikasi adalah untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan kepada orang lain.

Salah satu definisi dari fungsi komunikasi yang paling lengkap dikemukakan oleh William I. Gorden. Menurut Gorden, fungsi komunikasi dibagi menjadi empat kategori, yaitu:

1. Sebagai komunikasi social

   Fungsi komunikasi sebagai komunikasi sosial adalah untuk bersosialisasi. Orang yang tidak pernah berkomunikasi dengan orang lain bisa dipastikan akan tersesat karena ia tidak menata dirinya didalam suatu lingkungan sosial.

2. Sebagai komunikasi ritual

   Suatu komunitas seiring melakukan upacara-upacara berlainan sepanjang tahun dan sepanjang hidup, yang disebut para antropolog sebagai *rites of passage*, mulai dari upacara kelahiran, pernikahan, pertunangan, ulang tahun, dan lain-lain. Ritual-ritual lain seperti berdoa, membaca kitab, naik haji, upacara-upacara, perayaan lebaran (Idul Fitri) atau natal.

3. Sebagai komunikasi ekspresif

   Komunikasi berfungsi untuk menyampaikan persaan-persaan kita yang apa kita rasakan, perasaan tersebut terutama dikomunikasikan secara nonverbal, seperti: perasaan sayang, peduli, rindu, simpati, gembira, sedih, takut, perhatian, marah, dan benci yang bisa di samapaikan secara lebih ekspresif.

4. Sebagai komunikasi instrumental

   Komunikasi intrumental memiliki berapa tujuan umum seperti: menginformasikan, mendorong, dan mengubah sikap. Sebagai intrument, komunikasi tidak saja digunakan untuk menciptakan dan membangun hubungan tetapi bisa juga untuk menghancurkan hubungan.

2.2.4 Proses Komunikasi

Komunikasi tidak terlepas dari sebuah proses, oleh karena itu sampai atau tidaknya pesan tergantung dari proses komunikasi yang terjadi. Seperti yang diungkapkan oleh Ruslan bahwa "Proses komuniaksi dapat diartikan sebagai "transfer informasi" atau pesan – pesan (*messages*) dari pengirim pesan sebagai komunikator dan kepada penerima pesan sebagai komunikan tersebut bertujuan (*feed back*) untuk mencapai saling pengertian (*mutual understanding*) antara kedua belah pihak.

Menurut Deddy Mulyana, Proses komunikasi dapat diklasifikasikan menjadi 2 (dua) bagian yaitu:

1. Komunikasi verbal

   Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Hampir semua rangsangan wicara yang kita sadari termasuk ke dalam kategori pesan verbal disengaja yaitu usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan dengan orang lain secara lisan. Bahasa dapat juga dianggap sebagai suatu sistem kode verbal. Tentu saja komunikasi verbal sangat penting dalam konsep dramaturgi karena komunikasi verbal dapat secara langsung memberi stimulus dan pengaruh terhadap penilaian khalayak di sekitarnya.

2. Komunikasi non verbal

   Secara sederhana pesan non verbal adalah semua isyarat yang bukan kata-kata. komunikasi non verbal mencakup semua rangsangan (kecuali rangsangan verbal) dalam suatu setting komunikasi, yang dihasilkan oleh individu dan penggunaan lingkungan oleh individu, yang mempunyai nilai pesan potensial bagi pengirim atau penerima.

   Rangsangan atau stimulus yang disampaikan komunikator akan mendapat respon dari komunikan selama keduanya memiliki makna yang sama terhadap pesan yang disampaikan Jika disimpulkan maka komunikasi adalah suatu proses, pembentukan, penyampaian, penerimaan, dan pengolahan pesan yang terjadi di dalam seseorang dan atau di antara dua orang atau lebih dengan tujuan tertentu sebagaimana diharapkan oleh komunikator.

2.3 Tinjauan Tentang Komunikasi Antar Pribadi

2.3.1 Definisi Komunikasi Antar Pribadi

Komunikasi memainkan peran penting dalam kehidupan manusia. Sebagian besar kegiatan komunikasi berlangsung dlam situasi komunikasi antar pribadi. Melalui komunikasi antar pribadi kita dapat mengenal diri kita sendiri dan orang lain, kita dapat mengetahui dunia luar, bisa menjalin hubungan yang lebih bermakna, bisa memperoleh hiburan dan menghibur orang lain dan sebagainya.

