

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Teoritis

Pada bab ini peneliti akan menjelaskan mengenai teori yang relevan dengan penelitian, serta study literature, arsip dokumen yang mendukung sebagai pedoman pelaksanaan pra penelitian. Hal ini untuk menambah ilmu serta melengkapi penelitian yang berkaitan dengan perilaku pengguna minuman keras (Studi dramaturgi mengenai perilaku pengguna minuman keras dalam proses kehidupannya di kabupaten Garut).

2.1.1 Tinjauan Tentang Penelitian Terdahulu

Tinjauan penelitian terdahulu digunakan sebagai tolak ukur penelitian untuk mendukung referensi peneliti. Peneliti memilih tinjauan penelitian terdahulu yang relevan dan ada kaitannya dengan permasalahan yang akan diteliti. Berikut tiga penelitian terdahulu yang peneliti angkat sebagai referensi. Yaitu :

Tabel 2.1

Matriks Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Peneltiian yang Dilakukan

No	Uraian	Niko Tamara Lusma	Elfrida grace	Angga Sumantono
----	--------	----------------------	---------------	--------------------

1	Universitas	Universitas padjajaran	Universitas Sumatera Utara	Universitas Komputer Indonesia
2	Tahun	2011	2009	2013
3	Judul	Presentasi diri seorang mahasiswa gay	Ayam kampus kota medan dengan analisis dramaturgi	Perilaku komunikasi pengguna ganja(studi dramaturgi perilaku komunikasi pengguna ganja dalam kehidupannya di kota bandung)
4	Metode penelitian	Metode kualitatif dengan studi dramaturgi	Metode kualitatif dengan studi dramaturgi	Metode kualitatif studi dramaturgi
5	Teknik pengumpulan data	Wawancara mendalam, observasi, dokumentasi, studi pustaka dan situs internet	Wawancara, observasi, dokumentasi, surat kabar, jurnal, situs internet.	Wawancara mendalam, observasi dokumentasi, studi pustaka dan situs internet
6	Hasil penelitian	Hasilnya menunjukkan bahwa mahasiswa gay saat di panggung depan mereka mengelola kesan dengan baik untuk menyembunyikan identitas mereka ke khalayak orang, sedangkan dalam panggung belakang mereka mempunyai sebuah komunitas untuk gay dan ditempat itu mereka bisa menjadi diri	Hasilnya menunjukkan bahwa ayam kampus di panggung depan mereka mengelola kesan dengan baik untuk menyembunyikan identitas mereka ke khalayak orang, sedangkan dalam panggung belakangnya mereka mempunyai gadun untuk memenuhi kebutuhannya.	menunjukkan bahwa panggung depan (front stage), pengguna ganja hampir semuanya memerankan panggung depan (front stage) sesuai dengan peran mereka di masyarakat, mereka berperan layaknya aktris atau aktor dalam suatu pertunjukan drama panggung. Pada

		mereka seutuhnya tanpa ada yang disembunyikan dari dirinya.		panggung belakang (back stage), pengguna ganja memainkan sebuah peran yang utuh. Sehingga pada perilaku mereka saat berada di panggung depan(front stage) memiliki suatu peran yang berbeda, mereka berdramaturgi dalam menjalani kehidupannya.
7	Perbedaan penelitian	<p>Sub fokus penelitina ini adalah penelitian, pengelolaan kesan dan menggunakan teori dramaturgi yang di pengaruhi oleh interaksi simbolik.</p> <p>Sedangkan penelitian saya dilihat dari perilaku dengan lingkungannya seorang pengguna minuman keras dilihat dari perilaku panggung depan dan perilaku panggung belakang</p>	<p>Sub fokus penelitian ini adalah penelitian, mengelola kesan dan menganalisis teori dramaturgi terhadap ayam kampus.</p> <p>Sedangkan dalam penelitian saya lebih melihat dramaturgi dari sudut perilaku objek penelitian</p>	<p>-Sub fokus penelitian ini adalah penelitian, komunikasi pengguna ganja pada proses kehidupan.</p> <p>Sedangkan dalam penelitian saya perilaku pengguna minuman keras dalam proses kehidupannya.</p>

2.1.2 Tinjauan Tentang Komunikasi

2.1.1.2.1 Definisi Komunikasi

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris communication berasal dari bahasa Latin atau communicatio dan bersumber dari kata communis yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah satu makna. Jadi, jika dua orang terlibat dalam komunikasi maka komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang di komunikasikan, yakni baik si penerima maupun si pengirim sepaham dari suatu pesan tertentu (Effendy, 2002: 9). Banyak definisi komunikasi diungkapkan oleh para ahli dan pakar komunikasi seperti yang diungkapkan oleh Carl. I. Hovland yang dikutip oleh Onong Uchana Effendy dalam buku "Ilmu Komunikasi teori dan Praktek" , ilmu komunikasi adalah upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap (Effendy, 2001: 10)

Hoyland juga mengungkapkan bahwa yang dijadikan objek studi ilmu komunikasi bukan hanya penyampaian informasi melainkan juga pembentukan pendapat umum (Public Opinion) dan sikap publik (public attitude) yang dalam kehidupan sosial memainkan peranan yang amat penting. Dalam pengertian khusus komunikasi, Hovland yang dikutip dari Onong Uchana Effendy

dalam buku Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek mengatakan bahwa komunikasi adalah:

