



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

KERANGKA TEORI

2.1 Penelitian terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Engkus Kuswarno 2003, dengan judul *Manajemen Komunikasi Pengemis*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma interpretatif khususnya pendekatan interaksi simbolik dan dramaturgi. Hasil dari penelitian ini menggambarkan bahwa pengemis adalah aktor kehidupan dengan tindakan sosial berupa mengemis dimana motif utama dari tindakan sosial tersebut adalah jaminan keberhasilan hidup mereka.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Lely Arriane 2006, dengan judul *Sandiwara di Senayan: Studi Dramaturgis Komunikasi Politik di DPR RI*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma interpretatif khususnya pendekatan interaksi simbolik dan dramaturgi. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa para aktor di DPR RI merupakan aktor yang dinamis. Dalam memainkan peran politik mereka di DPR mereka lebih memilih motif individual jika dibandingkan dengan motif kepentingan rakyat, untuk itu mereka menggunakan *management impression* untuk mewujudkan kepentingan mereka.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Dramaturgi

Dramaturgi merupakan salah satu model pendekatan interaksi simbolik oleh Erving Goffman. Goffman begitu terinspirasi oleh pemikiran George Herbert Mead yaitu pelopor dari teori interaksi simbolik. Lewat pendekatannya terhadap interaksi sosial, Goffman sering dianggap sebagai salah satu penafsir 'teori diri' dari Mead dengan menekankan sifat simbolik dari manusia (Mulyana, 2008:37).

Meskipun konsep dasar dramaturgi merupakan 'teori diri' dari Mead namun, Goffman memiliki perspektif khusus pada teori interaksi simbolik, dimana ia memperhatikan bagaimana cara masyarakat memaksa orang untuk menampilkan citra tertentu mengenai diri mereka sendiri karena masyarakat memaksa kita berpindah-pindah di antara berbagai peran yang kompleks maka individu tersebut menjadi selalu agak tidak jujur, tak asas dan tidak hormat. Sementara para pakar interaksionis simbolik memperhatikan bagaimana cara aktor menciptakan atau merembukan citra diri mereka (Collins, 1986 dalam George dan Goodman, 2004:297).

Sebelumnya teori dramaturgi sudah digagas oleh Kenneth Burke, yaitu seorang teoritis literatur, filsuf, komunikasi, sosiologi, ekonomi, ekologi, teologi dan linguistik dari Amerika. Burke membandingkan kehidupan dengan sebuah pertunjukan dan menyatakan bahwa, sebagaimana dalam sebuah karya teatrical, kehidupan membutuhkan adanya seorang

aktor, sebuah adegan, beberapa alat untuk terjadi adegan itu dan sebuah tujuan. Lewat karyanya *The Presentation of Self In Everyday Life*, Goffman menyempurnakan teori dramaturgi sebagai teori peran dengan meminjam konsep 'teori diri', Herbert Mead. (West dan Turner, 2007:27)

Goffman memperkenalkan dramaturgi pertama kali dalam kajian sosial psikologi dan sosiologi melalui bukunya, *The Presentation of Self In Everyday Life*. Digali segala macam perilaku interaksi yang kita lakukan dalam 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.

Cara yang sama ini berarti mengacu kepada kesamaan yang berarti ada pertunjukan yang ditampilkan. Pertunjukan yang terjadi di masyarakat untuk memberi kesan yang baik untuk mencapai tujuan si aktor. Penggunaan analogi drama dan teater dalam meneliti tindakan manusia menjadikannya sebagai seorang tokoh dramaturgis (George dan Goodman, 2004:298).

Goffman memusatkan perhatian dramaturgi pada interaksi tatap muka atas kehadiran bersama (*co-presence*). Menurut Goffman:

“Biasanya terdapat suatu arena kegiatan yang terdiri dari serangkaian kegiatan individu-individu yang saling mempengaruhi tindakan mereka satu sama lain ketika masing-masing berhadapan secara fisik.” (Mulyana, 2008:38)

Fokus pendekatan dramaturgi adalah bukan apa yang orang lakukan, bukan apa yang mereka lakukan atau mengapa mereka melakukannya, melainkan bagaimana cara mereka melakukannya. (Musta'in, Jurnal KOMUNIKA, No. 2 Juni-Desember 2010:3). Dramaturgi memahami dalam interaksi antar manusia ada "kesepakatan" perilaku yang disetujui yang dapat mengantarkan kepada tujuan akhir dari maksud interaksi sosial tersebut (George dan Goodman, 2004:297).

