

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Literatur

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Memulai penelitian dengan review penelitian sejenis adalah langkah awal dalam proses penelitian. Review penelitian sejenis dilakukan tidak hanya untuk mengumpulkan data dan informasi, tetapi peneliti juga seringkali mengutip pendapat para ahli dan beberapa pendapat dari penelitian terdahulu untuk memperkuat argumen dan juga sebagai landasan penelitian

Selain itu, penelitian terdahulu juga dikaji untuk mendapatkan pembandingan dan menghindari kesan plagiarisme antara peneliti dengan sumber yang dikutip. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan referensi dalam penelitian ini:

1. Skripsi yang berjudul “Presentasi Diri Anggota TNI Angkatan Udara” disusun oleh Yuliani Indah Kumalasari (Universitas Pasundan). Penelitian ini menggunakan metodologi dramaturgi dengan pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu Anggota TNI AU menunjukkan dua pesona berbeda di ruang publik (panggung depan) dan ruang privat (panggung belakang). Presentasi diri mereka dibentuk oleh interaksi sosial di lingkungan kerja dan keluarga.

2. Skripsi yang berjudul “Presentasi Diri *Group K-Pop Cover Dance*” disusun oleh Yosefin Mareta Natasya Kenzy (Universitas Telkom). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi dramaturgi. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa grup Sinister membentuk kesan dan menampilkan diri mereka seperti layaknya grup NCT.
3. Skripsi yang berjudul “Pengelolaan Kesan “*Crossdresser Cosplay*” Pria di Kota Bandung” disusun oleh Muhammad Yusup (Universitas Komputer Indonesia). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif serta menggunakan dua kerangka teoritis yaitu studi dramaturgi Erving Goffman dan memakai teori interaksi simbolik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan keberhasilan *cosplayer* pria dalam *crossdressing* di panggung depan, dengan satu pengecualian yang masih menunjukkan ciri-ciri laki-laki. Fokus utama mereka di panggung tengah adalah persiapan teknis. Mereka menunjukkan sisi maskulin kepada pasangan di panggung belakang meskipun masih terdapat unsur gaya Jepang. Sementara pengelolaan kesan di setiap panggung mereka menunjukkan kemampuan yang baik.
4. Jurnal yang berjudul “Studi Dramaturgi dalam Presentasi Diri Kelompok Jamaah An-Nadzir kabupaten Gowa” disusun oleh Arianto (Universitas Hasanuddin). Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dalam konsepsi perspektif fenomenologi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Jamaah An-Nadzir menampilkan representasi diri mereka layaknya aktor dalam pertunjukan teater.

Tabel 2.1 Review Penelitian Sejenis

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian dan Tahun Terbit	Teori dan Metode Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Yuliani Indah Kumalasari	Presentasi Diri Anggota TNI Angkatan Udara (Studi Dramaturgi Mengenai Anggota TNI Angkatan Udara di Lanud	Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah dramaturgi dengan pendekatan kualitatif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa panggung depan dari anggota TNI Angkatan Udara hampir semuanya memerankan panggung depan secara sempurna sesuai dengan peran mereka, mereka berperan layaknya aktor dalam suatu pertunjukkan drama panggung.	Persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama bertujuan untuk mengetahui panggung depan dan panggung belakang.	Penelitian sebelumnya meneliti presentasi diri anggota TNI Angkatan Udara di Lanud Sulaiman Bandung.

		Sulaiman Bandung), tahun 2020.		Pada panggung belakang, anggota TNI Angkatan Udara, memainkan perannya secara utuh. Sehingga pada presentasi diri mereka saat berada di panggung depan dan panggung belakang memiliki suatu peran yang sangat berbeda, mereka berdramatugi dalam menjalankan kehidupannya.		Sedangkan penelitian yang sekarang meneliti bagaimana presentasi diri grup K-Pop <i>cross cover dance</i> Tirez.
2	Yosefin Mareta Natasya Kenzy	Presentasi Diri <i>Group K-Pop</i> <i>Cover Dance</i> (Studi	Menggunakan metode kualitatif dengan	Hasil penelitian ini menemukan bahwa grup Sinister membentuk kesan dan	Persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama	Penelitian sebelumnya meneliti presentasi diri

		Dramaturgi Pada <i>Group K-Pop Cover Dance</i> Sinister), tahun 2018.	studi dramaturgi.	mempresentasikan diri mereka seperti layaknya grup NCT.	bertujuan untuk mengetahui panggung depan dan panggung belakang.	<i>group K-Pop cover dance</i> Sinister. Sedangkan penelitian yang sekarang meneliti bagaimana presentasi diri grup K-Pop <i>cross cover dance</i> Tirex.
3	Muhammad Yusup	Pengelola Kesan “ <i>Crossdresser Cosplay</i> ” Pria di	Menggunakan metode kualitatif serta	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam cosplay pria yang melakukan crossdressing,	Persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu	Penelitian sebelumnya meneliti

		<p>Kota Bandung</p> <p>(Studi Dramaturgi Mengenai Pengelolaan Kesan “<i>Crossdresser Cosplay</i>” Pria di Komunitas Cosplay Bandung Dalam Menjalani Hubungan Dengan</p>	<p>memakai studi dramaturgi Erving Goffman dan memakai teori interaksi simbolik.</p>	<p>mayoritas berhasil memerankan karakter yang mereka mainkan dengan baik di panggung depan, namun ada satu informan yang masih menunjukkan ciri-ciri laki-laki. Di panggung tengah, fokus mereka lebih pada persiapan teknis dan penunjang lainnya. Di panggung belakang, mereka cenderung menunjukkan sisi maskulin kepada pasangan, sementara pengelolaan kesan pada setiap panggung mereka</p>	<p>sama-sama bertujuan untuk mengetahui panggung depan dan panggung belakang.</p>	<p>pengelolaan kesan “<i>crossdresser cosplay</i>” pria di komunitas cosplay Bandung dalam menjalani hubungan dengan pasangan. Sedangkan penelitian yang sekarang meneliti bagaimana presentasi diri</p>
--	--	---	--	--	---	--