“proses mengubah perilaku orang lain (*communication is the procces to modify the behaviour of other individuals*) Jadi dalam berkomunikasi bukan sekedar memberitahu, tetapi juga berupaya mempengaruhi agar seseorang atau sejumlah orang melakukan kegiatan atau tindakan yang diinginkan oleh komunikator, akan tetapi seseorang akan dapat mengubah sikap pendapat atau perilaku orang lain, hal ini bisa terjadi apabila komunikasi yang disampaikan bersifat komunikatif yaitu komunikator dalam menyampaikan pesan-pesan harus benar-benar dimengerti dan dipahami oleh komunikan untuk mencapai tujuan komunikasi yang komunikatif. (Effendy, 2001:10)”

2.1.2.2 Tujuan Komunikasi

Setiap individu dalam berkomunikasi pasti mengharapkan tujuan dari komunikasi itu sendiri, secara umum tujuan berkomunikasi adalah mengharapkan adanya umpan yang diberikan oleh lawan bicara kita serta semua pesan yang kita sampaikan dapat diterima oleh lawan bicara kita dan adanya efek yang terjadi setelah melakukan komunikasi tersebut. Tujuan komunikasi menurut Onong Uchana Effendy:

1. Perubahan sikap (*Attitude change*)

2. Perubahan pendapat (*Opinion change*)

3. Perubahan perilaku (*Behavior change*)

4. Perubahan sosial (*Social change*) (Effendy, 2003 : 8)

Jadi secara singkat dapat dikatakan tujuan komunikasi itu adalah mengharapkan pengertian, dukungan, gagasan dan tindakan. Serta tujuan yang sama adalah agar semua pesan yang kita sampaikan dapat dimengerti dan diterima oleh komunikan.

2.1.2.3 Unsur-Unsur Komunikasi

Dalam melakukan komunikasi setiap individu berharap tujuan dari komunikasi itu sendiri dapat tercapai dan untuk mencapainya ada unsur-unsur yang harus di pahami, menurut Onong Uchana Effendy dalam bukunya yang berjudul *Dinamika Komunikasi* bahwa dari berbagai pengertian komunikasi yang telah ada tampak adanya sejumlah komponen atau unsur yang di cakup, yang merupakan persyaratan terjadinya komunikasi. Komponen atau unsur-unsur tersebut menurut Onong Uchana Effendi sebagai berikut:

Komunikator Orang yang menyampaikan pesan. Pesan Pernyataan yang didukung oleh lambang. Media Sarana atau saluran yang mendukung pesan. Komunikan Orang yang menerima pesan. Efek Dampak sebagai pengaruh dari pesan.(Effendy:2002,6).

Proses komunikasi pada dasarnya adalah proses penyampaian pesan yang dilakukan oleh seseorang komunikator kepada komunikan, pesan itu bisa berupa gagasan, informasi, opini dan lain-lain. Dalam prosesnya Mitchall. N. Charmley memperkenalkan 5 (lima) komponen yang melandasi komunikasi yang dikutip dari buku Astrid P. Susanto yang berjudul Komunikasi Dalam Praktek dan Teori , yaitu sebagai berikut:

Sumber (*source*)

Komunikator (*encoder*)

Pertanyaan/pesan (*messege*)

Komunikan (*decoder*)

Tujuan (*destination*)

2.1.2.4 Proses Komunikasi

Proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian

pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan) (Effendy 2004:11). Pikiran bisa merupakan gagasan, informasi, opini dan perasaan bisa berupa keyakinan, kepastian, keragu raguan, kekhawatiran, kemarahan, keberanian, kegairahan dan sebagainya yang timbul dalam lubuk hati. Menurut Onong Uchayana Effendy (2004: 11-19)

proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder sebagai berikut :

a. Proses komunikasi secara primer

Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (symbol) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya yang secara langsung mampu “menerjemahkan” pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikan. Bahasa yang paling banyak dipergunakan dalam komunikasi adalah jelas karena hanya bahasalah yang mampu “menerjemahkan” pikiran seseorang kepada orang lain. Apakah berbentuk informasi atau opini; baik mengenai hal yang kongkret maupun yang abstrak; bukan hanya tentang hal atau peristiwa yang terjadi pada saat sekarang, melainkan juga pada waktu yang lalu dan masa yang akan datang.

b. Proses komunikasi secara sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama.

Seorang komunikator menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya banyak. Surat, telepon, surat kabar, majalah, radio, televisi, film dan masih banyak lagi adalah media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi.

Pada umumnya apabila kita berbicara di kalangan masyarakat, yang dinamakan media komunikasi itu adalah media kedua sebagaimana diterangkan di atas. Jarang sekali orang menganggap bahasa sebagai media komunikasi. Hal ini disebabkan oleh bahasa sebagai lambang (symbol) beserta isi (content) yakni pikiran atau perasaan yang dibawanya menjadi totalitas pesan (message) yang tidak dapat dipisahkan.

2.1.2.5 Komunikasi Antar Pribadi

Komunikasi antarpribadi berlangsung antar dua individu, karenanya pemahaman komunikasi dan hubungan antar pribadi menempatkan pemahaman mengenai komunikasi dalam proses psikologis, setiap individu dalam tindakan komunikasi memiliki pemahaman dan makna pribadi terhadap setiap hubungan dimana dia terlibat di dalamnya.

