

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEPTUAL

2.1 Hasil Penelitian Sejenis Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengkajian terhadap beberapa penelitian sejenis yang pernah dilakukan berkaitan dengan tema Dramaturgi. Agar lebih variatif, peneliti mengambil dari tiga sumber, diantaranya tesis yang disusun oleh (1) Siswantini tahun 2010 Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran “Dunia Waria Kota Bandung”. (2) Ruth Anasthasia tahun 2009 Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran “Dramaturgi Kaum Homoseksual” (3) Iwan Supriyadi 2015 Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran “Success Story Penderita Gagal Ginjal Terminal Dalam Mempertahankan Karir Di Bawah Ancaman Kematian”.

Berikut masing-masing deskripsi penelitian sejenis terdahulu. Pertama, Siswantini tahun 2010 Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran “Dunia Waria Kota Bandung”. Penelitian ini dimaksudkan untuk melengkapi berbagai penelitian lain tentang waria yang ada di kota Bandung. Kajian ini melaporkan tentang bagaimana konsep diri waria terbentuk melalui interaksi dengan lingkungannya dan menggambarkan bagaimana konsep diri tersebut mempengaruhi cara mereka berkomunikasi dengan lingkungannya.

Penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan interaksionis simbolik, yang tidak bermaksud mengeneralisasikan objek penelitian, juga berpedoman bahwa setiap subjek di dalam lingkungan kejadian (*setting*) dipandang mempunyai kedudukan yang sama dengan subjek yang lainnya tanpa pengecualian terhadap informasi yang diberikan bersifat negatif atau positif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses mereka mengukuhkan diri sebagai waria terjadi karena faktor gen yang ada di dalam dirinya yang menyebabkan mereka merasa berada pada tubuh yang salah dan ada yang hadir karena pengalaman pelecehan seksual yang mereka alami dan pekenalannya dengan dunia waria yang sudah ada. Dalam pergaulan sehari-hari dengan sesama waria mereka menggunakan bahasa rahasia yang hanya dipahami oleh mereka sendiri, tetapi jika berada ditengah masyarakat mereka dengan konsep diri positif bisa dengan mudah menyesuaikan diri, dan waria dengan konsep diri cenderung negatif bersikap sebaliknya. Dalam menampilkan diri ditengah-tengah masyarakat, mereka juga melakukan pengelolaan kesan (*impression management*) sebagai aktualisasi diri (*self fulfilling prophecy*).

Kedua, Ruth Anasthasia tahun 2009 Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran “Dramaturgi Kaum Homoseksual”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kaum homoseksual dalam mengelola kesan baik di panggung depan (*front region*) dan di panggung belakang (*back region*). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi

dramaturgi, sedangkan teknik pengumpulan datanya diperoleh dengan melakukan observasi, wawancara, studi kepustakaan dan triangulasi.

Hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam panggung depan (*front region*) pengelolaan kesan yang dilakukan meliputi gaya bicara, topik pembicaraan yang tidak menyangkut hal tentang homoseksual, berperilaku layaknya heteroseksual, sikap dan perilaku yang meliputi ruang lingkup kampus, tempat kerja, dan keluarga. Dalam panggung belakang (*back region*), ketika tidak sedang memainkan perannya sebagai orang heteroseksual, mereka dapat berbicara sebebasmungkin, bisa membicarakan hal-hal yang dirasa tabu di lingkungan awam berperilaku sebagai homoseks yang terbuka, tidak perlu bersandiwara.

Lalu selanjutnya yang ketiga, Iwan Supriyadi 2015 Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran “Success Story Penderita Gagal Ginjal Terminal Dalam Mempertahankan Karir Di Bawah Ancaman Kematian” Kajian Dramaturgi Pada Penderita Gagal Ginjal Di Terminal Rumah Sakit Islam Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sisi lain kehidupan PGGT, perilaku, dan pengelolaan kesan ketika melaksanakan aktivitas ditempat ia bekerja dalam mempertahankan karirnya. Pendekatan penelitian digunakan adalah kualitatif, dengan paradigma kostruktivisme dengan jenis penelitian dramaturgi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sisi lain kehidupan PGGT dalam beraktivitas merupakan wilayah belakang dari dramaturgi terlihat melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitar rumahnya. Ada memilih menghindari dalam berinteraksi sosial, dan ada juga yang masih aktif berinteraksi sosial. Lingkup sisi lainnya tercermin pada kondisi hubungan dalam keluarga penderita gagal ginjal terminal, ada memiliki hubungan keluarga harmonis, dan ada juga memiliki hubungan keluarga kurang harmonis. Kondisi tersebut sedikit banyak terlihat bagaimana cara berdiskusi dalam keluarga ada mendominasi, dan ada kesetaraan. Perilaku PGGT ketika melaksanakan aktivitas ditempat bekerja merupakan wilayah depan dari dramaturgi ditumbuhkan kesan penerimaan dirinya oleh lingkungan kerja.

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti	Hasil penelitian	Perbedaan penelitian
1	Siswantini tahun 2010 Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran “Dunia Waria Kota Bandung”.	Dalam pergaulan sehari-hari dengan sesama waria mereka menggunakan bahasa rahasia yang hanya dipahami oleh mereka sendiri. Dalam menampilkan diri	Perbedaan penelitian pada fokus penelitian, objek dan metode yang digunakan. Dan dalam penelitian ini memiliki persamaan

		<p>ditengah-tengah masyarakat, mereka juga melakukan pengelolaan kesan (<i>Impression Management</i>) sebagai aktualisasi diri (<i>self fulfilling prophecy</i>).</p>	<p>dalam melakukan pengelolaan kesan (<i>Impression Management</i>)</p>
2	<p>Ruth Anasthasia tahun 2009 Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran “Dramaturgi Kaum Homoseksual”</p>	<p>kesimpulan bahwa dalam panggung depan (<i>front region</i>) pengelolaan kesan yang dilakukan meliputi gaya bicara, topik pembicaraan yang tidak menyangkut hal tentang homoseksual, berperilaku layaknya heteroseksual, sikap dan perilaku yang meliputi ruang lingkup kampus, tempat kerja, dan keluarga.</p>	<p>Perbedaan penelitian pada objek dan fokus penelitian.</p> <p>Persamaan penelitian pada metode yang digunakan yaitu dramaturgi dalam panggung depan (<i>front region</i>) dan panggung belakang (<i>back region</i>).</p>

		<p>Dalam panggung belakang (<i>back region</i>), ketika tidak sedang memainkan perannya sebagai orang heteroseksual, mereka dapat berbicara sebebasmungkin, bisa membicarakan hal-hal yang dirasa tabu di lingkungan awam berperilaku sebagai homoseks yang terbuka, tidak perlu bersandiwara.</p>	
3	<p>Iwan Supriyadi tahun 2015 Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran “Success Story Penderita Gagal Ginjal Terminal</p>	<p>Penelitian menunjukkan bahwa sisi lain kehidupan PGGT dalam beraktivitas merupakan wilayah belakang dari dramaturgi terlihat melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitar</p>	<p>Perbedaan penelitian pada objek dan fokus penelitian. Persamaan penelitian dalam metode kajian dramaturgi dengan adanya panggung depan</p>

Dalam	rumahnya.	dan panggung belakang.
Mempertahankan	Perilaku PGGT ketika	
Karir Di Bawah	melaksanakan aktivitas	
Ancaman Kematian”	ditempat bekerja	
Kajian Dramaturgi	merupakan wilayah depan	
Pada Penderita	dari dramaturgi	
Gagal Ginjal Di	ditumbuhkan kesan	
Terminal Rumah	penerimaan dirinya	
Sakit Islam Jakarta.	oleh lingkungan kerja.	