		Pasangan), tahun 2019.		tunjukkan dengan baik, meskipun di panggung belakang masih terdapat unsur atau gaya Jepang.		grup K-Pop <i>cross cover dance</i> Tirex.
4	Arianto	Studi Dramaturgi dalam Presentasi Diri Kelompok Jamaah An-Nadzir kabupaten Gowa	Metode penelitian yang digunakan adalah metode pendekatan kualitatif dalam konsepsi perspektif fenomenologi.	Hasil penelitian menemukan bahwa tampilan representasi diri Jamaah An-Nadzir melalui pendekatan dramaturgi, tampil dalam panggung teatral sebagai “aktor”.	Persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama bertujuan untuk mengetahui panggung depan dan panggung belakang.	Penelitian sebelumnya meneliti presentasi diri kelompok jamaah An-Nadzir kabupaten Gowa. Sedangkan penelitian yang sekarang meneliti

						bagaimana presentasi diri grup K-Pop <i>cross</i> <i>cover dance</i> Tirex.
--	--	--	--	--	--	---

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Komunikasi

Manusia adalah makhluk sosial yang hidup dan berinteraksi dalam berbagai situasi dan kondisi, membutuhkan komunikasi untuk membangun hubungan, menjalin kerjasama, dan mencapai tujuan bersama. Komunikasi yang efektif memungkinkan manusia untuk saling memahami, berbagi informasi, dan menyelesaikan masalah. Tanpa komunikasi, manusia akan kesulitan untuk menciptakan suasana yang akrab, nyaman, dan mencapai tujuan bersama. Oleh karenanya, komunikasi menjadi salah satu elemen terpenting dalam kehidupan manusia.

Kata komunikasi berasal dari bahasa Latin "*communis*" yang berarti berbagi atau menjadi milik bersama. Akar kata ini kemudian berevolusi menjadi "*communicare*" dan "*communicatio*", yang pada akhirnya diadaptasi ke dalam bahasa Inggris menjadi "*communication*". Menurut Effendy (2022), komunikasi pada dasarnya adalah proses berbagi makna. Hal ini terjadi ketika dua orang atau lebih terlibat dalam pertukaran informasi dan ide, dan mereka mencapai kesepakatan pemahaman tentang apa yang dikomunikasikan.

Lebih dari sekedar pertukaran informasi, komunikasi merupakan proses dinamis yang melibatkan dua orang atau lebih dalam membentuk dan bertukar informasi (pesan). Tujuan utama komunikasi adalah mencapai saling pengertian yang mendalam, baik dalam hal informasi, sikap, maupun perilaku. Effendy (2022: 11) menjelaskan bahwa "Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari

komunikator kepada komunikan melalui suatu saluran dengan menggunakan lambang-lambang tertentu, baik verbal maupun non-verbal, agar tercipta saling pengertian”.

Komunikator dan komunikan adalah dua elemen yang penting dalam proses komunikasi. Komunikator adalah penyebar informasi, baik secara verbal maupun non verbal, kepada penerima. Sedangkan komunikan adalah pihak yang penerima dan penafsir pesan dari komunikator. Agar komunikasi efektif, komunikator perlu memahami karakteristik komunikan dan menyesuaikan pesan dengan cara yang mudah dipahami. Hubungan antara komunikator dengan komunikan menciptakan dinamika interaksi yang melibatkan proses saling memahami, menafsirkan, dan merespon pesan yang disampaikan.

Seperti yang dijelaskan oleh Rogers dan Kincaid (1981) dalam Pengantar Komunikasi karya Cangara (2006:19), komunikasi bukan hanya tentang menyampaikan pesan, tetapi juga tentang menciptakan perubahan dan kebersamaan. Rogers menekankan pentingnya pertukaran informasi (pesan) dalam membangun hubungan. Ia ingin melihat adanya perubahan sikap dan tingkah laku serta persamaan pemahaman di antara para pihak yang terlibat dalam proses komunikasi.

Dalam keseharian, komunikasi dapat terjadi melalui berbagai jenis media, mulai dari komunikasi tatap muka hingga komunikasi melalui teknologi digital. Media-media tersebut memberikan sarana bagi manusia untuk berinteraksi, berbagi pengalaman, menyampaikan ide, dan membangun hubungan sosial. Selain itu, cara

komunikasi juga mencakup komunikasi non-verbal seperti bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan nada suara yang sering kali memberikan makna tambahan dan mendalam dalam sebuah percakapan.

Tanpa komunikasi yang efektif, manusia akan mengalami kesulitan dalam memahami kebutuhan, keinginan, dan pandangan orang lain. Komunikasi membantu individu untuk memahami dan merespon dunia sekitarnya, serta mengekspresikan diri dengan tepat dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa komunikasi bukan hanya sekedar bagian dari kehidupan manusia, tetapi merupakan elemen kunci yang mendukung eksistensi dan interaksi sosial manusia.

Dengan demikian, selain untuk menyampaikan informasi, komunikasi juga berfungsi sebagai wadah untuk menampung berbagai makna, memperluas pemahaman antar individu, dan membangun kesepakatan bersama. Melalui komunikasi yang efektif, manusia dapat menjembatani perbedaan, memperkuat hubungan sosial, dan menciptakan masyarakat yang lebih inklusif dan harmonis.

Thomas M. Scheidel menjelaskan bahwa komunikasi memiliki tiga tujuan utama, yaitu memperkuat serta menunjukkan identitas diri, membangun hubungan sosial, dan mempengaruhi orang lain agar memikirkan atau bertindak sesuai keinginan kita. Namun, menurut Scheidel, inti dari komunikasi adalah untuk mengatur lingkungan fisik dan psikologis kita (Mulyana, 2023: 4).

Intinya, komunikasi merupakan proses interaksi yang kompleks dimana individu saling berbagi informasi, baik berupa pemikiran, perasaan maupun ide. Bahasa menjadi alat yang penting dalam proses ini untuk menyampaikan pesan

secara efektif dan efisien. Pesan tersebut bisa berupa gagasan, perasaan, atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator kepada komunikan.