Hubungan antarpribadi memainkan peranan penting dalam membentuk kehidupan kita. Kita tergantung kepada orang lain

dalam perasaan, pemahaman informasi, dukungan dan berbagai bentuk komunikasi yang mempengaruhi citra diri kitadan membantu kita mengenali harapan-harapan orang lain. sejumlah penelitian menunjukkan bahwa hubungan antar pribadi membuat kehidupan menjadi lebih berarti. Sebaiknya hubungan yang buruk buruk bahkan dapat membawa efek negatif bagi kesehatan.

2.1.2.6 Komunikasi Verbal dan Non Verbal

Dalam sebagian besar peristiwa komunikasi yang berlangsung, hampir selalu melibatkan penggunaan lambang-lambang verbal dan nonverbal secara bersama-sama. Keduanya, bahasa verbal dan nonverbal memiliki sifat holistik, bahwa masing masing tidak bisa dipisahkan. Dalam banyak tindakan komunikasi, bahasa nonverbal menjadi komplemen atau pelengkap bahasa verbal. Namun lambang-lambang nonverbal juga dapat berfungsi kontaduktif, pengulangan bahkan pengganti ungkapan-ungkapan verbal.

Ada tiga perbedaan antara komunikasi verbal dan nonverbal yaitu :

1. Kesengajaan satu perbedaan utama antara kounikasi verbal dan nonverbal adalah persepsi mengenai niat. Pada umumnya niat ini lebih penting ketika kita

membicarakan lambang atau kode verbal. komunikasi nonverbal tidak banyak dibatasi oleh niat atau *intens* tersebut.

2. Perbedaan-perbedaan simbolik kadang niat ini dapat dipahami karena beberapa dampak simbolik dari komunikasi kita. Misalnya, memakai pakaian dengan warna atau model tertentu, mungkin akan dipahami sebagai suatu 'pesan' oleh orang lain (misalnya berpakaian dengan warna hitam atau diberi makna sebagai ungkapan ikut berduka cita).
3. Mekanisme pemrosesan perbedaan ketiga komunikasi verbal dan nonverbal ini berkaitan dengan bagaimana kita memproses informasi. Semua informasi termasuk komunikasi diproses melalui otak, kemudian otak kita menafsirkan informasi ini lewat pikiran yang berfungsi mengendalikan perilaku-perilaku fisiologis (*Refleks*) dan sosiologis (perilaku yang dipelajari dan perilaku sosial).

Komunikasi verbal

Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Bahasa juga dapat dianggap sebagai sistem kode verbal (Deddy Mulyana, 2005). Bahasa juga dapat didefinisikan sebagai seperangkat

simbol, dengan aturan untuk mengkombinasikan simbol-simbol tersebut, yang digunakan dan dipahami suatu komunitas.

Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang menggunakan pesan-pesan nonverbal. Istilah nonverbal biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa komunikasi di luar kata-kata terucap dan tertulis. Secara teoritis komunikasi nonverbal dan komunikasi verbal dapat dipisahkan. Namun dalam kenyataannya kedua jenis komunikasi ini saling jalin menjalin, saling melengkapi dalam komunikasi yang kita lakukan sehari-hari.

2.1.3 Tinjauan Tentang Perilaku

Perilaku manusia adalah sekumpulan perilaku yang dimiliki oleh manusia dan dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai, etika, kekuasaan, persuasi, dan/atau genetika. Perilaku seseorang dikelompokkan ke dalam perilaku wajar, perilaku dapat diterima, perilaku aneh, dan perilaku menyimpang. Dalam sosiologi, perilaku dianggap sebagai sesuatu yang tidak ditujukan kepada orang lain dan oleh karenanya merupakan suatu tindakan sosial manusia yang sangat mendasar.

Perilaku tidak boleh disalahartikan sebagai perilaku sosial, yang merupakan suatu tindakan dengan tingkat lebih tinggi, karena perilaku sosial adalah perilaku yang secara khusus ditujukan kepada orang lain. Penerimaan terhadap perilaku seseorang diukur relatif terhadap norma sosial dan diatur oleh berbagai kontrol sosial. Dalam kedokteran perilaku seseorang dan keluarganya dipelajari untuk mengidentifikasi faktor penyebab, pencetus atau yang memperberat timbulnya masalah kesehatan. Intervensi terhadap perilaku seringkali dilakukan dalam rangka penatalaksanaan yang holistik dan komprehensif.

Perilaku pada hakekatnya merupakan tanggapan atau balasan (respons) terhadap rangsangan (stimulus), karena itu rangsangan mempengaruhi tingkah laku. Intervensi organisme terhadap stimulus respon dapat berupa kognisi sosial, persepsi, nilai, atau konsep. Perilaku adalah satu hasil dari peristiwa atau proses belajar. Proses tersebut adalah proses alami. Sebab musabab perilaku harus dicari pada lingkungan eksternal manusia bukan dalam diri manusia itu sendiri.

2.1.3.1 Faktor Personal yang Mempengaruhi Perilaku Manusia

Menurut Edward E. Sampson terdapat dua perspektif, yaitu perspektif yang berpusat pada persona (person-centered perspective) dan perspektif yang berpusat pada situasi (situation-centered perspective). Perspektif yang berpusat pada persona mempertanyakan faktor-faktor internal apakah, baik berupa sikap,

instink, motif, kepribadian, sistem kognitif yang menjelaskan perilaku manusia.