Permainan peran di dalam kehidupan manusia sering dijumpai di berbagai situasi dan kondisi, dimana mereka menciptakan sebuah mekanisme tersendiri berupa sosok-sosok tertentu agar dapat diterima dalam lingkungan sosial. Hal ini sama seperti kasus judul penelitian ini dimana Vikri merupakan satu dari sekian kelompok minoritas kaum Arab yang berdomisili di Indonesia, yang berusaha memainkan perannya, baik dari perilaku, penampilan, gaya, bahasa, tutur kata, serta keadaan fisik yang berbeda agar dapat diterima di dalam lingkungan sosial meskipun Vikri berasal dari golongan minoritas.

Teori dramaturgi tergolong pada pendekatan subjektif karena adanya asumsi bahwa manusia berbeda dengan sesuatu benda. Manusia dianggap aktif dan bebas dalam berperilaku dan memaknai realitas sosial. Realitas sosial yang dimaksud dalam hal ini merupakan hasil interaksi antara individu yang bersifat cair dan mudah berubah. Pandangan subjektif menekankan pada penciptaan makna yang artinya individu-individu melakukan pemaknaan terhadap segala sesuatu yang terjadi. Hasil

pemaknaan ini merupakan pandangan manusia terhadap dunia sekitar (Kriyantono, 2006:55).

Dalam teori Dramaturgi, Goffman mengemukakan bahwa diri bukan milik aktor tetapi lebih sebagai hasil interaksi dramatisme antar individu. Dramaturgi memperlakukan “*self*” sebagai produk yang ditentukan oleh situasi sosial, paling tidak mirip dengan apa yang disebut skenario.

“Selama pertunjukan berlangsung tugas aktor ini adalah mengendalikan kesan yang disajikan selama pertunjukan.” (Goffman, 1959 dalam Mulyana, 2008:41)

Goffman mengasumsikan ketika berinteraksi antar individu, mereka berusaha menyajikan gambaran diri agar diterima oleh orang lain seerta cukup kuat dalam mempengaruhi orang lain agar bertindak sesuai keinginan individu tersebut. Goffman menyebut upaya tersebut dengan “pengelolaan kesan” (*management impression*), yaitu teknik-teknik yang digunakan aktor untuk mempertahankan kesan tertentu dalam menghadapi dan mengatasi masalah tersebut (George dan Goodman, 2004:298).

Berdasarkan pandangan dramaturgi, seseorang cenderung menampilkan sosok diri yang ideal sesuai dengan status perannya dalam kegiatan rutusnya. Sehingga ketika berinteraksi seseorang cenderung menyembunyikan fakta dan motif yang tidak sesuai dengan citra dirinya yang bertujuan untuk membentuk kesan positif atas dirinya di mata orang lain. Dramaturgi memberikan penjelasan logis untuk menganalisis motif

tindakan manusia dengan mengidentifikasi dan mempelajari elemen-elemennya (West dan Turner, 2007:27).

Sesuai dengan tujuan dari teori dramaturgi, peneliti menggunakan landasan teori dramaturgi untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini yaitu untuk memahami motif Vikri dalam menggunakan budaya Arab sebagai materi pada program *open mic* edisi 20 Maret 2012

2.2.2 Panggung Pertunjukan

Menggunakan metafora teater, Goffman (Goffman, 1959 dalam Mulyana, 2008:38) membagi kehidupan sosial ke dalam dua wilayah yaitu wilayah depan (*front region*) dan wilayah belakang (*back region*). Wilayah depan merupakan tempat atau peristiwa sosial yang memungkinkan individu menampilkan peran formal atau bergaya layaknya aktor berperan (Mulyana, 2007:38).

Di wilayah ini para aktor memiliki kesempatan untuk menciptakan *image* terhadap pertunjukannya yang skenarionya sudah diatur sedemikian rupa dan berbeda dengan apa yang ada di wilayah belakang. Wilayah depan ini juga dikenal dengan nama 'panggung depan' (*font stage*) yang ditonton khalayak.