2.2.1.1. Unsur Komunikasi

Mulyana (2023: 79) memberikan penjelasan mengenai lima unsur komunikasi yang didasarkan pada definisi yang dia turunkan dari pemikiran Lasswell, yaitu:

1. Sumber

Pihak yang menyampaikan informasi sering kali disebut sebagai sumber, komunikator, ataupun pembicara. Sumber ini dapat berupa individu atau organisasi yang bertanggung jawab untuk menyampaikan ide dan memberikan informasi. Tugas utama sumber dalam komunikasi terletak pada kemampuannya untuk mentransformasikan perasaan dan pemikiran menjadi serangkaian simbol verbal dan non-verbal yang terstruktur dan dapat dipahami oleh penerima pesan.

2. Pesan

Pesan merujuk pada segala bentuk informasi yang disampaikan dari satu individu sebagai pengirim kepada pihak lain yang bertindak sebagai penerima. Pesan ini terdiri simbol-simbol, baik melewati kata-kata maupun ekspresi non-verbal yang mencerminkan perasaan dan pikiran yang diungkapkan oleh pihak yang mengirim.

3. Media atau Saluran

Media atau saluran komunikasi merupakan alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari sumber ke penerima. Saluran ini tidak hanya terbatas pada bahasa lisan atau tulisan, tetapi juga dapat mencakup berbagai bentuk pesan non-verbal seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan simbol-simbol. Selain itu, saluran juga mencakup metode penyajian pesan, baik itu melalui interaksi langsung (tatap muka), media cetak, atau media elektronik.

4. Penerima

Penerima adalah individu atau kelompok yang menerima pesan dari pihak yang mengirimkannya. Penerima sering kali disebut sebagai sasaran, pendengar, atau khalayak.

5. Efek

Dampak atau hasil yang dialami oleh penerima setelah menerima pesan dari sumber disebut juga sebagai efek. Ini bisa mencakup pengetahuan, misalnya penambah pengetahuan dari tidak tahu menjadi tahu, perubahan keyakinan, perubahan sikap dari tidak setuju menjadi setuju.

2.2.1.2. Fungsi Komunikasi

Ahmad Sultra (2017: 56-57) mengadaptasi konsep yang dikemukakan oleh Harold D. Laswell dan membagi fungsi komunikasi menjadi tiga jenis.

1. Pengamatan Lingkungan

Manusia berkomunikasi sebenarnya untuk memahami serta memperoleh apa yang terjadi di sekitar. Hal ini membantu dalam mengenali peluang dan masalah, serta bisa mengambil tindakan yang sesuai.

2. Korelasi Elemen Masyarakat dalam Merespon Lingkungan

Komunikasi berperan sebagai jembatan antara berbagai bagian masyarakat agar terhubung satu sama lain dalam menghadapi situasi yang ada di sekitar.

3. Penyampai Warisan Sosial

Komunikasi juga berperan penting dalam mewarisi tradisi dan pengetahuan dari generasi sebelumnya ke generasi berikutnya. Hal ini bertujuan untuk memastikan nilai-nilai dan tradisi dapat dijaga dan disampaikan secara efektif. (Panuju, 2018: 23).

Effendy (2022) mengemukakan bahwa komunikasi memiliki empat fungsi utama, yaitu:

1. Fungsi Informatif

Komunikasi memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi kepada khalayak. Melalui komunikasi, kita dapat menyebarkan berbagai informasi, mulai dari peristiwa yang telah terjadi, ide dan pemikiran, hingga tingkah laku orang lain. Fungsi informatif ini memungkinkan kita untuk berbagi pengetahuan dan wawasan dengan orang lain.

2. Fungsi Edukatif

Komunikasi juga berfungsi untuk menyampaikan edukasi atau pengetahuan kepada khalayak. Dengan cara penyampaian informasi yang tepat dan akurat, kita dapat mengedukasi orang lain dan membantu mereka memahami berbagai hal baru. Fungsi edukatif ini sangat penting dalam proses pembelajaran dan pengembangan diri.

3. Fungsi Hiburan

Komunikasi interaktif yang dilakukan oleh kelompok orang atau individu dapat menimbulkan efek terhibur. Komunikasi yang menyenangkan dan menghibur dapat membantu meredakan stres, meningkatkan mood, dan memperkuat hubungan antara individu.

4. Fungsi Persuasif

Komunikasi dapat digunakan untuk mempengaruhi orang lain. Dengan cara menyampaikan pesan yang persuasif, kita dapat mengubah jalan pikir, sikap, dan tingkah laku orang lain. Fungsi persuasif ini sering digunakan dalam berbagai bidang, seperti politik, bisnis, dan pemasaran.

Jadi, komunikasi tidak hanya tentang bicara, tapi juga bagaimana manusia memahami, berhubungan dan mewariskan hal-hal penting dalam hidup dan lingkungan sekitar.

2.2.2 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan proses komunikasi dua arah yang memungkinkan terjadinya pertukaran informasi, ide, dan perasaan secara langsung dan bertatap muka. Umpan balik langsung dalam komunikasi interpersonal sangatlah penting untuk meningkatkan pemahaman, menyelesaikan kesalahpahaman, dan membangun hubungan yang lebih kuat. Penerima pesan (komunikan) dapat merespon secara aktif terhadap pesan yang disampaikan oleh komunikator, memberikan tanggapan, klarifikasi, atau bahkan menanyakan pertanyaan untuk memperjelas pemahaman. Sebaliknya, komunikator juga dapat merespon terhadap reaksi komunikan, menciptakan suatu lingkaran komunikatif yang dinamis.

