

**BAB II**  
**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Review Hasil Penelitian Sejenis**

Peneliti melakukan studi penelitian terdahulu untuk menjadikan bahan acuan bagi pengembangan dan perbandingan untuk penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini peneliti mencari studi penelitian yang berhubungan dengan penelitian peneliti, di mana penelitian yang peneliti lakukan mengenai “Presentasi Diri Perempuan Musisi *Hardcore* (Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Perempuan Musisi *Hardcore*)”. Beberapa hasil penelitian yang memiliki hubungan dengan penelitian peneliti antara lain :

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

<b>NAMA</b>	<b>Nicko Tamara Lousma Tahun 2012</b>	<b>Maria Mawati Puspa Tahun 2011</b>	<b>Mita Handayani Tahun 2012</b>
<b>Judul Penelitian</b>	Presentasi Diri Seorang Mahasiswa Gay (Studi Dramaturgis Tentang Presentasi Diri Seorang Mahasiswa Gay)	Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang Dalam Event “ <i>Second Anniversary Cosplay Bandung</i> ” di Braga Citywalk	Perilaku Penyanyi Wanita Club Malam (Studi Dramaturgis Perilaku Penyanyi Wanita Club Malam di New Tropicana Karaoke & Cafe Bandung dalam Menjalani Kehidupannya)
<b>Universitas</b>	UNPAD BANDUNG	UNIKOM BANDUNG	UNIKOM BANDUNG

<b>Tujuan Peneliti</b>	Tujuan dari penelitian ini untuk mengungkapkan tentang fenomena pengelolaan kesan seorang mahasiswa gay di kehidupannya sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan front stage dan back stage mahasiswa gay tersebut yang meliputi komunikasi verbal dan komunikasi non verbal, penampilan, gaya, atribut, setting, interaksi serta kehidupan sehari-harinya.	Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana Studi Dramaturgis dengan Pendekatan Interaksi Simbolik Mengenai Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang dalam Event “ <i>Second Anniversary Cosplay Bandung</i> ” Di Braga CityWalk dengan indikator Panggung Belakang, Panggung Tengah, Panggung Depan, dan Dramaturgis.	Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana perilaku penyanyi wanita club malam di New Tropicana Karaoke & Cafe Bandung dalam menjalani kehidupannya, dengan mengangkat sub fokusnya panggung depan, panggung belakang, dan perilaku
<b>Metode Penelitian</b>	Peneliti menggunakan Metode Penelitian Kualitatif	Peneliti menggunakan Metode Penelitian Kualitatif	Peneliti menggunakan Metode Penelitian Kualitatif
<b>Hasil Penelitian</b>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa gay saat di panggung depan mereka mengelola kesan dengan baik untuk menyembunyikan identitas mereka ke khalayak	Hasil penelitian ini menunjukan bahwa dalam Panggung belakang ( <i>Back Stage</i> ) Pengelolaan Kesan yang dilakukan oleh Pemain Kostum Kartun Jepang, ketika tidak sedang memainkan perannya sebagai cosplayer,	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa panggung depan ( <i>front stage</i> ), penyanyi wanita club malam hampir semuanya memerankan panggung depan ( <i>front stage</i> ) dengan baik, mereka

	<p>orang, sedangkan dalam panggung belakangnya mereka mempunyai sebuah komunitas untuk gay dan ditempat itu mereka bisa menjadi diri mereka seutuhnya tanpa ada yang disembunyikan oleh jati dirinya</p>	<p>mereka dapat berbicara sebebaskan mungkin dan tidak perlu bersandiwara dalam mendiskusikan konsep Ragnarok. Dalam Panggung tengah (<i>Middle Stage</i>) Pengelolaan Kesan yang dilakukan meliputi gaya bicara, penampilan, penguasaan situasi, sikap dan perilaku yang meliputi ruang lingkup latihan ingatan emosi amarah, latihan ingatan peristiwa, adegan tunggal/berpasangan. Dalam Panggung depan (<i>FrontStage</i>), pengelolaan kesan yang dilakukan meliputi gaya bicara, penampilan, sikap dan perilaku yang meliputi ruang lingkup adegan teatrikal tentang Ragnarok Online, adegan tarian, serta walk street , dan juga jarak peran antar pemain, jarak sosial kepada penonton untuk mendapatkan kesan yang cosplayer inginkan (kesan keren, kreatif, lucu dsb).</p>	<p>berperan layaknya aktris atau aktor dalam suatu pertunjukan drama panggung. Pada panggung belakang (<i>back stage</i>), penyanyi wanita club malam benar-benar memainkan sebuah peran yang utuh/sesungguhnya. Sehingga pada perilaku mereka saat berada di panggung depan (<i>front stage</i>) dan panggung belakang (<i>back stage</i>) memiliki suatu peran yang sangat berbeda, mereka berdramaturgi dalam menjalani kehidupannya</p>

