

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian sebelumnya yang berjudul *Identitas Diri Anggota Komunitas Punk di Bandung*, tesis oleh Dian Maria Sari, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga kategori identitas diri anggota komunitas punk, yaitu identitas diri yang masih menjadi anggota komunitas punk, identitas diri yang mulai merasa jenuh dan bimbang dalam komunitas punk, dan identitas diri anggota komunitas punk yang sudah insaf. Identitas diri tersebut terdiri dari faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal berasal dari pola asuh orangtua, dan faktor internal berasal dari latar belakang subjek. Identitas diri anggota komunitas punk di Bandung yaitu ingin menutupi ketidakpuasan atau ketidakberdayaan hidup maupun perasaan inferior mereka dalam bentuk penampilan yang superior dan unik di mata masyarakat. Anggota komunitas punk tersebut juga ingin mengekspresikan kemarahannya melalui suatu simbolisme berupa atribut bergaya punk dan pemikiran-pemikiran ideologi anti-kemapanan. Hal tersebut merupakan suatu bentuk kompensasi diri anggota komunitas punk untuk menutupi kemarahan dan rasa frustrasi dari ketidakpuasan terhadap sistem yang telah diterapkan baik oleh orangtua maupun masyarakat.

Penelitian berjudul *Konsep Diri Remaja Punk*, skripsi oleh Ulfa Amalia, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konsep diri remaja punk. Masa remaja merupakan masa transisi, keadaan emosi remaja belumlah stabil. Idealnya seorang remaja dapat menjaga sikap dan berperilaku sesuai nilai moral yang ada di masyarakat, karena bagaimanapun remaja adalah generasi penerus bangsa. Namun saat ini, problem sosial yang sering muncul adalah remaja lebih senang berkelompok atau membentuk pers group, di mana rasa solidaritas remaja dituntut di dalam kelompok tersebut. Peran yang diukur dalam kelompok sebaya sangat berpengaruh terhadap pandangan individu mengenai dirinya sendiri atau konsep dirinya.

Saat ini di Yogyakarta bermunculan anak muda yang tergabung dalam suatu kelompok yang mereka namakan dengan kelompok punk dengan gaya yang khas dengan rambutnya yang Mohawk, atribut rantai yang tergantung di saku celana, sepatu boot, kaos hitam, jaket kulit penuh badge, tindik (piercing) di hidung, bibir, telinga, alis dan tato. Mereka berkumpul dengan teman-teman sesama punk hingga larut malam bahkan sampai pagi hari, sekedar bermain gitar, merokok, minum-minuman keras, ngamen, mereka tidak mengetahui apakah yang mereka lakukan sesuai dengan pribadinya, yang mereka inginkan adalah menjadi punkers seumur hidupnya. Subjek penelitian ini adalah remaja punk yang memiliki karakteristik yaitu berusia antara 13-19 tahun, berjenis kelamin laki-laki, berasal dan tinggal di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Subjek penelitian berjumlah lima informan penelitian, yang merupakan orang-orang yang dekat dan mengenal baik subjek penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologis dengan metode pengambilan data adalah wawancara mendalam. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dengan penandaan/pengkodean (coding). Dari hasil wawancara didapatkan gambaran mengenai konsep diri remaja punk, di mana konsep diri mereka dipengaruhi dari dalam maupun lingkungan luar dirinya. Dalam penelitian ini juga diketahui latar belakang dan dampak yang ditimbulkan dengan menjadi remaja punk, serta nilai-nilai positif yang dimiliki remaja punk.

Penelitian berjudul Keberadaan Komunitas Punk di Kota Bukit Tinggi, skripsi oleh Jhoni Akbar. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa perilaku komunitas punk yang berada di kota Bukit Tinggi dapat dilihat dari segi pengetahuan, sikap dan tindakan semua anggotanya. Dari segi pengetahuan, mereka sangat mengetahui dan memahami ideologi-ideologi yang dimiliki punk secara umum. Dari segi sikap, mereka menghayati dan menilai bahwa tidak semua ideologi dapat diterima, akan tetapi juga memikirkan kemampuannya di dalam menerapkan ideologi tersebut. Segi tindakan, penerapan ideologi tersebut dapat dilihat dalam hal penampilan dan aksesoris yang dipakai serta kegiatan-kegiatan

yang dilakukannya, seperti mengamen, berkumpul-kumpul, meminum tuak, tidur di emperan-emperan toko, bergaul bebas, jalan-jalan ke luar daerah dengan cara estafet, mentato dan menindik. Sedangkan faktor-faktor yang mendorong keberadaan komunitas punk di kota Bukit Tinggi dapat dilihat dari faktor eksternal dan internal. Dari faktor eksternal, seperti adanya proses perekrutan anggota yang dilakukan oleh komunitas punk secara terus menerus, anarkisme komunitas punk yang kuat, dan keberadaan anggota komunitas punk itu sendiri. Dari faktor internal, seperti ketertarikan anggotanya terhadap penampilan dan kesesuaian dengan ideologi yang dimiliki oleh komunitas punk dan kemauan dari diri sendiri untuk berada di jalanan

Penelitian selanjutnya berjudul Busana dalam lingkup kelompok punk, reggae dan black metal di Surakarta, skripsi oleh Yudhistira Ardi Nugroho. Dalam penelitian ini objek yang diteliti adalah pengembangan busana kelompok budaya "Punk", "Reggae" dan "Black Metal" di Surakarta. Selain memperhatikan aspek historis penciptaan busana penelitian ini menekankan pada aspek-aspek simbolis dan filosofis yang dikandung dalam perwujudan busananya. Berdasarkan wujudnya busana kelompok budaya kawula muda "Punk", "Reggae" dan "Black Metal" diciptakan atas dasar konsep 'anti kemapanan' seperti latar belakang munculnya kelompok budaya "Punk" yang muncul sebagai bentuk melawan arus kemapanan menurut paham kapitalisme. Konsep 'anti kemapanan' melahirkan tata busana yang jauh dari estetis di mata masyarakat awam. Meskipun secara tampilan visual tata busana tidak estetis namun telah terbukti fashion "Punk", "Reggae" dan "Black Metal" telah menjadi bagian dari kehidupan kawula muda. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, maka data yang diperoleh diolah dan dianalisis melalui cara kualitatif.

Proses dalam penelitian ini mencakup tiga alur kegiatan yang dilakukan secara bersamaan, yaitu reduksi (seleksi) data, pengujian data dan penarikan kesimpulan. Perwujudan busana "Punk", "Reggae" dan "Black Metal" merupakan cerminan dari kehidupan sosial budaya dan falsafah hidup anak muda kalangan bawah. Simbolisasi dapat digambarkan melalui busana dan aksesoris. Berdasarkan

pemikiran yang melatarbelakangi penciptaan busana “Punk”, dapat disebutkan tata rambut “Mohawk” adalah lambang keberanian, sepatu boots dan bahan jeans yang dipakai adalah simbol dari kelas buruh, aksesoris dari logam dan rantai adalah alat pertahanan diri. Dalam busana “Reggae” tata rambut dreadlock atau rambut gimplal adalah penyatuan dengan alam dan keyakinan dalam ajaran “rastafara“. Sementara dalam busana “Black Metal” seperti setan menjadi pesan bahwa manusia bisa tidak ada bedanya dengan setan. Pakaian serba hitam dan lambang-lambang setan yang dikenakan menjadi peringatan bagi manusia terhadap kematian dan kegelapan.