Goffman membagi *font stage* menjadi dua bagian antara *setting* dan *front personal*. *Setting* mengacu pada pemandangan fisik yang biasanya harus ada di situ jika aktor memainkan perannya dan tanpa itu biasanya aktor tidak dapat memainkan perannya (George dan Goodman, 2004:298).

Sebagai pria yang memiliki keturunan darah Arab, Vikri memiliki ciri penampilan tersendiri untuk memperkenalkan identitasnya kepada penonton yaitu lewat penggunaan janggut dan kumis yang Vikri gunakan.

Front personal terdiri dari berbagai macam barang pelengkapan yang bersifat menyatakan perasaan yang memperkenalkan penonton dengan aktor dan perlengkapan itu diharapkan penonton dipunyai oleh aktor. (George dan Goodman, 2004:299)

Front Personal merupakan barang-barang pelengkap untuk memperkuat karakter aktor yang mencakup bahasa verbal dan bahasa tubuh sang aktor. Contoh penggunaan istilah-istilah bahasa Arab dan bahasa asing lainnya yang digunakan Vikri untuk berkomunikasi.

Goffman membagi lagi *front personal* menjadi gaya dan penampilan. Gaya mengenalkan pada penonton, peran macam apa yang diharapkan aktor untuk dimainkan dalam situasi tertentu. Sementara penampilan adalah jenis-jenis barang atau atribut yang mengenalkan status sosial aktor. Lewat penggunaan sorban di setiap penampilannya Vikri mencoba memperkuat identitasnya sebagai orang Arab sekaligus memperkenalkan perannya kepada khalayak (George dan Goodman, 2004:299).

Goffman mengakui bahwa panggung depan mengandung konsep struktural dalam arti bahwa panggung depan cenderung terlembagakan alias

mewakili kepentingan kelompok atau organisasi sehingga muncul “representasi kolektif” (George dan Goodman, 2004:299).

Lewat *front stage*, aktor sering mencoba menyampaikan kesan bahwa mereka lebih akrab dengan audien ketimbang dalam keadaan yang sebenarnya. Untuk melakukan ini, aktor harus yakin bahwa audien mereka dipisahkan sedemikian rupa sehingga kepalsuan dalam pertunjukan tidak ditemukan.

Wilayah belakang (*back region*) adalah tempat untuk mempersiapkan perannya di wilayah depan, disebut juga ‘panggung belakang’ (*back stage*) atau kamar rias tempat pemain sandiwara bersantau mempersiapkan diri atau berlatih untuk memainkan perannya di panggung depan. Lewat panggung belakang berbagai fakta dapat disembunyikan dan jenis tindakan informal juga dapat timbul (Mulyana, 2008:38).

Fokus perhatian Goffman sebenarnya bukan hanya individu, tetapi juga kelompok atau apa yang disebut tim. Keberhasilan pertunjukan seseorang bergantung pada kerjasama tim. Tim adalah sekumpulan individu yang bekerja sama dalam mementaskan rutin masing-masing bisa berupa keluarga, tempat bekerja, dan lainnya. Goffman menyimpulkan bahwa tim adalah semacam “masyarakat rahasia” yang mendramatisasi disetiap aktivitas (George dan Goodman, 2004:301).

2.2.3 Stigma

Aib (stigma) merupakan salah satu kajian Goffman dalam dramaturgi. Goffman tertarik pada interaksi dramaturgis antara aktor yang terstigma dan yang normal. Stigma terbagi menjadi dua yaitu stigma diskredit dan stigma diskreditabel.

Stigma diskredit merupakan stigma yang perbedaannya telah diketahui oleh anggota penonton atau jelas bagi mereka. Contoh kaki lumpuh. Sementara stigma diskreditabel merupakan stigma yang perbedaannya tidak diketahui oleh anggota penonton atau tak dapat dirasakan oleh mereka. Contoh homoseksual (George dan Goodman, 2004:303).