Menurut Joseph A. Devito Berdasarkan Buku Ilmu Komunikasi Teori & Praktik mendefinisikan komunikasi antar pribadi sebagai berikut :

> "Proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika"

Berdasarkan definisi itu, komunikasi antar pribadi dapat berlangsung antara dua orang yang memang sedang berdua-duaan atau antara dua orang dalam suatu pertemuan.

Komunikasi antar pribadi pada hakikatnya merupakan proses sosial seperti yang diuraikan diatas, dimana orang-orangyang terlibat didalamnya saling mempengaruhi. Komunikasi antarpersonal dianggap efektif untuk mengubah sikap, pendapat danperilaku seseorang, karena sifatnya dialogis berupa percakapan.

Dari definisi diatas, maka komunikasi antar pribadi merupakan komunikasi yang dilakukan oleh dua orang, dimana komunikasinya bersifat dialogis, lebih akrab dan terbuka, komunikator dapat melihat feedback secara langsung.

2.3.2 Tujuan Komunikasi Antar Pribadi

Komunikasi antar pribadi dapat digunakan untuk berbagai tujuan. Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam tujuan komunikasi antarpribadi yaitu komunikasi ini memberikan kesempatan bagi kita untuk memperbincangkan diri sendiri.

Dengan memperbincangkan diri kita sendiri pada orang lain, kita akan mendapatkan perspektif baru tentang diri kita sendiri dan memahami lebih mendalam tentang sikap dan perilaku kita.

1. Mengenal diri sendiri dan orang lain

   Nasihat seorang filsuf terkenal Socrates yaitu : cogito ergosum yang memiliki arti kurang lebih ”kenalilah dirimu”. Salah satu cara untuk mengenal diri kita sendiri adalah melalui komunikasi antar pribadi.
2. Mengetahui dunia luar

   Komunikasi antar pribadi memungkinkan kita untuk memahami lingkungan kita secara baik yakni tentang objek dan kejadian-kejadian orang lain.

3. Menciptakan dan memelihara hubungan menjadi bermakna

   Manusia diciptakan sebagai makhluk individu sekaligus makhluk sosial. Sehingga dalam kehidupan sehari-hari, orang ingin menciptakan dan memelihara hubungan dekat dengan orang lain.

4. Mengubah sikap dan perilaku

   Dengan komunikasi antar pribadi sering kita berupaya mengubah sikap dan perilaku orang lain.

5. Bermain dan mencari hiburan

   Bermain mencakup semua kegiatan untuk memperoleh kesenangan.

6. Membantu

   Psikiater, psikolog klinik dan ahli terapi adalah contoh profesi yang mempunyai fungsi menolong orang lain.

2.4 Tinjauan Tentang Dramaturgi

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.

Goffman cenderung melihat pada interaksi tatap muka atau kehadiran bersama (Co-presence). Interaksi tatap muka dibatasinya sebagai "individu - individu yang saling mempengaruhi tindakan - tindakan mereka satu sama lain ketika masing - masing berhadapa secara fisik". Biasanya terdapat suatu arena kegiatan yang terdiri dari serangkaian tindakan individu itu. Dalam suatu situasi sosial, seluruh kegiatan dari partisipan tertentu disebut sebagai suatu penampilan (performance), pertunjukan adalah aktivitas untuk mempengaruhi orang lain, sedang orang - orang lain yang terlibat di dalam situasi itu disebut sebagai pengamat atau partisipan lainnya. Para aktor adalah mereka yang melakukan tindakan tindakan atau penampilan rutin *(routine)* dan kesan *(impression)* si pelaku terhadap pertunjukan ini bisa berbeda - beda.