2.2 Kerangka Teoretis

Penelitian ini didasari pula pada kerangka pemikiran secara teoretis maupun praktis. Dengan fokus penelitian adalah Perilaku dalam kehidupan panggung depan dan panggung belakang serta melihat pengelolaan kesan seorang pemandu lagu karaoke di kota Garut.

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 aksesoris lainnya, yang sesuai dengan perannya dalam situasi tertentu.

Perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan (Depdiknas,2005). Dari pandangan biologis perilaku merupakan suatu kegiatan atau aktifitas organisme yang bersangkutan. Robert Kwick (1974), menyatakan bahwa: Perilaku adalah tindakan atau perbuatan suatu organisme yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari. (Notoatmodjo,2003).

Sementara Menurut Skinner (1938), dilihat dari bentuk respon terhadap stimulus maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua yaitu pertama, perilaku tertutup merupakan respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut dan belum dapat diamati secara jelas. Kedua, perilaku terbuka merupakan respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek yang dengan mudah dapat diamati atau dengan mudah dipelajari.

Dramaturgi adalah konsepsi 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, menurut Goffman dramaturgi adalah menggali segala macam perilaku interaksi yang kita lakukan seperti pertunjukan kehidupan kita sehari-hari yang menampilkan diri kita sendiri dalam cara yang sama dengan cara seorang aktor menampilkan karakter orang lain dalam sebuah pertunjukan drama. Jadi disini dalam dramaturgi individu memiliki 2 panggung. Yaitu, panggung depan (*Front Stage*) menunjukkan gaya, penampilan yang maksimal ketika berhadapan dengan orang lain. dan Panggung belakang (*Back Stage*) cenderung menunjukkan sifat keaslian.

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, manusia akan mengembangkan perilaku-perilaku yang mendukung perannya tersebut. Selayaknya pertunjukan drama, seorang aktor drama kehidupan juga harus mempersiapkan kelengkapan pertunjukan, hal ini tentunya bertujuan untuk meninggalkan kesan yang baik pada lawan interaksi dan memuluskan jalan mencapai tujuan.

Sebelum berinteraksi dengan orang lain, seseorang pasti akan mempersiapkan perannya dulu, atau kesan yang ingin ditangkap oleh orang

lain. Kondisi ini sama dengan apa yang dunia teater katakan sebagai “*breaking character*”. Dengan konsep dramaturgis dan pemain peran yang dilakukan oleh manusia, terciptalah suasana-suasana dan kondisi interaksi yang kemudian memberikan makna tersendiri.

Munculnya pemaknaan ini sangat tergantung pada latar belakang sosial masyarakat itu sendiri. Terbentuklah kemudian masyarakat yang mampu beradaptasi dengan berbagai suasana dan corak kehidupan. Masyarakat yang tinggal dalam komunitas heterogen perkotaan, menciptakan panggung-panggung sendiri yang membuatnya bisa tampil sebagai komunitas yang bisa bertahan hidup dengan keheterogenannya. Begitu juga dengan masyarakat homogen pedesaan, menciptakan panggung-panggung sendiri melalui interaksinya, yang terkandung justru membentuk proteksi sendiri dengan komunitas lainnya.

Apa yang dilakukan masyarakat melalui konsep permainan peran adalah realitas yang terjadi secara alamiah dan berkembang sesuai perubahan yang berlangsung dalam diri mereka. Permainan peran ini akan berubah-ubah sesuai kondisi dan waktu berlangsungnya. Banyak pula faktor yang berpengaruh dalam permainan peran ini, terutama aspek sosial psikologis yang melingkupinya.

Goffman mengistilahkan tindakan di atas dalam istilah “***Impression Management***”. Goffman mengasumsikan bahwa ketika orang-orang berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang diterima

orang lain. Ia menyebut upaya itu sebagai “pengelolaan kesan” (*impression management*), yakni teknik-teknik yang digunakan aktor untuk memupuk kesan-kesan tertentu dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Goffman, 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 mempersiapkan dirinya (Mulyana,2008:114). Menurutnya kehidupan sosial dalam mengelola kesan dibagi menjadi *front region* (wilayah depan) dan *back region* (wilayah belakang). Goffman membagi wilayah depan ini menjadi *personal front* (front pribadi) dan *setting* (panggung). *Personal front* dibagi menjadi dua yaitu *appearance* (penampilan) dan *manner* (tingkah laku). Penampilan merupakan salah satu bentuk komunikasi dengan menyampaikan informasi atau pesan melalui apa yang individu tersebut kenakan, kemeja yang dikenakan, tatanan rambut, sepatu, riasan wajah dan hal-hal lain yang dapat melengkapi penampilannya. Penampilan juga merupakan salah satu dari bentuk komunikasi non verbal. Nilai-nilai agama, lingkungan, cuaca, rasa nyaman, dan tujuan pencitraan, semuanya mempengaruhi cara individu berdandan.

Sebagian orang berpandangan bahwa pilihan seseorang atas pakaian mencerminkan kepribadiannya, apakah ia orang yang konservatif, religius, modern, atau berjiwa muda. Tidak dapat pula dibantah bahwa pakaian, seperti juga rumah, kendaraan, dan perhiasan digunakan untuk

memproyeksikan kesan tertentu yang diinginkan pemakainya. Pemakai busana itu mengharapkan bahwa kita mempunyai kesan terhadapnya sebagaimana yang diinginkannya.

Selain penampilan, *Personal front* juga terbagi atas *manner* atau tingkah laku yaitu bahasa tubuh (nonverbal). Bidang yang menelaah bahasa tubuh adalah kinesika, suatu istilah yang diciptakan seorang perintis studi bahasa non verbal, Ray L. Birdwhistell. Setiap anggota tubuh seperti wajah (termasuk senyuman dan pandangan mata), tangan, kepala, kaki, dan bahkan tubuh secara keseluruhan dapat digunakan sebagai isyarat tertentu.

Kita sering menyertai ucapan kita dengan isyarat tangan. Isyarat tangan atau “berbicara dengan tangan” termasuk yang disebut emblem, yang dipelajari yang mempunyai makna dalam suatu budaya atau subkultur. Meskipun isyarat tangan yang digunakan sama, maknanya boleh jadi berbeda atau isyarat fisiknya berbeda, namun maknanya sama.

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 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 berperilaku bebas tanpa memedulikan *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.

2.3 Kerangka Konseptual

2.3.1 Konseptualisasi Perilaku

Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain : berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (Notoatmodjo, 2003). Selain itu, Robert Kwick (1974) menyatakan bahwa perilaku adalah tindakan atau perbuatan suatu organisme yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari. Perilaku dapat dibedakan menjadi dua (Notoatmodjo, 2003) Pertama, perilaku tertutup (*convert behavior*)

adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (*covert*). Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

Kedua, perilaku terbuka (*overt behavior*) adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek, yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat oleh orang lain.

2.3.2 Konseptualisasi Komunikasi

Komunikasi memiliki beberapa pengertian, antara lain merupakan suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam. (Rogers & D. Lawrence Kincaid, 1981). Selain itu, ahli lainnya mengungkapkan komunikasi sebagai “Bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi.” (Shannon & Weaver, 1949).

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 di hampir setiap waktu ketika kita bersinggungan dengan lingkungan sekitar. Komunikasi tersebut dapat berupa komunikasi verbal maupun non verbal.

Sebagaimana dikatakan didalam komunikasi, manusia tidak dapat bertahan hidup jika tidak menjalin komunikasi dengan individu lainnya. Istilah komunikasi atau *communication* berasal dari bahasa latin yaitu *communicatus* yang berarti berbagi atau menjadi milik bersama. Kata sifatnya *communis* yang bermakna umum atau bersama sama. Berdasarkan Buku Ilmu Komunikasi Teori & Praktik terdapat beberapa definisi komunikasi.

Harold Lasswell dan Mulyana (2007:69) mengatakan

“Cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut, *Who Says What in Which Channel To Whom With What Effect ?* atau siapa mengatakan Apa Dengan Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Pengaruh Bagaimana ? “.