Secara garis besar ada 2 faktor yang mempengaruhi perspektif yang berpusat pada persona:

a. Faktor Biologis, Faktor biologis terlibat dalam seluruh kegiatan manusia, bahkan berpadu dengan faktor-faktor sosiopsikologis. Bahwa warisan biologis manusia menentukan perilakunya. Aliran sosiobiologi (Wilson, 1975) memandang segala kegiatan manusia berasal dari struktur biologinya. Menurut Wilson, perilaku sosial dibimbing oleh aturan-aturan yang sudah diprogram secara genetis dalam jiwa manusia (epigenetic rules). Struktur genetis, misalnya mempengaruhi kecerdasan, kemampuan sensasi, dan emosi. Sistem saraf mengatur pekerjaan otak dan proses pengolahan informasi dalam jiwa manusia. Sistem hormonal bukan saja mempengaruhi mekanisme biologis, tetapi juga proses psikologis.

b. Faktor Sosiopsikologis dari proses sosial, manusia memperoleh

karakteristik yang mempengaruhi perilakunya, yaitu:

Komponen Afektif

Komponen afektif merupakan aspek emosional dari faktor sosiopsikologis. Komponen afektif terdiri dari motif sosiogenis, sikap, dan emosi

Komponen Kognitif

Komponen kognitif adalah aspek intelektual, yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia. Kepercayaan adalah komponen kognitif dari faktor sosiopsikologi.

Komponen Konatif

Komponen konatif adalah aspek volisional, yang berhubungan dengan kebiasaan dan kemauan bertindak. Komponen konatif dari faktor sosiopsikologis terdiri dari kebiasaan dan kemauan.

2.1.3.2 Faktor Situasional yang Mempengaruhi Perilaku Manusia

Delgado menyimpulkan bahwa respons otak sangat dipengaruhi oleh “setting” atau suasana yang melingkupi organisme (Rakhmat:2004). Edward G. Sampson merangkumkan seluruh faktor situasional sebagai berikut:

- a) Faktor temporal Waktu dapat mempengaruhi bioritma manusia dalam kehidupan.
- b) Analisis suasana perilaku Lingkungan dapat memberikan efek-efek tertentu terhadap perilaku manusia.

- c) Faktor teknologis Revolusi teknologi seringkali disusul dengan revolusi dalam perilaku sosial.
- d) Faktor sosial Sistem peranan yang ditetapkan dalam suatu masyarakat, struktur kelompok dan organisasi, karakteristik populasi, adalah faktor-faktor sosial yang menata perilaku manusia. Secara singkat, pengelompokkannya adalah sebagai berikut: Struktur organisasi Sistem peranan Struktur kelompok Karakteristik populasi

2.1.4 Tinjauan Tentang Dramaturgi

Dramaturgi adalah pendekatan yang lahir dari pengembangan teori simbolik interaksionisme. Dramaturgi hampir memenuhi kebutuhan perawatan diri dan menjadi model untuk mempelajari perilaku manusia, tentang bagaimana orang mendefinisikan makna dalam kehidupan mereka dan lingkungan di mana mereka berada. Istilah dramaturgi menjadi populer dengan Erving Goffman, salah satu sosiolog paling berpengaruh di abad ke-20. Dalam bukunya *The Presentation of Self in Everyday Life*, yang diterbitkan pada tahun 1959, Goffman memperkenalkan konsep dramaturgi, yang merupakan penampilan teatrikal. Yakni, fokus pada kehidupan sosial sebagai rangkaian pertunjukan drama yang mirip dengan pertunjukan drama di atas panggung, ada aktor dan penonton. Tugas aktor hanyalah mempersiapkan diri dengan berbagai atribut pendukung dari peran yang

dimainkan, sementara maknanya muncul, komunitas (penonton) yang memberikan interpretasi. Karyanya menggambarkan bahwa manusia sebagai manipulator simbol kehidupan di dunia simbol.

Dalam konsep dramaturgi, Goffman mulai dengan interpretasi "konsep-diri", di mana Goffman menggambarkan rasa diri yang luas sebagai Mead (menurut Mead, konsep-diri seorang individu stabil dan berkelanjutan, sementara masyarakat pada jangka panjang format a format). Sementara itu, menurut Goffman, konsep-diri lebih bersifat sementara, dalam arti bahwa diri itu bersifat jangka pendek, memainkan peran, seperti yang selalu ditanyakan oleh peran sosial yang berbeda, yang interaksinya berlangsung dalam masyarakat dalam episode-episode pendek. Sejauh menyangkut interaksi, definisi situasi untuk konsep diri individu tertentu Goffman sebagai presentasi diri.

Fokus dari pendekatan dramaturgi bukanlah pada dilakukan orang lain, bukan pada apa yang ingin mereka lakukan atau mengapa mereka melakukannya, tetapi pada bagaimana mereka melakukannya. Burke melihat bahwa aksi adalah konsep dasar dalam drama. Dalam hal ini, Burke memberikan pemahaman yang berbeda antara aksi dan gerakan. Tindakan terdiri dari perilaku hati-hati dan memiliki tujuan, sedangkan gerakan adalah perilaku yang mengandung makna dan tidak bertujuan.