Goffman membagi kehidupan sosial dalam dua wilayah yaitu panggung depan *(front stage)* dan panggung belakang *(back stage).* Dalam panggung depan ada dua bagian, yaitu setting dan front pribadi *(Personal Front).*Yakni situasi fisik

yang ada ketika aktor melakukan pertunjukan. Seperti penyanyi dangdut memerlukan ruang untuk bernyanyi. Front pribadi terdiri dari alat - alat yang dapat dianggap khalayak sebagai perlengkapan yang dibawa aktor ke dalam setting. Misalnya penyanyi dangdut yang menggunakan pakaian yang ketat minim dan make-up yang tebal. Personal front ini juga mencakup bahasa verbal dan bahasa tubuh sang aktor misalnya berbicara dengan lemah lebmbut, intonasi sedikit merayu, postur tubuh yang seksi, ekspresi wajah, pakaian, ciri - ciri fisik dan sebagainya. Yang selanjutnya dibagi menjadi penampilan *(appearance)* dan gaya *(manner).*

Wilayah belakang atau panggung belakang merujuk kepada tempat dan pertistiwa yang memungkinkannya mempersiapkan perannya di wilayah depan. Wilayah belakang ibarat panggung sandiwara bagian belakang (back stage) atau tempat aktor bersantai, mempersiapkan diri, atau berlatih memainkan perannya di panggung depan.

Panggung belakang adalah dimana fakta disembunyikan di depan atau berbagai jenis tindakan informal mungkin timbul. *Back Stage* biasanya berdekatan dengan *front stage*, tetapi juga ada jalan memintas diantara keduanya. Tak ada bidang yang selalu merupakan salah satu diantara ketiga bidang tersebut.

Perspektif yang digunakannya adalah pertunjukan teater *(theatrical performance),* interaksi sosial yang mirip dengan pertunjukan diatas panggung, yang menampilkan peran-peran yang dimainkan para aktor. Pada saat individu hadir dan beraktivitas untuk dirinya dan orang lain, ia mengatur dan mengontrol

kesan yang dibentuk oleh individu tersebut. Pengelolaan kesan *(impression management)* merupakan istilah yang dikemukakan Goffman yakni "bahwa ketika orang-orang berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang akan diterima orang lain.

Pada umumnya pengelolaan kesan mengarah pada kehati-hatian terhadap serentetan tindakan yang tidak diharapkan, seperti gerak isyarat yang tidak diharapkan, gangguan yang tak menguntungkan dan kesalahan bicara atau bertindak maupun tindakan yang diharapkan seperti membuat adegan. Pengelolaan kesan*(Impression management),* yakni teknik - teknik yang digunakan aktor untuk memupuk kesan -kesan tertentu dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi dalam mengelola kesan, seorang pelakon teater memerlukan kewaspadaan terhadap tindakan yang dilakukan, hal - hal kecil yang mengganggu jalannya pertunjukan saat diatas panggung harus segera diatasi. Kemudian pentingnya beradaptasi dengan audience atau penonton, karena dalam mengatur alur pertunjukan sesuai yang diharapkan seorang aktor harus bertindak semaksimal mungkin untuk mempengaruhi penonton, dengan begitu pesanyang disampaikan dapat efektif diterima oleh penonton.

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

2.4.1 Panggung Depan *(Front Stage)*

Di panggung depan, Goffman lebih jauh membedakan antara *setting* dengan muka personal. *Setting* merujuk pada tampilan fisik yang biasanya harus ada jika aktor tampil. Tanpa itu, aktor biasanya tidak dapat tampil. Contoh seorang pesulap yang membutuhkan sebuah panggung untuk pertunjukannya, seorang pemain sepakbola memerlukan Lapangan dan seorang pembalap motor membutuhkan sirkuit. Muka personal terdiri dari pernak-pernik perlengkapan ekspresi yang diidentikkan audiens dengan pementas dan diharapkan agar dibawa serta dalam *setting* tersebut. Seorang model pakaian dalam wanita *G-String* membutuhkan aksesoris atau atribut yang disesuaikan dengan tema pada saat itu.

Selanjutnya Goffman membagi lagi muka personal menjadi tampilan dan tingkah laku. Tampilan termasuk aksesoris dan kostum yang mengatakan kepada khalayak sebagai status sosial model pakaian dalam. Tingkah laku mengatakan kepada khalayak peran yang diharapkan untuk dimainkan seorang model dalam situasi tersebut (misalnya penggunaan gerak fisik, sikap).

2.4.2 Panggung Belakang *(Back Stage)*

Goffman juga mendiskusikan panggung belakang, tempat fakta yang tertekan di panggung depan atau di berbagai tindakan informal dapat terlihat. Panggung belakang biasanya berdekatan dengan panggung depan, namun ia juga terpisah darinya. Seorang model pakaian dalam wanita sepenuhnya berharap agar tidak ada khalayak yang hadir di belakang panggung. Lebih jauh, mereka terlibat dalam berbagai macam manajemen kesan untuk memastikannya. Pertunjukan cenderung sulit dilakukan ketika aktor tidak mampu mencegah khalayak masuk ke panggung belakang.