Bernald Berelson dan Gary A Steiner dalam Mulyana (2007:68) menyebutkan bahwa “komunikasi adalah transmisi informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya dengan

menggunakan simbol-simbol, kata-kata, gambar, figure, grafik dan sebagainya. Tindakan atau proses transmisi itulah yang biasanya disebut komunikasi”. Berelson dan Steiner (1964), komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian dan lain-lain. Melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar-gambar, angka-angka, dan lainnya.

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 (komunikan) mengenai objek tertentu dimana komunikan 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 kesepahaman.

Definisi-definisi sebagaimana dikemukakan diatas, tentu belum mewakili semua definisi yang telah dibuat oleh para ahli. Namun paling tidak kita telah memperoleh gambaran tentang apa yang dimaksud komunikasi, walaupun masing-masing definisi memiliki pengertian yang luas dan beragam satu sama lainnya. Dari definisi diatas juga ditekankan bahwa kegiatan komunikasi yang dilakukan tersebut mempunyai tujuan yakni mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya yang menjadi sasaran komunikasi.

Selain definisi mengenai komunikasi tersebut, komunikasi juga merupakan essensi dari setiap interaksi manusia, dengan berkomunikasi kesamaan makna akan lebih mudah dicapai. Dalam komunikasi sangat berperan penting, terutama penggunaan bahasa (verbal) dalam proses menegosiasikan makna yang dimaksud, tetapi selain itu peran komunikasi nonverbal juga sama pentingnya, yaitu berfungsi sebagai penegasan bahkan bisa jadi mengandung arti sebaliknya dari komunikasi verbal.

Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Bahasa dapat juga dianggap sebagai sistem kode verbal (Mulyana,2005). Bahasa dapat didefinisikan sebagai seperangkat simbol, dengan aturan untuk mengkombinasikan simbol-simbol tersebut, yang digunakan dan dipahami suatu komunitas.

Kemudian Jalaludin Rakhmat (1994), mendefinisikan bahasa secara fungsional dan formal. Secara fungsional bahasa diartikan sebagai alat yang dimiliki bersama untuk mengungkapkan gagasan. Ia menekankan 'dimiliki bersama' karena bahasa hanya dapat dipahami bila ada kesepakatan diantara anggota-anggota kelompok sosial untuk menggunakannya. Secara formal, bahasa diartikan sebagai semua kalimat yang terbayangkan, yang dapat dibuat menurut peraturan tata bahasa. Setiap bahasa mempunyai peraturan bagaimana kata-kata harus disusun dan dirangkaikan supaya memberi arti.

Tata bahasa meliputi tiga unsur, yaitu fonologi, sintaksis, dan semantik. Fonologi merupakan pengetahuan tentang bunyi-bunyian dalam bahasa. Sintaksis merupakan pengetahuan tentang tata cara pembentukan kalimat. Semantik merupakan pengetahuan tentang arti kata atau gabungan kata-kata.

L.Barker (dalam Deddy Mulyana,2005) mengatakan bahwa bahasa mempunyai tiga fungsi, yaitu : penamaan (*naming* atau *labeling*), interaksi dan transmisi informasi.

1. Penamaan atau penjulukan merujuk pada usaha mengidentifikasi objek, tindakan, atau orang dengan menyebut namanya sehingga dapat dirujuk dalam komunikasi.

2. Fungsi interaksi menekankan berbagai gagasan dan emosi yang dapat mengundang simpati dan pengertian atau kemarahan dan kebingungan.
3. Melalui bahasa, informasi dapat disampaikan kepada orang lain, inilah yang disebut fungsi transmisi dari bahasa. Keistimewaan bahasa sebagai fungsi transmisi informasi yang lintas-waktu, dengan menghubungkan masa lalu, masa kini dan masa depan, memungkinkan kesinambungan budaya dan tradisi kita.

Cansandra L.Book dalam *Human Communication : principles, context and skills*, mengemukakan agar komunikasi kita berhasil, setidaknya bahasa harus memenuhi tiga fungsi, yaitu :

1. Mengetahui dunia di sekitar kita. Melalui bahasa kita mempelajari apa saja yang menarik minat kita, mulai dari sejarah suatu bangsa yang hidup pada masa lalu sampai kepada kemajuan teknologi seperti saat ini.
2. Berhubungan dengan orang lain. Bahasa memungkinkan kita bergaul dengan orang lain untuk kesenangan kita, dan mempengaruhi mereka untuk mencapai tujuan kita, termasuk orang-orang disekitar kita.
3. Untuk menciptakan koherensi dalam kehidupan kita. Bahasa memungkinkan kita untuk lebih teratur, saling memahami mengenal diri kita, kepercayaan-kepercayaan kita, dan tujuan-tujuan kita.

Kita berkomunikasi, seseorang menterjemahkan gagasan kedalam bentuk lambang baik verbal maupun nonverbal. Proses ini disebut penyandian (*encoding*). Bahasa adalah alat penyandian, tetapi alat yang tidak begitu baik, untuk itu diperlukan kecermatan dalam berbicara, bagaimana mencocokkan kata dengan keadaan sebenarnya, bagaimana menghilangkan kebiasaan berbahasa yang menyebabkan keracunan dan kesalahpahaman.

Hakikat dari sistem bahasa manusia adalah sistem kata-kata dan kaidah gramatika yang mengatur penciptaan pesan-pesan verbal, Menurut Hockett, bahasa sebagai sistem produktif yang dapat dialih-alihkan dan terdiri atas simbol-simbol yang cepat lenyap, bermakna bebas serta dipancarkan untuk menyampaikan maksud dan tujuan peserta komunikasi, sehingga satu sama lain dapat memahami dan memiliki kesamaan makna mengenai sebuah gagasan. Meskipun bahasa menjadi unsur penting dalam komunikasi, namun tidak selamanya bahasa efektif dalam menyampaikan pesan karena, bahasa memiliki berbagai keterbatasan menurut Mulyana (2007:269), salah satunya adalah kata-kata yang bersifat ambigu, sehingga menyebabkan makna akan pesan tersebut bisa berubah arti.

Selanjutnya, komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang menggunakan pesan-pesan nonverbal. Istilah nonverbal biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa komunikasi

diluar kata-kata terucap dan tertulis. Secara teotitis komunikasi nonverbal dan komunikasi verbal dapat dipisahkan. Namun dalam kenyataannya, kedua jenis komunikasi ini saling melengkapi dalam komunikasi yang kita lakukan sehari-hari. Contohnya ketika seorang *personal trainer* mmenyebut otot *biceps brachi*, dia juga harus menunjukkannya dengan gerakan tubuh, agar *member* dapat mengerti bagian otot tubuh mana tang dimaksud oleh *personal trainer*.

Menurut Mark L.Knspp (Rachmat,1994) menyebut 5 fungsi pesan nonverbal yang dihubungkan dengan pesan verbal, yaitu :

1. Repetisi, yaitu mengulang kembali gagasan yang sudah disajikan secara verbal. Misalnya setelah mengatakan penolakan, saya menggelengkan kepala.
2. Substansi, yaitu menggantikan lambang-lambang verbal. Misalnya tanpa sepatah katapun kita berkata, kita menunjukan persetujuan dengan mengangguk-anggukan kepala.
3. Kontradiksi, menolak pesan verbal atau memberi makna yang lain terhadap pesan verbal. Misalnya anda ingn memuji prestasi teman dengan mencibirkan bibir, seraya berkata, "Hebat,kau memang hebat!".
4. Komplemen, yaitu melengkapi dan memperkaya makna pesan nonverbal. Misalnya, air muka anda menunjukan tingkat penderitaan yang tidak terungkap dengan kata-kata.

