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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

KERANGKA KONSEPTUAL

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penyelidikan awalan yang kita (peneliti) lakukan untuk memperoleh informasi pendahuluan (sementara dan sekilas) tentang objek penelitian yang menjadi ketertarikan peneliti (Prastowo, 2011: 93)

Dasar atau acuan yang berupa teori-teori atau temuan-temuan melalui hasil berbagai penelitian sebelumnya merupakan hal yang sangat perlu dan dapat dijadikan sebagai data pendukung. Penelitian terdahulu merupakan bagian yang sangat penting bagi peneliti di dalam meneliti permasalahan yang sedang peneliti teliti di dalam penelitian ini. Tentu semakin relevannya penelitian terdahulu yang peneliti temukan maka semakin membantu pula terhadap penelitian yang peneliti lakukan. Dalam hal ini, fokus penelitian terdahulu yang dijadikan acuan adalah terkait dengan masalah presentasi diri dalam mengelola kesan. Berkaitan dengan hal diatas, peneliti mengambil 2 contoh penelitian terdahulu yang memiliki permasalahan dan metode yang sedikit banyaknya memiliki kemiripan, berikut informasi selengkapnya mengenai 2 contoh penelitian terdahulu yang peneliti ambil:

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

a. **Kukuh Juliansyah (2013)**

Melakukan penelitian dengan judul Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Pengamen Bergaya Punk Di Perempatan Terusan Jalan Jakarta Bandung. Peneliti ini meneliti mengenai permainan peran / presentasi diri yang dilakukan para pengamen yang memiliki gaya punk di perempatan terusan jalan Jakarta Bandung. Presentasi diri yang dimaksud oleh peneliti tentunya adalah panggung depan dan panggung belakang dari sang objek penelitian yaitu pengamen bergaya punk di perempatan terusan jalan Jakarta Bandung. Teori yang digunakan oleh peneliti adalah teori presentasi diri dari Erving Goffman. Metode penelitian yang dipakai adalah kualitatif dengan pengumpulan data observasi partisipan dan wawancara mendalam.

b. **Yogi Yudoasmoro (2013)**

Melakukan penelitian dengan judul Imitasi Gaya Penampilan Band Oleh Fans Sebagai Bentuk Presentasi Diri (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Chicken Fighters Sebagai Fans Band SATCF). Peneliti ingin meneliti mengenai proses presentasi diri dari pempillan fans band SATCF melalui gaya yang ditampilan oleh band SATCF itu sendiri. Teori yang digunakan peneliti adalah teori imitasi yang dikemukan oleh Gabriel Tarde, dan teori presentasi diri dari Erving Goffman. Metode penelitian yang dipakai adalah kualitatif dengan pengumpulan data observasi partisipan dan wawancara mendalam.

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

Penelitian terdahulu pertama:

Nama, Universitas, Tahun	**Judul Penelitian**	**Teori yang Digunakan**	**Metode Penelitian**	**Masalah dan Hasil Penelitian**
Kukuh Juliansyah, Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM), 2013	Studi Dramaturgi Mengenai Presentasi Diri Pengamen Bergaya Punk Di Perempatan Terusan Jalan Jakarta Bandung	Terdapat 3 teori yang digunakan yaitu: 1. Teori dramaturgi sebagai *grand theory*. 2 Teori interaksi simbolik sebagai middle range theory. 3. Teori presentasi diri sebagai *applied theory*	1. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode pendekatan penelitian kualitatif. 2. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi lapangan dan studi pustaka. Studi lapangan yang dimaksud adalah melalui wawancara, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Sedangkan studi pustaka yang dilakukan melalui referensi buku, penelitian terdahulu, *internet searching*	1. Keberadaan pengamen-pengamen bergaya punk khususnya di daerah perempatan terusan jalan Jakarta Bandung sangat menganggu kenyamanan masyarakat dan lingkungan sekitar. Pengamen bergaya anak punk ini sangat berbeda dengan komunitas lainnya. Terkadang mereka menakuti masyarakat dengan gaya berpakaian mereka. Cara mempresentasikan diri mereka yang unik dipercaya dapat menganggu kenyamanan masyarakat. Pengamen, pengemis, dan anak punk tidak susah ditemui di Indonesia, terlebih di kota-kota besar seperti Jakarta dan Bandung. Bagaimana tidak mengganggu kenyamanan warga, dengan gaya berpakaian mereka yang aneh, urakan, *pierching*, *tattoo*, rambut *Mohawk*, dan gaya aneh lainnya mereka melakukan aktivitas mengemis dan mengamen, dan dengan santainya jalan di dalan raya dan terkadang melakukan tindakan-tindakan yang kurang menyenangkan seperti memaksa para warga untuk memberikan mereka uang setelah mereka mengamen atau mengemis. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengamati bagaimana presentasi diri pengamen bergaya punk di perempatan terusan jalan Jakarta Bandung dengan melihat melalui panggung belakang (*back stage*), panggung tengah (*middle stage*), dan panggung depan (*front stage*)

			3. Teknik analisa data melalui pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, lalu penarikan kesimpulan 4. Keabsahan data melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu 5. Lokasi dan waktu di perempatan jalan terusan Bandung, dari September 2012 sampai akhir Januari 2013.	2. Hasil dari penelitian yang ditemukan adalah, melalui ***back stage***: i. Tidak mengetahui arti punk sebenarnya, sehingga salah mengartikan arti Punk itu sendiri. ii. Cuek saat menggunakan pakaian dan aksesories bergaya Punk disekitar rumah iii. Acuh Tak Acuh, tidak peduli dengan apa yang keluarga katakan mengenai gaya berpakaian yang digunakan iv. Pemalas, tidak berusaha untuk dapat merubah sikap dan perilaku menjadi lebih baik. ***Middle stage*:** i. Nge-Dress (Mengatur gaya berpakaian Punk yang akan dikenakan) ii. Membeli / menyiapkan beberapa Aksesoris Punk yang akan dikenakan, menyiapkan alat musik yang akan digunakan, menyiapkan/membeli minuman beralkohol iii. Mengobrol (Diskusi mengenai beberapa topic pembicaraan seperti Nyetreet, Alkohol, Wanita, Ngamen Dan lain-lain)

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

				iv. Latihan / *briefing* lagu yang akan dibawakan saat ngamen ***Front stage:*** i. Ingin disegani melalui gaya berpakaian Punk yang terkesan cuek dan berantakan. ii. Menganut paham premanisme melalui cara meminta uang yang secara tidak langsung bersifat memaksa. iii. Secara tidak langsung mengancam , melalui kata-kata sambutan yang mereka gunakan sebelum ngamen. Kesimpulan peneliti: Presentasi Diri Pengamen Bergaya Punk Di Perempatan Terusan Jalan Jakarta Bandung yaitu bahwa Punk memang identik dengan penampilan yang urakan, seperti gembel dan berantakan layaknya berandalan. Memang kesan negatif selalu melekat pada mereka para pengamen yang bergaya Punk. Arti Punk yang menurut mereka sebagai "kebebasan" mempengaruhi kegiatan mereka di panggung belakang (*Back Stage*), panggung tengah (*Middle Stage*) dan panggung depan (*Front Stage*)

TABEL 2.1: Penelitian terdahulu pertama

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

Persamaan yang dimiliki peneliti terdahulu pertama dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah:

1. Kesamaan pada teori yang digunakan yaitu teori dramaturgi yang dikemukakan oleh Erving Goffman dalam bukunya *The Presentation of Self in Everyday Life.*
2. Kesamaan pada presentasi diri sebagai objek penelitian.
3. Kesamaan pada pendekatan penelitian yang dilakukan yaitu pendekatan penelitian kualitatif.