<b>No.</b>	<b>Jenis Penelitian, Penulis, dan Tahun</b>	<b>Tujuan dan Jenis Penelitian</b>	<b>Relevansi dan Perbedaan</b>
1.	Identitas Diri Anggota Komunitas Punk di Bandung, Dian Maria Sari, 2010.	Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami dan mendeskripsikan identitas diri anggota komunitas punk di Bandung. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi.	<p>Relevansi:  Penelitian ini sama-sama membahas mengenai identitas diri anggota komunitas punk.</p> <p>Perbedaan:  Penelitian ini berfokus pada aktualisasi dan identitas diri dari anggota komunitas punk menggunakan teori psikologi dewasa awal untuk mengungkap faktor-faktor mengapa seseorang menjadi punk</p>

			<p>sedangkan peneliti berfokus pada konstruksi identitas komunitas menggunakan teori dramaturgi untuk mencari tahu apa yang ingin ditunjukkan oleh Komunitas Pustaka Jalanan Surabaya melalui Identitas punk mereka.</p> <p>Objek penelitian ini adalah anggota komunitas punk di Bandung yang bermacam-macam sedangkan peneliti menggunakan satu komunitas punk yang berada di Surabaya</p>
2.	Konsep Diri Remaja Punk, Ulfa Amalia, 2008.	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Konsep diri remaja punk di Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif dengan Metode Fenomenologi.	<p>Relevansi: Penelitian ini sama-sama membahas tentang konsep diri dan identitas punk.</p> <p>Perbedaan: Penelitian ini berfokus pada konsep diri remaja individu yang</p>

			<p>menyatakan diri sebagai punk menggunakan teori gaya kelekatan dan konsep diri untuk mencari tahu efek lingkungan sosial dalam pengembangan identitas punk sedangkan peneliti berfokus pada konstruksi identitas komunitas menggunakan teori identitas diri untuk mengungkap bagaimana identitas punk yang dimiliki komunitas tersebut terbentuk melalui tahapan percobaan, kecocokan, hingga negosiasi ulang.</p> <p>Objek penelitian ini adalah remaja individu punk di Yogyakarta sedangkan peneliti menggunakan anggota komunitas punk di Surabaya.</p>
3.	Keberadaan Komunitas Punk di Kota Bukit	Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami penerapan ideologi punk	<p>Relevansi:</p> <p>Penelitian ini sama-sama membahas mengenai</p>

	<p>Tinggi, Jhoni Akbar, 2011.</p>	<p>bagi anggota komunitas punk di Kota Bukit Tinggi. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif.</p>	<p>punk sebagai identitas dan penerapannya pada khalayak.</p> <p>Perbedaan:</p> <p>Penelitian ini berfokus pada identitas komunitas yang berideologi punk sebagai budaya menyimpang menggunakan teori sosiologi perilaku menyimpang untuk mengungkap bagaimana identitas punk merupakan identitas yang menyimpang dari budaya Kota Bukit Tinggi sedangkan peneliti berfokus pada konstruksi identitas komunitas menggunakan teori dramaturgi untuk mengungkap apa simbol-simbol yang ditampilkan dalam konstruksi identitas komunitas punk ke masyarakat.</p> <p>Objek penelitian ini adalah anggota</p>
--	-----------------------------------	--	--

			komunitas punk di Kota Bukit Tinggi sedangkan peneliti menggunakan anggota komunitas punk di Surabaya.
4.	Busana dalam lingkup kelompok punk, reggae dan black metal di Surakarta, Yudhistira Ardi Nugroho, 2006.	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui latar belakang, makna filosofis serta simbolik yang terkandung dalam busana kelompok “Punk”, “Reggae” dan “Black Metal” di Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif.	<p>Relevansi:</p> <p>Sama-sama membahas tentang simbol-simbol punk yang terlihat dari busana serta makna dari simbol tersebut.</p> <p>Perbedaan:</p> <p>Penelitian ini hanya berfokus pada simbol-simbol serta makna dari busana punk menggunakan teori semiotika untuk mengungkap makna simbol tersebut dan hubungan dengan ideologi punk sedangkan peneliti berfokus pada konstruksi identitas komunitas menggunakan teori interaksi simbolik untuk menentukan makna dari simbol-simbol punk</p>

			<p>dan hubungan dengan konstruksi identitas komunitas punk.</p> <p>Objek penelitian ini adalah busana yang dikenakan oleh individu punk di Surakarta sedangkan peneliti menggunakan anggota komunitas punk di Surabaya.</p>
--	--	--	---

*Tabel 2. 1* Tabel Penelitian Terdahulu

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Pendekatan Konstruktivisme

Penelitian ini menggunakan pendekatan konstruktivisme yang diharapkan dapat menggambarkan hubungan interaksi sosial di dalamnya. Konstruktivisme, satu di antara paham yang menyatakan bahwa positivisme dan postpositivisme merupakan paham yang keliru dalam mengungkapkan realitas dunia. Karena itu, kerangka berpikir kedua paham tersebut harus ditinggalkan dan diganti dengan paham yang bersifat konstruktif. Paradigma ini muncul melalui proses yang cukup lama setelah sekian generasi ilmuwan berpegang teguh pada paradigma positivisme. Konstruktivisme muncul setelah sejumlah ilmuwan menolak tiga prinsip dasar positivisme: (1) ilmu merupakan upaya mengungkap realitas; (2) hubungan antara subjek dan objek penelitian harus dapat dijelaskan; (3) hasil temuan memungkinkan untuk digunakan proses generalisasi pada waktu dan tempat yang berbeda.

Pada awal perkembangannya, paradigma ini mengembangkan sejumlah indikator sebagai pijakan dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan

ilmu. Beberapa indikator itu antara lain: (1) penggunaan metode kualitatif dalam proses pengumpulan data dan kegiatan analisis data; (2) mencari relevansi indikator kualitas untuk mencari data lapangan; (3) teori-teori yang dikembangkan harus bersifat natural (apa adanya) dalam pengamatan dan menghindarkan diri dengan kegiatan penelitian yang telah diatur dan bersifat serta berorientasi laboratorium; (5) pola-pola yang diteliti dan berisi kategori-kategori jawaban menjadi unit analisis dari variabel-variabel penelitian yang kaku dan steril; (6) penelitian lebih bersifat partisipatif daripada mengontrol sumber-sumber informasi dan lain-lainnya (Muslih, 2004: 34).

Teori konstruktivisme adalah pendekatan secara teoritis untuk komunikasi yang dikembangkan tahun 1970-an oleh Jesse Delia dan rekan-rekan sejawatnya. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa individu melakukan interpretasi dan bertindak menurut berbagai kategori konseptual yang ada dalam pikirannya. Menurut teori ini, realitas tidak menunjukkan dirinya dalam bentuknya yang kasar, tetapi harus disaring terlebih dahulu melalui bagaimana cara seseorang melihat sesuatu (Morissan, 2009:107)

Secara ontologis, paradigma ini menyatakan bahwa realitas bersifat sosial dan karena itu akan menumbuhkan bangunan teori atas realitas majemuk dari masyarakatnya. Dengan demikian, tidak ada suatu realitas yang dapat dijelaskan secara tuntas oleh suatu ilmu pengetahuan. Realitas ada sebagai seperangkat bangunan yang menyeluruh dan bermakna yang bersifat konfliktual dan dialektis. Karena itu, paham ini menganut prinsip relativitas dalam memandang suatu fenomena alam atau sosial. Jika tujuan penemuan ilmu dalam positivisme adalah untuk membuat generalisasi terhadap fenomena alam lainnya, maka konstruktivisme lebih cenderung menciptakan ilmu yang diekspresikan dalam bentuk pola teori, jaringan atau hubungan timbal balik sebagai hipotesis kerja, bersifat sementara, lokal dan spesifik. Dengan pernyataan lain, bahwa realitas itu merupakan konstruksi mental, berdasarkan pengalaman sosial, bersifat lokal dan spesifik dan tergantung pada orang yang melakukannya. Karena itu suatu realitas

yang diamati seseorang tidak bisa digeneralisasikan kepada semua orang seperti yang biasa dilakukan kalangan positivis atau postpositivis.

Sejalan dengan itu, secara filosofis, hubungan epistemologis antara pengamatan dan objek, menurut aliran ini bersifat suatu kesatuan, subjektif dan merupakan hasil perpaduan interaksi di antara keduanya. Sementara secara metodologis, paham ini secara jelas menyatakan bahwa penelitian harus dilakukan di luar laboratorium, yaitu di alam bebas secara sewajarnya (natural) untuk menangkap fenomena alam apa adanya dan secara menyeluruh tanpa campur tangan dan manipulasi pengamat atau pihak penelitian. Dengan setting natural ini, maka metode yang paling banyak digunakan adalah metode kualitatif daripada metode kuantitatif.

Suatu teori muncul berdasarkan data yang ada, bukan dibuat sebelumnya, dalam bentuk hipotesis bagaimana dalam penelitian kuantitatif. Untuk itu pengumpulan data dilakukan dengan metode hermeneutik dan dialektik yang difokuskan pada konstruksi, rekonstruksi dan elaborasi suatu proses sosial. Metode pertama dilakukan melalui identifikasi kebenaran atau konstruksi pendapat dari orang-perorang, sedangkan metode kedua mencoba untuk membandingkan dan menyilangkan pendapat dari orang-perorang yang diperoleh melalui metode pertama untuk memperoleh suatu konsensus kebenaran yang disepakati bersama. Dengan demikian, hasil akhir dari suatu kebenaran merupakan perpaduan pendapat yang bersifat reflektif, subjektif dan spesifik mengenai hal-hal tertentu.