Di antara kedua jenis stigma tersebut, penelitian ini menggunakan stigma tentang bagaimana mereka yang kekurangannya tidak secara langsung dapat mengikuti standar penerimaan sosial melalui pengelolaan informasi yang sedemikian rupa. (Stigma diskreditabel)

Vikri merupakan satu dari sekian banyaknya orang yang berasal dari kelompok minoritas di Indonesia. Banyaknya perbedaan sering Vikri jumpai dalam kehidupan sehari-hari, baik dari tradisi, penampilan, bahasa, kebiasaan dan lainnya. Hal ini membuat Vikri harus dapat mengolah informasi sedemikian rupa serta memainkan sebuah peran agar kekurangan tidak terlihat langsung di lingkungan sosial.

2.2.4 Analisis Kerangka

Lewat buku *Frame Analysis* (1974) dalam George Ritzer dan Douglas J. Goodman, (2004:304), Goffman bergeser jauh dari akar interaksionisme simbolik klasik dan mengarah ke studi struktur kehidupan sosial skala kecil. Melalui kerangka penafsiran, Goffman melihat situasi sehari-hari untuk meneliti struktur yang tak kelihatan yang mempengaruhi kejadian sehari-hari.

Pada dasarnya kerangka adalah asumsi-asumsi mengenai apa yang sedang kita lihat dalam kehidupan sosial. Dengan memberikan makna terhadap kejadian, kerangka (*frame*) berfungsi untuk mengorganisir pengalaman dan bimbingan tindakan individu atau kolektif. Tanpa kerangka rujukan, kehidupan kita tak lebih dari sekedar menjadi sejumlah individu yang kacau balau dimana kejadian dan fakta tak berhubungan (Snow, 1986:464 dalam George dan Goodman, 2004:304).

Menurut George Gonos (1980) dalam Teori Sosiologi Modern edisi keenam, kerangka sebagian besar adalah peraturan atau hukum yang mengatur interaksi. Konsep kerangka pada dasarnya sangat dekat dengan konsepsi “struktur”. Dalam konteks ini, George menjabarkan peraturan yang dimaksud adalah “bagaimana cara menafsirkan tanda-tanda, bagaimana tanda-tanda luar dihubungkan dengan ‘diri’ dan ‘pengalaman’ apa yang mengiringi aktivitas.” (2004:304).

2.2.5 Komunikasi Verbal

Komunikasi merupakan proses penyampaian makna dalam bentuk gagasan atau informasi dari seseorang kepada orang lain melalui media tertentu. Komunikasi merupakan keharusan bagi manusia untuk menjalin hubungan antar manusia (Agus, 2003:11).

Di dalam komunikasi terjadi proses pertukaran makna antara komunikator dan komunikan baik melalui bahasa verbal maupun bahasa non-verbal. Secara singkat, bahasa verbal merupakan sarana komunikasi untuk menyampaikan pikiran secara lisan, sedangkan bahasa non-verbal merupakan sarana komunikasi untuk menyampaikan pikiran secara tulisan dan isyarat (Sastra, Jurnal Ilmiah: Linguistik Indonesia, No. 2, Agustus 2007: 21).

Dengan demikian bahasa merupakan alat utama yang digunakan dalam sebuah proses komunikasi. Bagi linguistik, yaitu ilmu yang mempelajari bahasa, yang dimaksud dengan bahasa adalah sistem tanda bunyi yang disepakati untuk dipergunakan oleh para anggota kelompok masyarakat tertentu dalam bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri (Kushartanti, dkk., 2005:3).

Bahasa itu sendiri merupakan sistem tanda yang paling fundamental bagi manusia, sedangkan tanda-tanda non-verbal seperti gerak-gerik, bentuk-bentuk pakaian, serta beraneka praktik sosial konvensional lainnya, dapat dipandang sebagai jenis bahasa yang tersusun dari tanda-

tanda bermakna yang dikomunikasikan berdasarkan relasi-relasi (Sobur, 2003:131).

Dalam berkomunikasi, negara Arab tergolong dalam karakteristik budaya kolektif dimana masyarakatnya cenderung berbasa-basi dalam berkomunikasi. Masyarakat kolektivis condong pada *high context communication* dimana pesan-pesan non-verbal memiliki peranan yang lebih penting dan lebih mengutamakan harmonisasi dalam kelompok. (West dan Turner, 2008: 188)

Meskipun lebih mengutamakan komunikasi nonverbal, namun masyarakat Arab tetap menggunakan komunikasi verbal untuk meyakinkan lawan bicara. Dalam berkomunikasi Vikri menggunakan bahasa Indonesia untuk berinteraksi dengan masyarakat namun tidak jarang Vikri menggunakan bahasa Sunda karena wilayah domisilinya di Bogor.