Sedangkan perbedaan yang dimiliki peneliti terdahulu pertama dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah:

1. Perbedaan pada subyek penelitian yang dilakukan, jika penelitian terdahulu pertama menggunakan pengamen bergaya punk di jalan terusan Jakarta Bandung, peneliti melakukan subyek penelitian pada Chandra Liow.
2. Perbedaan pada lokasi dan tahun penelitian.

Kontribusi yang diberikan penelitian terdahulu pertama pada peniliti adalah:

1. Peneliti menjadi memiliki gambaran bahwa teori dramaturgis yang dikemukakan oleh Erving Goffman memang merupakan teori mendasarkan yang paling tepat dalam mendukung penelitian yang peneliti lakukan.
2. Pendekatan penelitian yang sama membuat peneliti menjadi lebih yakin dan lebih mengetahui mengenai tahap-tahap studi lapangan dan studi pustaka yang peneliti harus lakukan.

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

Penelitian terdahulu kedua:

Nama, Universitas, Tahun	Judul Penelitian	Teori yang Digunakan	Metode Penelitian	Masalah dan Hasil Penelitian
Yogi Yudoasmoro, Universitas Brawijaya, 2013	Imitasi Gaya Penampilan Band Oleh Fans Sebagai Bentuk Presentasi Diri (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Chicken Fighters Sebagai Fans Band SATCF)	Terdapat 3 teori yang digunakan yaitu: 1. Teori imitasi yang dikemukakan oleh Gabriel Tarde. 2. Teori presentasi diri yang dikemukakan oleh Erving Goffman 3. Teori penampilan	1. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode pendekatan penelitian kualitatif deskriptif 2. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi lapangan dan studi pustaka. Studi lapangan yang dimaksud adalah melalui wawancara, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Sedangkan studi pustaka yang dilakukan melalui	1. Berawal dari ketertarikan peneliti terhadap gaya penampilan Chicken Fighters sebagai fans dari band Snickers And The Chicken Fighters (SATCF). SATCF adalah salah satu band beraliran punk rock yang berasal dari kota Malang dan memiliki popularitas yang cukup tinggi di kalangan remaja. Kepopuleran SATCF tidak hanya membuat mereka dikagumi karena musik yang mereka mainkan tetapi juga karena gaya penampilan yang mereka tampilkan. Hal ini membuat Chicken Fighters sebagai fans mereka akhirnya mengimitasi gaya penampilan tersebut kedalam kehidupan mereka sehari-hari. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana presentasi diri yang dilakukan oleh Chicken Fighters melalui gaya penampilan mereka yang merupakan hasil dari imitasi terhadap gaya penampilan band SATCF 2. Ketertarikan awal seluruh informan untuk mengenal lebih jauh tentang band SATCF adalah karena informan menyukai musik yang dibawakan oleh band ini. "Asik, sangar, musiknya lain dari band- band yang lain" (Wahyu Reza, komunikasi personal, 5 Mei, 2013), hal ini juga didukung melalui pernyataan dari

		sebagai bentuk komunikasi non verbal yang dikemukakan oleh Samovar	referensi buku, penelitian terdahulu, *internet searching* 3. Teknik analisa data melalui pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, lalu penarikan kesimpulan 4. Keabsahan data melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu 5. Lokasi berada di sekitar kota Malang atau menyesuaikan ketika band Chicken Fighter tampil	informan yang lain yaitu Hendra Prayoga: "Musiknya keren, nggak pasaran kayak band- band lainnya" (Hendra Prayoga, komunikasi personal, 5 Mei, 2013). 3. Seperti musik yang mereka sampaikan, gaya penampilan personil SATCF merupakan perwakilan dari musik mereka yang bersifat anak muda yaitu: modern, kreatif, dan simple. 4. Walaupun meniru gaya penampilan SATCF ketika diatas panggung, Informan mengaplikasikan gaya tersebut untuk kehidupan sehari-hari mereka. Seperti yang diungkapkan oleh Hendra: "Ya dipake waktu main, waktu nongkrong,terutama waktu nonton SATCF" (Hendra, komunikasi personal, 5 Mei, 2013). 5. Seiring popularitas band SATCF yang semakin meningkat, semakin banyak pula clothing company yang berusaha memasarkan produknya melalui band ini. Mereka menawarkan kontrak dengan memberikan banyak keuntungan kepada SATCF seperti: free products dan bantuan sponsorship ketika SATCF akan mengadakan tour ,dengan timbal balik berupa SATCF menjadi bintang iklan dan memakai produk mereka setiap mereka konser

TABEL 2.2: Penelitian terdahulu kedua

Persamaan yang dimiliki peneliti terdahulu pertama dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah:

1. Kesamaan pada teori yang digunakan yaitu teori dramaturgi yang dikemukakan oleh Erving Goffman dalam bukunya *The Presentation of Self in Everyday Life.*
2. Kesamaan pada presentasi diri sebagai objek penelitian.
3. Kesamaan pada pendekatan penelitian yang dilakukan yaitu pendekatan penelitian kualitatif.

Sedangkan perbedaan yang dimiliki peneliti terdahulu pertama dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah:

1. Perbedaan pada subyek penelitian yang dilakukan, jika penelitian terdahulu pertama menggunakan pengamen bergaya punk di jalan terusan Jakarta Bandung, peneliti melakukan subyek penelitian pada Chandra Liow.
2. Perbedaan pada lokasi dan tahun penelitian.

Kontribusi yang diberikan penelitian terdahulu pertama pada peniliti adalah:

1. Peneliti menjadi memiliki gambaran bahwa teori dramaturgis yang dikemukakan oleh Erving Goffman memang merupakan teori mendasarkan yang paling tepat dalam mendukung penelitian yang peneliti lakukan.
2. Pendekatan penelitian yang sama membuat peneliti menjadi lebih yakin dan lebih mengetahui mengenai tahap-tahap studi lapangan dan studi pustaka yang peneliti harus lakukan.

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1.1 Komunikasi

Kata komunikasi atau *Communication* dalam istilah bahasa inggris berasal dari kata latin communicatus yang berarti menjadi milik bersama atau berbagi. Kata sifatnya communis yang bermakna umum atau bersama – sama. Sehingga dengan demikian komunikasi menurut Lexicographer (seorang ahli kamus bahasa), menunjuk pada suatu upaya yang bertujuan berbagi untuk mencapai kebersamaan (Fajar, 2009:31). Wilbur Schramm menyatakan komunikasi sebagai suatu proses berbagi (sharing process). Schramm seperti dikutip oleh Suprapto, menguraikannya sebagai berikut :

"Komunikasi berasal dari kata-kata (bahasa) Latin communis yang berarti umum (*common*) atau bersama. Apabila kita berkomunikasi, sebenarnya kita sedang berusaha menumbuhkan suatu kebersamaan (commonnes) dengan seseorang. Yaitu kita berusaha berbagai informasi, ide atau sikap. Seperti dalam uraian ini, misalnya saya sedang berusaha berkomunikasi dengan para pembaca untuk menyampaikan ide bahwa hakikat sebuah komunikasi sebenarnya adalah usaha membuat penerima atau pemberi komunikasi memiliki pengertian (pemahaman) yang sama terhadap pesan tertentu" (Suprapto, 2006:2-3).

Dari uraian tersebut, definisi komunikasi menurut Schramm tampak lebih cenderung mengarah pada sejauh mana keefektifan proses berbagi antarpelaku komunikasi. Schramm melihat sebuah komunikasi yang efektif adalah komunikasi yang berhasil melahirkan kebersamaan (commonness), kesepahaman antara sumber

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

(source) dengan penerima (*audience*)-nya. Menurutnya, sebuah komunikasi akan benar-benar efektif apabila *audience* menerima pesan, pengertian dan lain-lain persis sama seperti apa yang dikehendaki oleh penyampai.