Ditemukannya paradigma konstruktivisme ini dapat memberikan alternatif paradigma dalam mencari kebenaran tentang realitas sosial, sekaligus menandai terjadinya pergeseran model rasionalitas untuk mencari dan menentukan aturan-aturan ke model rasionalitas praktis yang menekankan peranan contoh dan interpretasi mental. Konstruktivisme dapat melihat warna dan corak yang berbeda dalam berbagai disiplin ilmu, khususnya disiplin ilmu-ilmu sosial, yang memerlukan intensitas interaksi antara penelitian dan objek yang dicermati,

sehingga akan berpengaruh pada nilai-nilai yang dianut, etika, akumulasi pengetahuan, model pengetahuan dan diskusi ilmiah (Muslih, 2004: 35-36).

### **2.2.2 Teori Interaksi Simbolik**

Interaksi simbolik merupakan perspektif teoritis Amerika yang nyata dikembangkan oleh para ilmuwan psikologi sosial di Universitas Chicago George Herbert Mead, yang berakar pada filsafat pragmatis. Ini merupakan perspektif yang luas daripada teori yang spesifik dan berpendapat bahwa komunikasi antar manusia terjadi melalui pertukaran lambang-lambang beserta maknanya. Perilaku manusia dapat dimengerti dengan mempelajari bagaimana para individu memberikan makna informasi simbolik yang mereka pertukarkan dengan pihak lain. Interaksionisme simbolik berdasarkan pada pemikiran bahwa para individu bertindak terhadap objek atas dasar pada makna yang dimiliki objek itu bagi mereka, makna ini berasal dari interaksi sosial dengan seseorang teman dan makna ini dimodifikasi melalui proses penafsiran (Budyatna, 2011: 192).

Barbara Ballis Lal meringkaskan dasar-dasar pemikiran interaksi simbolik (dalam Littlejohn, 2011: 231) :1) Manusia membuat keputusan dan bertindak sesuai dengan pemahaman subjektif mereka terhadap situasi ketika mereka menemukan diri mereka. 2) Kehidupan sosial terdiri dari proses-proses interaksi daripada susunan, sehingga terus berubah 3) Manusia memahami pengalaman mereka melalui makna-makna yang ditemukan dalam simbol-simbol dari kelompok utama mereka dan bahasa merupakan bagian penting dalam kehidupan sosial. 4) Dunia terbentuk dari objek-objek sosial yang memiliki nama dan makna yang ditentukan secara sosial. 5) Tindakan manusia didasarkan pada penafsiran mereka, di mana objek dan tindakan yang berhubungan dalam situasi yang dipertimbangkan dan diartikan. 6) Diri seseorang merupakan sebuah objek yang signifikan dan layaknya semua objek sosial, dikenalkan melalui interaksi sosial dengan orang lain.

Ada tiga konsep utama dalam teori Mead yaitu masyarakat, diri sendiri dan pikiran. Kategori ini merupakan aspek-aspek yang berbeda dari proses umum

yang sama disebut tindak sosial, yang merupakan sebuah kesatuan tingkah laku yang tidak dapat dianalisis ke dalam bagian-bagian tertentu. Sebuah tindakan dapat saja singkat dan sederhana, seperti mencoba sepatu atau dapat saja panjang dan rumit, seperti pemenuhan rencana kehidupan. Tindakan saling berhubungan dan dibangun seumur hidup. Tindakan dimulai dengan sebuah dorongan, repetisi mental, pertimbangan alternatif dan penyempurnaan (Littlejohn, 2011: 232).

Interaksionisme simbolik adalah salah satu model penelitian budaya yang berusaha mengungkap realitas perilaku manusia. Falsafah dasar interaksionisme simbolik adalah fenomenologi. Interaksionisme simbolik (IS) adalah nama yang diberikan kepada salah satu teori tindakan yang paling terkenal. Melalui interaksionisme simboliklah pernyataan-pernyataan seperti “definisi situasi”, “realitas di mata pemiliknya”, dan “jika orang mendefinisikan situasi itu nyata, maka nyatalah situasi itu dalam konsekuensinya”, menjadi paling relevan. Meski agak berlebihan, nama IS itu jelas menunjukkan jenis-jenis aktivitas manusia yang unsur-unsurnya memandang penting untuk memusatkan perhatian dalam rangka memahami kehidupan sosial (Jones, 2002: 142).

Interaksi simbolik, menurut Herbert Mead Blumer, merujuk pada “karakter interaksi khusus yang berlangsung antar manusia.”. Oleh karenanya, 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.

Teori interaksionisme simbolik sangat menekankan arti pentingnya “proses mental” atau proses berpikir bagi manusia sebelum mereka bertindak. Tindakan manusia itu sama sekali bukan stimulus – respon, melainkan stimulus – proses, berpikir – respons. Jadi, terdapat variabel antara atau variabel yang menjembatani antara stimulus dengan respon, yaitu proses mental atau proses berpikir, yang tidak lain adalah interpretasi. Teori interaksionisme simbolik memandang bahwa

arti/makna muncul dari proses interaksi sosial yang telah dilakukan. Arti dari sebuah benda tumbuh dari cara-cara di mana orang lain bersikap terhadap orang tersebut.

Teori interaksionisme simbolik mempelajari sifat interaksi yang merupakan kegiatan sosial dinamis sosial manusia. Bagi perspektif ini, individu bersifat aktif, reflektif dan kreatif, menafsirkan, menampilkan perilaku yang rumit dan sulit diramalkan. Interaksilah yang dianggap variabel penting yang menentukan perilaku manusia, bukan struktur masyarakat. Esensi interaksionisme simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna. Teori ini menyarankan bahwa perilaku manusia harus dilihat sebagai proses yang memungkinkan manusia membentuk dan mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain yang menjadi mitra interaksi mereka. Manusia bertindak hanya berdasarkan definisi atau penafsiran mereka atas objek-objek di sekeliling mereka. Dalam pandangan perspektif ini, sebagaimana ditegaskan Blumer, proses sosial dalam kehidupan kelompoklah yang menciptakan dan menegakkan aturan-aturan, bukan aturan-aturan yang menciptakan dan menegakkan kehidupan kelompok.

Menurut teoritis perspektif ini, kehidupan sosial adalah “interaksi manusia dengan menggunakan simbol-simbol.” Penganut interaksionisme simbolik berpandangan, perilaku manusia adalah produk dari interpretasi mereka atas dunia di sekeliling mereka, jadi tidak mengakui bahwa perilaku itu dipelajari atau ditentukan, sebagaimana dianut teori behavioristik atau teori struktural.

### **2.2.3 Prinsip-Prinsip Dasar Interaksi Simbolik**

Tidak mudah menggolongkan pemikiran ke dalam teori dalam artian umum karena seperti dikatakan Paul Rock, pemikiran ini “sengaja dibangun secara samar” dan merupakan “resistensi terhadap sistematisasi”. Ada beberapa perbedaan signifikan dalam interaksionisme simbolik. Menurut Douglas Goodman yang mengutip dari beberapa tokoh interaksionisme simbolik Blumer,

Meltzer, Rose, dan Snow telah mencoba menghitung jumlah prinsip dasar teori ini, yang meliputi (Ritzer, 2004: 68):

1. Manusia tidak seperti binatang, manusia dibekali kemampuan untuk berpikir.
2. Kemampuan berpikir dibentuk oleh interaksi sosial.
3. Dalam interaksi sosial manusia mempelajari arti dan simbol yang memungkinkan mereka menggunakan kemampuan berpikir mereka yang khusus itu.
4. Makna dan simbol memungkinkan manusia melanjutkan tindakan khusus dan berinteraksi.
5. Manusia mampu mengubah arti dan simbol yang mereka gunakan dalam tindakan dan interaksi berdasarkan penafsiran mereka terhadap situasi.
6. Manusia mampu membuat kebijakan modifikasi dan perubahan, sebagian karena kemampuan mereka berinteraksi dengan diri mereka sendiri, yang memungkinkan mereka menguji serangkaian peluang tindakan, menilai keuntungan dan kerugian relatif mereka, dan kemudian memilih satu di antara serangkaian peluang tindakan itu.
7. Pola tindakan dan interaksi yang saling berkaitan akan membentuk kelompok dan masyarakat.