Salah satu fungsi bahasa adalah penamaan (*labeling* atau *naming*) sebagai sarana untuk bersosialisasi dengan lainnya. Namun bahasa verbal memiliki berbagai keterbatasan yaitu pertama keterbatasan jumlah kata yang tersedia untuk mewakili objek. Kedua, kata-kata yang bersifat ambigu dan kontekstual. Ketiga, kata-kata mengandung bias budaya. Keempat, pencampuran fakta, penafsiran dan penilaian (Mulyana, 2008: 269-279).

Adanya keterbatasan bahasa verbal dalam berkomunikasi dibutuhkan bahasa nonverbal untuk efektifitas dalam proses komunikasi. Bahasa nonverbal adalah suatu penjelasan tentang bahasa-bahasa sebagai

alat komunikasi dimana alat itu bisa dalam bentuk kata-kata vokabulari (sematik) ataupun dalam kalimat isyarat. Tanda-tanda nonverbal dimaksudkan sebagai tanda yang dapat dilihat, didengar atau diperhatikan (Liliweri, 2002:181).

Ada beberapa alasan penting kenapa pesan non-verbal sangat penting dalam proses komunikasi. Pertama, pesan non-verbal mampu mengkomunikasikan emosi. Kedua, pesan non-verbal dapat dilihat dengan nyata. Ketiga, kita tidak dapat berkomunikasi tanpa pesan nonverbal dan keempat, komunikasi nonverbal berkaitan erat dengan komunikasi verbal (Liliweri, 2002:181).

Burgoon dalam Littlejohn membagi komunikasi non-verbal menjadi tujuh, yaitu pertama bahasa tubuh atau yang disebut dengan *kinesic* yaitu menggunakan gerakan tubuh yang mengungkapkan isi hati, pikiran, kehendak dan sikap orang. Kedua sentuhan, akan memberikan makna yang berbeda tergantung pada latar belakang dan konteks komunikasi yang dilakukan (1996:78).

Ketiga parabahasa atau *vocalic* merupakan aspek lain dari bahasa selain ucapan yang meliputi kecepatan berbicara, nada bicara, volume bicara dan sebagainya. Keempat penampilan fisik atau *physical appearance*. Kelima, proksemik atau jarak yang dilakukan manusia ketika berkomunikasi dengan orang lain. Jarak terbagi menjadi 4 yaitu intim, pribadi, sosial dan public.

Keenam konsep waktu, dapat mempengaruhi bagaimana proses sosialisasi manusia. T.Hall dalam Mulyana membedakan dua macam konsep waktu yaitu monokronik, orang yang menghargai waktu dan polikronik, kebalikan dari monokronik. Ketujuh, pesan artifaktual yaitu pesan yang menggambarkan dalam pemilihan dan penggunaan barang (2009:416).

2.2.6 Motif

Pada dasarnya setiap manusia mempunyai motif tertentu, termasuk perilaku secara refleks. Motif merupakan suatu pengertian yang mencakup penggerak, keinginan, rangsangan, hasrat, pembangkit tenaga, alasan dan dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan manusia berbuat sesuatu (Sunaryo, 2002:135).

Abu Ahmadi (1999) dalam Sunaryo mengatakan bahwa motif adalah sesuatu yang ada di dalam diri individu yang menggerakkan atau membangkitkan sehingga individu berbuat sesuatu. Motif timbul karena adanya ketidakseimbangan yang terjadi di dalam diri individu. Akibatnya individu akan bertindak dan berperilaku untuk keseimbangan (*homeostatis*). Maka dapat dikatakan bahwa motif adalah alasan serta tujuan manusia bertindak dan berperilaku (Sunaryo, 2002:136).