Sebagai mahluk ciptaan Tuhan yang diciptakan lebih dibandingkan mahluk hidup lainnya, manusia diciptakan sebagai mahluk sosial, yang artinya manusia tidak dapat terlepas dari individu yang lain. Dan untuk mendukung jalannya interaksi tersebut maka diperlukan komunikasi sebagai media atau penjembatan antara individu yang satu dengan individu lainnya. Komunikasi yang sering digunakan dalam aktifitas lingkungan, sebagian besar tentu menggunakan komunikasi baik komunikasi verbal maupun nonverbal. Namun yang dimaksud dengan komunikasi itu sendiri.

Interaksi yang baik dapat berjalan seiring antar individu dapat mengkomunikasikan pesan secara baik, sehingga komunikan dapat mengerti pesan yang disampaikan oleh komunikator. Namun tidak sedikit dari individu yang sulit berkomunikasi, sehingga kesalahpahaman informasi menjadi dampak dari lemahnya komunikasi.

"Komunikasilah yang memungkinkan individu membangun suatu kerangka rujukan dan menggunakannya sebagai panduan untuk menafsirkan situasi apa pun yang dia hadapi" (Mulyana, 2013:6)

Komunikasi adalah suatu proses di mana sumber mentransmisikan pesan kepada penerima melalui beragam saluran.

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

Dari kutipan di atas menjelaskan bahwa seorang sumber pesan atau komunikator menyampaikan pesan kepada target sasaran atau komunikan melalui beragam saluran, saluran yang dipakai bisa dilakukan dalam berbagai media, temasuk dengan menjalin hubungan yang baik dengan media.

Dalam bukunya Pengantar Ilmu Komunikasi, Sasa Djuarsa Sendjaja mencoba menjabarkan beberapa definisi yang dapat mewakili sudut pandang dan konteks pengertian komunikasi. Definisi-definisi tersebut antara lain :

1. Komunikasi adalah suatu proses melalui mana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya (khalayak). Definisi ini seperti yang dikemukakan Hovland, Janis & Kelley.
2. Komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian dan lain-lain. Melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar-gambar, angka-angka dan lain-lain. Komunikasi ini seperti yang dikemukakan Berelson dan Stainer.
3. Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa? Dengan akibat apa atau hasil apa? (*Who? Says what? In which channel? To whom? With what effect?*). Definisi seperti yang dikemukakan Lasswell.
4. Komunikasi adalah suatu proses yang membuat sesuatu dari yang semula dimiliki oleh seseorang (monopoli seseorang) menjadi dimiliki oleh dua orang atau lebih. Definisi ini seperti yang dikemukakan Gode.

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

5. Komunikasi timbul didorong oleh kebutuhan-kebutuhan untuk mengurangi rasa ketidakpastian, bertindak secara efektif, mempertahankan atau memperkuat ego. Definisi ini seperti dikemukakan Barnlund.
6. Komunikasi adalah suatu proses yan g menghubungkan satu bagian dengan bagian lainnya dalam kehidupan. Definisi ini seperti yang disampaikan Ruesch.
7. Komunikasi adalah seluruh prosedur melalui mana pikiran seseorang dapat mempengaruhi pikiran orang lainnya. Definisi ini seperti yang dikemukakan Weaver (Sendjaja, 2005: 1.11-1.17)

Jika dilihat sekilas dari ulasan di atas, kiranya dapat ditarik benang merah bahwa tiap ahli bisa memiliki pandangan beragam dalam mendefinisikan komunikasi. Komunikasi terlihat sebagai kata yang abstrak sehingga memiliki banyak arti. Kenyataannya untuk menetapkan satu definisi tunggal terbukti sulit dan tidak mungkin terutama jika melihat pada berbagai ide yang dibawa dalam istilah itu.

Ilmu komunikasi merupakan ilmu pengetahuan sosial yang bersifat multidisipliner sehingga definisi komunikasi pun menjadi banyak dan beragam. Masing-masing mempunyai penekanan arti, cakupan, konteks yang berbeda satu sama lain, tetapi pada dasarnya berbagai definisi komunikasi yang ada sesungguhnya saling melengkapi dan menyempurnakan sejalan dengan perkembangan ilmu komunikasi itu sendiri.

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

2.2.1.2 Tujuan Komunikasi

Pada dasarnya, komunikasi dilakukan untuk mencapai kesamaan makna antara pelaku komunikasi. Menurut Wibur Schramm, sebagaimana dikutip oleh Sasa Djuarsa Sendjaja menjelaskan, tujuan komunikasi dapat dilihat dari dua persfekif kepentingan, yaitu: kepentingan komunikator dan kepentingan komunikan.

Tujuan komunikasi dilihat dari sudut kepentingan sumber atau komunikator antara lain:

1. Memberikan informasi
2. Mendidik
3. Menghibur
4. Menganjurkan suatu tindakan

Sedangkan tujuan komunikasi dilihat dari sudut kepentingan penerima atau komunikan antara lain:

1. Memahami informasi
2. Mempelajari
3. Menikmati
4. Menerima atau menolak anjuran

(Sendjaja, 2004: 2.19)

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

2.2.1.3 Proses Komunikasi

Menurut Hovland dalam Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek* (2001 : 4) mendefinisikan proses komunikasi sebagai berikut, *the process by which individual (the communicator) transmits stimuli (usually verbal simbols) to modify the behavior of other individual (communicates).*

Dijelaskan bahwa setiap komunikator atau orang yang menyampaikan pesan melakukan penyampaian pesan melalui simbol-simbol secara verbal yang berarti semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih, di mana bahasa verbal adalah sarana utama untuk menyatakan pikiran, perasan, dan maksud kita, dimana bahasa verbal cenderung lebih menggunakan kata-kata yang mempresentasikan berbagai aspek realitas individual kita (Fajar, 2009:52). Sebagai contoh melalui kata-kata yang datang dari suatu sumber, misalnya yang diucapkan orang yang telah dibacanya dalam media cetak. Sehingga pesan atau informasi yang ingin dibentuk oleh komunikator dapat mempengaruhi perilaku atau keputusan dari komunikan. Proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap, antara lain:

1. Proses komunikasi secara primer

   Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran oleh dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan suatu lambang (*simbol*) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, syarat, gambar, warna, dan lain sebagainya yang secara langsung mampu menerjemahkan pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan.

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

2. Proses komunikasi secara sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana media kedua (surat, telepon, teleks, surat kabar, majalah, radio, TV, film, dan lain-lain) setelah memakai lambang sebagai media pertama proses komunikasi sekunder ini merupakan sambungan proses komunikasi primer untuk menembus ruang dan waktu, maka dalam menata lambang-lambang untuk memformulasikan isi pesan komunikasi, komunikator harus mempertimbangkan sifat-sifat media yang akan digunakan. (Effendy, 2003: 33)

2.2.2.1 Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal ternyata tidak semudah yang kita bayangkan. *Simbol* atau pesan verbal adalah semua *simbol* yang menggunakan satu kata atau lebih. Hampir semua rangsangan wicara yang kita sadari termasuk ke dalam kategori pesan verbal disengaja, yaitu usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan dengan orang lain secara lisan. (Mulyana, 2013: 260)

Suatu sistem kode verbal disebut bahasa. bahasa dapat didefinisikan sebagai seperangkat *simbol*, dengan aturan untuk mengkombinasikan *simbol*-simbol tersebut, yang digunakan dan dipahami suatu komunitas. bahasa tertulis Thai yang misalnya terdiri dari 44 komponen konsonan dan 32 vokal. Suaranya dikombinasikan dengan lima nada yang berbeda untuk menghasilkan bahasa yang bermelodi.