Pikiran menurut interaksionisme simbolik, sebenarnya berhubungan dengan setiap aspek lain termasuk sosialisasi, arti, simbol, diri, interaksi dan juga masyarakat. Manusia yang hanya memiliki kapasitas umum untuk berfikir, kapasitas ini harus dibentuk dan diperluas dalam proses interaksi sosial. Pandangan ini menyebabkan teoritis interaksionisme simbolik memusatkan perhatian pada bentuk khusus interaksi sosial yakni, sosialisasi dan bagi teoritis simbolik adalah proses yang lebih dinamis yang memungkinkan manusia mengembangkan kemampuan untuk berfikir, untuk mengembangkan cara hidup manusia tersendiri. Sedangkan interaksi adalah proses dimana kemampuan berfikir dikembangkan dan diperlihatkan. Blummer (mengikuti Mead) membedakan dua bentuk interaksi yang relevan dikemukakan di sini, pertama: interaksi non simbolik, percakapan atau gerak isyarat menurut Mead tidak

melibatkan pemikiran. Kedua: interaksi simbolik memerlukan proses mental. Karya Erving Goffman, karya terpenting tentang diri dalam interaksionisme simbolik adalah *Presentation of self in everyday life* oleh Erving Goffman, konsep Goffman sangat dipengaruhi oleh pemikiran Mead, khususnya dalam diskusinya mengenai ketegangan antara diri spontan, “I” dan “me” diri yang diatasi oleh kehidupan sosial. Ketegangan ini tercermin dalam pemikiran Goffman tentang apa yang disebutnya” ketidaksesuaian antara diri manusiawi kita dan diri kita sebagai hasil proses sosialisasi. Goffman memusatkan perhatian pada pelaksanaan audiensi sosial dengan diri sendiri ini. Dalam hal ini Goffman membangun konsep Dramaturgi atau pandangan tentang kehidupan sosial sebagai serentetan pertunjukan drama, seperti yang ditampilkan di atas pentas.

#### **2.2.4 Teori Identitas Diri**

Identitas diri adalah susunan gambaran diri sebagai seseorang. Teori- teori yang berfokus pada pada pelaku komunikasi akan selalu membawa identitas diri ke sejumlah tingkatan, tetapi identitas berada dalam lingkup budaya yang luas dan manusia berbeda dalam menguraikan diri. Misalnya di Afrika, identitas seringkali dipahami sebagai sebuah hasil dari pencarian keseimbangan dalam hidup dan sebagian bergantung pada kekuatan yang didapatkan manusia dari leluhur mereka. Di Asia, identitas sering kali didapatkan bukan melalui usaha perorangan, tetapi melalui kelompok dan timbal balik antar manusia. Dalam budaya Yunani, identitas dipahami sebagai sesuatu yang bersifat pribadi dan seseorang melihat diri bertentangan atau berbeda dengan identitas lain (Little Jhon, 2011: 130).

Michael Hecht (dalam Little Jhon, 2011: 131) teori komunikasi tentang identitas terbagunglah ketiga konteks budaya yaitu individu, komunal dan publik. Menurut Michael Hect identitas merupakan penghubung utama antara individu dan masyarakat merupakan mata rantai yang memperbolehkan hubungan ini terjadi. Identitas adalah “kode” yang mendefinisikan seseorang dalam komunitas yang beragam, yang terdiri dari simbol-simbol seperti bentuk pakaian dan kepemilikan, kata-kata seperti deskripsi diri atau benda yang biasanya dikatakan,

dan makna antara diri dan orang lain hubungkan terhadap benda-benda tersebut. Hecht memperkenalkan dimensi-dimensi identitas khusus, termasuk perasaan (dimensi afektif), pemikiran (dimensi kognitif), tindakan (dimensi perilaku) dan transenden (spiritual). Karena cakupannya yang luar biasa identitas adalah sumber bagi motivasi dan ekspektasi dalam kehidupan serta memiliki kekuatan yang tetap yaitu abadi. Hal ini tidak berarti bahwa identitas, sesudah dibuat, tidak pernah berubah. Ketika ada substansi dari identitas yang stabil, identitas tidak pernah diperbaiki, tetapi selalu berkembang.

Identitas diri baik dalam pandangan diri sendiri maupun orang lain, dibentuk ketika diri secara sosial berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan. Hal ini akan mendapatkan pandangan serta reaksi orang lain dalam interaksi sosial dan sebaliknya, memperlihatkan rasa identitas dengan cara mengekspresikan diri dan merespon orang lain. Subjective dimension akan identitas merupakan perasaan diri pribadi, sedangkan ascribed dimension adalah apa yang orang lain katakan tentang diri kita (LittleJhon, 2011:131).

Hecht menguraikan identitas melebihi pengertian sederhana akan dimensi diri dan dimensi yang digambarkan. Kedua dimensi tersebut berinteraksi dalam rangkaian empat lapisan (LittleJhon, 2011: 132):

1. Personel Layer

Tingkatan pertama yang terdiri dari rasa akan keberadaan diri dalam situasi sosial, dalam situasi tertentu melihat diri dalam kondisi-kondisi tertentu. Identitas tersebut terdiri dari berbagai perasaan serta ide tentang diri sendiri, siapa dan seperti apa diri sebenarnya.

2. Enactment Layer

Tingkatan kedua dalam pengetahuan orang lain tentang diri anda berdasarkan pada apa yang dilakukan, apa yang dimiliki dan bagaimana anda bertindak. Penampilan diri adalah simbol-simbol aspek yang lebih mendalam tentang identitas diri serta orang lain akan mendefinisikan dan memahami kita melalui penampilan tersebut.

### 3. Relational

Tingkatan diri dalam kaitannya dengan individu lain. Identitas dibentuk dalam interaksi kita dengan orang lain. Kita dapat melihat dengan sangat jelas identitas hubungan ketika kita merujuk diri secara spesifik sebagai mitra hubungan, seperti ayah, suami istri, rekan kerja. Perhatikan bahwa identitas kita menjadi terikat kepada peran tertentu yang berhadapan-hadapan dengan peran lain. Oleh karena itu, pada tingkatan hubungan, identitas sangat tidak individualis, tetapi terikat pada hubungan itu sendiri.

### 4. Communal

Identitas adalah tingkatan yang diikat pada kelompok atau budaya yang lebih besar. Tingkat identitas ini sangat kuat dalam banyak budaya. Misalnya di Asia ketika identitas seseorang dibentuk terutama oleh komunitas yang lebih besar daripada oleh perbedaan individu di antara manusia dalam komunikasi.

## **2.2.5 Pengolahan Identitas**

Pengelolaan identitas (dalam Little Jhon, 2011: 294) dikembangkan oleh Tadasu Todd Imahori dan William R. Cupach menunjukkan bagaimana identitas terbentuk, terjaga dan berubah dalam hubungan. Dengan adanya orang-orang yang penting dalam kehidupan, maka akan terus memberikan jawaban yang dapat diterima secara umum untuk pertanyaan, “Siapakah kita dan apa sifat hubungan kita?”

Ketika membentuk identitas sebuah hubungan, perbedaan budaya sebenarnya terlihat jelas dan mereka akan menemukan diri mereka terlibat dalam komunikasi interkultural ketika mereka mempertimbangkan aspek-aspek budaya dari hubungan. Dalam suatu hubungan, hal ini bisa terjadi ketika pasangan harus melewati perbedaan budaya yang menonjol. Di lain waktu, ketentuan budaya tertentu akan mengambil alih mengharuskan adanya komunikasi interkultural, yang terjadi ketika identitas budaya yang umumnya mulai menonjol. Pada kesempatan lain, suatu hubungan juga memerlukan komunikasi interpersonal

untuk terlibat dalam masing-masing tiga tipe komunikasi yaitu dengan keluarga, teman dan rekan kerja.