Panggung belakang diibaratkan sebuah ruang dimana seorang model mempersiapkan sebuah pertunjukan untuk menjadi objek sebagai model pakaian dalam wanita. Dalam wilayah ini seorang model mempersiapkan panggung depan, yakni setting dan muka personal agar pertunjukan berjalan lancar. Seperti yang dijelaskan sebelumnya di panggung depan, seorang aktor juga memerlukan tampilan dan tingkah laku sebagai bagian dari muka personal.

Di panggung belakang ini seorang model pakaian dalam wanita *G-String* mempersiapkan tampilan, seperti kostum yang menjadi objeknya, dan atribut lainnya. Kemudian tingkah laku, misalnya sikap dan gerak fisik yang mendukung pertunjukan tersebut. Dalam panggung belakang tersebut model pakaian dalam wanita tersebut bersikap seperti semestinya ketika berada dalam wilayah kesehariannya, setelah usainya menjadi objek dalam sebuah foto model maka anggota seorang model tersebut menampilkan diri seutuhnya dari individu.

2.4.3 Presentasi Diri *(Self Presentation)*

Presentasi diri dapat diartikan sebagai cara individu dalam menampilkan dirinya sendiri dan aktivitasnya kepada orang lain, cara ia memandu dan mengendalikan kesan yang dibentuk orang lain terhadapnya, dan segala hal yang mungkin atau tidak mungkin ia lakukan untuk menopang pertunjukanya di hadapan orang lain.

Menurut Goffman, seperti yang dikutip oleh Prof. Deddy Mulyana Persentasi 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.

Lebih jauh persentasi diri merupakan upaya individu untuk menumbuhkan kesan tertentu di depan orang lain dengan cara menata prilaku agar orang lain memaknai identitas dirinya sesuai dengan apa yang ia inginkan. Dalam proses proses 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 unutk persentasi 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, pekerjaan 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 siapa kita.

Goffman mengutarakan, perilaku orang dalam interaksi sosial selalu melakukan permainan informasi agar orang lain mempunyai kesan yang lebih baik. Kesan non-verbal inilah yang menurut Goffman perlu di cek keaslianya. Goffman menyatakan bahwa hidup adalah teater, individunya sebagai aktor dan masyarakat adalah penontonya. Dalam pelaksanaanya, selain panggung dimana ia melakukan pementasan peran, ia juga memerlukan ruang ganti yang berfungi untuk mempersiapkan segala sesuatunya. Ketika individu dihadapkan pada panggung, ia menggunakan simbol-simbol yang relevan untuk memperkuat identitas karakternya, namun ketika individu tersebut telah habis masa pementasanya, maka di belakang panggung akan terlihat tampilan seutuhnya dari individu tersebut.

2.4.4 Proses Pengelolaan Kesan *(Impression Management)*

Orang lain menilai kita atas dasar melihat dan mendengar, bagaimana simbol yang dikeluarkan oleh kita, itu merupakan petunjuk bagaimana orang lain memperlakukan kita. Erving Goffman menjelaskan proses pengelolaan kesan adalah persona stimuli yang berusaha untuk menampilkan petunjuk petunjuk tertentu untuk menimbulkan kesan tertentu pada diri penanggap.

Dari pengertian di atas dapat dijelaskan bahwa perilaku seorang model pakaian dalam wanita *G-String* dalam melakukan suatu hal dikarenakan setelah

munculnya stimuli dari lingkungannya, dan penilaian orang lain didasarkan petunjuk-petunjuk simbolik yang diberikan oleh dirinya tersebut. Secara sengaja untuk menampilkan dirinya seperti yang ia kehendaki.

Jika melihat sejarah, akar pemikiran erving goffman berasal dari George Herbert Mead, dimana bapak Interaksion isme simbolis ini memfokuskan penelitian kepada diri (*self*). Pengertian Interaksionisme Simbolik adalah Teori yang menyatakan bahwa orang-orang memberikan makna terhadap simbol-simbol, dan pemaknaan tersebut berfungsi untuk mengontrol mereka. Karya erving Goffman juga memfokuskan kepada diri, bagaimana individu mengibaratkan realita yang dihadapi sebagai panggung sandiwara.