Definisi komunikasi interpersonal menurut Kathleen S. Verderber menyatakan bahwa dalam komunikasi interpersonal, individu bertanggung jawab untuk menciptakan dan mengelola hubungan mereka dengan orang lain melalui proses pembentukan makna secara bersama-sama. Berikut penjelasan lebih lanjut:

“Pertama, komunikasi antarpribadi sebagai proses. Proses merupakan rangkaian sistematis perilaku yang bertujuan yang terjadi dari waktu ke waktu atau berulang kali. *Kedua*, komunikasi antarpribadi bergantung kepada makna yang diciptakan oleh pihak yang terlibat. *Ketiga*, melalui komunikasi kita menciptakan dan mengelola hubungan kita. Tanpa komunikasi hubungan tidak akan terjadi” (Budyatna & Ganiem, 2011: 14).

Dalam buku “Pengantar Komunikasi Interpersonal” karya Richard West dan Lynn H. Turner, empat tujuan utama komunikasi interpersonal diuraikan dengan jelas.

1. Membentuk dan Mempertahankan Hubungan

Komunikasi interpersonal bertujuan untuk membangun dan menjaga hubungan dengan orang lain melalui saling pengertian dan empati, penyampaian emosi dengan tegas dan terbuka dan penyelesaian konflik secara efektif.

2. Berbagi Informasi

Komunikasi interpersonal memungkinkan pertukaran informasi dan pengetahuan yang akurat dan jelas melalui penyampaian pesan, penerimaan umpan balik, dan kolaborasi dalam pemecahan masalah.

3. Mempengaruhi Orang Lain

Tujuan komunikasi interpersonal mencakup dalam mempengaruhi orang lain melalui persuasi, negosiasi, dan motivasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

4. Mengekspresikan Diri

Komunikasi interpersonal memberikan sarana bagi individu untuk mengekspresikan perasaan, pemikiran, dan ide melalui komunikasi verbal dan non-verbal, mendengarkan dengan aktif, dan memberikan umpan balik yang konstruktif. (West & Turner, 2010: 13-14).

Dengan demikian, komunikasi interpersonal menjadi landasan penting dalam membangun hubungan yang sehat, menyediakan tempat untuk pertukaran informasi, memengaruhi orang lain, dan mengekspresikan diri dengan baik.

2.2.3 Presentasi Diri

Presentasi diri merujuk pada bagaimana seseorang memperlihatkan diri dan kegiatan mereka kepada orang lain. Ini mencakup bagaimana individu mengatur dan menampilkan kesan yang terbentuk di benak orang lain tentang dirinya, serta semua faktor yang memengaruhi kemungkinan individu untuk memperkuat presentasinya di hadapan orang lain.

Presentasi diri mencakup berbagai elemen, termasuk perilaku, penampilan, dan komunikasi verbal maupun nonverbal yang dipilih oleh seseorang untuk menciptakan citra yang diinginkan. Seperti yang dikatakan oleh Goffman, dalam karyanya yang berjudul "*The Presentation of Self in Everyday Life*" (1959), menginterpretasikan dan memperluas konsep diri yang diajukan oleh Mead. Goffman menyatakan bahwa individu secara aktif membangun dan mengelola citra diri mereka melalui berbagai cara, baik melalui komunikasi verbal (seperti berbicara) maupun non-verbal (seperti bahasa tubuh, penampilan, dan ekspresi wajah) ketika berinteraksi dengan orang lain.

Tak hanya itu, aspek presentasi diri juga mencakup pertimbangan mengenai cara seseorang mengelola ekspektasi orang lain terhadapnya. Ini bisa mencakup upaya untuk memperkuat citra positif atau mengatasi stereotip yang mungkin telah terbentuk. Berbagai kegiatan mulai dari perilaku sehari-hari hingga partisipasi dalam berbagai acara atau kesempatan komunikatif, semuanya dapat dianggap sebagai bagian dari strategi presentasi diri seseorang.

Presentasi diri juga mencakup kemampuan individu untuk menyesuaikan perilakunya sesuai dengan situasi atau lingkungan tertentu. Dengan demikian, presentasi diri bukan hanya tentang penampilan fisik, tetapi juga melibatkan kompleksitas cara individu memahami, membentuk, dan mempertahankan citra diri mereka di depan orang lain.

Dalam teori presentasi diri, Goffman menganalogikan kehidupan sebagai sebuah pertunjukkan drama. Individu, layaknya seorang aktor, berusaha menampilkan diri mereka dengan baik di atas “panggung” kehidupan. “Panggung” ini dapat berupa berbagai situasi sosial, seperti tempat kerja, sekolah atau acara sosial. Tujuan utama presentasi diri ini adalah untuk menciptakan definisi situasi dan identitas sosial yang diinginkan. Individu ingin orang lain melihat mereka dengan cara tertentu, dan mereka menggunakan berbagai cara untuk mencapai tujuan itu (Mulyana, 2018).

Sama seperti aktor yang memilih peran dan dialognya dalam sebuah drama. Individu juga memilih interaksi mana yang ingin mereka tampilkan dalam kehidupan sosial. Interaksi yang dianggap pantas dan menguntungkan akan ditampilkan, sedangkan interaksi yang dianggap tidak pantas atau merugikan akan disembunyikan.

Maka presentasi diri merupakan proses aktif dan berkelanjutan di mana individu berusaha mempresentasikan diri dengan baik dan menjaga reputasi. Tujuannya untuk memenuhi kebutuhan akan pengakuan dan penghargaan sosial. Individu ingin dilihat sebagai orang yang pintar, kompeten, dermawan,

menyenangkan, dan lain-lain. Terdapat dua motif yang mendasari presentasi diri, yaitu:

1. Motif Instrumental, mengacu pada upaya untuk mencapai tujuan tertentu, keinginan untuk mempengaruhi orang lain serta mendapatkan penghargaan.
2. Motif Ekspresif, mengacu pada keinginan untuk membangun sebuah citra diri agar mendapatkan identitas diri, nilai-nilai, dan kepribadian dengan cara yang konsisten dengan citra tersebut (Schlenker, 1980).