<b>Kesimpulan</b>	Kesimpulannya mereka dapat mengelola kesan di dalam panggung depan dan panggung belakang yang amat baik. Tanpa dapat memperlihatkan ke khalayak orang bahwa mereka sesungguhnya gay. Tetapi dengan kesembunyian itu, mereka masih bisa bersosialisasi dengan khalayak baik tanpa ada membedakan gender.	Kesimpulannya bahwa cosplay layak sebuah panggung sandiwara, setiap cosplayer berlomba- lomba melakukan pengelolaan kesan untuk menampilkan citra diri yang positif. Namun karakter asli cosplayer masih terbawa ke dalam panggung depan yang seharusnya hanya memainkan karakter tokoh mereka saja. Selanjutnya disarankan sebaiknya para cosplayer lebih profesional dan menambah porsi latihan serta memperbaiki komunikasi diantara anggota sesama tim.	Kesimpulannya panggung depan (front stage) penyanyi wanita club malam hampir semuanya memerankan panggung depan dengan baik. Pada panggung belakang (back stage) penyanyi wanita club malam benar-benar menunjukkan karakter diri mereka yang seutuhnya, dan perilaku yang tumbuh pada dirinya adalah hasil dan cara ia bersosialisasi di lingkungannya.
-------------------	---	---	--

Sumber: Peneliti, 2014

Dari uraian mengenai penelitian terdahulu, dapat ditarik perbedaannya dengan penelitian peneliti. Perbedaannya untuk Nicko Tamara Lousma terletak pada tema penelitiannya, dimana peneliti disini mengangkat tema *gay* dikalangan mahasiswa sebagai objek penelitiannya. Sedangkan untuk Maria Mawati Puspa perbedaannya terletak pada objek penelitiannya, yaitu mengangkat sebuah *cosplay* kartun Jepang dan tujuan yang dia teliti tentang pengolahan kesan dari cosplay kartu Jepang tersebut. Yang terakhir untuk Mita Handayani, perbedaannya terletak

pada objek yang diambilnya yaitu penyanyi wanita club malam di New Tropicana Karaoke dan Cafe Bandung. Untuk tema yang diambil sama yaitu mengenai vokalis (penyanyi), hanya berbeda konteksnya. Perbedaan yang jelas terlihat dari sisi yang peneliti teliti yaitu bagaimana objek yang peneliti pilih memiliki peran yang bertolak belakang antara pekerjaannya, bukan hanya sekedar menutupi panggung belakangnya dengan panggung depannya, tetapi dari konteks pekerjaannya sangat berbeda dengan panggung belakangnya. Selain itu objek ini merasa penting bagi peneliti untuk diteliti karena ingin mengungkap sejauh mana proses presentasi diri yang dibangun oleh vokalis perempuan di Band Gugat sehingga mampu bertahan dan konsisten terhadap pekerjaannya, serta di panggung tengah dan di panggung belakang bagaimana dia mempresentasikan dirinya dalam berkomunikasi, bersikap, berperilaku, dan sebagainya

## **2.2 Tindakan Sosial**

Kita sebagai makhluk hidup senantiasa melakukan tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Tindakan merupakan suatu perbuatan, perilaku, atau aksi yang dilakukan oleh manusia sepanjang hidupnya guna mencapai tujuan tertentu. Tidak semua tindakan manusia dapat dianggap sebagai tindakan sosial. Tindakan sosial adalah suatu tindakan yang memiliki makna yaitu ketika individu yang berinteraksi dengan individu lain dan hasilnya individu tersebut dapat mempengaruhi perilaku individu lainnya. Karena pada realitanya menurut Weber pemikiran manusia atau individu masing-masing memiliki bentuk dan metode yang berbeda-beda, sehingga memunculkan tindakan-tindakan yang berbeda dan saling mempengaruhi.

### 2.2.1 Jenis-Jenis Tindakan Sosial

Menurut Max Weber, tindakan sosial dapat digolongkan menjadi empat kelompok (tipe), yaitu tindakan rasional instrumental, tindakan rasional berorientasi nilai, tindakan tradisional, dan tindakan afeksi.

#### a. Tindakan Rasional Instrumental

Tindakan ini dilakukan seseorang dengan memperhitungkan kesesuaian antara cara yang digunakan dengan tujuan yang akan dicapai. Misalnya guna menunjang kegiatan belajarnya dan agar bisa memperoleh nilai yang baik, Fauzi memutuskan untuk membeli buku-buku pelajaran sekolah daripada komik.

#### b. Tindakan Rasional Berorientasi Nilai

Tindakan ini bersifat rasional dan memperhitungkan manfaatnya, tetapi tujuan yang hendak dicapai tidak terlalu dipentingkan oleh si pelaku. Pelaku hanya beranggapan bahwa yang paling penting tindakan itu termasuk dalam kriteria baik dan benar menurut ukuran dan penilaian masyarakat di sekitarnya. Misalnya menjalankan ibadah sesuai dengan agamanya masing-masing.