Dramaturgi juga menekankan dimensi ekspresif / impresif aktivitas manusia, yaitu bahwa makna kegiatan manusia terdapat dalam cara mereka mengekspresikan diri dalam interaksi dengan orang lain yang juga ekspresif. Oleh karena perilaku manusia bersifat ekspresif inilah maka perilaku manusia bersifat dramatik. Pendekatan dramaturgi berintikan bahwa ketika manusia berinteraksi dengan sesamanya, ia ingin mengelola pesan yang ia harapkan tumbuh dan dimengerti orang lain. Untuk itu setiap manusia melakukan pertunjukan bagi orang lain. Kaum dramaturgi memandang manusia sebagai aktor-aktor di atas panggung yang sedang memainkan peran-peran mereka.

Dramaturgi memahami bahwa dalam interaksi antar manusia ada "kesepakatan" perilaku yang disetujui yang dapat mengantarkan kepada tujuan akhir dari maksud interaksi sosial 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 sama seperti yang terlihat pada kasus kekuasaan politik, dimana penguasa -penguasa yang melakukan penyimpangan ini, mereka menjalankan perannya di lingkungan mereka.

Mereka berusaha mengontrol diri seperti penampilan, keadaan fisik perilaku aktual dan gerak saat berkuasa, agar kekuasaan yang dia miliki seolah-olah terbungkus bagus dimata lingkungan mereka. Karena mereka tahu bahwa jika menjadi seorang penguasa politik namun

berperilaku buruk serta dikendalikan adalah aib bagi dirinya. Teori dramaturgi menjelaskan bahwa identitas manusia adalah tidak stabil dan setiap identitas tersebut merupakan bagian kejiwaan psikologi yang mandiri. Identitas manusia bisa saja berubah-ubah tergantung interaksi dengan orang lain. Aktor membawakan naskah dalam bahasa/ simbol-simbol dan perilaku Untuk menghasilkan arti-arti dan tindakan tindakan sosial dalam konteks sosio-kultural Pemirsa yang menginterpretasikan naskah tersebut dengan pengetahuan mereka tentang aturan aturan budaya atau simbol-simbol signifikan.

Disinilah dramaturgis masuk bagaimana kita menguasai interaksi tersebut. Dalam dramaturgis, interaksi sosial dimaknai sama dengan pertunjukan teater. Manusia adalah aktor yang berusaha untuk menggabungkan karakteristik personal dan tujuan kepada orang lain mnelalui pertunjukan dramanya sendiri.

2.1.5 Tinjauan Wilayah Panggung/Pertunjukan

Goffman melihat perbedaan besar dalam akting ketika para aktor berada di adegan pertama dan kedua dalam drama kehidupan. Syarat tampil di depan panggung adalah penonton (yang melihat kami), dan kami adalah bagian dari pertunjukan. Selama ini, kami berusaha memainkan peran kami sebaik mungkin, sehingga penonton memahami tujuan dari perilaku kami. Perilaku kita dibatasi oleh keyakinan tentang drama yang dirancang untuk membuat drama berhasil. Sedangkan

behind the scene terdapat situasi dimana kita berada di belakang layar tanpa ada syarat apapun bagi penontonnya, sehingga kita dapat berperilaku bebas apapun plot tingkah laku yang harus kita hadirkan.

Menurut Goffman, dalam produksi teatrikal terdapat pembagian peran dalam ruang identitas yang saat ini berinteraksi, antara lain:

1. Panggung depan

Mengacu pada acara sosial yang menunjukkan bahwa seseorang bergaya atau menunjukkan peran formal mereka. Mereka memainkan peran mereka dalam pertunjukan di depan penonton. Zona frontal seperti panggung depan yang disaksikan penonton. Panggung depan adalah bagian pertunjukan yang menentukan situasi para saksi pementasan. Goffman membagi panggung depan menjadi dua bagian: bagian depan pribadi dan fasad pribadi, yang terdiri dari alat-alat yang dianggap penonton sebagai perlengkapan yang dibawa aktor ke lokasi syuting. Bagian depan pribadi termasuk bahasa tubuh dan verbal aktor. Misalnya, berbicara dengan sopan, mengucapkan istilah asing, intonasi, postur tubuh, ekspresi wajah, pakaian, penampilan usia dan sebagainya.

Ciri yang relatif tetap seperti ciri fisik, termasuk ras dan usia biasanya sulit disembunyikan atau diubah, namun aktor sering memanipulasinya dengan menekankan atau melembutkannya, misalnya menghitamkan kembali rambut yang berubah dengan cat rambut.

Setting merupakan situasi fisik yang harus ada ketika aktor melakukan Tunjukkan, misalnya, seorang ahli bedah membutuhkan ruang operasi, seorang sopir taksi membutuhkan sebuah mobil. Front personal dibagi menjadi dua bagian: penampilan berbagai jenis barang yang mewakili status sosial aktor, dan gaya penyajian peran apa yang dimainkan aktor dalam situasi tertentu.