5. Aksentuasi, yaitu menegaskan pesan verbal atau menggaris bawahinya. Misalnya anda mengungkapkan betapa jengkelnya anda dengan memukul meja.

Sementara itu, Dale G. Leathers (Rakhmat,1994) didalam nonverbal communication systems, menyebutkan enam alasan mengapa pesan verbal sangat signifikan, yaitu :

1. Faktor-faktor nonverbal sangat menentukan makna dalam komunikasi interpersonal. Ketika kita mengobrol atau berkomunikasi tatap muka, kita banyak menyampaikan gagasan dan pikiran kita lewat pesan-pesan nonverbal. Pada gilirannya orang lainpun lebih banyak membaca pikiran kita lewat petunjuk-petunjuk nonverbal.
2. Perasaan dan emosi lebih cermat disampaikan lewat pesan nonverbal ketimbang pesan verbal.
3. Pesan nonverbal menyampaikan makna dan maksud yang relatif bebas dari penipuan, distorsi dan kerancuan. Pesan nonverbal jarang dapat diukur oleh komunikator secara sadar.
4. Nonverbal mempunyai fungsi metakomunikator yang sangat diperlukan untuk mencapai komunikasi yang berkualitas tinggi. Fungsi metakomunikator artinya memberikan intonasi tambahan yang memperjelas maksud dan makna pesan.
5. Pesan nonverbal merupakan cara komunikasi yang lebih efisien dibandingkan dengan pesan verbal. Dari segi waktu,

pesan verbal sangat tidak efisien. Dalam paparan verbal selalu terdapat redundansi, repetisi, ambiguiti, dan abstraksi. Diperlukan lebih banyak waktu untuk mengungkapkan pikiran kita secara verbal.

6. Pesan nonverbal merupakan sarana sugesti yang paling tepat. Ada situasi komunikasi yang menuntut kita untuk mengungkapkan gagasan dan emosi secara tidak langsung. Sugesti ini dimaksudkan menyarankan sesuatu kepada orang lain secara implisit (tersirat).

Dengan adanya keterbatasan bahasa tersebut dan alasan mengapa pesan verbal sangat signifikan, maka komunikasi nonverbal dapat digunakan untuk melengkapi komunikasi, selain itu komunikasi nonverbal memiliki beberapa fungsi dalam komunikasi, Knapp menuturkan fungsi tersebut adalah :

1. Repetisi (pengulangan dari pesan verbal)
2. Kontradiksi (menolak pesan verbal)
3. Komplemen (melengkapi makna dari pesan verbal)
4. Substitusi (menggantikan lambang-lambang verbal)
5. Aksentuasi (menegaskan pesan verbal) (Rakhmat,2002:287)

Dari fungsi tersebut, komunikasi nonverbal diklasifikasikan ke dalam 6 jenis komunikasi nonverbal yaitu : kinesik atau gerakan tubuh, paralinguistik atau suara, polemik atau penggunaan ruangan personal dan sosial, olfaksi atau

penciuman, sensitifitas kulit faktor artifaktua seperti pakaian dan kosmetik (Duncan dalam Rakhmat,2002:289).

Dari pengertian diatas, maka menurut Goffman relationship terjadi karena interaksi timbal balik yang mampu bertahan. Pertemuan komunikasi antar pribadi tatap muka merupakan hal penting karena melalui penukaran pesan verbal dan nonverbal dapat diterima relationship sebaik-baiknya dan bagaimana menciptakan definisi yang sama terhadap situasi. Inilah pokok-pokok gagasan karya Erving Goffman. (Liliweri, 1994:147-150).

2.3.3 Konseptualisasi Dramaturgi

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. Kehidupan kita sehari-hari yang menampilkan diri kita sendiri dalam cara yang sama dengan cara seorang actor menampilkan karakter orang lain dalam sebuah pertunjukan drama. Pertunjukan yang terjadi untuk memberi kesan yang baik

untuk mencapai tujuan. Tujuan dari persentasi diri adalah penerimaan penonton atau memanipulasi.

Goffman memperkenalkan konsep dramaturgi yang bersifat penampilan teater, yakni memusatkan perhatian atas kehidupan sosial sebagai serangkaian pertunjukan drama yang mirip dengan pertunjukan drama dipanggung. 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).

Konsep dramaturgis menjelaskan bahwa identitas manusia bisa berubah-ubah, dalam konsep dramaturgis ini manusia akan mengembangkan perilaku-perilaku yang mendukung perannya tersebut. Selayaknya pertunjukan drama, seorang aktor drama harus mempersiapkan kelengkapan pertunjukan. Kelengkapan itu antara lain menghitung setting, kostum, penggunaan kata (dialog), dan tindakan nonverbal lain hal itu dilakukan tentunya untuk meninggalkan kesan yang baik pada lawan interaksi guna mencapai tujuan.

Menurut Goffman dramaturgi adalah menggali segala macam perilaku interaksi yang kita lakukan seperti pertunjukan kehidupan kita sehari-hari yang menampilkan diri kita sendiri dalam cara yang sama dengan cara seorang aktor menampilkan karakter orang lain dalam sebuah pertunjukan drama. Jadi disini dalam dramaturgi individu memiliki 2 panggung. Yaitu, panggung depan (*Front Stage*) menunjukkan gaya, penampilan yang maksimal ketika berhadapan dengan orang lain. dan Panggung belakang (*Back Stage*) cenderung menunjukkan sifat keaslian.

Dalam dramaturgi, Goffman sangat memperhatikan analisis interaksi manusia, ia menganggap individu sebagai satuan analisis. Untuk menjelaskan tindakan manusia, Erving Goffman memakai analogi drama dan teater. Goffman memusatkan perhatiannya pada interaksi tatap muka atau kehadiran bersama (*co-presence*). Goffman menyatakan bahwa individu dapat dapat menyajikan suatu “pertunjukan” apapun bagi orang lain, namun kesan (*impression*) yang diperoleh orang banyak terhadap pertunjukan itu bisa berbeda-beda. Seseorang bisa sangat yakin terhadap pertunjukan yang diperlihatkan kepadanya, tetapi bisa juga bersikap sebaliknya.

Dalam panggung pertunjukan Goffman melihat ada perbedaan akting yang besar saat aktor berada diatas panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage*) drama

kehidupan. Kondisi akting di panggung depan adalah adanya penonton (yang melihat kita) dan kita sedang berada dalam bagian pertunjukan. Saat itu, kita berusaha memainkan peran kita sebaik-baiknya agar penonton memahami tujuan dan perilaku kita. Perilaku kita dibatasi oleh konsep-konsep drama yang bertujuan membuat drama yang berhasil. Sedangkan di panggung belakang adalah keadaan di mana kita berada di belakang panggung dengan kondisi tidak ada penonton, sehingga kita dapat berperilaku bebas tanpa memperdulikan plot perilaku bagaimana yang harus kita bawakan. Dengan menggunakan perumpamaan pertunjukan teater, Goffman membagi dua wilayah kehidupan sosial:

1. **Front Region** (wilayah depan), adalah tempat atau peristiwa sosial yang memungkinkan individu menampilkan peran formal atau berperan layaknya seorang aktor. Wilayah ini juga disebut *front stage* (panggung depan) yang ditonton oleh khalayak. Panggung depan mencakup *setting*, *personal front* (penampilan diri), *expressive equipment* (peralatan untuk mengekspresikan diri), kemudia terbagi lagi menjadi *appearance* (penampilan) dan *manner* (gaya). Di panggung inilah, aktor akan membangun dan menunjukkan sosok ideal dari identitas yang akan ditonjolkan dalam interaksi sosialnya.