Perilaku instrumental, menurut Schalenker (1980), adalah keinginan seseorang untuk mempengaruhi orang lain dengan tujuan mendapatkan penghargaan. Tujuan utama dari perilaku instrumental yaitu:

1. Mencari Muka

Individu yang melakukan perilaku ini berusaha menampilkan kualitas terbaik agar disukai orang lain. Mereka mungkin memuji, memberikan perhatian, atau menawarkan bantuan untuk mendapatkan persetujuan dan penghargaan.

2. Intimidasi

Individu yang menggunakan intimidasi menunjukkan emosi negatif seperti marah untuk menakut-nakuti orang lain agar patuh dan mendengarkan. Tujuannya adalah untuk mengendalikan orang lain dan mencapai keinginannya.

3. Permohonan

Individu yang menggunakan permohonan berusaha menampilkan sisi sedih dalam hidupnya untuk mendapatkan simpati dan bantuan dari orang lain. Mereka

mungkin menceritakan kisah yang menyedihkan atau menunjukkan kelemahan mereka untuk mendapatkan perhatian dan dukungan.

Dari penjelasan ini dapat disimpulkan bahwa motif instrumental merupakan strategi yang digunakan oleh seseorang untuk mempengaruhi orang lain dan mencapai tujuan mereka.

Perilaku ekspresif bukan hanya tentang menunjukkan citra diri, tetapi tentang mempercayakan diri kepada orang lain. Motif ekspresif mendorong individu untuk menunjukkan sisi terbaik diri mereka secara konsisten. Mereka ingin orang lain melihat mereka sebagai orang yang memiliki nilai positif, seperti kejujuran, kebaikan, dan tanggung jawab.

Motif ekspresif adalah dorongan untuk membangun citra diri yang positif dan dipercaya. Dengan menunjukkan sisi terbaik diri mereka secara konsisten, individu yang memiliki motif ini ingin membangun hubungan yang kuat dan berarti dengan orang lain.

2.2.4 Pengelola Kesan (*Impression Management*)

Goffman berpendapat bahwa ketika individu berinteraksi, mereka memiliki keinginan untuk menampilkan citra diri yang dapat diterima oleh orang lain. Goffman menggunakan istilah tersebut sebagai “pengelola kesan” (*impression management*) yang merujuk pada berbagai strategi yang digunakan oleh individu, yang disebutnya sebagai aktor, untuk membentuk kesan tertentu guna mencapai tujuan tertentu (Mulyana, 2018: 149).

Pengelolaan kesan adalah strategi yang digunakan individu untuk membangun citra diri yang diinginkan di hadapan orang lain. Biasanya, orang secara tidak sadar atau bahkan setengah sadar melibatkan diri dalam manajemen kesan, tetapi ada juga situasi di mana hal tersebut dilakukan dengan penuh kesadaran, bertujuan untuk mendapatkan keuntungan dari orang lain. Keuntungan ini dapat berupa materi, sosial atau politik.

Pengelolaan kesan adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk membentuk persepsi orang lain terhadap dirinya dengan menggunakan simbol-simbol yang ia tunjukkan. Proses pengelolaan kesan mirip dengan konsep perancangan peran dalam pertunjukkan teater, dimana terdapat dua aspek penting yaitu panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage*). Panggung depan merupakan tempat di mana individu menampilkan peran formal atau gaya hidup mereka, serupa dengan seorang aktor yang beraksi di atas panggung, sementara panggung belakang digunakan untuk mempersiapkan perannya sebelum tampil di panggung depan (Mulyana, 2013 : 112).

2.2.5 Korean Wave (*Hallyu*)

Saat ini, industri hiburan di Korea Selatan telah mencapai tingkat perkembangan yang sangat maju dan mengagumkan. Fenomena yang dikenal dengan istilah “*Korea Wave*” atau gelombang Korea menjadai bukti nyata kepopuleran budaya Korea ini terus berkembang dan menjangkau semakin banyak wilayah di dunia, termasuk Indonesia. *Korea Wave*, atau *Hallyu*, atau yang sering

disebut sebagai gelombang Korea, adalah istilah untuk fenomena yang dikenal secara luas di mana budaya Pop Korea menyebar di seluruh dunia (Shim, 2006).

Seiring dengan kepopuleran *Korea Wave*, banyak aspek tentang Korea, seperti drama, film, *fashion*, *makeup*, *skin care*, makanan, dan gaya hidup menjadi inspirasi bagi banyak orang di berbagai belahan dunia. Salah satu produk yang dihasilkan dari *Korean Wave* yaitu musik pop Korea yang populer dengan sebutan K-Pop. K-Pop tidak hanya menjadi bagian tak terpisahkan dari *Hallyu*, tetapi juga menjadi salah satu pembawa arus terbesar di balik fenomena *Korea Wave*.

Menurut kritikus musik August Brown, K-Pop melambangkan arah baru budaya pop: global, digital, dan penuh tarian. Beliau menyatakan bahwa K-Pop bagaikan gambaran masa depan musik secara keseluruhan (Kallen, 2014). Pernyataan Brown ini didasari oleh beberapa faktor unik yang dimiliki K-Pop. Pertama, K-Pop telah berhasil menembus batas bahasa dan budaya, menjangkau penggemar di seluruh dunia. Hal ini dimungkinkan berkat strategi digital yang mumpuni dan konten menarik bagi khalayak global.

Kedua, K-Pop identik dengan koreografi yang energik dan mudah diingat. Tarian ini menjadi daya tarik utama bagi penggemar dan turut mempopulerkan K-Pop di berbagai platform media sosial. Ketiga, K-Pop terus berkembang dan berinovasi, menggabungkan berbagai genre musik dan elemen budaya. Hal ini membuat K-Pop selalu segar dan menarik bagi para penggemarnya.

Berdasarkan uraian di atas, pernyataan Brown tentang K-Pop sebagai masa depan musik global tampaknya memiliki landasan yang kuat. K-Pop telah

menunjukkan potensinya untuk mendominasi industri musik di era digital ini, dan pengaruhnya diprediksi akan terus berkembang di masa depan.