Goffman tidak hanya berfokus pada individu, tetapi juga pada kelompok atau tim. Selain merepresentasikan peran dan karakter individu, aktor sosial juga berusaha memanipulasi kesan orang lain terhadap kelompoknya, baik itu keluarga, tempat kerja, partai politik, atau organisasi lain yang mereka wakili. Goffman menyebut semua peserta sebagai "tim kinerja" (tim kinerja) yang melakukan tindakan. Anggota klub sering bekerja sebagai tim, menciptakan dan menjaga visibilitas di depan. Mereka harus mempersiapkan peralatan dengan hati-hati untuk pertunjukan dan jalannya pertunjukan, memainkan pemain utama yang layak, dan melakukan pertunjukan selengkap dan seefisien mungkin. dan, jika perlu, pilih juga audiens yang sesuai. Setiap peserta saling mendukung dan memberikan arahan dengan isyarat non-verbal, seperti gerakan tangan atau mata, sesuai kebutuhan agar acara tetap berjalan lancar. Goffman menegaskan, kinerja tim sangat bergantung pada loyalitas masing-masing anggota. Setiap anggota tim menyimpan rahasia tersembunyi dari publik, yang membantu menjaga martabat tim. Dalam konteks yang lebih luas,

penonton juga dapat dilihat sebagai bagian dari tim pertunjukan. Artinya, agar sebuah pertunjukan sukses, penonton juga harus ikut serta agar tayangan secara keseluruhan berjalan lancar.

2. Panggung Belakang

Backstage atau ruang ganti tempat para pengisi acara bersantai, bersiap-siap, atau berolahraga untuk memainkan perannya di depan panggung. Panggung belakang - ruang tempat naskah untuk pertunjukan "tim" berlangsung (perkumpulan rahasia mengatur penampilan masing-masing aktor). Dalam Dramaturgi, terdiri dari Panggung Depan dan Panggung Belakang.

Panggung depan adalah bagian dari pertunjukan yang fungsinya untuk menentukan posisi para saksi dalam pertunjukan. Adegan frontal terbagi menjadi 2 bagian, setting merupakan adegan fisik yang harus ada jika pemerannya sedang berperan. Dan Front Personal, yaitu berbagai macam perlengkapan untuk menyampaikan perasaan sang aktor. Bagian depan pribadi masih terbagi menjadi dua bagian yaitu penampakan yang terdiri dari berbagai jenis barang yang mencerminkan status sosial pelakunya. Gaya, yang berarti gagasan tentang peran apa yang dimainkan aktor dalam situasi tertentu. Panggung belakang adalah ruang tempat skenario pertunjukan "tim" terungkap (penampilan setiap aktor diatur oleh perkumpulan rahasia).

Goffman mempelajari drama dari perspektif sosiologis. Dia mengeksplorasi semua jenis perilaku interaktif yang kita tunjukkan dalam pertunjukan sehari-hari kita, membayangkan diri kita sebagai aktor mewakili karakter lain dalam sebuah drama. Artinya hal yang sama berlaku untuk kesetaraan, artinya ada kinerja. Goffman beralih ke peristiwa sosiologis.

Pertunjukan yang berlangsung di masyarakat menciptakan kesan yang baik dalam mencapai tujuan. Tujuan dari presentasi Self-Goffman adalah membawa audiens untuk dimanipulasi. Jika sang aktor sukses, maka penonton akan melihatnya dari sudut yang sebenarnya ingin ia tunjukkan. Akan lebih mudah bagi para aktor untuk melibatkan penonton dalam mencapai tujuan pertunjukan. Kita dapat mengatakan bahwa ini adalah bentuk komunikasi lain. Karena komunikasi sebenarnya adalah alat untuk mencapai tujuan.

Dalam komunikasi normal, orang berbicara tentang bagaimana memanfaatkan perasaan verbal dan non-verbal untuk mencapai tujuan akhir komunikasi, sehingga orang lain mengikuti keinginan kita. Jadi, dalam drama, konsep umum tentang bagaimana kami memainkan peran kami adalah penting agar kami dapat memberikan umpan balik sesuai keinginan kami. Sadarilah studi dramaturgi tentang konteks perilaku seseorang dalam mencapai tujuannya, dan bukan mempelajari hasil dari perilaku tersebut. Drama memahami bahwa dalam interaksi manusia ada "persetujuan" yang disepakati dari perilaku yang dapat mengarah

pada tujuan akhir dari interaksi sosial yang dituduhkan. Bermain peran merupakan salah satu alat yang dapat membantu tercapainya kesepakatan ini.

2.1.6 Tinjauan Tentang Minuman Keras/Alkohol

2.2.3.1 Definisi Minuman Alkohol

Alkohol adalah zat psikoaktif yang bersifat adiktif. Zat psikoaktif adalah golongan zat yang bekerja secara selektif, terutama pada otak, yang dapat menimbulkan perubahan pada perilaku, emosi, kognitif, persepsi, dan kesadaran seseorang. Sedangkan adiksi atau adiktif adalah suatu keadaan kecanduan atau ketergantungan terhadap jenis zat tertentu. Seseorang yang menggunakan alkohol mempunyai rentang respon yang tidak stabil dari kondisi yang ringan sampai berat.

Alkohol juga merupakan zat penekan susunan syaraf pusat meskipun dalam jumlah kecil mungkin mempunyai efek stimulasi ringan. Bahan psikoaktif yang terdapat dalam alkohol adalah etil alkohol yang diperoleh dari proses fermentasi madu, gula sari buah atau umbi umbian.