Menyebutkan identitas yang kita inginkan secara metafora dengan rupa serta usaha yang kita lakukan untuk membentuk hubungan bagaimana rupa kita dengan orang lain yang disebut karya rupa. Identitas atau rupa yang diinginkan seseorang dapat didukung atau diancam dan dalam pembicaraan mengenai identitas hubungan, kita saling mengharapkan, walaupun sebagian besar orang berusaha meyakinkan untuk mendukung rupa orang lain dengan menerima dan menyetujui identitas yang mereka harapkan untuk diri mereka dan saling memberi jumlah otonomi dan kebebasan tertentu tanpa adanya campur tangan.

Ada tiga tahapan dalam pengelolaan identitas yaitu (dalam Little Jhon, 2011: 295-296):

1. Percobaan

Dalam tahap ini mencoba untuk menghindari non-dukungan dan kebekuan, sementara tetap berusaha mengatur tekanan dalam dialektis diri orang lain dan rupa positif dan negatif. Tahap ini juga mempertaruhkan ancaman muka sebagai bagian alami dari pencarian keseimbangan yang diperlukan jika ingin memiliki hubungan.

2. Kecocokan

Sebuah identitas hubungan tertentu dengan bentuk fitur-fitur budaya secara umum, akan muncul. Di sini dalam hubungan seseorang akan menemukan tingkat kenyamanan dalam diri, berbagai aturan dan simbol serta mengembangkan pemahaman umum tentang yang satu dengan yang lain tentang hubungan itu sendiri. Dengan kata lain, mereka memiliki kebutuhan yang lebih kecil untuk komunikasi interkultural, tetapi menggunakan interaksi interkultural.

3. Tahap Negosiasi Ulang

Dalam tahap ini hubungan mulai melewati berbagai macam masalah identitas ketika masalah tersebut muncul dengan menggunakan sejarah

hubungan yang telah dikembangkan. Memiliki identitas yang kuat pada titik ini dan mereka mampu menggunakan pada tingkatan yang lebih tinggi dari waktu-waktu sebelumnya. Dengan kata lain perbedaan diharapkan untuk dilihat sebagai aspek positif dalam hubungan.

### **2.2.6 Teori Dramaturgi**

Kehidupan sosial manusia dalam berinteraksi di mana saja, kapan saja, selalu menampilkan dirinya sebagai pemain teater yang setiap saat penampilannya dapat berubah-ubah bergantung pada konteksnya. Hal itu terjadi pada kehidupan kita, siapa pun kita, dan dalam kondisi apa pun, kita selalu berinteraksi dalam simbol-simbol. Mungkin tanpa kita sadari, itu semua terjadi dalam setiap “adegan”, pada sebuah “sandiwara” kehidupan. Dalam pendekatan terhadap interaksi simbolik, Goffman (sebagaimana dikatakan Mulyana, 2005: 84) sering dianggap sebagai “penafsir teori diri” dari Mead dengan menekankan sifat simbolik interaksi manusia, pertukaran makna di antara orang-orang melalui simbol. Varian lain dari teori interaksi simbolik selain yang dimunculkan George Herbert Mead adalah teori dramaturgis yang dipelopori Erving Goffman.

Dramaturgi adalah sandiwara kehidupan yang disajikan oleh manusia. Goffman membagi kondisi sebagai bagian depan (front) dan bagian belakang (back). Front mencakup setting, personal front (penampilan diri), dan expressive equipment (peralatan untuk mengekspresikan diri). Adapun bagian belakang adalah the self, yaitu semua kegiatan yang tersembunyi untuk melengkapi keberhasilan acting atau penampilan diri yang ada pada front.

Goffman menggambarkan peranan orang-orang yang berinteraksi dan berhubungan dengan realitas sosial yang dihadapinya melalui panggung sandiwara dengan menggunakan skrip (jalan cerita) yang telah ditentukan. Menurut Erving Goffman, di dalam situasi sosial, seluruh aktivitas dari partisipan tertentu adalah suatu penampilan (performance), sedangkan orang lain yang terlibat dalam situasi sosial disebut sebagai pengamat atau partisipan lainnya (Supardan, 2007:158).

Goffman memahami diri bukan sebagai milik aktor namun sebagai produk interaksi dramatis antara aktor dengan audien. Karena diri adalah produk interaksi dramatis, ia rentan mengalami disrupsi selama pertunjukan. Dramaturgi Goffman berkenaan dengan proses pencegahan dan penanggulangan gangguan-gangguan semacam itu. Meskipun himpunan besar diskusinya berfokus pada kontingensi-kontingensi dramaturgis, Goffman menunjukkan bahwa sebagian besar sandiwara berhasil. Hasilnya ialah bahwa di dalam suasana sehari-hari, diri yang kukuh selaras dengan para pemain sandiwara, dan ia “tampak” berasal dari sang pemain sandiwara.

Goffman menerima bahwa ketika para individu berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu pengertian diri tertentu yang akan diterima oleh orang lain. Akan tetapi, bahkan selagi mereka menyajikan diri itu, para aktor sadar bahwa para anggota audiens dapat mengganggu sandiwara mereka. Oleh karena alasan-alasan itu, para aktor menyesuaikan diri dengan kebutuhan untuk mengendalikan audiens khususnya unsur-unsurnya yang dapat menimbulkan kekacauan. Para aktor berharap bahwa pengertian diri yang mereka sajikan kepada audiens akan cukup kuat bagi audiens untuk mendefinisikan para aktor seperti yang diinginkan para aktor itu. Para aktor juga berharap bahwa hal itu akan menyebabkan audiens bertindak dengan sengaja seperti yang diinginkan para aktor. Goffman mencirikan perhatian sentral tersebut sebagai “manajemen kesan”. Hal itu meliputi teknik-teknik yang digunakan para aktor untuk memelihara kesan-kesan tertentu dalam menghadapi masalah-masalah yang mungkin mereka jumpai dan metode-metode yang mereka gunakan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, mengikuti analogi teatrikal demikian, Goffman berbicara tentang (dalam Ritzer, 2004: 637):

1. Panggung Depan (Front Stage)

Bagian depan adalah bagian dari sandiwara yang secara umum berfungsi dengan cara-cara yang agak baku dan umum untuk mendefinisikan situasi bagi orang-orang yang mengamati sandiwara itu. Dengan kata lain panggung depan adalah bagian penampilan individu yang secara teratur berfungsi sebagai cara untuk tampil di depan umum sebagai sosok yang ideal.

Di dalam panggung depan, Goffman membedakan lebih lanjut bagian depan-latar (*setting front*) dan bagian depan-pribadi (*personal*). Latar mengacu kepada tempat atau situasi (*scene*) fisik yang biasanya harus ada jika para aktor hendak bersandiwara. Tanpa itu para aktor biasanya tidak dapat melakukan sandiwara. Contohnya, seorang ahli bedah pada umumnya memerlukan suatu ruang operasi, seorang supir taksi memerlukan taksi, dan pemain ski es memerlukan es. Bagian depan-pribadi terdiri dari item-item perlengkapan ekspresif yang diidentifikasi audiens dengan para pemain sandiwara dan mengharapkan mereka membawa hal-hal itu ke dalam latar. Sebagai contoh, seorang ahli bedah diharapkan berpakaian jubah medis, mempunyai peralatan-peralatan tertentu, dan seterusnya.

Goffman kemudian memecah-mecah bagian depan pribadi menjadi penampilan dan sikap. Penampilan meliputi item-item yang menceritakan kepada kita status sosial pemain sandiwara itu, misalnya jubah medis sang ahli bedah. Sikap menceritakan kepada audiens jenis peran yang diharapkan dimainkan pemain sandiwara di dalam situasi itu, contohnya penggunaan kebiasaan fisik, dan kelakuan.

Goffman mendekati bagian depan dan aspek-aspek lain sistemnya sebagai seorang interaksionis simbolik, dia benar-benar mendiskusikan karakter strukturalnya. Contohnya, dia berargumen bahwa bagian depan cenderung menjadi terlembaga, dan begitu juga “representasi kolektif” muncul di sekitar apa yang sedang berlangsung di dalam suatu bagian depan tertentu. Sering kali ketika para aktor mengambil peran-peran yang sudah mapan, mereka menemukan bagian depan tertentu sudah mapan untuk sandiwara demikian. Hasilnya, Goffman berargumen, ialah bagian depan itu cenderung diseleksi, bukan diciptakan. Ide tersebut menyampaikan gambaran struktural yang lebih banyak daripada yang akan kita terima dari sebagian besar interaksionis simbolik.