Goffman cenderung melihat pada interaksi tatap muka atau kehadiran bersama (*Co-presence*). Interaksi tatap muka dibatasinya sebagai "individu-individu yang saling mempengaruhi tindakan-tindakan mereka satu sama lain ketika masing-masing berhadapan secara fisik". Biasanya terdapat suatu arena kegiatan yang terdiri dari serangkaian tindakan individu itu. Dalam suatu situasi sosial, seluruh kegiatan dari partisipan tertentu disebut sebagai suatu penampilan (*performance*), pertunjukan adalah aktivitas untuk mempengaruhi orang lain, sedang orang-orang lain yang terlibat di dalam situasi itu disebut sebagai pengamat atau partisipan lainnya. Para aktor adalah mereka yang melakukan tindakan tindakan atau penampilan rutin (*routine*). Dan kesan (*impression*) si pelaku terhadap pertunjukan ini bisa berbeda-beda. Dalam penelitian ini sang aktor adalah model pakaian dalam wanita *G-String*.

Dalam panggung depan ada dua bagian, yaitu *setting* dan *front* pribadi (*Personal Front*). yakni situasi fisik yang ada ketika aktor melakukan pertunjukan. Seorang model pakaian dalam wanita *G-String* memerlukan ruang untuk eksistensinya. *Front* pribadi terdiri dari alat-alat yang dapat dianggap khalayak sebagai perlengkapan yang dibawa aktor ke dalam *setting*. Misalnya menggunakan pakaian dan atribut yang mencirikan dia. *Personal front* ini juga mencakup bahasa verbal dan bahasa tubuh sang aktor misalnya berbicara sopan, mengucapkan istilah asing, intonasi, postur tubuh, ekspresi wajah, pakaian, penampakan usia, ciri-ciri fisik dan sebagainya. Yang selanjutnya dibagi menjadi penampilan (*appearance*) dan gaya (*manner*).

Wilayah belakang atau panggung belakang merujuk kepada tempat dan pertistiwa yang memungkinkannya mempersiapkan menjalankan kehidupannya sehari-hari dan menjalani perannya di wilayah belakang *(back stage)*.

Panggung belakang adalah dimana fakta disembunyikan di depan atau berbagai jenis tindakan informal mungkin timbul. *Back Stage* biasanya berdekatan dengan *front stage*, tetapi juga ada jalan memintas diantara keduanya. Tak ada bidang yang selalu merupakan salah satu diantara ketiga bidang tersebut.

Pandangan Goffman tentang *diri*, adalah *diri* bukan milik aktor tetapi lebih sebagai hasil interaksi dramatis antara aktor dan audiens. *Diri* adalah "pengaruh dramatis" yang muncul dari suasana yang ditampilkan. Karena *diri* adalah hasil interaksi dramatis, makan mudah terganggu selama penampilannya.

Tapi kebanyakan pelaksanaanya adalah sukses. *Diri* bukanlah sesuatu yang dimiliki individu, melainkan yang dipinjamkan orang lain kepadanya. Diri Goffman bersifat "temporer" dalam arti bahwa *diri* tersebut berjangka pendek, bermain peran, karena selalu dituntut oleh peran-peran sosial yang berlainan yang interaksinya dengan masyarakat berlangsung dalam episode-episode pendek.

Pada umumnya pengelolaan kesan mengarah pada kehati-hatian terhadap serentetan tindakan yang tidak diharapkan, seperti gerak isyarat yang tidak diharapkan, gangguan yang tak menguntungkan dan kesalahan bicara atau bertindak maupun tindakan yang diharapkan seperti membuat adegan. Pengelolaan kesan (*Impression management*), yakni teknik-teknik yang digunakan aktor untuk memupuk kesan-kesan tertentu dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Aktor berupaya untuk mengolah tingkah lakunya agar orang lain terkesan kepadanya. Ketika orang menyajikan atau mepersentasikan dirinya maka ia mencoba untuk membuat orang lain terkesan.

2.5 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan alur pikir peneliti yang dijadikan sebagai skema pemikiran yang melatarbelakangi penelitian ini. Dalam kerangka pemikiran ini, peneliti akan mencoba menjelaskan pokok masalah penelitian. Penjelasan yang disusun akan menggabungkan antara teori dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini.