Menurut Goffman, aktor menyembunyikan hal-hal tertentu dengan alasan:

1. Aktor mungkin menyembunyikan kesenangan-kesenangan tersembunyi.
2. Aktor mungkin ingin menyembunyikan kesalahan yang terjadi saat persiapan pertunjukan, juga langkah-langkah yang diambil untuk memperbaiki kesalahan tersebut.
3. Aktor mungkin merasa perlu menunjukkan hanya produk akhir dan menyembunyikan proses memproduksinya.
4. Aktor mungkin perlu menyembunyikan “kerja kotor” yang dilakukan untuk membuat produk akhir itu dari khalayak.

Dalam melakukan pertunjukan tertentu, aktor mungkin harus mengabaikan standar lain (Mulyana, 2001 : 116).

2. **Back Region** (wilayah belakang), adalah tempat untuk individu mempersiapkan perannya di wilayah depan, biasa juga disebut *back stage* (panggung belakang) atau kamar rias untuk mempersiapkan diri atau berlatih untuk memainkan perannya di panggung depan. Di tempat ini dilakukan semua kegiatan yang tersembunyi untuk

melengkapi keberhasilan akting atau penampilan diri yang ada pada panggung depan.

Panggung belakang merupakan panggung penampilan individu, di mana ia dapat menyesuaikan diri dengan situasi penontonnya (Sukidin, 2002 : 49-51). 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 orang lain. Dalam area ini, individu memiliki peran yang berbeda dari panggung depan, ada alasan-alasan tertentu di mana individu menutupi atau tidak menunjukkan peran yang sama dengan panggung depan. Jadi, di panggung inilah individu akan tampil seutuhnya dalam artian identitas aslinya.

Di panggung depan para pemain berkesempatan menciptakan *image* terhadap penampilannya yang skenarionya telah diatur dan sangat berbeda dengan apa yang ada di panggung belakang. Fokus pendekatan dramaturgis adalah bukan apa yang orang lakukan, bukan apa yang ingin mereka lakukan, atau mengapa mereka melakukan, melainkan bagaimana mereka melakukannya. Berdasarkan pandangan Kenneth Burke bahwa pemahaman yang layak atas perilaku manusia harus bersandar pada tindakan, dramaturgi menekankan dimensi ekspresif/impresif

aktivitas manusia. Burke melihat tindakan sebagai konsep dasar dalam dramatisme.

Burke memberikan pengertian yang berbeda antara aksi dan gerakan. Aksi terdiri dari tingkah laku yang disengaja dan mempunyai maksud, gerakan adalah perilaku yang mengandung makna dan tidak bertujuan. Masih menurut Burke bahwa seseorang dapat melambangkan simbol-simbol. Seseorang dapat berbicara tentang ucapan-ucapan atau menulis tentang kata-kata, maka bahasa berfungsi sebagai kendaraan untuk aksi. Karena adanya kebutuhan sosial masyarakat untuk bekerja sama dalam aksi-aksi mereka, bahasapun membentuk perilaku. Dramaturgi menekankan dimensi ekspresif/impresif aktivitas manusia, yakni 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 dramaturgis Goffman berintikan pandangan bahwa ketika manusia berinteraksi dengan sesamanya, ia ingin mengelola pesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya. Untuk itu, setiap orang melakukan pertunjukan bagi orang lain. Kaum dramaturgis memandang manusia sebagai aktor-aktor di atas panggung metaforis yang sedang memainkan peran-peran mereka. (Goffman, Erving, 1959).

Lewat pendekatannya terhadap konsepsi dramaturgis, Goffman sering dianggap salah satu penafsir “teori diri” dari *Mead* dengan menekankan sifat interaksi manusia, pertukaran makna di antara orang-orang lewat simbol. Pandangan *Mead* tentang diri tampak dalam pandangan Goffman, khususnya pembahasan *Mead* tentang ketegangan antara diri yang spontan (“aku” atau *I*) dan kendala-kendala sosial dalam diri (“daku” atau *Me*). Ketegangan ini disebabkan perbedaan antara apa yang orang harapkan dari kita untuk kita lakukan dan apa yang mungkin ingin kita lakukan secara spontan. Untuk memelihara kesan diri yang stabil, orang melakukan “pertunjukan” (*performance*) di hadapan khalayak. Goffman memusatkan perhatian pada dramaturgi atau pandangan atas kehidupan sosial sebagai serangkaian pertunjukan drama yang mirip dengan pertunjukan drama di panggung.

Inti dari dramaturgi adalah menghubungkan tindakan dengan maknanya alih-alih perilaku dengan determinannya. Dalam pandangan dramaturgi tentang kehidupan sosial, makna bukanlah warisan budaya, sosialisasi, atau tatanan kelembagaan, atau perwujudan dari potensi psikologis dan biologis, melainkan pencapaian problematik interaksi manusia dan penuh dengan perubahan, kebaruan, dan kebingungan. Namun yang lebih penting lagi makna bersifat *behavioral*, secara sosial terus berubah, arbitrer dan merupakan interaksi manusia. Makna atau suatu simbol,

penampilan atau perilaku sepenuhnya bersifat serba mungkin, sementara dan situasional. Maka *focus* pendekatan dramaturgis adalah bukan apa yang orang lain lakukan, apa yang ingin mereka lakukan atau mengapa mereka melakukan melainkan bagaimana mereka melakukannya.

Pendekatan dramaturgis Goffman khususnya berintikan bahwa ketika manusia berinteraksi dengan sesamanya, ia ingin mengelola kesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya. Untuk itu setiap orang melakukan pertunjukan bagi orang lain. Dalam pengantar bukunya, *The Presentation of Self in Everyday Life*, Goffman menyatakan Perspektif yang digunakan dalam laporan ini adalah perspektif pertunjukan teater; prinsip-prinsipnya bersifat dramaturgis. Saya akan membahas cerita individu... menampilkan dirinya sendiri dan aktifitasnya 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 pertunjukannya di hadapan orang lain.

Dalam konteks ini, pendekatan dramaturgis sebagai salah satu konsepsi yang menggunakan konsep “peran sosial” dalam menganalisis interaksi sosial, yang dipinjam dari khasanah teater. Peran adalah ekspektasi yang didefinisikan secara sosial yang

dimainkan seseorang dalam suatu situasi untuk memberikan kesan tertentu kepada khalayak yang hadir.

Seperti kebanyakan karya tulis dalam dramaturgis, konsep terpenting dalam karya tulis Goffman adalah diri. Kaum interaksionis dan khususnya lagi kaum dramaturgis lebih senang menggunakan konsep “diri” (*self*) daripada konsep “kepribadian” (*personality*) untuk menghindari asumsi-asumsi yang implicit tentang individu, yakni sebagai identitas yang mengandung unsur-unsur sadar dan tidak sadar sebagai struktur sikap, nilai, sifat, dan kebutuhan, dan sebagai sumber motivasi juga konsistensi perilaku. Fokus dramaturgi bukan konsep diri yang dibawa seorang aktor dari situasi ke situasi lainnya atau keseluruhan jumlah pengalaman individu melainkan diri yang tersituasikan secara sosial yang berkembang dan mengatur interaksi-interaksi spesifik. Jadi diri lebih bersifat sosial dari pada psikologis. Menurut Goffman diri adalah “suatu hasil kerjasama” (*collaborative manufacture*) yang harus diproduksi baru dalam setiap peristiwa interaksi sosial.

Diri sebagai produk interaksi antarpribadi itulah alih-alih sebagai milik sang aktor, yang dianalisis Goffman. Karena merupakan produk interaksi dramatic, diri bersifat rentan terhadap gangguan selama pertunjukan. Pendekatan dramaturgis Goffman berkaitan dengan proses tentang bagaimana gangguan-gangguan itu diatasi. Meskipun sebagian besar kajiannya berkenaan dengan

berbagai kemungkinan (*contingency*) itu, Goffman menunjukkan bahwa kebanyakan pertunjukan itu berhasil baik. Hasilnya adalah bahwa dalam keadaan biasa diri yang tetap (*firm self*) layak bagi pelaku (*performer*) dan ia “tampak” memancar dari perilaku (Goffman dalam Mulyana , 2001 : 106-110).