Boyband dan *girlband* K-Pop telah menjadi ikon budaya Korea Selatan dan telah memikat penggemar di seluruh dunia. *Boyband* adalah grup yang terdiri dari beberapa anggota laki-laki. Sementara itu, *girlband* adalah grup yang terdiri sejumlah anggota perempuan. Daya tarik yang dimiliki oleh *boyband* dan *girlband* yaitu terletak pada kombinasi yang luar biasa antara keterampilan vokal yang menakjubkan dan gerakan tari yang mengesankan dipadukan dengan visual yang menarik dan rupawan. *Boyband* dan *girlband* sering kali menjadi ikon budaya pop dan menjadi panutan dalam hal gaya berpakaian dan penampilan bagi banyak penggemar, terutama di kalangan remaja.

Dengan popularitas *boyband* dan *girlband*, industri musik pop Korea telah menciptakan fenomena yang luar biasa, baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Keduanya berperan sebagai duta budaya yang membawa pengaruh signifikan terhadap tren musik, mode, dan gaya hidup, sehingga memberikan kontribusi besar pada fenomena yang dikenal sebagai *Korean Wave* atau *Hallyu*.

2.2.6 Cover Dance dan Cross Cover Dance

Dance cover adalah fenomena di mana para penggemar berusaha meniru gerakan tarian dari grup K-Pop kesukaan mereka. Aktivitas ini tidak hanya terbatas pada menari, penggemar juga berusaha meniru segala aspek penampilan, termasuk

gaya berpakaian, gaya rambut, dan bahkan gestur khas dari idola yang mereka idolakan.

Dalam dunia *cover dance*, istilah “*Cross Cover Dance*” telah menjadi sebuah fenomena yang menarik. Dalam konsep *cover dance* biasanya akan menyesuaikan jenis kelamin anggotanya dengan jenis kelamin anggota grup asli yang mereka tiru, namun *cross cover dance* ini adalah sekelompok tari yang secara khusus menirukan gerakan tarian dari grup asli yang mereka tiru dengan menonjolkan perbedaan jenis kelamin anggotanya.

Grup *cross cover dance* mempersembahkan sesuatu yang menarik dalam dunia *cover dance*. Mereka tidak hanya meniru gerakan tarian dari grup asli, tetapi juga harus memeragakan peran yang sesuai dengan karakteristik anggota grup asli yang mereka tiru, termasuk ekspresi wajah, gestur tubuh, hingga sikap dan kepribadian. Tantangan yang dihadapi oleh grup *cross cover dance* menjadi lebih kompleks karena adanya perbedaan jenis kelamin antara anggota grup *cross cover dance* dan anggota grup asli yang mereka tiru. Hal ini menuntut kreativitas, dedikasi, dan kerja keras agar mampu menyesuaikan penampilan mereka sehingga dapat menciptakan kesan yang autentik dan memukau bagi penonton.

Penting untuk dicatat bahwa *cover dance* bukanlah usaha untuk merebut hak milik atau hak cipta dari karya seni asli. Sebaliknya, ini adalah bentuk ekspresi kreatif yang dilakukan untuk menghormati idola. Para penari tidak mengklaim kepemilikan atau hak atas karya seni yang mereka tampilkan, tetapi justru berusaha membawa kehidupan pada karya seni tersebut dalam upaya untuk terlibat dengan

budaya K-Pop yang mereka cintai. *Cover dance* juga seringkali didukung oleh para idola yang merasa senang melihat para penggemar mengekspresikan cinta dan apresiasi mereka melalui seni tari.

Fenomena *cover dance* di Korea Selatan, telah menjadi tren global dengan jutaan orang di seluruh dunia terlibat dalam kegiatan ini. Penyelenggaraan “K-Pop Cover Dance Festival” oleh Korea dalam perayaan “Visit Korea Year” adalah bukti pengakuan terhadap *cover dance* dan menjadi platform bagi para penggemar K-Pop dari berbagai negara berpartisipasi dalam festival tersebut untuk menunjukkan bakat mereka dan kecintaan mereka terhadap budaya Korea (Sumber: Billboard. Alook Inside the ‘K-Pop Cover Dance’ Trend)

2.3 Kerangka Teoritis

2.3.1 Teori Dramaturgi

Erving Goffman, seorang sosiolog terkemuka abad ke-20, terkenal dengan teorinya tentang dramaturgi yang dipublikasi dalam bukunya “The Presentation of Self in Everyday Life” (1959). Teori ini menjelaskan bahwa dalam interaksi sosial manusia berperilaku seperti aktor di atas panggung, berusaha menampilkan diri dan mengelola kesan yang ingin mereka ciptakan kepada orang lain terhadapnya.

Perspektif dramaturgi Erving Goffman memandang kehidupan manusia sebagai sebuah panggung teater, di mana interaksi sosial serupa dengan pertunjukan di atas panggung. Dalam pertunjukan ini, individu memainkan peran-peran tertentu,

menggunakan bahasa verbal dan non-verbal, serta atribut lainnya untuk mendukung peran yang mereka mainkan.

Dalam bukunya “Metodologi Penelitian Kualitatif”, Deddy Mulyana menjelaskan bahwa:

“Menurut Goffman kehidupan sosial itu dapat dibagi menjadi “wilayah depan” (*front region*) dan “wilayah belakang” (*back region*). Wilayah depan merujuk kepada peristiwa sosial yang memungkinkan individu bergaya atau menampilkan peran formalnya. Mereka seperti sedang memainkan suatu peran di atas panggung sandiwara di hadapan khalayak penonton. Sebaliknya, wilayah belakang merujuk kepada tempat dan peristiwa yang memungkinkannya mempersiapkan perannya di wilayah depan. Wilayah depan ibarat panggung sandiwara bagian depan (*front stage*) yang ditonton khalayak penonton, sedangkan wilayah belakang ibarat panggung sandiwara bagian belakang (*back stage*) atau kamar rias tempat pemain sandiwara bersantai, mempersiapkan diri, atau berlatih untuk memainkan perannya di panggung depan” (Mulyana, 2018: 152).