Menurut Nancy Stevenson dalam Sunaryo motivasi adalah semua hal verbal, fisik atau psikologis yang membuat seseorang melakukan

sesuatu sebagai respon. Dan menurut Sarwono dalam Sunaryo motivasi merujuk pada proses gerakan, termasuk situasi yang mendorong yang timbul dalam diri individu, tingkah laku yang ditimbulkan oleh situasi tersebut dan tujuan atau akhir dari pada gerakan atau perbuatan (2002:143).

Berdasarkan definisi di atas maka peneliti dapat merumuskan bahwa motivasi merupakan penggerak dari motif agar manusia mencapai tujuannya. Motivasi dapat timbul dari dalam diri individu (motivasi intrinsik) atau datang dari lingkungan (motivasi ekstrinsik) (Sunaryo, 2002:7).

Motivasi intrinsik adalah keinginan dari dalam diri untuk menjadi kompeten dan melakukan sesuatu demi usaha itu sendiri. Sementara motivasi ekstrinsik merupakan keinginan untuk mencapai sesuatu dengan tujuan untuk mendapatkan penghargaan eksternal atau untuk menghindari hukuman eksternal (Santrock, 1996: 476).

2.2.7 Open Mic

Open Mic atau yang biasa dikenal dengan nama *amateur's night* pada dasarnya merupakan cara *comedy cafe* dan *comedy club* di luar negeri untuk meramaikan tempat mereka walaupun sedang tidak ada pertunjukan (Pragiwaksono, 2012:12).

Banyaknya pelaku *comic* yang mulai bermunculan berawal dari sebuah pertunjukan *open mic* yang kemudian berlanjut pada pertunjukan

stand-up comedy dimana pelaku yang terlibat pada pertunjukan ini mempunyai jam terbang yang cukup tinggi. Bagi pecinta pertunjukan *stand-up comedy*, pertunjukan *open mic* dapat dijadikannya sebagai sarana berkumpul.

Pada dasarnya *open mic* merupakan laboratorium bagi *comic* yang sudah dikenal untuk menguji materi mereka yang akan dibawakan pada saat di *gig stand-up* (pertunjukan dimana mereka di bayar) mereka, namun sering kali *open mic* dijadikan sarana bagi *comic* baru untuk memperkenalkan dirinya (Pragiwaksono, 2012:13).

Kehadiran *Open Mic* tidak pernah lepas dari istilah *Stand Up Comedy*. *Stand Up Comedy* dikenal sejak abad 18 tepatnya tahun 1996 di Eropa dan Amerika Serikat. Pelaku komedian di sana disebut dengan *stand up comic* atau *comic*.³

Para *comic* ini biasanya memberikan cerita humor, lelucon pendek, atau kritik berupa sindiran dengan berbagai gaya dan gerakan dengan menggunakan alat peraga. Untuk mempermudah mereka dalam berkomedis, biasanya mereka tak lupa membuat catatan kecil.⁴

Kakek (yang tak disengaja) dari *stand-up comedy* adalah Thomas Dartmouth “Daddy” Rice, yang dianggap sebagai penemu *minstrel shows* yaitu sebuah tempat pertunjukan di panggung yang populer dan

³ National Geographic, <http://nationalgeographic.co.id/berita/2012/06/stand-up-comedy-sudah-berakar-lama-di-budaya-indonesia>, akses 8 Januari 2012

⁴ National Geographic, <http://nationalgeographic.co.id/berita/2012/06/stand-up-comedy-sudah-berakar-lama-di-budaya-indonesia>, akses 8 Januari 2012

menampilkan *comic*, lagu dan tarian yang ditampilkan oleh banyak aktor yang memakai riasan berwarna hitam. *Minstrel show* dibangun atas dasar stereotipe negatif yang rasial, dan sering mengolok-olok ras yang sudah tertindas. Ini dimulai sebelum Perang Sipil, dan berlanjut hingga abad ke 20.⁵

Di awal abad ke-20, akhirnya *vaudeville* (pertunjukan yang menampilkan tarian, nyanyian, komedi, akrobat hingga sulap) dan komedi musikal digilai masyarakat di Amerika. *Vaudeville* membuktikan bahwa komedi bisa ditampilkan di panggung besar tapi *burlesque* (pertunjukan humor yang provokatif menampilkan humor *slapstick*, lelucon verbal, aksi penari telanjang, dan para penyanyi perempuan) membuktikan bahwa *stand-up comedy* bisa ditampilkan dalam tempat yang lebih intim. Para *comic* yang tampil di *burlesque* menampilkan sketsa dan monolog di gedung pertunjukan yang lebih kecil, intim, dan penuh interaksi hingga menghasilkan gaya *stand-up*.⁶