Pendekatan dramaturgi merupakan suatu pandangan atas kehidupan sosial sebagai serangkaian pertunjukan drama yang mirip dengan pertunjukan drama di panggung. Pendekatan ini mencerminkan wawasan yang dulu dikemukakan oleh Shakespare bahwa dunia itu merupakan suatu panggung dan manusia hanyalah sekedar pemain-pemain saja diatas panggung ini, masing-masing masuk ke dalam panggung memainkan suatu peran tertentu atau membawakan lakon dan akhirnya keluar.

Fokus pendekatan dramaturgi adalah bukan apa yang orang lakukan, apa yang ingin mereka lakukan, atau mengapa mereka melakukan, melainkan bagaimana mereka melakukannya. Setiap orang yang membuat “pertunjukan” dalam penampilanya di hadapan khalayak akan berusaha menampilkan suatu kesan yang berbeda. Lewat imajinasi pula seseorang berusaha mempersepsi pikiran orang lain melalui suatu gambaran tentang penampilan, perilaku, tujuan, perbuatan, karakter, dan sebagainya saat berinteraksi dengan sesamanya, ia ingin mengelola kesa yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya.

Seseorang biasanya tidak selalu memunculkan karakter dirinya yang sebenarnya. Karena ia ingin agar orang lain dapat menilai dirinya sesuai dengan karakter yang diinginkannya, maka ia akan memainkan peran yang dinginkannya. Karena begitu banyaknya peranyangdimainkan seseorang, tidak semua peran itu dimainkan dengan intensitas yang sama. Hal ini disebut sebagai jarak peran. Menurut Goffman, “Jarak peran yang merujuk kepada sejauh mana aktor memisahkan diri mereka dari peran yang mereka pegang” (Mulyana, 2001 : 118). Seseorang aktor harus bisa memisahkan peranya antara peran yang satu dengan peran yang satu dengan peran yang lain.

Namun dalam menampilkan diri di hadapan orang lain, seseorang tidak selalu berjalan mulus seperti apa yang di harapkannya. Untuk itulah pendekatan dramaturgi juga berkaitan dengan bagaimana cara mengatasi gangguan-gangguan tersebut. Meskipun begitu kesalahan-kesalahan dalam menampilkan kesan diri jarang terjadi dan bahkan kebanyakan “pertunjukan” tersebut berhasil dengan baik.

2.3.4 Konseptualisasi *Impression Management*

Dalam penelitian ini, yang menjadi kajian lanjutan adalah mengenai *Impression management* (pengelolaan kesan), dalam hal ini penulis membahas mengenai *impression management*

(pengelolaan kesan) yang dilakukan seseorang dalam memainkan peran dipanggung depan dan panggung belakang. Goffman mengasumsikan bahwa ketika orang-orang berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang diterima orang lain. Ia menyebut upaya itu sebagai “pengelolaan kesan” (*impression management*), yakni teknik-teknik yang digunakan aktor untuk memupuk kesa-kesan tertentu dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Selain itu, menurut Robbins and Judge (2007), *impression management* adalah proses saat seorang individu berusaha mengontrol persepsi orang lain terhadapnya.

Dalam interaksi tentunya manusia tidak dapat menghindari untuk mengungkapkan dirinya pada orang lain. Sesungguhnya pun manusia mencoba untuk membatasi apa yang diungkapkan, tapi tetaplah akan bercerita sedikit tentang dirinya, bahkan walaupun manusia meyakini bahwa tak akan membohongi orang tentang siapa sesungguhnya dirinya, dalam kenyataannya tetap berusaha membentuk atau mengelola kesan.

Dalam proses presentasi diri biasanya individu akan melakukan pengelolaan kesan (*impression management*). Pada saat ini, individu melakukan suatu proses dimana dia akan menseleksi dan mengontrol perilaku mereka sesuai dengan situasi dimana perilaku itu dihadirkan serta memproyeksikan pada orang lain suatu image yang diinginkannya. Manusia melakukan hal tersebut,

karena ingin orang lain menyukainya, ingin mempengaruhi mereka, ingin memperbaiki posisi, memelihara status dan sebagainya.

Dengan demikian presentasi diri atau pengelolaan kesan dibatasi dalam pengertian menghadirkan diri sendiri dalam cara-cara yang sudah diperhitungkan untuk memperoleh penerimaan atau persetujuan orang lain.

Ada dua komponen dalam pengelolaan kesan (*impression management*), yakni :

1. Motivasi pengelolaan kesan (*impression-motivation*) :
Motivasi pengelolaan kesan menggambarkan bagaimana motivasi yang dimiliki untuk mengendalikan orang lain dalam melihat diri atau untuk menciptakan kesan tertentu dalam benak pikiran orang lain.
2. Konstruksi pengelolaan kesan (*impression-construction*) :
adalah menyangkut pemilihan image tertentu yang ingin diciptakan dan mengubah perilaku dalam cara-cara tertentu untuk mencapai suatu tujuan.

Argyle (1994) mengemukakan ada tiga motivasi primer pengelolaan kesan, yaitu keinginan untuk mendapatkan imbalan materi atau sosial, untuk mempertahankan atau meningkatkan

harga diri, dan untuk mempermudah pengembangan identitas diri (menciptakan dan mengukuhkan identitas diri).

Motivasi untuk mengelola kesan biasanya sering terjadi dalam situasi yang melibatkan tujuan-tujuan penting (seperti persahabatan, persetujuan, imbalan materi) dimana individu yang melakukannya merasa kurang puas dengan image yang diproyeksikan saat ini (self-discrepancy). Motivasi mengelola kesan juga lebih kuat ketika seseorang merasa tergantung pada seseorang yang berkuasa yang mengendalikan sumber-sumber penting bagi dirinya (Misal, atasannya) atau setelah dia mengalami kegagalan atau hampir mengalami kejadian yang dapat meruntuhkan harga dirinya.

Menurut Goffman, *Impression Management* erat kaitannya dengan sebuah permainan drama, dimana aktor pelakunya dibentuk oleh lingkungan dan target penontonnya tujuannya tidak lain untuk memberikan peonton sebuah kesan yang konsisten yang dilandasi tujuan yang diinginkan oleh aktor tersebut. Menurut Goffman kita “mengelola” informasi yang kita berikan kepada orang lain. Kita mengendalikan pengaruh yang akan ditimbulkan busana kita, penampilan kita, dan kebiasaan kita terhadap orang lain supaya orang lain memandang kita sebagai orang yang ingin kita tunjukkan. Kita sadar bahwa orang lainpun berbuat hal yang

sama terhadap diri kita, dan kita memperlakukannya sesuai dengan kesan dirinya yang kita bayangkan dalam benak kita.

Jadi, kita bukan hanya sebagai pelaku, tetapi juga sekaligus sebagai khalayak. Goffman menyebut pelaku dan khalayak mencapai “konsensus kerja” mengenai definisi atas satu sama lain dan situasi yang kemudian memandu interaksi mereka. Seperti aktor panggung, aktor sosial membawakan peran, mengasumsikan karakter, dan bermain melalui adegan-adegan ketika terlibat dalam interaksi dengan orang lain.

Goffman menunjukkan bahwa drama kehidupan sosial sehari-hari dan produksi teater menggunakan teknik yang sama, aktor sosial, seperti aktor teater, bergantung pada busana, *make-up*, pembawaan diri, pernak-pernik, dan alat dramatik lainnya untuk memproduksi pengalaman dan pemahaman realitas yang sama (Mulyana, 2002: 112-113).