#### c. Tindakan Tradisional

Tindakan ini merupakan tindakan yang tidak rasional. Seseorang melakukan tindakan hanya karena kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat tanpa menyadari alasannya atau membuat perencanaan terlebih dahulu mengenai

tujuan dan cara yang akan digunakan. Misalnya berbagai upacara adat yang terdapat di masyarakat.

#### d. Tindakan Afektif

Tindakan ini sebagian besar dikuasai oleh perasaan atau emosi tanpa pertimbangan-pertimbangan akal budi. Seringkali tindakan ini dilakukan tanpa perencanaan matang dan tanpa kesadaran penuh. Jadi dapat dikatakan sebagai reaksi spontan atas suatu peristiwa. Contohnya tindakan meloncat-loncat karena kegirangan, menangis karena orang tuanya meninggal dunia, dan sebagainya.

### 2.2.2 Ciri-ciri Tindakan Sosial

Ada 5 ciri pokok tindakan sosial menurut Max Weber sebagai berikut:

1. Jika tindakan manusia itu menurut aktornya mengandung makna subjektif dan hal ini bisa meliputi berbagai tindakan nyata.
2. Tindakan nyata itu bisa bersifat membatin sepenuhnya.
3. Tindakan itu bisa berasal dari akibat pengaruh positif atas suatu situasi, tindakan yang sengaja diulang, atau tindakan dalam bentuk persetujuan secara diam-diam dari pihak mana pun.
4. Tindakan itu diarahkan kepada seseorang atau kepada beberapa individu.
5. Tindakan itu memperhatikan tindakan orang lain dan terarah kepada orang lain itu.

## 2.3 Tinjauan Umum Tentang Dramaturgi

### 2.3.1 Interaksi Simbolik Sebagai Induk dari Teori Dramaturgi

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

Ketika berbicara mengenai dramaturgi, tidak terlepas dari konteks interaksi simbolik. Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, berupa pertukaran simbol yang diberi makna. Hal ini berkaitan dengan pemeranan karakter dari suatu individu tertentu. Interaksi simbolik merupakan pembahasan penting karena tidak bisa dilepaskan dari dramaturgi.

Munculnya suatu studi tentang interaksi simbolik dipengaruhi oleh teori evolusi milik Charles Darwin. Di mana dalam salah satu asahipototesisnya, Darwin menyatakan bahwa dalam perjuangan hidup, organisme yang akan terus hidup ialah yang paling mampu untuk mempertahankan diri atau menyesuaikan diri dengan keadaan iklim dan suasana sekitarnya. Lebih jauh, organisme secara berkelanjutan terlibat dalam usaha penyesuaian diri dengan lingkungannya sehingga organism itu mengalami perubahan yang signifikan, melihat pikiran manusia sebagai sesuatu yang muncul dalam proses evolusi alamiah. Dari pemunculannya itulah memungkinkan manusia untuk menyesuaikan diri secara lebih efektif dengan alam. Beberapa ilmuwan mempunyai andil sebagai perintis dari interaksionisme simbolik, yaitu James Mark Baldwin, William James, Charles Horton Cooley, John Dewey, William I. Thomas, dan George Herbert



Mead. Mead adalah sebagai peletak dasar teori tersebut. Pada masa Herbert Blumer, istilah interaksi simbolik dipopulerkan pada tahun 1937.

Dalam interaksi simbolik, Blumer melihat individu sebagai agen yang aktif, reflektif dan kreatif, menafsirkan, menampilkan perilaku yang rumit serta sulit diramalkan dan memberi tekanan pada sebuah mekanisme yang disebut interaksi diri yang dianggap membentuk dan mengarahkan tindakan individu. Interaksi diri memberikan pemahaman bahwa pemberian makna merupakan hasil pengelolaan dan perencanaan dari aspek kognitif dalam diri individu. Ketika individu itu melakukan suatu proses olah pikir sebelum makna itu disampaikan melalui simbol-simbol tertentu, interpretasi makna bisa dipastikan akan berjalan dengan yang diharapkan. Interaksi simbolik menurut Blumer, merujuk pada karakter interaksi khusus yang berlangsung antarmanusia. Aktor tidak semata-mata beraksi terhadap tindakan yang lain, tetapi juga menafsirkan dan mendefinisikan setiap tindakan orang lain.

Respon aktor baik secara langsung maupun tidak langsung, selalu didasarkan atas makna penilaian tersebut. Maka dari itu, interaksi manusia dijumpai oleh penggunaan simbol-simbol penafsiran atau dengan menemukan makna tindakan orang lain. Dalam konteks itu, menurut Blumer, aktor akan memilih, memeriksa, berpikir, mengelompokkan, dan mentransformasikan makna dalam kaitannya dengan situasi di mana dan ke arah mana tindakannya. Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna. Perspektif ini berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek.