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

Bahasa verbal adalah sarata utama untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan maksud kita. bahasa verbal menggunakan kata-kata yang merepresentasikan berbagai aspek realitas individual kita. Konsukuensinya, kata-kata adalah abstraksi realitas kita yang tidak mampu menimbulkan reaksi yang merupakan totalitas objek atau konsep yang diwakili kata-kata itu. Contohnya pada kata rumah, kursi, dan mobil. Ketika kita mendengar kata rumah, maka yang terpikir adalah beraneka ragam macam rumah. Terdapat rumah satu lantai maupun rumah bertingkat, rumah dengan taman atau dengan kolam renang. Begitu pula juga dengan kursi, kita dapat mengartikannya ruang tamu, kursi roda, dan lain-lain. (Mulyana, 2013: 261)

2.2.2.2 Komunikasi Nonverbal

Kita mempersepsi manusia tidak hanya lewat bahasa verbal-nya: bagaimana bahasanya (halus, kasar, intelektual, mampu berbahasa asing, dan sebagainya), namun juga melalui perilaku nonverbalnya. Pentingnya pesan nonverbal ini seperti diucapkan oleh Winburg dan Wilmot pada (Mulyana, 2013 : 342) “Bukan apa yang ia katakan, melainkan bagaimana ia mengatakannya”. Lewat perilaku nonverbalnya, kita dapat mengetahui suasana emosional seseorang, apakah ia sedang bahagia, bingung, atau sedih. Kesan awal kita pada seseorang sering didasarkan perilaku nonverbalnya, yang mendorong kita untuk mengenalnya lebih jauh. Menurut Knapp dan Hall dalam (Mulyana, 2013: 342), isyarat nonverbal, sebagaimana *simbol* verbal, jarang punya makna denotative yang tunggal. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah konteks tempat perilaku berlangsung.

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

Misalnya seperti jika kita melihat pria saling berperlukan mungkin kita akan berpikir hal tersebut merupakan hal yang tidak wajar, namun jika kita menyaksikannya dalam pertandingan sepak bola saat sebuah gol terjadi, maka hal tersebut merupakan hal yang wajar.

Secara sederhana, pesan nonverbal adalah semua isyarat yang bukan kata-kata. Menurut Larry A. Samovar dan Richard E. Porter, komunikasi nonverbal mencakup semua rangsangan (kecuali rangsangan verbal) dalam suatu setting komunikasi, yang dihasilkan oleh individu dalam penggunaan lingkungan oleh individu, yang mempunyai nilai pesan potensial bagi pengirim atau penerima; jadi definisi ini mencakup perilaku yang disengaja juga tidak disengaja sebagai bagian dari peristiwa komunikasi secara keseluruhan. (Mulyana, 2013 : 343)

Meskipun secara teoritis komunikasi nonverbal dapat dipisahkan dari komunikasi verbal, dalam kenyataannya kedua jenis komunikasi itu jalin menjalin dalam komunikasi tatap muka sehari-hari. Menurut Mark L. Knapp dalam (Mulyana, 2013: 347) istilah nonverbal biasanya digunakan untuk melukikskan semua peristiwa komunikasi di luar kata-kata terucap dan tertulis. Pada saat yang sama kita harus menyadari bahwa banyak peristiwa dan perilaku nonverbal ini ditafsirkan melalui *simbol*-simbol verbal. Dalam pengertian ini, peristiwa dan perilaku nonverbal itu tidak sungguh-sungguh bersifat nonverbal.

Dalam hubungannya dengan perilaku verbal, perilaku nonverbal mempunyai fungsi-fungsi sebagai berikut:

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

1. Perilaku nonverbal dapat mengulangi perilaku verbal, misalnya pada saat kita menganggukan kepada ketika kita mengatakan “Ya”.
2. Memperteguh, menekankan, atau melengkapi perilaku verbal. Misalnya saat kita melambaikan tangan seraya mengucapkan “Selamat jalan” atau “Sampai jumpa lagi ya”.
3. Perilaku nonverbal dapat menggantikan perilaku verbal, jadi berdiri sendiri, misalnya ketika kita mengacungkan telapak tangan ke depan ketika ada pengamen yang tidak ingin kita berikan uang kecil.
4. Perilaku nonverbal dapat meregulasi perilaku verbal. Misalnya pada saat mahasiswa yang cepat-cepat memakai jaket, membereskan buku, melihat jam tangan menjelang kuliah berakhir, sehingga dosen segera menutup perkuliahannya.
5. Perilaku nonverbal dapat membantah atau bertentangan dengan perilaku verbal. Misalnya ketika suami mengatakan “Bagus! Bagus!” ketika sang istri memintai komentar mengenai gaun baru yang dikenakannya, dan pada saat bersamaan suami sedang asik membaca koran atau menonton tv.

(Mulyana, 2013: 304-305)

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

2.2.3.1 Presentasi Diri

Presentasi diri (*self presentation*) adalah upaya untuk menumbuhkan kesan (yang umumnya) baik di depan orang lain dengan cara menata perilaku. Untuk memperoleh presentasi diri yang baik orang mencoba mengelola impresi diri (*impression management*). Impresi (kesan) yang kita buat pertama kali di depan orang lain akan sangat menentukan bagaimana kualitas hubungan orang lain dengan diri kita. Karena menurut Goffman, ketika seorang individu mempersiapkan dirinya untuk terlihat bagi orang lain, individu tersebut pasti memiliki banyak motif untuk mencoba mengendalikan kesan bagi mereka para penerima atau penonton. "*I assume that when an individual appears before others he will have many motives for trying to control the impression they receive of the situation*" (Goffman, 1959: 8).

Dramaturgi yang diperkenalkan oleh Goffman adalah perspektif yang didalami berdasar dari segi sosiologi, dan menyatakan:

"Perspektif yang digunakan dalam laporan ini adalah perspektif pertunjukan teater; prinsip-prinsipnya bersifat dramaturgis. Saya akan membahas cara individu menampilkan dirinya sendiri dan aktivitasnya kepada orang lain, cara ia memandu dan mengendalikan kesan yang dibentuk orang lain terhadapnya, dan segala hal yang mungkin atau tidak mungkin ia lakukan untuk menopang pertunjukan di hadapan orang lain." (Mulyana, 2013: 107)

Pada pernyataan Goffman tersebut mengartikan bahwa kehidupan manusia diibaratkan seperti teater, interaksi sosial yang mirip dengan pertunjukan di atas

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

panggung yang dimana seseorang akan seperti seorang aktor yang memainkan peran-peran tertentu saat berhadapan dengan orang lain. Dalam perspektif dramaturgi, Goffman membagi kehidupan sosial menjadi dua bagian yaitu:

1. Wilayah depan (*front region*)

2. Wilayah belakang (*back region*)

Saat individu menampilkan diri-nya dengan peran tertentu di hadapan penonton atau khalayak, maka individu tersebut dianggap seperti sedang berada di depan panggung (*front stage*), dan saat individu sedang tidak bermain peran atau sedang mempersiapkan diri-nya untuk menjalani peran, maka di wilayah ini adalah panggung belakang (*back stage*), serta panggung tengah (middle *stage*) yang dimana daerah ini merupakan wilayah seorang individu melakukan persiapan untuk ke panggung depan (Mulyana, 2013: 114).

Menurut (Taylor, 2009: 154) menjelaskan bahwa:

"Istilah *self- presentation* atau presentasi diri mengacu pada usaha kita untuk mengontrol kesan yang ingin kita sampaikan. Tujuan dasar dari presentasi diri adalah menata interaksi agar mendapatkan hasil yang kita inginkan".

Goffman dalam (Mulyana, 2013: 112) mengasumsikan bahwa "Ketika orang-orang berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu gambaran-diri yang akan diterima orang lain. Ia menyebut upaya itu sebagai "pengelolaan pesan' (*impression management*), yakni teknik-teknik yang digunakan aktor untuk memupuk kesan-kesan tertentu dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu".