Aktivitas untuk mempengaruhi orang lain itu disebut sebagai “pertunjukan” (*performance*), kita berusaha untuk menampilkan diri sebaik mungkin agar tercipta suatu kesan yang terbaik seperti yang kita ingin tunjukkan, walaupun terkadang terdapat hal-hal yang meleset dari perhitungan kita atau tidak kita perhitungkan sebelumnya dan lebih mudah kita lakukan karena pertunjukan itu tampak alami, apa pun itu pada dasarnya kita ingin

meyakinkan orang lain dengan apa yang kita pertunjukkan sehingga orang lain dapat menganggap kita seperti yang kita tunjukkan.

Bila dalam interaksi dengan orang yang sudah lama kita kenal, harus memastikan identitas sosial yang ingin mereka sampaikan, suasana hati mereka, kesan mereka terhadap kita, terlebih lagi dalam interaksi dengan orang yang baru kita kenal. Oleh karena itu kita membutuhkan banyak informasi mengenai orang yang baru kita kenal agar dapat memperlakukan mereka dengan baik dan nyaman. Meskipun demikian kita jarang saling bertanya untuk memperoleh informasi tersebut, melainkan bergantung pada penampilan, tatakrama, dan *setting* tempat kita bertemu untuk mendefinisikan situasi (Mulyana, 2002: 113).

Menurut Goffman (1959) pada hakikatnya interaksi antar pribadi mengambil *setting* di atas panggung. Manusia adalah para aktornya yang menyusun penampilan mereka untuk memberikan kesan kepada khalayak yang menontonnya. Goffman memulai penalarannya dengan asumsi bahwa setiap orang dalam berinteraksi antar pribadi selalu berhadapan dengan situasi yang harus ditangkapnya sebagai pembentuk atau pengorganisir setiap kejadian. Jadi menurutnya apa yang muncul sebagai suatu peristiwa yang terorganisir dari seorang individu telah menghasilkan suatu kenyataan sesaat bagi orang itu. Selain itu, Erving Goffman menyebut pengelolaan kesan dengan konsepnya

yang terkenal, yang disebut dengan Dramaturgis. yaitu, seolah-olah manusia berada dalam dua panggung yang berbeda, yaitu panggung depan dan panggung belakang.

Dalam kaitan dengan *Impression management* dengan dramaturgi merupakan pandangan atas kehidupan sosial sebagai serangkaian pertunjukan di panggung. Inti dari dramaturgis adalah menghubungkan tindakan dengan maknanya, alih-alih perilaku pada determinannya. Pendekatan ini berintikan pandangan bahwa ketika manusia berinteraksi dengan sesamanya, ia ingin "mengelola" kesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadap dirinya. Kehidupan diibaratkan teater. Interaksi di atas panggung yang menampilkan peran yang dimainkan oleh para aktor/aktris. Seringkali aktor/aktris tersebut melakukan pengelolaan kesan (*Impression Management*) itu tanpa sadar, namun ada kalanya juga ada yang sengaja untuk meningkatkan status sosialnya di mata orang lain, atau demi kepentingan finansial atau politik tertentu.

Manusia atau individu yang berperan layaknya seorang pemain drama/teater, memiliki panggung depan sebagai seorang aktor/aktris, dan panggung belakang sebagai individu sosial lainnya yang juga melakukan aktivitas seperti layaknya orang kebanyakan panggung depan ini menjadi tempat pengelolaan kesan bagi sang aktris, sehingga kesan yang penonton terima atau

audiencenya, bahwa aktris tersebut sangat glamor, kaya, mewah, dan tidak pernah merasa sedih. Panggung depan yang diperankan sang aktris berhasil menggiring penonton, bahwa kehidupan aktris demikian mengasyikkan. Sedangkan panggung belakang, tidak pernah ditunjukkan aktris di depan audiencenya, karena ini semacam "rahasia pribadi" yang tidak dikonsumsi oleh penontonya. Sehingga, kita dapat mendefinisikan pengelolaan kesan atau *impression management* sebagai proses dimana personal berusaha menampilkan petunjuk-petunjuk untuk menimbulkan kesan pada diri penanggap melalui tiga hal, yakni panggung (*setting*), penampilan (*appearance*), dan gaya bertingkah laku (*manner*).

Dalam *Impression management* konsep diri yang baik sangat berperan dalam pengelolaan kesan panggung depan dengan sempurna. Peran orang lain ketika melihat diri kita, menjadi tolak ukur bagaimana kita mengamati diri kita, dan memberikan penilaian mana yang layak dipertahankan dan mana konsep diri yang tidak. Namun, terkadang, tanpa disadari, konsep diri kita terbentuk oleh lingkungan dan orang lain. Hal ini bisa terlihat dari masa kanak-kanak, ketika orang lain yang paling dekat dengan kita adalah orang tua, maka kita sedikit banyak pasti akan dididik dan dibesarkan dengan cara orang tua kita. Konsep diri yang terbentuk sejak kecil, dapat berubah seiring waktu, tingkat kedewasaam

kejiwaan, dan juga faktor lingkungan. Rasa percaya diri sangat diperlukan dalam pembentukan konsep diri yang tangguh. Rasa percaya diri ini dapat menjadi benteng menahan terpaan arus lingkungan yang dapat mengubah konsep diri kita yang telah ada.

Dalam komunikasi, pengelolaan kesan dan konsep diri memegang peranan penting. Panggung depan yang kita mainkan dalam komunikasi antarpribadi membuat kita berusaha menampilkan konsep diri kita yang baik. Walaupun, sebenarnya, seringkali konsep diri sudah inborn dalam kepribadian manusia, sehingga bilamana konsep dirinya sudah baik, yang tercermin dalam kepribadian dan kondisi kejiwaan yang baik, maka baik panggung depan maupun panggung belakang akan "berpenampilan baik" dan menciptakan kesan yang baik pula. Karena itu, untuk memiliki kehandalan dalam pengelolaan kesan, kita harus memiliki konsep diri yang baik, yang dapat dimulai dengan "membuka diri" terhadap hal-hal yang baik, rasa percaya diri yang tinggi, sopan dan santun terhadap orang lain, sehingga orang lain pun tidak segan untuk memberikan penilaian berupa masukan yang dapat membuat kita menjadi lebih baik lagi dalam menilai diri kita sendiri

2.3.5 Konseptualisasi Pemandu Lagu Karaoke

Pemandu lagu karaoke merupakan sebutan bagi seorang yang menemani atau melayani tamu konsumen pengguna jasa karaoke untuk bernyanyi. Pemandu lagu karaoke biasanya adalah seorang wanita dan mungkin hanya sedikit sekali pemandu lagu seorang lelaki. Seorang pemandu lagu karaoke yang biasanya bekerja melayani tamu untuk memilih lagu, menemani bernyanyi, mengambilkan makanan minuman, atau menghubungi bagian lain bila terjadi permasalahan seperti mic yang rusak atau baterai habis atau hal lainnya.

Tidak semua tempat karaoke menyediakan pemandu lagu, biasanya tempat karaoke seperti itu adalah tempat karaoke keluarga. Tempat karaoke keluarga biasanya seorang terdapat Pemandu lagu karaoke untuk melayani pelanggan tidak lebih sekedar bernyanyi dengan sopan. Karaoke keluarga disetting dengan ruangan yang lebih terbuka, kaca pintu lebih lebar dan bisa dilihat sepintas dari luar room.

Namun sekarang ini seorang Pemandu lagu karaoke sudah banyak berkembang berubah dari perkerjaan biasanya. Banyak sekali tempat tempat karaoke apalagi di kota besar seorang Pemandu lagu karaoke biasa merangkap pekerjaannya selain

melayani pelanggan untuk bernyanyi, seperti diajak kencan oleh pelanggannya.