Pandangan Goffman yang paling menarik terletak pada ranah interaksi. Dia berargumen bahwa karena orang pada umumnya berusaha menyajikan suatu gambaran diri yang diidealkan di dalam sandiwara mereka di panggung

bagian depan mau tidak mau mereka merasa bahwa mereka harus menyembunyikan berbagai hal di dalam sandiwara mereka. Pertama, para aktor mungkin ingin menyembunyikan kesenangan-kesenangan rahasia turut serta sebelum sandiwara dilakukan atau di kehidupan masa silam. Kedua, para aktor mungkin ingin menyembunyikan kesalahan-kesalahan yang telah mereka buat di dalam persiapan sandiwara dan juga langkah-langkah yang telah diambil untuk mengoreksi kesalahan-kesalahan itu. Ketiga, para aktor mungkin merasa perlu menunjukkan produk-produk akhir saja dan menyembunyikan proses yang dilalui dalam menghasilkannya. Keempat, mungkin perlu bagi para aktor untuk menyembunyikan dari audiens bahwa “pekerjaan kotor” telah dilakukan di dalam membuat produk-produk akhir. Kelima, dalam memberikan sandiwara tertentu, para aktor mungkin terpaksa membiarkan standar-standar lain melenceng. Aspek lain dramaturgi di panggung depan adalah bahwa para aktor sering berusaha menyampaikan kesan bahwa mereka lebih dekat dengan audiens daripada sebenarnya. Para aktor berusaha memastikan bahwa semua bagian dari sandiwara bercampur bersama.

Teknik lain yang digunakan oleh para pemain sandiwara adalah mistifikasi. Para aktor sering memistifikasi sandiwara mereka dengan membatasi kontak di antara mereka dan audiens. Dengan menghasilkan ‘jarak sosial’ di antara diri mereka dan audiens, mereka mencoba menciptakan suatu rasa kagum pada sang audiens. Hal itu, sebaliknya membuat audiens tidak mempertanyakan sandiwara itu.

## 2. Panggung Belakang (Back Stage)

Goffman juga mendiskusikan panggung belakang (back stage) tempat fakta-fakta yang ditindas di panggung bagian depan atau berbagai jenis tindakan-tindakan informal bisa kelihatan. Suatu panggung belakang biasanya berdekatan dengan panggung depan, tetapi diputus darinya. Para pemain sandiwara dapat berharap dengan cara yang dapat dipercaya tidak ada anggota audiens panggung bagian depannya tampak di panggung bagian belakang. Selanjutnya, mereka melakukan berbagai tipe manajemen kesan

untuk memastikan hal itu. Suatu sandiwara kemungkinan besar sulit dilakukan bila para aktor tidak mampu mencegah audiens memasuki panggung bagian belakang. Ada juga bagian ketiga, ranah sisa, bagian luar, yang bukan bagian depan juga bukan bagian belakang.

Tidak ada wilayah yang selalu salah satu dari ketiga ranah tersebut. Juga suatu wilayah tertentu dapat menduduki ketiga ranah itu pada waktu-waktu yang berbeda. Contoh kantor profesor adalah panggung depan ketika dikunjungi seorang mahasiswa, panggung bagian belakang ketika sang mahasiswa pergi, dan bagian luar ketika sang profesor berada di pertandingan bola basket universitas. Berbicara mengenai Dramaturgi Erving Goffman, maka kita tidak boleh luput untuk melihat George Herbert Mead dengan konsep the self, yang sangat mempengaruhi teori Goffman. Erving Goffman lahir di Mannville, Alberta,

Canada, 11 Juni 1922. Meraih gelar Bachelor of Arts (BA) tahun 1945, gelar Master of Arts (MA) tahun 1949 dan gelar Philosophy Doctor (Ph.D) tahun 1953. Tahun 1958 meraih gelar guru besar, tahun 1970 diangkat menjadi anggota Committee for Study of Incarceration tepat di tahun 1977 ia memperoleh penghargaan Guggenheim. Meninggal pada tahun 1982, setelah sempat menjabat sebagai presiden dari American Sociological Association dari tahun 1981-1982 (Ritzer, 2004: 296).

Goffman dalam karyanya sebagaimana telah kami sebutkan di atas bahwa, karya-karyanya sangat dipengaruhi oleh Mead yang memfokuskan pandangannya pada “the self”. Misalnya, *The Presentation of Self in Everyday Life* (1955), merupakan pandangan Goffman yang menjelaskan mengenai proses dan makna dari apa yang disebut sebagai interaksi (antarmanusia). Dengan mengambil konsep mengenai kesadaran diri dan “the self” Mead, Goffman kembali memunculkan teori peran sebagai dasar teori dramaturgi. Goffman mengambil pengandaian kehidupan individu sebagai panggung sandiwara, lengkap dengan setting panggung dan akting yang dilakukan oleh individu sebagai aktor kehidupan. Misi utama kaum dramaturgis sebagaimana dikatakan Gronbeck

adalah memahami dinamika sosial dan menganjurkan kepada mereka yang berpartisipasi dalam interaksi-interaksi tersebut untuk membuka topeng para pemainnya untuk memperbaiki kinerja mereka.

Bagi Mead, “the self” lebih dari sebuah internalisasi struktur sosial dan budaya. “The self” juga merupakan proses sosial, sebuah proses di mana para pelakunya memperlihatkan pada dirinya sendiri hal-hal yang dihadapinya, di dalam situasi di mana ia bertindak dan merencanakan tindakannya itu melalui penafsirannya atas hal-hal tersebut. Dalam hal ini, aktor atau pelaku yang melakukan interaksi sosial dengan dirinya sendiri, menurut Mead dilakukan dengan cara mengambil peran orang lain, dan bertindak berdasarkan peran tersebut, lalu memberikan respon atas tindakan-tindakan itu. Konsep interaksi pribadi (self interaction), di mana para pelaku menunjuk diri mereka sendiri berdasarkan pada skema Mead mengenai psikologi sosial. “the self” disini bersifat aktif dan kreatif, serta tidak ada satupun variabel sosial, budaya, maupun psikologis yang dapat memutuskan tindakan-tindakan “the self” (Wagiyo, 2004: 107).

Mead mendeskripsikan secara tegas bahwa "the self" merupakan makhluk hidup yang dapat melakukan tindakan, dan bukan sesuatu yang pasif yang semata-mata hanya menerima dan merespon suatu stimulus belaka. Secara hakiki, pandangan Mead merupakan isu sentral bagi interaksionisme simbolik. Dalam tulisan kami kali ini, tidak bisa begitu saja melepaskan diri dari pengaruh teori interaksi simbolik. Dramaturgi itu sendiri merupakan sumbangan Goffman bagi perluasan teori interaksi simbolik. Mead menyatakan bahwa konsep diri pada dasarnya terdiri dari jawaban individu atas pertanyaan mengenai “siapa aku” untuk kemudian dikumpulkan dalam bentuk kesadaran diri individu mengenai keterlibatannya yang khusus dalam seperangkat hubungan sosial yang sedang berlangsung. Pendapat Mead tentang pikiran adalah bahwa pikiran mempunyai corak sosial, percakapan dalam batin adalah percakapan antara “aku” dengan “yang lain” pada titik ini, konsepsi tentang “aku” itu sendiri merupakan konsepsi orang lain terhadap individu tersebut. Atau dengan kalimat singkat, individu

mengambil pandangan orang lain mengenai dirinya seolah-olah pandangan tersebut adalah “dirinya” yang berasal dari “aku.”

Pembahasan Mead tentang ketegangan antara diri yang spontan (“aku” atau “I”) dan kendala-kendala sosial dalam diri (“daku” atau “me”) tampak mengilhami Goffman. Ketegangan antara diri yang spontan dan kendala sosial dalam diri ini (dalam Mulyana, 2005: 87) muncul disebabkan perbedaan antara apa yang orang harapkan dari kita (sebagai “me”) untuk kita lakukan dan apa yang mungkin ingin kita lakukan secara spontan (sebagai “I”). Kita dihadapkan pada tuntutan untuk tidak ragu-ragu melakukan apa yang diharapkan dari kita. Untuk memelihara citra diri yang stabil, orang melakukan pertunjukan (performance) di hadapan khalayak. Sebagai hasil dari minatnya pada pertunjukan inilah, Goffman memusatkan perhatian pada dramaturgis, atau pandangan atas kehidupan sosial sebagai serangkaian pertunjukan drama yang mirip dengan pertunjukan drama di panggung (Polama, 2000: 229).