Nama yang populer alkohol di Indonesia untuk konsumsi adalah miras, kempur, topi miring, raja jemblung, cap tikus, balo, dan lain sebagainya. Minuman beralkohol mempunyai kadar yang berbeda-beda, misalnya bir dan soda alkohol (1% -

10% alkohol), martini dan anggur (10% - 20% alkohol), dan minuman keras import yang biasa disebut sebagai whisky dan brandy (20% - 50% alkohol).

2.2.3.2 Sejarah Minuman Keras/Alkohol

kemungkinan produksi alkohol dimulai ketika para petani awal mencatat fermentasi yang terjadi pada buah yang jatuh. Mereka mungkin menganggap rasa bersoda dan aroma tajam menyenangkan. Percobaan dan kesalahan menggunakan berbagai buah dan biji-bijian akhirnya menghasilkan formula yang dapat disempurnakan dan diulangi untuk minuman berat.

Pembuatan alkohol dimulai dengan cara yang terorganisir sekitar 10.000 tahun yang lalu, ketika minuman fermentasi diproduksi dari madu dan ragi liar. Pada 6.000 SM, tanaman anggur dibudidayakan di pegunungan antara Laut Hitam dan Laut Kaspia, untuk tujuan pembuatan anggur.

Dalam 2000 tahun berikutnya, Mesopotamia (sekarang Irak) memiliki perusahaan pembuatan anggur yang berkembang pesat. Ketika Mesir mencapai puncaknya sekitar 3000 SM, produksi dan pengiriman anggur ke seluruh Mediterania adalah bisnis yang penting.

Bangsa Romawi membuat anggur dari anggur liar yang tumbuh di pedesaan anggur dengan ragi yang diperlukan untuk

fermentasi yang sudah tumbuh di kulit mereka. Anggur juga penting dalam perdagangan mereka, kadang-kadang digunakan sebagai perdagangan budak yang kemudian bekerja di kebun anggur. Bangsa Romawi mengembangkan cara membiarkan zaman kuno yang bagus, menggunakan amphora, toples dua pegangan yang besar dan meruncing. Itu diisi dengan hampir tujuh galon anggur dan kemudian disegel, terlindung dari udara saat matang. Sekitar 1500 SM, dewa Romawi Dionysus mulai muncul dalam literatur. Dionysus (Bacchus dalam mitos Yunani) adalah dewa panen anggur dan pembuatan anggur. Kultus tumbuh di sekitar keyakinan bahwa anggur dapat digunakan dalam ritual untuk kembali ke keadaan yang lebih polos dan sadar. Bahkan saat ini kata “bacchanal” digunakan untuk menggambarkan perayaan mabuk.

Ritual Dionysian menjadi tidak terkendali setelah menyebar ke Italia, dan itu dilarang oleh Senat. Kemabukan yang meningkat mulai menyertai kemunduran Romawi dalam kesederhanaan dan kejujuran serta peningkatan ambisi mentah, korupsi, dan kebiasaan minum alkohol yang berat. Ada kemungkinan bahwa minuman beralkohol digunakan di China jauh sebelum digunakan di Barat. Diperkirakan bahwa minuman beralkohol digunakan sebagai bagian dari perayaan, saat

mengambil sumpah jabatan atau pergi berperang, serta acara-acara seperti kelahiran, kematian, dan pernikahan.

Sementara moderasi secara resmi didorong pada 1116 SM, perbendaharaan Cina terus digemukkan oleh penjualan alkohol. Pada 800 SM, barley dan bir beras mulai diproduksi di India. Ketika Platon tiba di tempat kejadian, dia menyarankan bahwa anggur bermanfaat bagi kesehatan dan kebahagiaan, tetapi hanya dalam jumlah sedang (400 SM).

Seiring waktu berlalu, filsuf satu demi satu mulai mengkritik mabuk, karena alkoholisme mungkin menjadi lebih umum. Alexander Agung dikenal karena kemabukannya serta kemampuannya untuk menaklukkan budaya lain. Antara 500 SM dan 300 SM, orang Ibrani mengadopsi minuman untuk semua kelas dan usia. Itu adalah minuman, bagian dari festival, obat-obatan, persediaan di saat perang, persediaan yang diperlukan untuk hidup mereka. Segera setelah itu, anggur mulai digunakan dalam ritual dan upacara Yahudi. Dalam tulisan-tulisan Kristen selama masa kehidupan Yesus, mabuk dikritik tetapi konsumsi alkohol dianjurkan untuk tujuan medis dan tidak dilarang untuk tujuan lain. Di Roma, satu kaisar demi kaisar terkenal karena minuman keras. Setelah 69 M, laporan ini turun dan diperkirakan bahwa minuman keras mungkin telah menurun secara substansial di seluruh Kekaisaran Romawi. 600 M, Nabi

Muhammad memerintahkan pengikutnya untuk menahan diri dari minum alkohol.

Umat Buddha dan Brahmana Hindu juga abstain. Pada tahun 1100, sebuah sekolah kedokteran di Italia mengembangkan distilasi, yang berarti minuman beralkohol yang lebih murni dan lebih kuat dapat dikembangkan. Abad Pertengahan di Eropa menyaksikan perkembangan ekstensif pilihan anggur, bir, dan mead (minuman beralkohol yang terbuat dari madu). Anggur tetap menjadi pilihan paling populer di wilayah yang menjadi Italia, Spanyol, dan Prancis. Para biksu mulai menyeduh hampir semua bir berkualitas baik, yang saat ini berisi hop, ditambah anggur untuk merayakan misa. Mereka akhirnya menambahkan brendi ke daftar barang dagangan mereka. Manufaktur bir mulai tumbuh di Jerman, dengan kota-kota bersaing untuk mendapatkan produk terbaik. Pada akhir Abad Pertengahan, produksi bir dan anggur menyebar ke Skotlandia dan Inggris dan dengan cepat menjadi industri penting.