Perilaku manusia harus dilihat sebagai proses yang memungkinkan manusia membentuk dan mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain yang menjadi mitra interaksi mereka. Dalam bukunya yang berjudul “Symbolic Interactionism; Perspective and Method”, Blumer menekankan tiga asumsi yang mendasari tindakan manusia (Sutaryo, 2005), yaitu:

1. *Human being act toward things on the basic of the meaning that the things have for them* (manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimilikinya).
2. *The meaning of the things arises out of the social interactions one with one's fellow* (makna tersebut muncul atau berasal dari interaksi individu dengan sesamanya).
3. *The meaning of things are handled in and modified through an interpretative process used by the person in dealing with the thing he encounters* (makna diberlakukan atau diubah melalui suatu proses penafsiran yang digunakan orang dalam menghadapi sesuatu yang dijumpainya).

Dari pendapat Blumer di atas maka dapat disimpulkan bahwa makna tidak melekat pada benda, melainkan terletak pada persepsi masing-masing terhadap benda tersebut. Menurut perspektif interaksi simbolik yang dinyatakan oleh Blumer, bahwa individu sebagai agen yang aktif terhadap pemberian simbol, melihat manusia sebagai keberadaan yang bersifat kognitif semata, mendapatkan suatu kritik yakni seolah-olah hanya memahami manusia dari pikiran pengetahuan mereka tentang dunia, makna-maknanya dan konsepsi-konsepsi tentang dirinya.

Interaksi simbolik dianggap mengabaikan variabel-variabel penjelas yang sebenarnya cukup penting. Padahal manusia juga mempunyai emosi-emosi atau dengan perkataan lain mereka pun mengalami proses-proses bawah sadar (Sudikin, 2002:49-52).

Tindakan individu mengenai bagaimana tampilan dirinya yang ingin orang lain ketahui memang akan ditampilkan se-ideal mungkin. Perilakunya dalam interaksi sosial akan selalu melakukan permainan informasi agar orang lain mempunyai kesan yang lebih baik. Ketika individu tersebut menginginkan identitas lain yang ingin ditonjolkan dari identitas yang sebenarnya, di sinilah terdapat pemeranan karakter seorang individu dalam memunculkan simbol-simbol relevan yang diyakini dapat memperkuat identitas pantulan yang ingin ia ciptakan dari identitas yang sesungguhnya (lebih jauh perkembangan ini melahirkan studi dramaturgi).

Pada perkembangannya, selain dari aspek kognitif, interaksi simbolik juga mendapatkan kritik berkaitan dengan pengklarifikasian dari konteks di mana proses komunikasi itu berlangsung. Penggunaan interaksi simbolik yang hanya dalam suatu presentasi diri dan dalam konteks tatap muka, seolah-olah menganggap keberhasilan suatu makna ditentukan oleh pengelolaan simbol yang sudah terencana. Jadi makna tersebut dapat diciptakan dan disampaikan oleh individu pengirim pesan saat proses interaksi berlangsung. Erving Goffman, salah seorang yang mencoba memperjelas dari pengklarifikasian dari proses interaksi simbolik. Pandangan Blumer bahwa individu-lah yang secara aktif mengontrol tindakan dan perilakunya, bukan lingkungan, dirasa kurang tajam pada masanya.

Interaksi simbolik hanya sebatas pada “individu memberi makna”, Goffman memperluas pemahamannya bahwa ketika individu menciptakan simbol, disadari atau tidak, individu tersebut bukan lagi dirinya.

Menurut Goffman, ketika simbol-simbol tertentu sebelum dipergunakan oleh individu sebagai sebuah tindakan yang disadari (dalam perencanaan), diyakini oleh pemikir pada masanya (setelah era Mead, era Goffman yang juga masih dari murid Mead), namun memiliki pandangan yang berbeda dari Mead. Lain halnya dengan Blumer yang justru melanjutkan teori interaksi simbolik Mead dalam perspektif psikologi sosial, berarti ia juga telah menjadikan dirinya sebagai “orang lain”, karena ketika individu tersebut mencoba simbol-simbol yang tepat untuk mendukung identitas yang akan ditonjolkannya, ada simbol-simbol lain yang disembunyikan atau “dibuang”. Ketika individu tersebut telah memanipulasi cerminan dirinya menjadi orang lain, berarti ia telah memainkan suatu pola teateris, peng-aktor-an yang berarti dia merasa bahwa ada suatu panggung di mana ia harus mementaskan suatu tuntutan peran yang sebagaimana mestinya telah ditentukan dalam skenario, bukan lagi pada tuntutan interaksi dirinya, simbol-simbol yang diyakini dirinya mampu memberikan makna, akan terbentur pada makna audiens. Artinya bukan dirinya lagi yang memaknai identitasnya, tetapi bergantung pada orang lain. Pengelolaan simbol-simbol pada dirinya sebagai bagian dari tuntutan lingkungan (skenario).