Pada pandangan Goffman, kesadaran diri adalah hasil adopsi dari ajaran-ajaran Durkheim. Bagi Goffman, struktur sosial merupakan countless minor synthesis (sintesis-sintesis kecil yang tak terbilang), di mana manusia merupakan atom-atom atau partikel-partikel yang sangat kecil dari sebuah masyarakat yang besar. Ide serta konsep dramaturgi Goffman itu sendiri, menolong kita untuk mengkaji hal hal yang berada di luar perhitungan kita (hal-hal kecil yang tak terbilang tersebut), manakala kita menggunakan semua sumber daya yang ada di bagian depan dan bagian belakang (front and back region) dalam rangka menarik perhatian orang-orang yang di sekeliling kita. Bentuk-bentuk interaksi, komunikasi tatap muka, dan pengembangan konsep-konsep sosiologi, merupakan sumbangan Goffman bagi interaksionis simbolik bahkan Goffman juga mempengaruhi tokoh-tokoh di luar interaksionis simbolik. Walaupun pada karya terakhirnya, Goffman terfokus pada gerakan-gerakan yang mengarah pada bentuk-bentuk strukturalisme masyarakat.

### **2.2.6.1 Manajemen Kesan**

Manajemen kesan secara umum diorientasikan untuk menjaga serangkaian tindakan yang tidak diharapkan, seperti gerak isyarat yang tidak diinginkan, gangguan yang tidak menguntungkan, dan kecerobohan, dan juga tindakan-tindakan yang diinginkan seperti membuat onar. Goffman tertarik pada berbagai metode menangani masalah-masalah tersebut yaitu (Ritzer, 2004: 639-642) :

1. Ada sekumpulan metode yang mencakup tindakan-tindakan yang bertujuan menghasilkan kesetiaan dramaturgis dengan, misalnya menumbuhkembangkan kesetiaan yang tinggi dalam kelompok, yang mencegah anggota tim mengidentifikasi sang audiens dan mengubah audiens secara periodik sehingga mereka tidak dapat terlalu kenal dengan para pemain sandiwara.
2. Goffman menyarankan berbagai bentuk disiplin dramaturgis, seperti memusatkan pikiran untuk menghindari salah ucap, menjaga pengendalian diri, dan mengatur ungkapan raut wajah dan novel sandiwara seseorang.
3. Mengenali berbagai tipe sifat hati-hati dramaturgis, seperti menentukan terlebih dahulu bagaimana suatu pementasan harus berjalan, merencanakan keadaan darurat, menyeleksi kawan seregu yang setia, menyeleksi para pendengar yang baik, melibatkan diri di dalam tim-tim kecil yang kurang mungkin dirundung perselisihan, hanya membuat penampilan-penampilan singkat, mencegah audiens mengakses informasi pribadi, dan memutuskan berdasarkan agenda yang komplis untuk mencegah kejadian-kejadian yang tidak teramalkan.

### **2.2.7 Stigma**

Dalam teori Dramaturgi menjelaskan bahwa identitas manusia itu tidak stabil dan merupakan setiap identitas tersebut merupakan bagian kejiwaan psikologi yang mandiri. Identitas manusia bisa saja berubah-ubah tergantung dari interaksi dengan orang lain. Goffman membuat kategori tentang stigma, yaitu orang yang direndahkan (stigma diskredit) dan orang yang dapat direndahkan (discreditable

stigma). Orang yang direndahkan adalah orang yang memiliki kekurangan yang dapat dipanjangkan dengan kasat mata, misalnya seperti orang cacat fisik dan orang buta. Sedangkan orang yang dapat direndahkan adalah orang yang memiliki aib yang tidak dapat dilihat secara langsung, misalnya seperti orang yang suka sesama jenis (Ritzer, 2004: 644).

### **2.2.8 Punk**

Sejarah punk berawal dari merupakan sub-budaya yang lahir di London, Inggris. Pada awalnya, kelompok punk selalu dikacaukan oleh golongan skinhead. Namun, sejak tahun 1980-an, saat punk merajalela di Amerika, golongan punk dan skinhead seolah-olah menyatu, karena mempunyai semangat yang sama. Namun, punk juga dapat berarti jenis musik atau genre yang lahir di awal tahun 1970-an. Punk juga bisa berarti ideologi hidup yang mencakup aspek sosial dan politik. Gerakan anak muda yang diawali oleh anak-anak kelas pekerja ini dengan segera merambah Amerika yang mengalami masalah ekonomi dan keuangan yang dipicu oleh kemerosotan moral oleh para tokoh politik yang memicu tingkat pengangguran dan kriminalitas yang tinggi. Punk berusaha menyindir para penguasa dengan caranya sendiri, melalui lagu-lagu dengan musik dan lirik yang sederhana namun kadang-kadang kasar, bit yang cepat dan menghentak. Banyak yang menyalah artikan punk sebagai glue sniffer dan perusuh karena di Inggris pernah terjadi wabah penggunaan lem berbau tajam untuk mengganti bir yang tak terbeli oleh mereka. Banyak pula yang merusak citra punk karena banyak dari mereka yang berkeliaran di jalanan dan melakukan berbagai tindak kriminal.

Punk selanjutnya berkembang sebagai buah kekecewaan musisi rock kelas bawah terhadap industri musik yang saat itu didominasi musisi rock mapan, seperti The Beatles, Rolling Stone dan Elvis Presley. Musisi punk tidak memainkan nada-nada rock teknik tinggi atau lagu cinta yang menyayat hati. Sebaliknya, lagu-lagu punk lebih mirip teriakan protes demonstran terhadap kejamnya dunia. Lirik lagu-lagu punk menceritakan rasa frustrasi, kemarahan dan kejenuhan berkompromi dengan hukum jalanan, pendidikan rendah, kerja kasar,

pengangguran serta represif aparat, pemerintah dan figur penguasa terhadap rakyat Akibatnya punk dicap sebagai musik rock and roll aliran kiri, sehingga sering tidak mendapat kesempatan untuk tampil di acara televisi. Perusahaan-perusahaan rekaman pun enggan mengorbitkan mereka. Namun lebih tepatnya seorang punk itu mempunyai perilaku yang berbeda. Mereka hanya sebuah aliran, jadi jiwa dan kepribadiannya akan kembali pada individu masing-masing.

Dick Hebdige (1999: 147), memandang punk adalah sebuah subkultur yang menghadapi dua bentuk perubahan yaitu:

1. Bentuk komoditas, dalam hal ini segala atribut maupun aksesoris yang dipakai oleh komunitas punk telah dimanfaatkan industri sebagai barang dagangan yang didistribusikan kepada konsumen untuk mendapatkan keuntungan. Dulu aksesoris dan atribut yang hanya dipakai oleh anak punk sebagai simbol identitas, namun kini sudah banyak dan mudah kita jumpai di toko yang dapat dikonsumsi oleh masyarakat umum.
2. Bentuk ideologis, komunitas punk mempunyai ideologi yang mencakup pada aspek sosial dan politik. Ideologi mereka dahulu sering dikaitkan dengan perilaku menyimpang yang dilakukan oleh anak punk. Ada beberapa perilaku menyimpang itu telah didokumentasikan dalam media massa, sehingga membuat identitas punk menjadi buruk dipandang sebagai seorang yang bahaya dan berandalan. Namun walaupun begitu, nilai-nilai dan eksistensi punk masih dipertahankan sampai sekarang.

Dalam artikel "Philosophy of Punk"(O'Hara, 1999: 31) terdapat tiga pengertian Punk. Punk sebagai trend remaja dalam fashion dan musik. Punk sebagai pemula yang punya keberanian memberontak, memperjuangkan kebebasan dan melakukan perubahan. Punk sebagai bentuk perlawanan yang "hebat", karena menciptakan musik, gaya hidup, komunitas dan kebudayaan sendiri.

Banyak faktor mengapa seseorang ikut dalam sebuah komunitas punk. Antara lain karena mereka mempunyai sebuah tujuan dan ideologi yang sama. Sehingga

mereka mudah menerima sebuah golongan yang dianggap sebagai sesuatu yang sama, yaitu tujuan yang ingin dicapai. Ada juga yang tertarik dari motto komunitas punk, yaitu Equality atau persamaan hak. Aliran Punk lahir karena adanya persamaan terhadap jenis aliran musik Punk dan adanya gejala perasaan yang tidak puas dalam diri masing-masing. Sehingga mereka mengubah gaya hidup dengan gaya hidup Punk.