Fokus penelitian Erving Goffman tidak hanya terpaku pada individu, tetapi juga meneliti bagaimana individu berperilaku dalam kelompok atau tim. Goffman menyebut semua anggota ini sebagai “tim pertunjukan” atau “*performance team*” yang menghadirkan aktivitas secara dramatis. Mereka harus mempersiapkan perlengkapan pertunjukan dengan cermat, memilih pemain inti yang mampu menjalankan pertunjukan dengan sebaik mungkin, dan memilih elemen yang sesuai.

Merujuk pada konsep pertunjukan sosiologis, Goffman menjelaskan bahwa interaksi sosial merupakan sebuah pertunjukan di mana individu berusaha menampilkan diri mereka dengan cara tertentu untuk memenuhi tujuan tertentu. Tujuan dari presentasi diri, menurut Goffman, adalah mendapatkan penerimaan dari

penonton terhadap manipulasi yang dilakukan. Manipulasi ini merujuk pada upaya individu untuk mengendalikan kesan yang diterima orang lain tentang dirinya.

Seorang aktor, dalam konteks teori dramaturgi, mengacu pada individu yang melakukan presentasi diri. Jika seorang aktor berhasil dalam manipulasinya, maka penonton akan melihat sesuai dengan sudut pandang yang ingin ditampilkan oleh aktor tersebut.

Dalam dunia dramaturgi, konsep “menjiwai peran” merupakan elemen penting yang tak terpisahkan dari pertunjukan. Konsep ini mengacu pada kemampuan aktor untuk memahami dan meresapi karakter yang mereka perankan, sehingga mampu memberikan respon yang sesuai dengan ekspektasi penonton. Menjiwai peran bukan sebatas menghafal dialog dan melakukan gerakan. Lebih dari itu, aktor perlu memahami secara mendalam latar belakang karakter, motivasinya, dan cara berpikirnya. Dengan memahami karakter secara menyeluruh, aktor dapat memberikan interpretasi yang lebih hidup dan realistis.

Dramaturgi tidak hanya menganalisis bagaimana individu berperilaku, tetapi juga bagaimana mereka mengelola kesan (*impression management*) di hadapan orang lain. Individu berusaha menampilkan diri mereka dengan cara tertentu agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Dalam interaksi antar manusia, terdapat sebuah “permainan” sosial yang tidak disadari, di mana setiap individu memainkan peran tertentu untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini dijelaskan dalam teori dramaturgi, yang melihat interaksi sosial sebagai sebuah pertunjukan teater. Bermain peran merupakan salah satu alat

untuk mencapai kesepakatan dan tujuan bersama dalam interaksi sosial. Oleh karena itu, teori dramaturgi memahami bagaimana interaksi sosial terstruktur dan bagaimana individu berperilaku dalam situasi sosial.

Dramaturgi merupakan interaksi sosial manusia yang berperilaku layaknya seperti aktor di atas panggung sebagaimana yang telah disebutkan oleh Goffman. Menurut Goffman, kehidupan sosial itu dibagi menjadi dua wilayah yaitu wilayah panggung depan (*front stage*) dan wilayah panggung belakang (*back stage*).

2.3.1.1 Panggung Depan (*Front Stage*)

Wilayah panggung depan (*front stage*) adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan saat individu sedang menunjukkan perannya dalam interaksi sosial dengan khalayak. Dalam bukunya tentang penelitian kualitatif, Deddy Mulyana menjelaskan konsep panggung depan sebagai ruang publik yang digunakan individu atau kelompok untuk memberikan kesan kepada orang lain melalui pengelolaan kesan (Mulyana, 2008:57).

Panggung depan (*front stage*) merupakan elemen penting dalam interaksi sosial, di mana individu atau kelompok menampilkan diri mereka dengan cara terbaik di hadapan orang lain. Hal ini dilakukan untuk membuat kesan positif dan meningkatkan citra diri. Maka dari itu, panggung depan harus direncanakan dengan matang karena orang lain lah yang akan menilainya. Dengan perencanaan yang matang, individu atau kelompok dapat memaksimalkan efektivitas panggung depan mereka dan mencapai tujuan interaksi mereka.

Dalam teorinya tentang dramaturgi, Erving Goffman membagi panggung depan (*front stage*) menjadi tiga komponen utama yang membantu individu dalam mempresentasikan diri mereka di depan orang lain, yaitu:

1. Panggung (*Setting*)

Setting mengacu pada segala elemen fisik yang menghiasi panggung depan, seperti furnitur, dekorasi, dan peralatan. Hal ini berperan dalam menciptakan suasana dan memberikan konteks bagi pertunjukan.

2. Penampilan (*Appearance*)

Appearance mencakup semua aspek visual yang ditampilkan individu, seperti pakaian, gaya rambut, *makeup*, dan aksesoris. Penampilan ini berfungsi sebagai stimuli yang menunjukkan status, identitas, dan karakter aktor di panggung depan.

3. Sikap (*Manner*)

Manner mengacu pada tingkah laku, gestur tubuh, dan ekspresi wajah yang ditampilkan individu. *Manner* berfungsi sebagai stimuli yang mengingatkan aktor terhadap peran yang harus dimainkan dalam sebuah pertunjukan atau interaksi sosial.

Ketika berada di panggung depan (*front stage*), individu akan menampilkan apa yang ingin mereka tampilkan di hadapan penonton. Mereka akan berpenampilan sesuai dengan peran yang mereka pilih dan menunjukkan sikap yang selaras dengan peran tersebut. Tujuannya adalah untuk membentuk kesan yang baik

dan meyakinkan penonton bahwa mereka benar-benar memerankan karakter yang mereka tampilkan.