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

Presentasi diri pada penelitian ini hanya memfokuskan kepada *front region*, karena hanya ingin membahas tentang bagaimana presentasi diri yang ingin ditampilkan oleh Chandra Liow di dalam mengelola kesan di depan para *audience* nya yaitu dalam video-video yang dibagikan melalui akun Instagramnya.

2.2.3.2 Konsep Diri

Seperti kebanyakan karya tulis interaksionis simbolik, konsep terpenting dalam karya tulis Goffman adalah diri atau "*self*". Kaum interaksionis, khususnya lagi kaum dramaturgis, lebih senang menggunakan konsep "diri" (*self*) daripada konsep "kepribadian" (*personality*). Fokus dramaturgi bukan konsep diri yang dibawa seorang aktor dari situasi ke situasi lainnya atau keseluruhan jumlah pengalaman individu, melainkan diri yang tersituasikan secara sosial yang berkembang dan mengatur interaksi-interaksi spesifik. Jadi diri lebih bersifat sosial daripada psikologis. Menurut Goffman, diri adalah "suatu hasil kerjasama" (*collaborative manufacture*) yang harus diproduksi baru dalam setiap peristiwa interaksi sosial. (Mulyana, 2013: 109)

George Herbert Mead mendefinisikan "*self*" sebagai kemampuan untuk merefleksikan diri kita dari sudut pandang orang lain. Dari sini kita dapat melihat Mead tidak percaya bahwa "*self* datang dari intropeksi diri atau dari pemikiran mudah dari diri sendiri. Bagi Mead, "*self*" berkembang dari jenis tertentu pengambilan peran, membayangkan bagaimana kita melihat kepada orang lain.

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

Mead mengacu pada teori *looking glass self*, yang menyebutkan bahwa kemampuan kita dalam melihat diri kita sendiri dalam refleksi dari pandangan orang lain.

Berbeda dengan Charles Colley (1912), Cooley percaya bahwa tiga unsur dalam pembangunan terkait teori looking glass *self* adalah (1) kita membayangkan bagaimana kita tampil bagi orang lain, (2) kita membayangkan pendapat mereka mengenai diri kita, (3) kita merasakan malu atau bangga berdasarkan perasaan diri kita sendiri.

Teori Mead dalam "*self*", ia mengamati bahwa melalui bahasa manusia memiliki kemampuan untuk menjadi subjek dan objek untuk diri mereka sendiri. Sebagai subjek, kita bersikap, dan sebagai objek, kita mengamati peran dari diri kita sendiri. Mead menyebut subjek, atau sikap diri, "*I*" dan objeck, atau mengamati diri, "*Me*". Mead melihat "*self* sebagai proses dalam mengintegrasi "*I*" dan "*Me*"

Dalam penjelasannya secara singkat, Mead beranggapan bahwa "*I*" lebih bersifat spontan, mengenai hal apa yang ingin kita lakukan. Berbeda dengan *Me* yang memiliki arti apa yang orang harapkan dari kita untuk kita lakukan.

(West & Turner, 2000: 87-88)

Berbeda dengan diri yang dikemukakan oleh Mead, yang stabil dan sinambung selagi membentuk dan dibentuk masyarakat berdasarkan basis jangka panjang, diri yang dikemukakan oleh Goffman jelas bersifat temporer dalam arti bahwa diri tersebut bersifat jangka pendek, bermain peran, karena selalu dituntut oleh peran-peran sosial yang berlainan yang interaksinya dengan masyarakat berlangsung dalam episode-episode pendek. Bagi Goffman diri bukanlah sesuatu

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

yang dimiliki individu, melainkan yang dipinjamkan orang lain kepadanya. (Mulyana, 2013: 110)

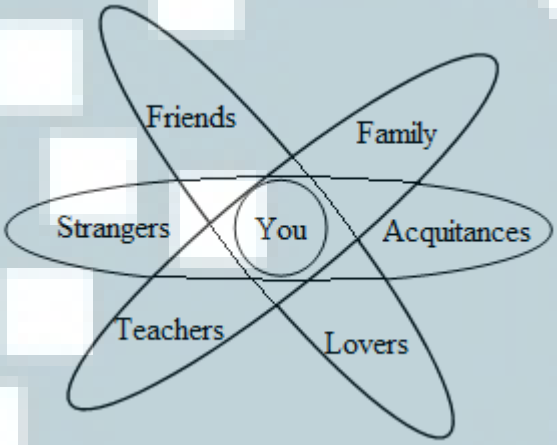
Goffman mengasumsikan bahwa ketika orang-orang berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang akan diterima orang lain. Ia menyebut upaya itu sebagai "pengelolaan kesan" (*impression management*), yakni teknik-teknik yang digunakan aktor untuk memupuk kesan-kesan tertentu dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Goffman, kebanyakan atribut, milik atau aktivitas manusia digunakan untuk presentasi diri ini, termasuk busana yang kita pakai, tempat kita tinggal, rumah yang kita huni, cara kita melengkapinya (*furniture*), cara kita berjalan dan berbicaram pekerjaan yang kita lakukan dan cara kita menghabiskan waktu luang kita. (Mulyana, 2013:112)

Pentingnya konsep diri, atau set persepsi yang relatif stabil yang orang-orang pegang dari diri mereka sendiri. Ketika Roger (atau actor lainnya) menanyakan "Siapa Saya" jawabannya akan relatif dari konsep diri. Karakteristik dari Roger menyatakan mengenai ciri fisik, peran, talenta / kemampuan, status emosional, arti, kemampuan sosial dan batas, intelektual, dan sebagainya yang membuat konsep diri. Gagasan ini sangat penting bagi interaksi simbolik (*simbol*ic interactionism). Selanjutnya, interaksi simbolik merupakan ketertarikan di dalam cara dalam manusia mengembakan konsep dirinya. Teori ini akan dikemukakan secara jelas pada gambar di bawah ini. Menambahkan dua asumsi tambahan, berdasarkan pada LaRossa dan Reitzes (1993):

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

- Individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain.
- Konsep diri memberikan motif penting pada perilaku.

(West & Turner, 2000: 82)



BAGAN 2.4: Bagaimana konsep diri berkembang menurut LaRossa dan Reitzes dalam (West & Turner, 2000: 83)

Individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain. Asumsi ini menyarankan bahwa hanya melalui hubungan dengan orang lain kita dapat mengembangkan perasaan dari diri kita sendiri. Manusia tidak lahir dengan konsep diri, mereka mempelajarinya melalui interaksi. Bayi tidak memiliki rasa atau cara untuk mengkonsepkan dirinya sendiri. Melalui tahun pertama, anak akan memulai membedakan dirinya dari lingkungan sekitarnya. Ini merupakan awal dari pengembangan konsep diri. Teori Mead menyatakan bahwa proses ini akan berlanjut melalui

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

perolehan bahasa pada bayi dan kemampuan dari merespon orang lain, dan begitu pula seterusnya hingga dewasa. (West & Turner, 2000: 82)

Konsep diri memberikan motif penting pada perilaku. Gagasan bahwa keyakinan, nilai, perasaan, dan penaksiran tentang bagaimana pengaruh perilaku diri merupakan pusat prinsip dari teori. Mead berargumen bahwa karena manusia makhluk yang memiliki diri, mereka diberikan dengan mekanisme interaksi diri. Mekanisme ini digunakan untuk menuntun kepada sikap dan tingkah laku. Mead juga melihat "*self*" sebagai proses bukan sebagai struktur. Memiliki "*self*" memaksa orang untuk membentu aksi mereka dan meresponnya, bukan hanya mengespresikan diri mereka. Contohnya jika kita merasa bagus kepada kemampuan kita dalam kursus komunikasi teori, maka itu akan membuat kita mengerjakan dengan baik pada kursus tersebut. Dengan kata lain, itu membuat kita lebih percaya diri dalam setiap kursus kita. Proses ini disebut "seld-fulfilling prophecy", atau "*self*-expectations" yang menyebabkan manusia untuk berperilaku sedemikian rupan sehingga harapannya terealisasikan. (West & Turner, 2000: 83)

2.2.3.3 Pengembangan Diri / Skrip Identitas

Pengembangan diri sebagai konsep Goffman tidak lepas pula dari pengaruh gagasan "the looking glass *self*" yang dikemukakan oleh Cooley. Cooley percaya bahwa tiga unsur dalam pengembangan diri terkait teori looking glass *self* adalah

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

(1) kita membayangkan bagaimana kita tampil bagi orang lain, (2) kita membayangkan pendapat mereka mengenai diri kita, (3) kita merasakan malu atau bangga berdasarkan perasaan diri kita sendiri.