Penelitian ini didasari pula pada kerangka pemikiran secara teoritis maupun praktis.

2.5.1 Kerangka Teoritis

Teori adalah suatu pernyataan mengenai apa yang terjadi terhadap suatu fenomena yang ingin kita pahami. Teori yang berguna adalah teori yang memberikan pencerahan, serta pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena yang ada di hadapan kita. Akan tetapi perlu dijelaskan sebagai suatu arahan atau pedoman penulis untuk dapat mengungkap fenomena agar lebih terfokus. Sekumpulan teori ini dikembangkan sejalan dengan penelitian itu berlangsung.

2.5.1.1 Interaksi Simbolik

Penelitian ini menggunakan pendekatan interaksi simbolik (*symbolic interaction approach*) dimana pendekatan ini didasari atas pandangan dan asumsi bahwa pengalaman manusia diperoleh melalui hasil interpretasi. Interpretasi tidak bersifat otonom, melainkan membentuk arti sesuai dengan konteks subjek atau objek yang di interpretasikan. Interaksi Simbolik menjadi paradigma konseptual, bukan *internal drives, personality traits* atau *unconscious motivies* (dorongan dalam diri, sifat kepribadian atau sadar motivasi). Menurut Littlejohn, interaksi simbolik mengandung inti dasar premis tentang komunikasi dan masyarakat (*core of common premises about communicationand society*) (Littlejohn, 1996: 159).

Perspektif interaksi simbolik memandang bahwa individu bersifat aktif, reflektif dan kreatif, menafsirkan, menampilkan perilaku yang rumit dan sulit diramalkan. Paham ini menolak gagasan bahwa individu adalah organisme pasif yang perilakunya di tentukan oleh kekuatan-kekuatan atau struktur diluar dirinya. Oleh karena individu terus berubah, maka masyarakat pun berubah melalui interaksi. Jadi interaksilah yang di anggap sebagai variabel penting dalam menentukan perilaku manusia, bukan struktur masyarakat. Struktur ini sendiri tercipta dan berubah karena interaksi manusia, yakni ketika individu-individu berfikir dan bertindak secara stabil terhadap seperangkat objek yang sama (Mulyana, 2001: 62).

2.5.1.2 Dramaturgi

Dramaturgi adalah teori seni teater yang dicetuskan oleh Arestoteles dalam karya agungnya *Poetics* (350 SM) yang di dalamnya terdapat kisah paling tragis Oedipus Rex dan menjadi acuan bagi dunia teater, drama, dan perfilman sampai saat ini.

Kemudian dikembangkan oleh Erving Goffman (1922-1982), seorang sosiolog interaksionis dan penulis, melalui pendekatan sosiologis. Dia menyempurnakannya lebih praktis dalam bentuk interaksi simbolik tentang kehidupan sosial sehari-hari yang kemudian termanifestasi dalam bukunya *The Presentation of Self in Everyday Life* dan menjadi terkenal sebagai salah satu sumbangan terbesar bagi teori ilmu sosial pada perkembangannya dramaturgi begitu banyak dikenal dan dijadikan sebagai

bentuk komunikasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari manusia. Teori dramaturgi menjelaskan bahwa identitas manusia adalah tidak stabil dan setiap identitas tersebut merupakan bagian kejiwaan psikologi yang mandiri.

Identitas manusia bisa berubah-ubah tergantung dari interaksi dengan orang lain. Disinilah dramaturgi masuk, bagaimana kita menguasai interaksi tersebut. Dalam dramaturgi, interaksi sosial dimaknai sama dengan pertunjukan teater. Manusia adalah aktor yang berusaha untuk menggabungkan karakteristik personal dan tujuan kepada orang lain melalui pertunjukan dramanya sendiri. Dalam mencapai tujuannya tersebut, menurut konsep dramaturgi, Selayaknya pertunjukan drama, seorang aktor drama kehidupan juga harus mempersiapkan kelengkapan pertunjukan. Kelengkapan ini antara lain memperhitungkan setting, costum, penggunaan kata (dialog) dan tindakan non verbal lain, hal ini tentunya bertujuan untuk meninggalkan kesan yang baik pada lawan interaksi dan memuluskan jalan mencapai tujuan.