Maka berangkat dari sinilah yang memicu Erving Goffman untuk mengoreksi dan mengembangkan Teori Interaksionisme Simbolik secara lebih jauh dengan mengklarifikasikan konteks dari berlangsungnya interaksi tersebut.

Bertindak dalam cara yang berbeda dan dalam pengaturan yang berbeda, yaitu secara teateris. Melalui pandangannya terhadap interaksi sosial, dijelaskan bahwa pertukaran makna di antara individu-individu tersebut disebabkan pada tuntutan pada apa yang orang harapkan dari kita untuk kita lakukan. Lalu, ketika dihadapkan pada tuntutan itu, maka orang melakukan pertunjukan (*performance*) di hadapan khalayak, bukan lagi individu lain. Memainkan simbol dari peran tertentu di suatu panggung pementasan. (Goffman, Erving dalam Imelda Maria, 2010 : 44-50).

### 2.3.2 Tinjauan Tentang Dramaturgis

Tahun 1945, Tahun dimana Kenneth Duva Burke (May 5, 1897 – November 19, 1993) seorang teoritis literatur Amerika dan filosof memperkenalkan konsep dramatisme sebagai metode untuk memahami fungsi sosial dari bahasa dan drama sebagai pentas simbolik kata dan kehidupan sosial. Tujuan Dramatisme adalah memberikan penjelasan logis untuk memahami motif tindakan manusia, atau kenapa manusia melakukan apa yang mereka lakukan (Fox, 2002). Dramatisme memperlihatkan bahasa sebagai model tindakan simbolik ketimbang model pengetahuan (Burke, 1978). Pandangan Burke adalah bahwa hidup bukan seperti drama, tapi hidup itu sendiri adalah drama. 1959: *The Presentation of Self in EverydayLife* Tertarik dengan teori dramatisme Burke, Erving Goffman (11 Juni 1922 – 19 November 1982), seorang sosiolog interaksionis dan penulis, memperdalam kajian dramatisme tersebut dan menyempurnakannya dalam bukunya yang kemudian terkenal sebagai salah satu sumbangan terbesar bagi teori ilmu sosial *The Presentation of Self in Everyday*

*Life*. Dalam buku ini Goffman yang mendalami fenomena interaksi simbolik mengemukakan kajian mendalam mengenai konsep Dramaturgi. Salah satu kontribusi interaksionisme simbolik adalah menjabarkan berbagai macam pengaruh yang ditimbulkan penafsiran orang lain terhadap identitas atau citra-diri individu yang merupakan objek interpretasi, yang lebih jauh dijabarkan Goffman sebagai “keutuhan diri”.

Dramaturgi adalah suatu pendekatan yang lahir dari pengembangan Teori Interaksionisme Simbolik. Dramaturgi diartikan sebagai suatu model untuk mempelajari tingkah laku manusia, tentang bagaimana manusia itu menetapkan arti kepada hidup mereka dan lingkungan tempat dia berada demi memelihara keutuhan diri. Istilah dramaturgi dipopulerkan oleh Erving Goffman, salah seorang sosiolog yang paling berpengaruh pada abad 20. Dalam bukunya yang berjudul *The Presentation of Self in Everyday Life* yang diterbitkan pada tahun 1959, Goffman memperkenalkan konsep dramaturgi yang bersifat penampilan teateris. Yakni memusatkan perhatian atas kehidupan sosial sebagai serangkaian pertunjukan drama yang mirip dengan pertunjukan drama di panggung. Ada aktor dan penonton. Tugas aktor hanya mempersiapkan dirinya dengan berbagai atribut pendukung dari peran yang ia mainkan, sedangkan bagaimana makna itu tercipta, masyarakatlah (penonton) yang memberi interpretasi. Individu tidak lagi bebas dalam menentukan makna tetapi konteks yang lebih luas menentukan makna (dalam hal ini adalah penonton dari sang aktor).

Karyanya melukiskan bahwa manusia sebagai manipulator simbol yang hidup di dunia simbol. Dalam konsep dramaturgi, Goffman mengawalinya dengan

penafsiran konsep diri, di mana Goffman menggambarkan pengertian diri yang lebih luas daripada Mead (menurut Mead, konsep-diri seorang individu bersifat stabil dan sinambung selagi membentuk dan dibentuk masyarakat berdasarkan basis jangka panjang). Sedangkan menurut Goffman, konsep-diri lebih bersifat temporer, dalam arti bahwa diri bersifat jangka pendek, bermain peran, karena selalu dituntut oleh peran-peran sosial yang berlainan, yang interaksinya dalam masyarakat berlangsung dalam episode-episode pendek (Mulyana, 2003). Berkaitan dengan interaksi, definisi situasi bagi konsep-diri individu tertentu dinamakan Goffman sebagai presentasi diri.