Psikolog mendefinisikan skrip identitas adalah aturan dalam kehidupan dan pembentukan identitas manusia (Berne, 1964; Harris, 1969). Seperti naskah pada drama atau film, skrip identitas mendefinisikan peran kita dalam kehidupan, bagaimana kita bermain di dalamnya, dan elemen dasar lainnya dalam alur kehidupan kita. Kebanyakan psikolog percaya bahsa skrip identitas dalam kehidupan kita terbentuk dalam usia dini, kemungkinan sekitar lima tahun (*play stage*). Ini artinya pemahaman fundamental mengenai siapa diri kita dan bagaimana kita melihat kehidupan terjadi pada usia kita belum memiliki otoritas terhadap informasi. Anak-anak menanamkan keyakinan yang diberikan oleh orang dewasa. Sementara orang dewasa memiliki kemampuan untuk menilai dan mengidentifikasi skrip yang diberikan orang lain. Orang dewasa juga dapat menyesuaikan jika ada skrip yang tidak sesuai dengan skrip pribadi. (Wood, 2013: 49)

Perspektif mengenai masyarakat umum (generalized others) adalah refleksi dari pandangan orang lain secara umum dalam kelompok sosial. Setiap kelompok sosial memiliki pandangan yang merefleksikan nilai, keyakinan, pengalaman, dan pemahaman dalam kelompok tersebut. Perspektif dari orang lain diungkapkan pada kita dalam tiga cara. Pertama kita mempelajarinya ketika berinteraksi dengan orang lain. Kedua kita belajar mengenai perspektif sosial melalui media massa dan institusi yang mencerminkan nilai kebudayaan. Ketiga, lembaga pemerintahan menyampaikan hal mengenai perspektif sosial yang mereka junjung tinggi,

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

contohnya ketika menyampaikan bahwa kita berada dalam negara hukum, maka bagi yang tidak menurutinya akan dikenakan sanksi. (Wood, 2013: 52)

2.2.4.1 Dramaturgi

Teori dramaturgi diperkenalkan oleh Erving Goffman, salah satu sosiolog paling berpengaruh pada abad 20, dalam bukunya "*The Presentation of Self in Everyday Life*" yang diterbitkan pertama kali pada tahun 1959. Dramaturgi sendiri berdasarkan etimologis berasal dari bahasa inggris *Dramaturgy* yang artinya seni atau teknik penulisan drama, atau seni pertunjukan dalam bentu teater.

Dengan memperoleh banyak ilham dari pemikiran-pemikiran ahli lainnya, seperti George Herbert Mead, Herbert Blumer, Kenneth Burke dan Charles Horton Colley, Goffman dalam teori dramaturginya menganggap bahwa kehidupan manusia diibaratkan seperti panggung pertunjukan yang diperankan oleh manusia. Manusia akan berperan layaknya aktor yang dapat memilihin peran yang akan diperankannya disaat berhadapan dengan orang lain. Sehingga panggung pertunjukan yang dimaksud pun adalah kehidupan sehari-hari individu tersebut. Panggung pertunjukan pun dibagi menjadi dua yaitu panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage*) yang akan dijelaskan lebih lanjut pada sub bab berikutnya.

Dalam bukunya "*The Presentation of Self in Everyday Life*" dramaturgi merupakan sebuah situasi sosial, yang diperankan oleh individu pada sebuah pertunjukan (*performance*), yang ditunjukkan kepada orang lain atau orang yg ingin

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

ditunjukkan (*audience*). Aktor dalam teori dramaturgi Erving Goffman pun dibagi menjadi dua yaitu *cynical performer* dan *sincere performer*. Dalam *performance* sendiri ada banyak faktor pendukung seperti setting, *appereance*, dan *manner*. Dalam pertunjukannya pun diperlukannya *team*s yaitu pendukung dalam pertunjukan, agar pertunjukannya pun dapat sesuai seperti yang ingin ditampilkan. Dalam pertunjukan tersebut para aktor memainkan perannya masing-masing, sehingga menimbulkan kesan bagi para pelaku pertunjukan (*impression management*).

2.2.4.2 Pertunjukan Panggung Depan

Mulai masuk dalam ranah para aktor mulai memainkan perannya untuk mempengaruhi orang lain atau dalam maksud pengelolaan kesan. Goffman menyebut aktivitas untuk mempengaruhi orang lain itu sebagai "pertunjukan" (*performance*). Sebagian pertunjukan itu mungkin kita perhitungkan untuk memperoleh respons tertentu, sebagian lainnya kurang kita perhitungkan dan lebih mudah kita lakukan karena pertunjukan itu Nampak alami, namun pada dasarnya kita tetap ingin meyakinkan orang lain agar menganggap kita sebagai orang yang ingin kita tunjukkan. (Mulyana, 2013: 113)

Goffman menerangkan bahwa panggung depan merupakan bagian dari suatu pertunjukan individu yang kegunaannya adalah menampilkan apa yang dikenakannya (fixed fashion) untuk menjelaskan situasinya kepada orang-orang di sekitarnya yang memerhatikannya atau bisa dijelaskan juga menggunakan alat-alat

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

yang ekspresif secara sengaja maupun tidak sengaja selama seorang individu tersebut melakukan kegiatannya atau pertunjukannya. (Goffman, 1959: 32)

Pertunjukan sendiri menurut Goffman, merupakan suatu kesan yang ditampilkan ketika seseorang indivudal tersebutkan memainkan bagiannya dalam menjadi sebuah peran untuk menghasilkan apa yang ia butuhkan dari orang-orang di sekitarnya. (Goffman, 1959: 29)

Daya Tarik Goffman pada teori mengenai panggun depannya terletak pada interaksi. Ia berpendapat bahwa karena umumnya orang-orang berusaha menyajikan diri mereka yang diidealisasikan dalam pertunjukan mereka di panggung depan, mereka merasa bahwa mereka harus menyembungikan hal-hal tertentu dalam pertunjukan mereka, seperti:

1. Aktor ingin menyembunyikan kesenangan tersembunyi, seperti meminum alcohol sebelum pertunjukan, atau kehidupan masa lalu seperti pencandu obat-obatan berbahaya.
2. Aktor mungkin ingin menyembunyikan kesalahan yang dibuat saat persiapan pertunjukan.
3. Aktor merasa hanya perlu menampilkan produk akhir saja dan menyembunyikan proses produksinya.
4. Aktor mungkin dirasa perlu menyembunyikan kerja kotornya dalam menghasilkan pertunjukannya, seperti kerja il-lega dan sebagainya.
5. Akotr mungkin harus mengabaikan standart lain seperti hinaan, isu, pelecehan dan sebagainya. (Mulyana, 2013: 116)

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

Dalam panggung depan ini ada banyak faktor pendukung yang diperlukan bagi para aktor untuk dapat memainkan perannya agar mencapai hasil yang maksimal yang pertama adalah setting. Setting tersebut meliputi furniture, dekorasi, tampilan fisik, dan latar belakang lainnya. Setting sangat diperlukan karena melalui setting bagian dari apa yang akan ditunjukkan oleh individu akan terlihat pantas atau layak, meskipun individu tersebut sudah tidak menggunakan kembali pertunjukannya (Goffman, 1959: 33)

Contoh setting yang dapat diambil adalah seperti para dokter yang sedang menjalankankan tugasnya dirumah sakit. Seorang dokter agar dapat memerankan perannya dengan baik ia harus memakai pakaian dokter yang biasanya serba putih. Lalu dalam ruangannya pun harus dipenuhi oleh alat-alat kedokteran, dan untuk mendukung perannya, ia harus menaruh beberapa lukisan atau patung yang bersifat edukatif terhadap kesehatan, hal tersebut merupakan setting yang sangat umum pada seorang dokter, sehingga ia akan mendapat kepercayaan dari seorang pasiennya.