### **2.2.9 Pengertian Komunitas**

Dalam sosiologi, pengertian komunitas selalu dikaitkan dan digunakan silih berganti dengan pengertian sebuah kelompok organisasi, meskipun komunitas sendiri merupakan salah satu bentuk kelompok di dalam masyarakat. Christenson dan Robinson dalam Liliweri (1991:17-18) menuliskan beberapa makna komunitas sebagai berikut:

- a. Komunitas merupakan suatu masyarakat yang dihasilkan oleh relasi emosional antarpersonal timbal balik dan mutual demi pertukaran kebutuhan bersama. Relasi emosional antarpersonal yang dimaksud itu bersifat satu arah bahkan dua arah.
- b. Komunitas bukan semata mata kumpulan individu, tetapi komunitas merupakan superorganisme yang mempunyai kebudayaan tersendiri yang berbeda dengan kebudayaan masyarakat umum. Komunitas terbentuk karena adanya interaksi antara manusia yang mempelajari segala sesuatu karena keanggotaan mereka dalam perkumpulan orang-orang tersebut.
- c. Komunitas di dalam suatu masyarakat tidak terbentuk dengan sendirinya, tetapi terbentuk secara sosial melalui proses sosialisasi dan internalisasi. Oleh karena itu komunitas harus dipandang sebagai sekumpulan manusia.

#### **2.2.9.1 Karakteristik Komunitas**

Komunitas memiliki beragam definisi sesuai konteks dan kondisi "subjek", namun secara garis besar komunitas merupakan salah satu tipe khusus dari sistem sosial yang memiliki karakteristik, yakni:

- a. Sejumlah orang yang terlibat dalam suatu sistem sosial karena memiliki perasaan kebersamaan, mengakui relasi sosial yang berbasis emosional diantara mereka, serta memiliki arena kepedulian terhadap sesuatu hal yang sama.
- b. Sistem sosial yang relatif kecil yang terbentuk oleh ikatan perasaan bersama dari para anggotanya demi tercapainya suatu cita-cita dan harapan jangka panjang.
- c. Sekumpulan orang-orang yang menjalankan aktivitas kehidupan kebersamaan mereka berdasarkan asas kerja sama secara sukarela, namun memiliki tata aturan tentang pemberian ganjaran dan sanksi terhadap kebersamaan tersebut.
- d. Sekumpulan orang yang terikat karena unsur kesamaan, seperti kesamaan suku bangsa, ras, agama, golongan, pekerjaan, status sosial, ekonomi, geografis dan teritorial, kelompok umur dan lain-lain yang akan selalu tampil beda dan menjadikan perbedaan tersebut sebagai pembatas antara mereka dengan kelompok-kelompok yang sama atau bahkan kelompok yang berbeda di masyarakat dimana kelompok tersebut menjalani kehidupannya sehari-hari (Liliweri, 1991:18-19).

#### **2.2.9.2 Komunitas Punk**

Komunitas adalah sekumpulan orang yang saling berbagi masalah, perhatian atau kegemaran terhadap suatu topik dan memperdalam pengetahuan serta keahlian mereka dengan saling berinteraksi secara terus menerus (Wenger, 2002:4)

Komunitas punk dalam berpakaianya merupakan suatu identitas diri dengan menunjukkan solidaritas terhadap sesama kaum yang masih tertindas dengan cara berpakaian yang mereka kenakan juga adalah bentuk dari simbol keberpihakan punk pada kaum tertindas, sehingga wajar saja jika identitas diri anak punk ditunjukkan pada berbagai atribut yang digunakan di dalam tubuh masing-masing anak punk. Diantara simbol-simbol anak punk adalah

1. Rambut bergaya mohawks adalah rambut yang dibuat berbentuk seperti duri keatas.
2. Spike kulit atau gelang yang dipakai di pergelangan tangan.
3. Sepatu boots di identikan dengan simbol bahwa komunitas punk siap menghadapi rintangan apapun.
4. Rantai dan gembok adalah simbol dari bentuk rasa solidaritas antar sesama anak punk dan kekuatan komunitas punk untuk melawan segala bentuk diskriminasi (simbol kesatuan yang utuh antara komunitas punk).
5. Celana jeans ketat simbol tentang kemerdekaan, kebebasan gerak, berekspresi dan ide para komunitas punk.
6. Tatto adalah simbol kekuasaan atau kekuatan terhadap fisik.
7. Piercing (tindakan).
8. Eye shadow adalah sebuah simbol dari berbagai pemahaman yang ada dilihat dari cara pandang anak-anak punk melihat masa depan yang suram. Bagi anak punk masa depan terlihat suram, seakan-akan mereka akan menjadi golongan kelas bawah sampai pada akhir hidupnya (Pramdani, 2012).

Punk merupakan sebuah kelompok yang mengajarkan sikap toleransi, saling menghormati, dan saling menghargai satu sama lainnya. Baik antar individu maupun antar sesama kelompok komunitas punk. Tingkatan sosial komunitas punk diidentikan dengan adanya sebuah kebersamaan (equality), dan solidaritas sosial yang tinggi antar sesama anak punk untuk menghilangkan segala bentuk perbedaan sikap, pandangan, perilaku sehingga akan terwujudnya tatanan kehidupan dalam dunia punk yang harmonis dan dinamis. Hal ini dapat menumbuhkan semangat perjuangan untuk sama-sama saling menciptakan sebuah komunitas yang memiliki persamaan visi dan misi yang sama serta tujuan yang akan dicapai komunitas punk.

Keberadaan komunitas punk memang tidak sepenuhnya dapat diterima oleh masyarakat pada umumnya karena komunitas punk diidentikan dengan berbagai perilaku dan tindakan yang cenderung mengarah kepada perilaku negatif dan menyimpang. Itu semata dilihat dari penampilan komunitas punk sehingga

pandangan masyarakat terhadap komunitas punk diidentikan dengan label negatif. Hal tersebut juga karena komunitas punk secara bergerombolan berkumpul di jalan-jalan trotoar, di pinggiran rambu lalu lintas, sehingga masyarakat menganggap anak punk sebagai mengganggu ketertiban umum.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Kerangka pemikiran adalah suatu model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah riset. Teori merupakan pernyataan umum yang merangkum pemahaman manusia tentang bagaimana dunia bekerja (Sugiyono, 2009:208).

Penelitian ini menyangkut bagaimana konstruksi Identitas punk bagi anggota komunitas Pustaka Jalanan Surabaya. Komunitas punk ini keberadaannya sering dilirik negatif. Berbagai kesan dan stigma negatif masyarakat ditujukan terhadap komunitas ini, mereka dianggap kriminal, perusuh, pemabuk, pengobat, urakan, dan orang-orang yang dianggap berbahaya. Salah satu komunitas punk yang ada di Surabaya adalah Pustaka Jalanan Surabaya. Secara keseluruhan, anggota dari pustaka jalanan surabaya menampilkan simbol-simbol subkultur punk, namun berbeda dari kelompok punk lainnya, Pustaka Jalanan Surabaya hanya berfokus pada gerakan literasi dan aktivitas lapak baca. Pesan yang terkandung pada simbol-simbol punk dimaknai berbeda oleh masyarakat Indonesia yang masih kental akan tradisi dan budaya yang penuh dengan etika dan sopan santun. Tak jarang muncul pandangan miring dari masyarakat yang ditujukan pada komunitas punk seperti Pustaka Jalanan Surabaya. Bagi anggota komunitas pustaka jalanan persepsi negatif masyarakat terhadap kelompok mereka dijawab melalui kegiatan positif dengan kepedulian mereka untuk menumbuhkan minat baca. Terdapat identitas yang ingin dibentuk dan ditunjukkan oleh komunitas Pustaka Jalanan Surabaya melalui simbol-simbol serta pemaknaan kegiatan yang dilakukan oleh komunitas tersebut. Di sesuaikan dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori Interaksi Simbolik yang menganalisa kegiatan perpustakaan jalanan yang dilakukan oleh komunitas Pustaka Jalanan Surabaya. Peneliti mencoba untuk

mengaplikasikan dalam bentuk kerangka konseptual yang peneliti olah sedemikian rupa hingga menjadi aplikasi penelitian sebagai berikut