## **2.4 Komunikasi**

### **2.4.1 Pengertian Komunikasi**

Sebagai makhluk sosial manusia memerlukan interaksi dalam kehidupannya. Dengan berkomunikasi manusia dapat mengetahui tentang keadaan lingkungan, keadaan dirinya sendiri maupun orang lain. Kata komunikasi berasal dari bahasa latin *communicare*, yang berarti berpartisipasi atau memberitahukan. Kata *communis* berarti milik bersama atau berlaku dimana-mana, sehingga *communis opinio* berarti pendapat umum atau pendapat mayoritas. (Liliweri, 1997:3). 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).

Pentingnya studi komunikasi karena permasalahan-permasalahan yang timbul akibat komunikasi. apabila diaplikasikan secara benar akan mampu mencegah dan menghilangkan konflik antar pribadi, antar kelompok, antar suku, antar bangsa, dan antar ras, membina kesatuan dan persatuan umat manusia karena manusia tidak bisa hidup sendirian. Ia secara tidak kodrati harus hidup bersama manusia lain, baik demi kelangsungan hidupnya, keamanan hidupnya, maupun demi keturunannya. Dalam pergaulan hidup manusia dimana masing-masing individu satu sama lain beraneka ragam itu terjadi antara proses interaksi, saling mempengaruhi demi kepentingan dan keuntungan pribadi masing-masing.

Melihat pernyataan-pernyataan diatas jelaslah bahwa komunikasi merupakan suatu kegiatan yang penting untuk mengeluarkan pikiran atau perasaan dengan cara memindahkan ide atau gagasan yang dikemukakan dalam bentuk lambang-lambang yang dapat dimengerti oleh orang lain dan dapat memahami apa yang dimaksudkan.

#### **2.4.2 Fungsi Komunikasi**

Begitu pentingnya komunikasi dalam hidup manusia, sehingga komunikasi itu sendiri memiliki fungsi-fungsi dalam kehidupan manusia. Maka menurut Harold D. Lasswell dalam bukunya Cangara, mengemukakan bahwa fungsi komunikasi antara lain :

1. Manusia dapat mengontrol lingkungannya.
2. Beradaptasi dengan lingkungan tempat mereka berada.



3. Melakukan transformasi warisan sosial kepada generasi berikutnya.  
(Cangara, 1998:59)

Adapun dalam buku Ilmu Komunikasi oleh Widjaja, komunikasi dipandang dalam arti luas sebagai pertukaran berita dan pesan, tetapi sebagai kegiatan individu dan kelompok mengenai tukar menukar data, fakta dan ide maka fungsinya dalam setiap sistem sosial adalah sebagai berikut :

1. Informasi, pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan, penyebaran berita, data, gambar, fakta, pesan, opini, dan komentar yang dibutuhkan agar dapat dimengerti dan bereaksi secara jelas terhadap kondisi lingkungan dan orang lain agar dapat mengambil keputusan yang tepat.
2. Sosialisasi (pemasyarakatan), penyediaan sumber ilmu pengetahuan yang memungkinkan orang bersikap dan bertindak sebagai anggota masyarakat yang efektif sehingga ia sadar akan fungsi sosialnya dan dapat aktif di dalam masyarakat.
3. Motivasi, menjelaskan tujuan setiap masyarakat jangka pendek maupun jangka panjang, mendorong orang menentukan pilihan dan keinginannya, mendorong kegiatan individu dan kelompok berdasarkan tujuan bersama yang akan dikejar.
4. Perdebatan dan diskusi, menyediakan dan saling menukar fakta yang diperlukan untuk memungkinkan persetujuan atau menyelesaikan perbedaan pendapat mengenai masalah publik, menyediakan bukti-bukti relevan yang diperlukan untuk kepentingan umum agar masyarakat lebih melibatkan diri dengan masalah yang menyangkut kepentingan bersama.

5. Pendidikan, pengalihan ilmu pengetahuan dapat mendorong perkembangan intelektual, pembentukan watak, serta membentuk keterampilan dan kemahiran yang diperlukan pada semua bidang kehidupan.
6. Memajukan kehidupan, menyebarkan hasil kebudayaan dan seni dengan maksud melestarikan warisan masa lalu, mengembangkan kebudayaan dengan memperluas horizon seseorang, serta membangun imajinasi dan mendorong kreativitas dan kebutuhan estetikanya.
7. Hiburan, penyebarluasan sinyal, simbol, suara dan imaji dari drama, tari, kesenian, kesusatraan, musik, olahraga, kesenangan kelompok, dan individu.
8. Integrasi, menyediakan bagi bangsa, kelompok, dan individu kesempatan untuk memperoleh berbagai pesan yang mereka perlukan agar mereka dapat saling kenal dan mengerti serta menghargai kondisi pandangan dan keinginan orang lain. (Widjaja, 2000: 65-66)

Dari fungsi-fungsi komunikasi yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka komunikasi pun memiliki tujuan penting dalam kehidupan manusia.

### **2.4.3 Tujuan Komunikasi**

Kegiatan atau upaya komunikasi yang dilakukan tentunya mempunyai tujuan tertentu. Tujuan yang dimaksud disini menunjuk pada suatu hasil atau akibat yang diinginkan oleh pelaku komunikasi.