Selain setting, faktor berikutnya yang dapat mendukung panggung depan adalah penampilan (*appereance*) berfungsi untuk mengatakan kepada kita apa status sosial sebenarnya pada individu tersebut. Misalnya mengetahui aktivitas, pekerjaan, apakah individu tersebut sedang dalam fase baru dalam kehidupannya. (Goffman, 1959: 34)

Faktor berikutnya adalah sifat (*manner*) yang berungsi untuk memperingatkan kita pada saat terjadinya interaksi. Hal ini merupakan sangat

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

penting dalam memainkan peran, karena orang akan melihat bagaimana keseriusan kita dalam memainkan peran ini (*social front*). Terdapat faktor lain dalam social *front* yang disebut sign equipment. Social font ini menunjukkan jarak seluruh rutinitas kita di dalam melakukan peran ini. Sign equipment dapat berupa, upacara okasional besar-besaran, setting, *manner*, *appereance*. (Goffman, 1959: 40)

Dalam pertunjukannya pun, para pemain dibagi menjadi dua yaitu cynical performer dan sincere performer. Cynical performer (pemeran sinis) adalah ketika seseorang individu tersebut tidak memiliki kepercayaan dalam dirinya sendiri di dalam bertingkah laku pada saat memainkan perannya, dan tidak ada kepedulian terhadap penontonnnya. Pemeran seperti ini terjadi ketika memiliki beberapa faktor berikut ini, yaitu tidak memiliki profesionalitas atau tidak serius dalam mendalami perannya sehingga penonton tidak menanggapinya dengan serius. Cynical performer biasanya disebut *self*-interested atau ketertarikan pada dirinya sendiri. (Goffman, 1959: 29)

Agar drama dapat dijalannya dengan baik realisasi pada drama dapat ditunjukkan seorang individu secara tipikal dalam menunjukkan aktivitasnya dengan tanda-tanda yang menunjukkan dimana dengan sikap dramanya akan meyakinkan orang lain sehingga memunculkan ekspresi dan tindakan. Idealisasinya memberikan kepada pemerhati tentang kesan mereka terhadap dirinya dengan berbagai macam cara yang berbeda. Idealisasi ini akan membawa kita ke dalam social mobility yaitu suatu presentasi dari pertunjukan yang layak dan usaha untuk berpindah ke atas dan berusaha tidak terlihat rendah. Contohnya pada acara pernikahan, banyak orang orang yang berusaha untuk terlihat kaya atau terlihat

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

seperti darah bangsawan. Idealisasi dapat juga disebut pada strata. (Goffman, 1959: 44)

2.2.4.3 Pertunjukan Panggung Belakang

Seperti yang telah dijelaskan diatas, Goffman mengemukakan bahwa kehidupan diibaratkan sebargai teater, dan interaksi sosial yang terjadi merupakan pertunjukan di atas panggung. Panggung pertunjukan kemudian dibagi menjadi dua bagian yaitu panggung depan dan panggung belakang. Penjelasan mengenai panggung depan sudah peneliti jelaskan diatas.

Berbeda dengan panggung depan dimana panggung tersebut merujuk kepada peristiwa sosial yang memungkinkan individu bergaya atau menampilkan peran formalnya. Panggung belakang lebih merujuk kepada tempat dan peristiwa yang memungkinkannya mempersiapkan perannya di wilayah depan atau panggun depan nantinya. Jika panggung depan di ibaratkan sebagai panggung sandiwara yang ditonton khalayak, panggung belakang diibaratkan sebagai panggung sandiwara yang menjadi kamar rias tempat pemain sandiwara bersantai, mempersiapkan diri, atau berlatih untuk memainkan perannya di panggung belakang (Mulyana, 2013: 114)

Jika di panggung depan para pemain bisa menjadi pribadi yang sopan, bijaksana, keadaan tersebut bisa saja berbeda dengan panggng belakang sang pemain. Di panggung belakang memungkinkan mereka menggunakan kata-kata kasar, tidak senonoh, komentar seksual terbuka, merokok, berpakaian seenaknya,

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

bersendawa, bersenandung, kentut, mengomel, menggunakan bahasa daerah, dan sebagainya. Panggung belakang biasanya berbatasan dengan panggun depan, tetapi tersembunyi dari pandangan khalayak. Itu dimaksudkan untuk melindungi rahasia pertunjukan, dan oleh karena itu, khalayak biasanya tidak diizinkan memasuki panggung belakang, kecuali dalam keadaan darurat. Suatu pertunjukan akan sulit dilakukan bila aktor atau pemain membiarkan khalayak berada di panggung belakang (Mulyana, 2013: 115)

Contohnya mungkin jika sang artis Instagram membiarkan para khalayaknya memasuki panggung belakangnya, dan ternyata ketika para khalayak melihat bahwa sang pemain memiliki pribadi yang berbeda jika dibandingkan dengan di panggung depannya di Instagram, maka tidak memungkinkan para khalayak memiliki rasa yang kurang suka, atau bahkan dapat memiliki pandangan yang berbeda ketika melihat artis Instagram tersebut di Instagram, karena sudah mengetahui panggung belakang sang pemain atau aktor.

2.2.4.4 Penggunaan Tim

Fokus Goffman bukan hanya pada individu, tetapi juga kelompok atau apa yang ia sebut sebagai tim. Selain membawakan peran dan karakter secara individu, aktor-aktor sosial juga berusahan mengelola kesan orang lain terhadap kelompoknya, baik itu keluarga, tempat kerja, partai politik, atau organisasi lainnya yang mereka wakili. Semua anggota itu adalah apa yang Goffman sebut "tim pertunjukan" (*performance team*) yang mendramatisasikan suatu aktivitas.

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

Kerjasama tim sering dilakukan anggota dalam menciptakan dan menjaga penampilan di panggung depan. Para anggota tim biasanya sering melakukan latihan (rehearsal) terlebih dahulu tanpa kehadiran khalayak, agar dalam pertunjukan yang sebenarnya semua kesan yang baik dan berwibawa terpelihara. Mereka harus mempersiapkan perlengkapan pertunjukan secermat dan seefisien mungkin, dan kalau perlu juga memilih khalayak yang sesuai. Setiap anggota tim saling mendukung dan bila perlu memberi arahat lewat isyarat nonverbal, seperti isyarat tangan atau mata, agar pertunjukan berjalan mulus. Itu sebabnya banyak latihan-latihan upacara yang melakukan latihan terlebih dahulu sebelum upacara sebenarnya. (Mulyana, 2013: 122)

Dalam kerangka yang lebih luas, sebenarnya khalayak juga dapat dianggap bagian dari tim pertunjukan. Artinya, agar pertunjukan sukses, khalayak juga harus berpartisipasi untuk menjaga agar pertunjukan secara keseluruhannya berjalan lancar, sebagaimana khalayak penonton film, opera, atau musik, yang tidak boleh rebut atau bersenda gurau ketika pertunjukan seni itu berlangsung. (Mulyana, 2013:125)