Seorang pemandu lagu identik dengan pakaian yang ketat dan seksi menarik perhatian pelanggan. Pakaian serba mini dan dandanan yang *glamour* tentu akan menggoda mata melihat, Apalagi bila menemani bernyanyi dan jaged bersama. Pemandu lagu disadari ataupun tidak, ada dalam realitas kehidupan sosial kita. Dalam sisi kehidupan sosialnya, seorang pemandu lagu senantiasa terlibat dalam aktivitas komunikasi dan interaksi dengan dunia sekelilingnya, seorang pemandu lagu saat bekerja di room karaoke dengan menggunakan kostum yang *sexy, glamour* bahkan agak terbuka dilengkapi dengan polesan *make up* yang sedikit menor demi mendukung penampilan, mereka pun dituntut untuk lebih centil dan energik.

Tersenyum manis sambil sedikit melakukan gerakan menggoda untuk para tamu karaoke agar menggunakan jasa mereka, menawarkan para tamu untuk memesan minuman beralkohol, berkenalan sampai bertukar nomor telepon merupakan sebagian cara berkomunikasi seorang pemandu lagu karaoke.

2.3.6 Konseptualisasi Karaoke Di Kota Garut

Karaoke merupakan salah satu hiburan yang sangat diminati oleh masyarakat Garut, hal tersebut dapat dilihat dari

banyaknya bermunculan tempat-tempat karaoke di Garut. Baik kalangan muda maupun tua banyak yang mencari hiburan dengan berkaraoke ria. Karaoke dijadikan alternatif sebagai sarana hiburan karena hiburan ini memberikan privasi kepada orang untuk berekspresi sehingga dapat menghilangkan penat.

Adapun tipe-tipe karaoke yang berada di kota Garut dibagi menjadi 2 yaitu karaoke keluarga dan karaoke pub. Karaoke keluarga memiliki ciri buka disiang hari, pengunjung dari kalangan semua usia dan biasanya tidak menjual minuman beralkohol. Contoh karaoke keluarga di Garut seperti Labamba Karaoke, Charly Karaoke, Satria Karaoke, dan lain-lain.

Berbeda lagi dengan karaoke pub, karaoke ini buka dimalam hari dan tutup menjelang subuh, pengunjung biasanya berusia dewasa dan di karaoke ini disediakan minuman beralkohol. Tidak hanya itu di karaoke pub pun disediakan layanan wanita-wanita cantik untuk menemani tamu-tamunya berkaraoke. Contoh karaoke pub di Garut seperti Rodeo Cikuray Karaoke, Romeo Karaoke, Gobing Karaoke, Fortune Karaoke, Miyaku Karaoke, Milan Karaoke dan lain-lain.

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan alur pikir peneliti yang dijadikan sebagai skema pemikiran yang menjadi latar belakang penelitian. Dalam

kerangka pemikiran ini, peneliti akan mencoba menjelaskan pokok masalah penelitian dengan menggunakan teori Dramaturgi.

Bertolak pada pemikiran kerangka teoretis diatas maka peneliti mengaplikasikan definisi yang diangkat pada kerangka pemikiran teoritis. Pada kerangka praktis ini pengumpulan data dengan pencarian informasi mengenai bagaimana perilaku seorang pemandu lagu karaoke di kota Garut dan hal-hal apa saja yang dapat mempengaruhi perilaku seorang pemandu lagu, sehingga mereka harus menjalani 2 panggung ditempat karaoke dalam menjalani kehidupannya serta pengelolaan kesan yang mereka lakukan untuk menjalani panggung tersebut.

Perilaku, dalam hal ini peneliti akan meneliti informan dari segala bentuk pola perilaku yang dapat diamati pada pemandu lagu karaoke berupa bentuk tindakan nyata atau terbuka sehingga dapat diamati atau dengan mudah dipelajari. Selain itu peneliti akan melihat bagaimana pengelolaan kesan yang dilakukan oleh seorang pemandu lagu karaoke di kota Garut sehingga dapat memainkan 2 peran dalam panggung yang berbeda.

Front stage (panggung depan) yakni seorang pemandu lagu menunjukkan gaya, penampilan yang maksimal ketika berhadapan dengan orang lain seperti cara ia menggoda para tamu agar menggunakan jasanya, cara ia berbicara dengan tamu di dalam ruangan karaoke serta bagaimana

service yang ditunjukkan oleh seorang pemandu lagu karaoke pada saat ia bekerja.

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.

Back stage (panggung belakang), 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 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.

Dalam keadaan panggung belakang, seorang pemandu lagu karaoke di kota Garut cenderung menunjukkan sifat keasliannya, yakni pendiam, tanpa polesan *make up*, berpakaian biasa saja, bergaul seperti anak remaja lainnya dan melakukan aktifitas lainnya, seperti sekolah, kuliah, kerja, menjadi seorang istri dan ibu rumah tangga, disini sisi kehidupan informan akan terlihat berbeda pada saat dia memainkan peran di panggung depan yaitu sikap keasliannya.

Sebelum berinteraksi dengan orang lain, seorang pemandu lagu karaoke pasti akan mempersiapkan perannya dulu, atau kesan yang ingin ditangkap oleh orang lain. Kondisi ini sama dengan apa yang dunia teater katakan sebagai "*breaking character*". Dengan konsep dramaturgis dan pemain peran yang dilakukan oleh manusia, terciptalah suasana-suasana dan kondisi interaksi yang kemudian memberikan makna tersendiri.

Goffman mengistilahkan tindakan di atas dalam istilah "***Impression Management***". Goffman mengasumsikan bahwa ketika orang-orang berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang diterima orang lain. Ia menyebut upaya itu sebagai "pengelolaan kesan" (*impression management*), yakni teknik-teknik yang digunakan aktor untuk memupuk kesan-kesan tertentu dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

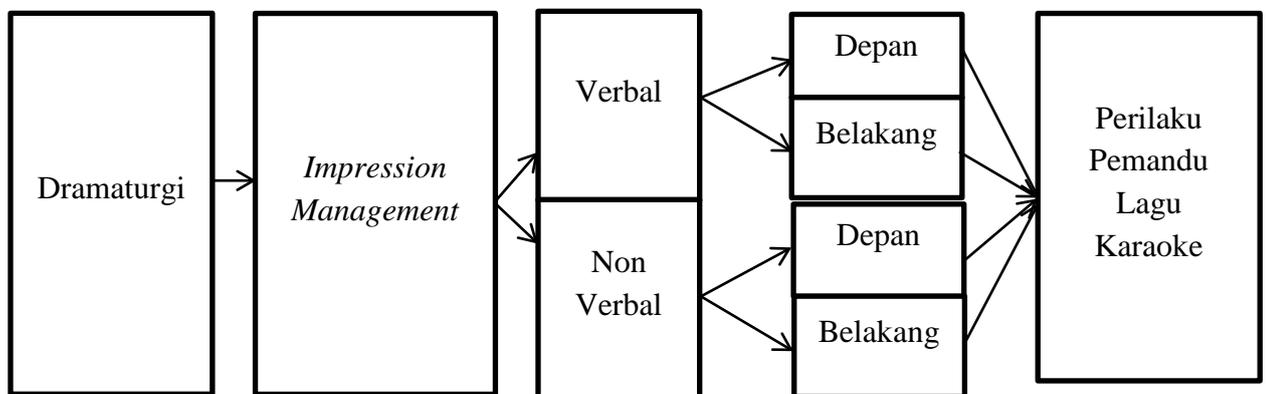
Maka, melalui kajian mengenai *Impression management* yang dikemukakan oleh Goffman dengan memperhatikan aspek *front stage* dan *back stage*, upaya untuk menganalisa pengelolaan kesan yang dilakukan

dapat semakin mudah untuk dikaji dalam perspektif dramaturgi. Karena walau bagaimanapun, manusia tidak pernah lepas dalam penggunaan simbol-simbol tertentu dalam pengelolaan kesan didalam hidupnya.

Bila digambarkan dalam bagan maka akan seperti ini:

Gambar 2.1

Bagan Kerangka Pemikiran



Sumber : Berdasarkan Olahan Peneliti dan Pembimbing (2016)