Goffman mengistilahkan tindakan di atas dalam istilah "*Impression Management*". Goffman juga melihat bahwa ada perbedaan akting yang besar saat aktor berada di atas panggung (*front stage*) dan di belakang panggung (*back stage*) drama kehidupan. Kondisi akting di *front stage* adalah adanya penonton yang melihat kita dan kita sedang berada dalam kegiatan pertunjukan. Saat itu kita berusaha untuk memainkan peran kita sebaik-baiknya agar penonton memahami tujuan dari perilaku kita. Perilaku kita dibatasi oleh konsep drama bertujuan untuk membuat drama yang berhasil.

Sedangkan *back stage* adalah keadaan dimana kita berada di belakang panggung, dengan kondisi bahwa tidak ada penonton. Sehingga kita dapat berprilaku bebas tanpa mempedulikan plot perilaku bagaimana yang harus kita bawakan.

Dramaturgi juga diibaratkan sebagai permainan peran oleh manusia. Tentu permainan peran yang dimainkan oleh manusia tersebut disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai sebelumnya. Entah itu hanya sekedar untuk menciptakan kesan tertentu tentang diri kita dihadapan penonton ataupun suatu bentuk penghargaan lainnya yang kita peroleh dari permainan peran tersebut.

2.5.1.3 Presentasi Diri

> "**Menurut Goffman**, Presentasi diri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu tertentu untuk memproduksi definisi situasi dan identitas sosial bagi para aktor dan definisi situasi tersebut mempengaruhi ragam interaksi yang layak dan tidak layak bagi para aktor dalam situasi yang ada (Mulyana, 2003: 112)."

Lebih jauh presentasi diri merupakan upaya individu untuk menumbuhkan kesan tertentu di depan orang lain dengan cara menata perilaku agar orang lain memaknai identitas dirinya sesuai dengan apa yang ia inginkan. Dalam proses produksi identitas tersebut, ada suatu pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan mengenai atribut simbol yang hendak digunakan sesuai dan mampu mendukung identitas yang ditampilkan secara menyeluruh.

Sebelum membahas kata-kata kunci tersebut, peneliti membahas terlebih dahulu mengenai arti kata sebuah presentasi diri. Presentasi diri, pada umumnya adalah upaya anda menciptakan kesan khusus pada orang lain. Biasanya kesan yang anda harapkan berupa kesan yang positif. Misalnya terkesan cerdas, terkesan mampu, terkesan menarik, terkesan baik hati, terkesan murah hati, dan sebagainya.

Tindakan sosial yang dilakukan oleh manusia dalam berinteraksi akan menimbulkan sebuah penafsiran. Dimana penafsiran tersebut akan muncul secara berbeda-beda. Dalam hubungan sosial, proses pertukaran simbol-simbol atau lambang-lambang yang diberi makna ini disebut interaksi simbolik. Esensi dari interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni proses komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna yang hanya dipahami oleh anggota kelompok yang hanya ada didalamnya.

Panggung Depan, merupakan suatu panggung yang terdiri dari bagian pertunjukan *(appearance)* atas penampilan dan gaya *(manner)*. Di panggung inilah aktor akan membangun dan menunjukan sosok ideal dari identitas yang akan ditampilkan 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 pertunjukan mereka.

Panggung Belakang, merupakan panggung penampilan individu dimana ia dapat menyesuaikan diri dengan situasi penontonnya. 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 dimana individu menutupi atau tidak menonjolkan peran yang sama dengan pangggung 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 di hadapan penonton, jauh dari peran publik.

2.5.2 Kerangka Konseptual

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan dalam kerangka pemikiran teoritis maka peneliti berusaha untuk mengaplikasikan seluruh kata kunci berhubungan dengan presentasi diri model pakaian dalam wanita *G-String*.

2.5.2.1 Interaksi Simbolik

Interaksi simbolik presentasi diri model pakaian dalam wanita *G-String* memandang bahwa presentasi diri mereka bersifat aktif, reflektif dan kreatif, menafsirkan, menampilkan perilaku yang rumit dan sulit diramalkan

melalui simbol-simbol yang selama ini ditunjukkan oleh seorang model pakaian dalam wanita tersebut seperti berpenampilan dengan aksesoris dan *make up* yang sangat tebal dalam melakukan perannya.