Open mic dan *Stand Up Comedy* pada dasarnya memiliki konsep yang sama dimana pelaku pertunjukan ini hanya satu orang dan melakukan monolog yang lucu dan memberikan pengamatan, pendapat, atau pengalaman pribadinya. Perbedaan kedua istilah ini terdapat pada pelaku dari pertunjukan tersebut (Pragiwaksono, 2012:XXI).

⁵ Rolling Stone,
<http://rollingstone.co.id/read/2011/10/27/171500/1754257/1101/stand-up-comedy-wajah-baru-pemancing-tawa>, akses pada 8 Januari 2012

⁶ Rolling Stone,
<http://rollingstone.co.id/read/2011/10/27/171500/1754257/1101/stand-up-comedy-wajah-baru-pemancing-tawa>, akses pada 8 Januari 2012)

Pada pertunjukan *Open Mic*, pelaku yang terjun pada pertunjukan tersebut masih tergolong baru dan memiliki jam terbang yang masih sedikit. Sementara pelaku *Stand-Up Comedy* memiliki jam terbang yang cukup tinggi.

Baik pertunjukan *Open Mic* atau *Stand-Up Comedy*, si pelaku bebas mengutarakan keresahan, mengangkat kenyataan, memotret kehidupan sosial masyarakat dan menyuguhkan kembali kepada masyarakat dengan jenaka (Pragiwaksono, 2012:XXI).

Jika dibandingkan dengan program komedi lainnya program *open mic* memiliki konten yang berbeda dengan program komedi lainnya. *Open mic* menampilkan satu orang yang berada diatas panggung untuk bercerita secara monolog. Cerita yang disampaikan bebas dan tidak terikat oleh apapun. Sementara program komedi lainnya cenderung *slapstick*, kasar dan lebih mengandalkan *property* agar penampilan terlihat lucu dan bodoh.

2.3 Kerangka konseptual

Kerangka konsep dan berbagai teori dapat dikaitkan dengan tema penelitian. Tema penelitian ini pada garis besarnya adalah bagaimana motif Vikri menggambarkan Orang Arab di Indonesia Pada Program *Open Mic* di Metro TV Edisi 20 Maret 2012.

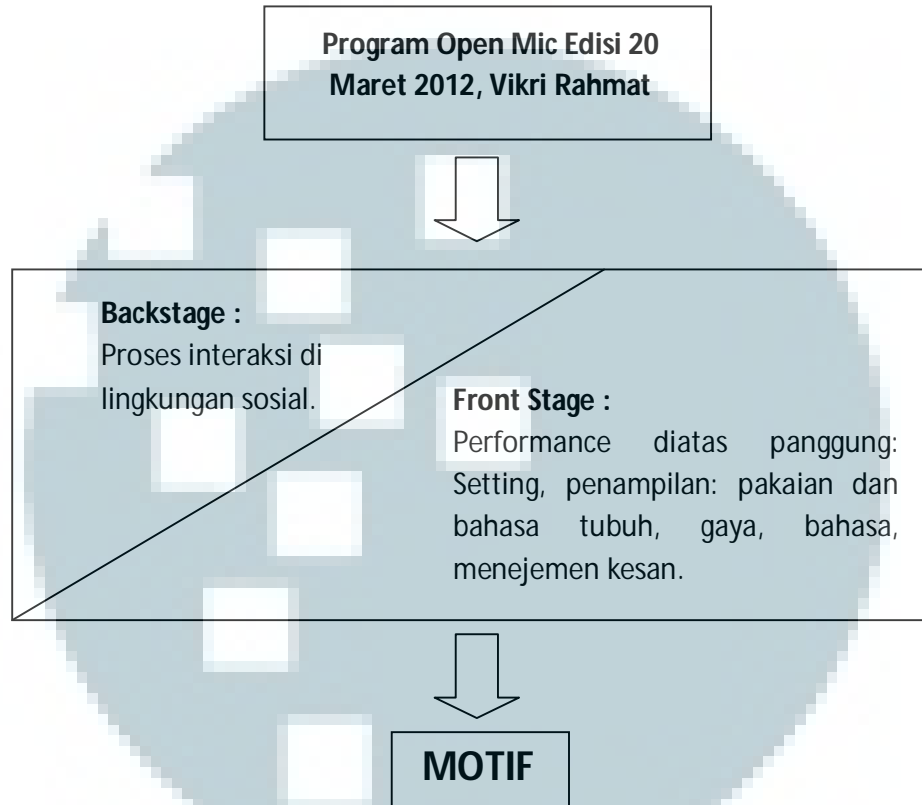
Penelitian ini didasari pada pemikiran dramaturgi yang bertujuan untuk memberikan penjelasan logis untuk memahami motif tindakan manusia lewat analogi drama. Penulis memilih episode *Open Mic* Edisi 20 Maret 2012 oleh Vikri karena topik yang dibahas pada episode tersebut tergolong sensitif karena mencakup unsur tradisi kaum Arab yang dijadikan bahan candaan atau lelucon yang nantinya dapat membentuk stereotip tentang orang Arab yang diceritakan oleh orang Arab itu sendiri.