Secara umum, menurut Wilbur Schramm (1974) dalam buku Sendjaja, tujuan komunikasi dapat dilihat dari dua perspektif kepentingan yakni : kepentingan sumber atau pengirim atau komunikato dan kepentingan penerima atau komunikan. Dengan demikian maka tujuan komunikasi yang ingin dicapai dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2.2

### Tujuan Komunikasi

Tujuan Komunikasi dari sudut kepentingan sumber	Tujuan Komunikasi dari sudut kepentingan penerima
1. Memberikan Informasi	1. Memahami Informasi
2. Mendidik	2. Mempelajari
3. Menyenangkan atau menghibur	3. Menikmati
4. Mengajukan suatu tindakan atau persuasi	4. Menerima atau menolak anjuran

Sumber : Sendjaja, 2004:2

## 2.5 Presentasi Diri

Presentasi diri dapat diartikan sebagai cara individu dalam menampilkan dirinya sendiri dan aktifitasnya kepada orang lain, cara ia memandu dan mengendalikan kesan yang dibentuk orang lain terhadapnya, dan segala hal yang memungkinkan atau tidak mungkin ia lakukan untuk menopang pertunjukannya di hadapan orang lain (Mulyana, 2008: 107).

Menurut Goffman, presentasi diri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu tertentu untuk memproduksi definisi situasi dan identitas sosial bagi para aktor dan definisi situasi tersebut mempengaruhi ragam interaksi yang layak dan tidak layak bagi para aktor dalam situasi yang ada (Mulyana,

2003: 112). Lebih jauh presentasi diri merupakan upaya individu untuk menumbuhkan kesan tertentu di depan orang lain dengan cara menata perilaku agar orang lain memaknai identitas dirinya sesuai dengan apa yang ia inginkan. Dalam proses produksi identitas tersebut, ada suatu pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan mengenai atribut simbol yang hendak digunakan sesuai dan mampu mendukung identitas yang ditampilkan secara menyeluruh.

Menurut Goffman, kebanyakan atribut, milik atau aktivitas manusia digunakan untuk presentasi diri, termasuk busana yang kita kenakan, tempat kita tinggal, rumah yang kita huni berikut cara kita melengkapinya (furnitur dan perabotan rumah), cara kita berjalan dan berbicara, pekerjaan yang kita lakukan dan cara kita menghabiskan waktu luang kita. Lebih jauh lagi, dengan mengelola informasi yang kita berikan kepada orang lain, maka kita akan mengendalikan pemaknaan orang lain terhadap diri kita. Hal itu digunakan untuk memberi tahu kepada orang lain mengenai siapa kita. Menurut Goffman, perilaku orang dalam interaksi sosial selalu melakukan permainan informasi agar orang lain mempunyai kesan yang lebih baik. Kesan non-verbal inilah yang menurut Goffman harus dicek keasliannya. Goffman menyatakan bahwa hidup adalah teater, individunya sebagai aktor dan masyarakat adalah penontonnya. Dalam pelaksanaannya, selain panggung di mana ia melakukan pementasan peran, ia juga memerlukan ruang ganti yang berfungsi untuk mempersiapkan segala sesuatunya. Ketika individu dihadapkan pada panggung, ia akan menggunakan simbol-simbol yang relevan untuk memperkuat identitas karakternya, namun ketika individu tersebut telah

habis masa pementasannya, maka di belakang panggung akan terlihat tampilan seutuhnya dari individu tersebut.

Goffman menyatakan bahwa hidup adalah teater, individunya sebagai aktor dan masyarakat adalah penontonnya. Dalam pelaksanaannya, selain panggung di mana ia melakukan pementasan peran, ia juga memerlukan ruang ganti yang berfungsi untuk mempersiapkan segala sesuatunya. Ketika individu dihadapkan pada panggung, ia akan menggunakan simbol-simbol yang relevan untuk memperkuat identitas karakternya, namun ketika individu tersebut telah habis masa pementasannya, maka di belakang panggung akan terlihat tampilan seutuhnya dari individu tersebut.

## 2.6 Panggung Pertunjukan

Goffman melihat ada perbedaan akting yang besar saat aktor berada di atas 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 dari 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 perilaku bagaimana yang harus kita bawakan. Lebih jelas akan dibahas tiga panggung pertunjukan dalam studi dramaturgi:

### 1. Panggung Depan (Front Stage)

Panggung depan adalah ruang publik yang digunakan seseorang atau sekelompok orang untuk mempresentasikan diri dan memberikan kesan kepada orang lain melalui Presentasi Diri (Mulyana Deddy, 2007:57). Di panggung inilah aktor akan membangun dan menunjukkan sosok ideal dari identitas yang akan ditonjolkan dalam interaksi sosialnya.