Pada tahun 1600-an, mabuk menjadi masalah yang meluas di Inggris, dengan bir dan anggur sering disalahgunakan. Ketika kelompok agama melarikan diri ke Amerika pada abad berikutnya, banyak yang membentuk masyarakat pertarikan di negara baru. Para pemimpin Protestan di Eropa menyatakan

bahwa alkohol adalah hadiah dari Tuhan dan dapat digunakan secukupnya untuk kesenangan, kenikmatan dan kesehatan. Tapi kemabukan selalu merupakan dosa. Ketika budaya berjuang untuk menyeimbangkan subjek, petani Spanyol dan Polandia mengonsumsi rata-rata tiga liter bir per hari, dan di beberapa distrik di Inggris, konsumsi bir dan ale rata-rata 17 pint per orang, per minggu. Ini sebanding dengan tiga pint hari ini. Di Swedia dan Denmark, pelaut dan buruh diberi satu galon bir per hari.

Penyulingan pertama Di Amerika didirikan di Staten Island dan hop ditanam di Massachusetts untuk memasok tempat pembuatan bir. Massachusetts juga memiliki penyulingan rum, dimulai pada 1657 di Boston. Ini akan segera menjadi industri paling makmur di New England dan menimbulkan kegiatan penyelundupan di sepanjang pantai, karena produksi alkohol dikenakan pajak di koloni. Awal 1700-an di Inggris terjadi produksi jutaan galon gin, alkohol yang dibumbui dengan buah juniper.

Pada 1733, wilayah London saja menghasilkan 11 juta galon gin. Orang miskin di London mendapatkan kelegaan dari kesulitan kemiskinan perkotaan dengan minuman keras yang murah. Pajak atas gin segera dinaikkan untuk mengurangi epidemi mabuk yang mengikutinya. Ketika industrialisasi

menyebarkan, budaya baru akan keandalan dan ketenangan mulai menyebar, tidak diragukan lagi didorong oleh pemilik pabrik yang membutuhkan karyawan yang bisa bekerja.

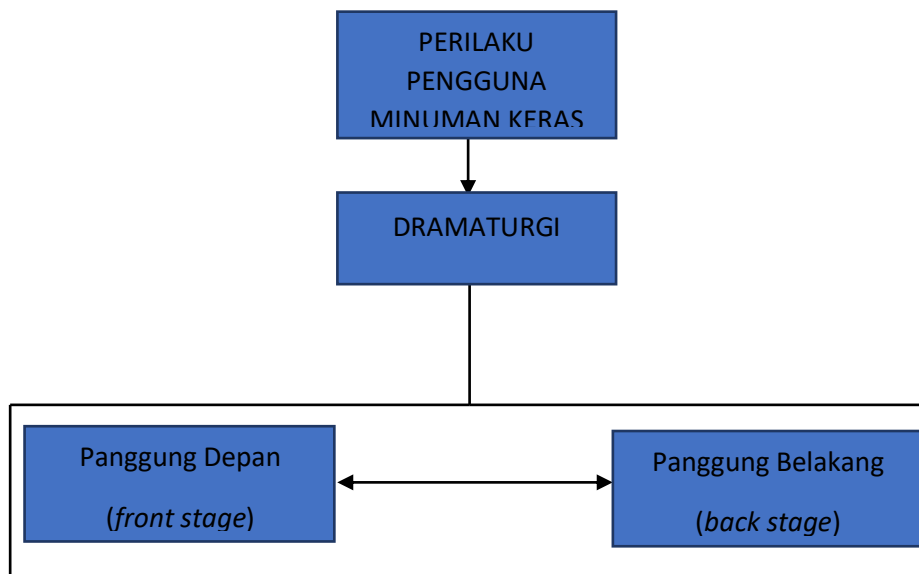
Amerika melakukan upaya yang tidak berhasil untuk sepenuhnya melarang alkohol dengan Larangan tetapi tidak banyak membantu dalam mengekang minuman keras dan itu menimbulkan kejahatan terorganisir yang memperdagangkan alkohol ilegal.

2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran merupakan alur pikir penulis sebagai skema pemikiran yang melatar belakangi penelitian ini. Dalam kerangka pikir ini peneliti mencoba menjelaskan pokok penelitian mengenai perilaku pengguna minuman keras menggunakan studi dramaturgi.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori Dramaturgi Karena Teori Dramaturgi sangat cocok dan paling relevan dengan penelitian yang peneliti ambil seperti yang di jelaskan di atas, peneliti ingin mengetahui perilaku pengguna minuman keras dalam proses kehidupannya (*Front stage*) dan peran di belakang panggung(*back Stage*), Bagaimana seorang pengguna minuman keras itu di kaji dengan konsep Dramaturgi.

Gambar 2.1
Alur Kerangka Pemikiran



Sumber : Peneliti 2021