Interaksi simbolik adalah segala hal yang saling berhubungan dengan pembentukan makna dari suatu benda atau lambang atau simbol, baik benda mati, maupun benda hidup, melalui proses komunikasi baik sebagai pesan verbal maupun perilaku non verbal, dan tujuan akhirnya adalah memaknai lambang atau simbol (objek) tersebut berdasarkan kesepakatan bersama yang berlaku di wilayah atau kelompok komunitas masyarakat tertentu.

2.5.2.2 Dramaturgi

Seorang model pakaian dalam wanita *G-String* melakukan panggung depan dan panggung belakang. Dimana panggung depan ini orang tersebut hanya menunjukan penampilan yang dapat dilihat khalayak sebagai tindakan yang sangat tidak wajar, Panggung belakang mempunyai latar belakang yang bertolak belakang dengan kehidupan yang dijalani di panggung depannya.

2.5.2.3 Presentasi Diri

Presentasi diri dalam hal ini peneliti akan meneliti dari segala bentuk presentasi diri yang dapat diamati pada seorang model pakaian dalam wanita *G-String* berupa tindakan atau sikap yang ia lakukan ketika sedang

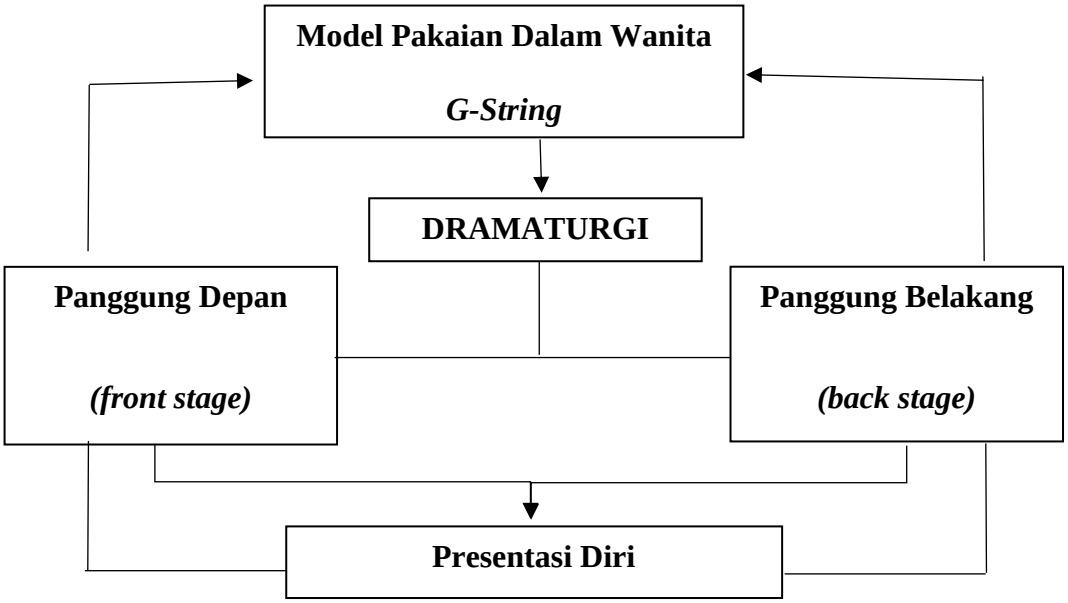
berhadapan dengan khalayak, sehingga dapat diamati atau dengan mudah dipelajari oleh peneliti.

Panggung Depan, disini peneliti memfokuskan informan yang akan menjadi objek penelitian yang tentunya sebagai seorang model pakaian dalam wanita G-String, namun dalam hal ini informan yang diteliti dilihat dari segi panggung depannya saja mulai dari bagaimana dia memainkan perannya sebagai seorang pelajar yang masih duduk di bangku sekolah menengah atas dan menjalani kehidupan sehari-harinya sebagai masyarakat.

Panggung Belakang, peneliti akan mengkaji mengenai presentasi diri kehidupan informan dilihat dari panggung belakangnya, dan disini sisi kehidupan informan akan terlihat berbeda pada saat dia memainkan peran di panggung depan, yaitu sebagai seorang model pakaian dalam wanita G-String. Bila di gambarkan dalam bagan maka akan seperti ini:

Bagan 2.1

Kerangka Pemikiran



Sumber: Penulis, 2017