2.2.5.1 Pembentukan Diri Melalui Teknologi

Ada 3 mode yang berbeda dari representasi diri dalam media digital: tertulis, visual dan kuantitatif. Setiap mode memiliki sejarah pra-digital terpisah. Blog dan update status tertulis merupakan keturunan dari buku harian, memoar, buku biasa dan otobiografi. Sedangkan "*Self*ies" merupakan keturunan dari artis visual, potret

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

diri. Yang terakhir mode kuantitatif, peta pribadi, produktivitas catatan dan aktivitas pencarian adalah keturunan dari *genre* seperti akuntansi, pelacakan kebiasaan dan *to-do list.* Representasi diri dalam digital adalah hal yang menarik dan memungkinkan suara baru untuk didengar. Namun, masyarakat menganggap representasi digital seperti *self*ies dan blog merupakan hal yang tidak biasa sehingga dianggap aneh. (Rettberg, 2014: 1)

Dengan kamera digital, smart phone, dan media sosial menjadi lebih mudah untuk membuat dan berbagi representasi diri kita. Tapi representasi diri selalu menjadi bagian dari budaya kita. Kita telah digambar, diukir, dipahat dan dicat gambar diri kita sendiri selama ribuan tahun; kita menyimpa buku harian, *scrapbooks* dan album foto; kita telah dinyanyikan balada dan bercerita tentang diri kita sendiri.

Representasi diri secara online dimulai pada teks, dengan gambar dan beberapa suara yang ditambahkan sebagai browser grafis yang telah diperkenalkan. Pergantian visual dalam media sosial telah sangat kuat dalam beberapa tahun terakhir, terutama setelah smartphone dengan kamera dan koneksi *broadband* yang cepat untuk men-download gambar dan file video menjadi semakin mudah diakses. (Rettberg, 2014: 4)

Gambar adalah isi utama dari berbagai layanan seperti Instagram, Pinterest, Snapchat dan We Heart It. Pada masa awal Internet, di sisi lain, bergantung pada kata-kata dan percakapan. Orang-orang yang hanya menonton dan membaca dan tidak ikut diberi istilah *lurker*, dan itu jelas bahwa harapannya adalah partisipasi

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

aktif. Melihat diri sebagai rekan berkomunikasi dengan orang lain adalah kunci untuk identitas online Anda, Markham menulis: “Melalui percakapan, diri dan realitas yang diciptakan dan dipertahankan” (1998: 227). Kami menulis diri menjadi ada, tetapi untuk mengakui keberadaan kita sendiri adalah dengan cara yang berarti, kita harus ditanggapi pula (Markham 2013a). (Rettberg, 2014: 3)

Digital presentasi diri dan refleksi diri adalah akumulasi daripada disajikan secara keseluruhan definitif (Rettberg 2014: 5). Sebuah webblog atau respon media sosial terdiri dari kumpulan dari posting, masing-masing dapat mengungkapkan mikro-narasi, komentar yang mengungkapkan aspek diri sang penulis atau gambar yang menunjukkan siapa penulis sebenarnya melalui versi mereka (Rettberg, 2014: 35)

2.2.5.2 Generasi Muda dan Pertumbuhan Digital

Sosial media merupakan budaya yang sudah sangat menjadi darah daging pada generasi anak muda masa kini. Generasi anak muda mendeskripsikan bahwa situs sosial media sebagai bagian rutin dalam kehidupan sehari-hari mereka dan tidak bisa membayangkan jika mereka hidup tanpa hal tersebut. Generasi anak muda menggunakan sosial media untuk mengatur banyak bagian dalam kehidupan mereka termasuk kehidupan sehari-hari mereka, personal mereka, tugas sekolah mereka, dan juga berkomunikasi, menghubungkan pada komunitas budaya, dan untuk menghubungkan mereka dengan dunia mereka dan orang-orang di sekitar mereka. (Watkins, 2009: 1)

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

Tak heran, banyak dari orang-orang muda kita berbicara untuk berbagi cerita tentang bagaimana Internet telah menjadi bagian rutin dari kehidupan sehari-hari mereka, membentuk bagaimana mereka belajar, hidup, bermain, dan berkomunikasi dengan rekan-rekan mereka. Banyak dari mereka diperkenalkan dengan komputer pada usia dini, sekitar sembilan tahun. Banyak kenangan mereka yang paling awal melibatkan permainan komputer, gerbang pengalaman dalam berkomputer bagi kebanyakan anak-anak. Sehingga banyak anak muda yang beranggapan bahwa mereka tidak dapat hidup tanpa dunia teknologi khususnya dalam sosial media, untuk mengakses informasi, konten hiburan, dan yang paling terpenting adalah tetap berada dalam lingkarang teman-teman dekatnya (Watkins, 2009:3).

"*For young people, new digital technologies . . . are primary mediators of human-to-human connections. They have created a 24/7 network that blends the human with the technical to a degree we haven't experienced before*." Ujar John Palfrey and Urs Gasser dalam bukunya *Born Digital: Understandin the First Generation of Digital Natives*. (Watkins, 2009: 47)

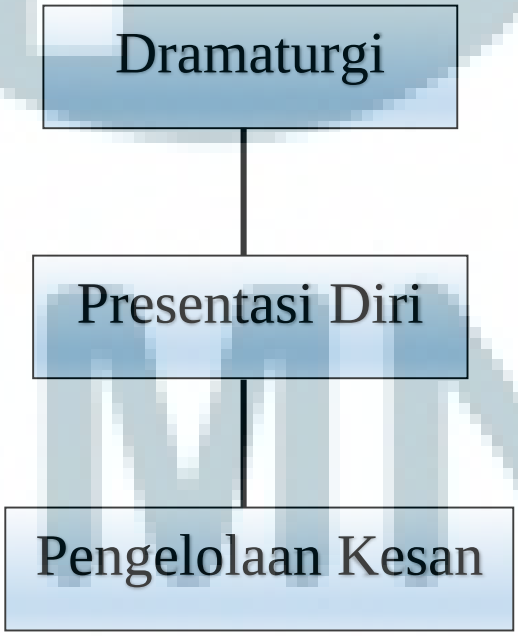
Teknologi seperti udara. Sementara anak-anak generasi net mengasimiliasi teknologi karena mereka tumbuh besar bersamanya, sebagai orang dewasa kita perlu mengakomodasinya. Perbedaan dan banyak lagi tipe kesusahan dalam proses pembelajaran. Dengan asimilasi, anak-anak datang untuk melihat teknologi sebagai bagian dalam lingkungan sekitarnya, dan mereka benar-benar ditumbuhkan bersama dengannya. Untuk banyak anak-anak, menggunakan internet sama halnya dengan bernafas. Seperti pada kutipan dari Andy Putschoegl yang mengatakan pada

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015

bukunya Grown Up Digital "I was born using an Apple computer" (Tapscott, 2009: 18)

Hari ini, sosial media benar-benar di kuasai oleh generasi muda, kuncinya adalah ketika mereka berbicara antara satu dengan yang lain, bertemu teman baru, dan tetap menjaga pertemanannya. Tidak hanya pada Facebook dan MySpace, tapi di semua media sosial yang orang dapat bertemu dan berbagi informasi. Mereka secara biasa bertukar pikiran mengenai satu dan lain hal. Contoh lain ketika ada hal yang sedang sibuk diperbincangkan, 32 persen dari generasi muda mengatakan mengetahui atau mengikuti dari temannya. (Tapscott, 2009: 192)

2.3 Kerangka Pemikiran



BAGAN 2.5: Kerangka pemikiran

Presentasi Diri..., Deddy Agustian Kusuma, FIKOM UMN, 2015