### 2. Panggung Tengah (Middle Stage)

Panggung tengah adalah ruang persinggahan dari panggung belakang ke panggung depan, bisa meliputi persiapan, pengkondisian situasi panggung depan.

### 3. Panggung Belakang (Back Stage)

Panggung belakang adalah ruang privat yang tidak diketahui orang lain, tempat seseorang atau sekelompok orang leluasa menampilkan wajah aslinya (Mulyana Deddy, 2007:58). Di panggung inilah segala persiapan aktor disesuaikan dengan apa yang akan dihadapi di lapangan, untuk menutupi identitas aslinya.

## 2.7 Tinjauan Tentang Musik *Hardcore*

*Hardcore* adalah salah satu jenis musik *Underground* yang ada saat ini. Jenis musik *Underground* yang lain adalah *Punk*, *Metal*, *Grindcore*, dan masih banyak yang lainnya. *Hardcore* adalah keturunan dari salah satu jenis musik *Underground* yaitu *Punk* tetapi dengan tempo musik yang lebih cepat dan agresif. Lirik-lirik pada lagunya kebanyakan berbicara tentang kebersamaan, solidaritas,

perdamaian, kesetaraan, HAM, lingkungan hidup dan bahkan kampanye sosial-politik, dari isu personal hingga ke global (Samyayogi, 2006, h. 26). Musik *Hardcore* terbagi menjadi dua masa yaitu *Oldschool Hardcore* dan *Newschool Hardcore*. Nama *Oldschool* dan *Newschool* muncul ketika para musisi *Hardcore* mulai memasukan warna baru pada musik mereka seperti memasukan nuansa Metal pada karakter musiknya dan menyebut karakter bermusik tersebut sebagai *Newschool Hardcore*. Sedangkan *Oldschool Hardcore* diberikan kepada musisi *Hardcore* yang masih memakai karakter bermusik *Hardcore* yang terdahulu karena para musisinya masih memakai musik Punk sebagai dasar bermusik. *Old School Hardcore* adalah salah satu jenis musik *Hardcore* generasi pertama dengan pengaruh musik *Punk*. Karakteristik musik *Oldschool Hardcore* adalah tempo musik yang cepat lebih cepat dari tempo musik *Punk*. Adapun group band yang mengusung jenis musik *Oldschool Hardcore* adalah Minor Threat, Gorilla Biscuits, 7 Second, SSD, Uniform Choise, dan masih banyak yang lainnya (Susilo, 2009, h.71). Searah dengan perkembangan zaman, munculah generasi kedua musik *Hardcore* yaitu *Newschool Hardcore*. Karakteristik musik *Newschool Hardcore* adalah musik yang di bawakan lebih berat dan lebih variatif daripada *Oldschool Hardcore*, itu karena musik *Newschool Hardcore* banyak dipengaruhi musik Metal, *Grindcore*, bahkan *Gothic*. Adapun group band yang mengusung jenis musik *Newschool Hardcore* adalah Madball, Hatebreed, Integrity, Maximum Penalty, Judgedan masih banyak lagi yang lainnya (Samyayogi, 2006, h. 27).

### 2.7.1 Perkembangan Musik *Hardcore* Di Kota Bandung

Musik *Hardcore* masuk di Indonesia pada tahun akhir 1980-an. Dengan fenomena yang ada menyebabkan sebagian dari anak *Punk* mulai melahirkan komunitas-komunitas *Hardcore*. Sehingga musik *Hardcore* di Indonesia sangat kental dengan warna *Punk*. Dikarenakan masih sangat sedikitnya komunitas *Hardcore* maka komunitas terbagi menjadi dua kaum, yaitu kaum individu yang lebih suka menikmati musik *Hardcore* dengan sosialisasi yang secukupnya dan kaum yang sangat suka bersosialisasi (membraur dengan komunitas *Punk*). Hal ini terjadi sampai sekitar pertengahan tahun 1990-an. Tahun 1990-an bisa dibilang tahun musik *Hardcore* di Indonesia dan puncaknya pada akhir tahun 1990-an ditandai dengan mulainya pertunjukan-pertunjukan di berbagai tempat menampilkan 100% band *Hardcore* (yang sebelumnya selalu mencampur dengan band *Punk*) dan kemudian musik *Hardcore* mulai membraur dengan *Melodicore*. Pada saat ini perkembangan musik *Hardcore* di kota Bandung sangatlah pesat. Nama-nama seperti Blind To See, Under 18, Komplete Kontrol, Tragedy, Kick It Out, Outright dan Gugat adalah beberapa band-band beraliran *Hardcore* yang sudah mempunyai masa tersendiri atau penikmat musik mereka. Kesuksesan band-band beraliran *Hardcore* tersebut di tunjang oleh jam terbang mereka dalam *live perform* yang tinggi.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> [http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/538/jbptunikompp-gdl-rayisupra-26861-5-unikom\\_r-2.pdf](http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/538/jbptunikompp-gdl-rayisupra-26861-5-unikom_r-2.pdf)