Bertolak pada kerangka teoritis, penulis mencoba merumuskan kerangka konseptual yang dikaitkan dengan poin-poin penting dalam teori dramaturgi terkait pada penelitian ini.

UMMN

Gambar 2.1

Aplikasi Kerangka Konseptual



Sumber : Peneliti, 2012

Untuk memahami motif Vikri menggambarkan orang Arab di Indonesia Pada Program *Open Mic* edisi 20 Maret 2012, penulis mencoba menelaah dari wilayah panggung depan, panggung tengah dan panggung belakang sesuai dengan komponen pada teori dramaturgi, Ervin Goffman.

Sesuai dengan peraturan *Open Mic*, setiap *comic* bebas mengutarakan keresahan, mengangkat kenyataan, memotret kehidupan sosial masyarakat yang kemudian disuguhkan kembali kepada masyarakat dengan jenaka. Agar materi *comic* dapat diterima oleh penonton maka pelaku akan menyesuaikan diri dengan

pengendalian *audience*. Di sinilah manajemen kesan (*impression management*) memiliki peran penting dalam berinteraksi.

Selain manajemen kesan yang dilakukannya, *comic* akan menjalankan peran yang berbeda dengan gambaran asli dirinya untuk menciptakan kesan lebih dekat atau akrab dengan *audience* disaat berinteraksi (*front stage*) jika dibandingkan dengan keadaan yang sebenarnya. *Front stage* meliputi *setting* dan *personal front*, kemudian *personal front* dibagi lagi menjadi penampilan dan gaya. Pada penelitian ini, penulis meneliti *front stage* dengan observasi video pada tayangan *Open Mic* edisi 20 Maret 2012.

Lain halnya dengan panggung belakang (*back stage*). Segala macam tingkah laku informal dapat bermunculan dan disinilah segala macam fakta panggung depan disembunyikan. Seorang *comic* akan membawakan peran yang berbeda bahkan dapat membawakan karakter asli mereka ketika mereka tidak berada di dalam suatu pertunjukan.

Ketika *comic* tampil berhadapan dengan penonton (*front stage*), si aktor akan menjalankan peran yang berbeda dengan gambaran asli dirinya agar dapat diterima oleh penonton.

Penggunaan pengalaman pribadi pada materi *open mic* membuat *comic* pintar mengelolah informasi sedemikian rupa menjadi sebuah bahan lelucon agar dapat dikonsumsi oleh penonton tanpa diketahui bahwa pengalaman tersebut merupakan aib. Goffman mengemukakan bahwa cara individu menangani

informasi dapat menunjukkan kelemahan mereka masing-masing (Mulyana, 2008:43).

Bagaimana para *comic* menginterpretasikan pengalaman mereka, dan memandang segala peristiwa untuk dijadikan materi tidak akan lepas dari analisis kerangka (*frame analysis*). Karena pada dasarnya kerangka merupakan prinsip-prinsip organisasi yang member definisi atas pengalaman kita (George dan Goodman, 2004:304).



UMN