2.3.1.2 Panggung Belakang (*Back Stage*)

Seperti halnya ruang ganti di balik panggung drama, panggung belakang (*back stage*) adalah tempat individu bersiap, berlatih, dan bersantai sebelum tampil di panggung depan. Panggung belakang (*back stage*) merupakan area dibalik layar, tempat aktor bebas berekspresi tanpa terikat norma dan ekspektasi yang ada di panggung depan. Mulyana dalam bukunya tentang penelitian kualitatif menjelaskan bahwa *back stage* adalah tempat di mana aktor dapat menampilkan “*the self*”, yaitu semua aspek diri mereka yang tersembunyi dari publik (Mulyana, 2005:58).

Di panggung belakang kehidupan aktor lebih natural dan spontan. Mereka dapat menggunakan bahasa sehari-hari, berpakaian sesuai keinginan, dan menunjukkan kepribadian asli mereka tanpa perlu berpura-pura. Panggung belakang juga merupakan tempat aktor melepas topeng dan menunjukkan diri mereka yang sebenarnya. Di sini, mereka dapat bebas dari tekanan dan penilaian publik, dan fokus pada kebutuhan dan keinginan pribadi mereka. Panggung belakang identik dengan lingkungan keluarga dan orang-orang terdekat. Di sini, aktor dapat merasa aman dan nyaman untuk menjadikan diri mereka sendiri tanpa rasa malu.

Panggung belakang juga menjadi tempat dimana individu atau aktor dapat menampilkan diri mereka yang sebenarnya dan berinteraksi dengan biasanya di kehidupan sehari-harinya.

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran bagaikan fondasi kokoh yang menopang sebuah penelitian. Ia tersusun dari ide dan konsep yang menjadi landasan utama dalam meneliti sub fokus yang di pilih. Sub fokus ini merupakan bagian penting dari latar belakang, mengantarkan peneliti pada pemahaman yang lebih mendalam tentang permasalahan yang ingin dipecahkan. Kerangka pemikiran akan membantu peneliti untuk tetap fokus pada tujuan penelitian.

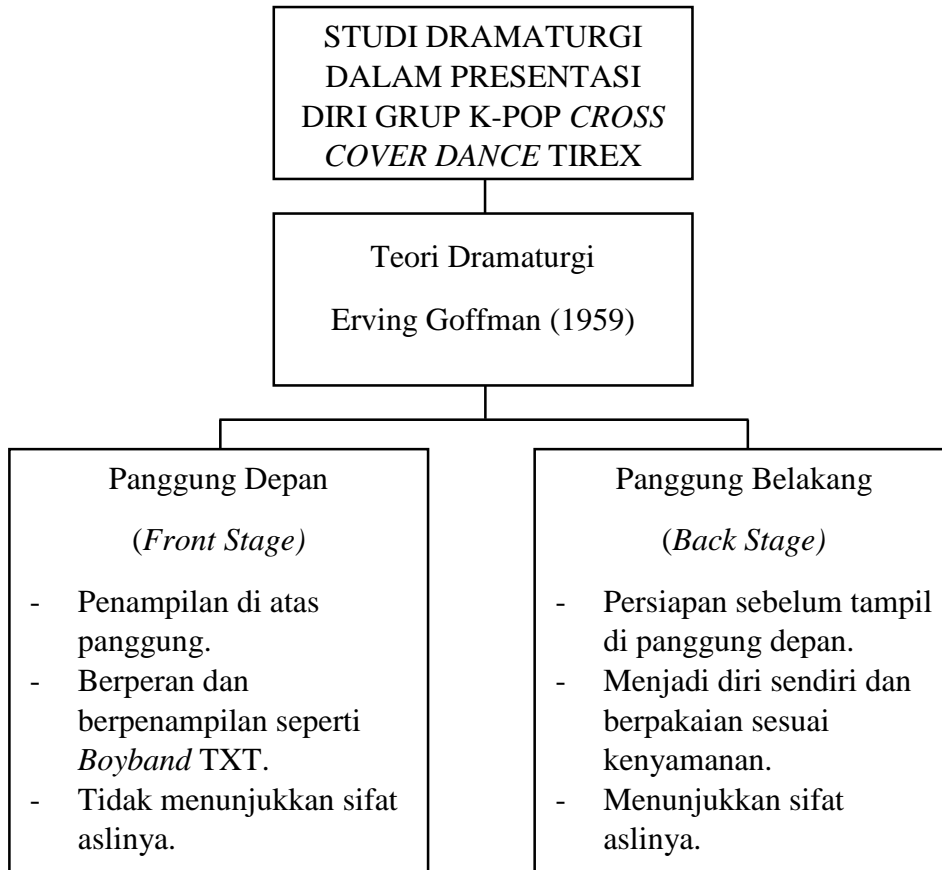
Dalam penelitian ini, peneliti berupaya untuk memahami cara anggota Tirex, sebuah grup *cross cover dance*, melakukan presentasi diri, khususnya meniru *boy band* asal Korea Selatan yang dikenal dengan nama TXT, dengan menggunakan teori dramaturgi dari Erving Goffman.

Dalam kerangka teori dramaturgi, terdapat dua konsep panggung, yakni panggung depan dan panggung belakang. Panggung depan dalam konteks penelitian ini merujuk pada saat grup Tirex tampil di atas panggung menirukan penampilan TXT dengan sebaik dan semirip mungkin, sehingga penonton merasa seolah-olah menonton penampilan langsung dari *boyband* TXT itu sendiri. Di sisi lain, panggung belakang adalah tempat di mana grup Tirex menjadi diri mereka sendiri dan tempat untuk mempersiapkan segala hal sebelum tampil di atas

panggung. Persiapan ini mencakup merias wajah, memilih kostum, dan menyiapkan properti lainnya untuk mendukung penampilan mereka ketika berada di panggung.

Maka dari itu peneliti memilih teori dramaturgi sebagai alat untuk mengkaji cara presentasi diri grup K-Pop *cross cover dance* Tirex. Teori ini dianggap tepat karena dapat membantu memahami bagaimana Tirex menampilkan diri mereka di panggung depan, panggung belakang, dan menunjukkan diri mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Gambar 2.1
Bagan Kerangka Pemikiran



Sumber : Modifikasi Peneliti 2024