

BAB 1

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Kehidupan sehari-hari manusia sebagai makhluk sosial sangat berkaitan dengan peran sosial masing-masing individu dalam kelompoknya, baik dalam skala kecil maupun besar. Peran sosial individu berbeda-beda, tergantung dari tempat bersosialisasi dan kelompok afiliasi dimana individu tersebut berada. Setiap individu tidak hanya memiliki satu peran sosial saja selama hidupnya, namun sangat banyak dan berganti-ganti dari waktu ke waktu. Sebagai contoh, seorang mahasiswa pada saat di kelas dan bertemu dengan dosennya akan berperan sebagai mahasiswa, namun setelah ia keluar kelas dan bertemu dengan teman-temannya peran sosialnya adalah sebagai seorang teman. Selanjutnya ketika membeli makanan di warung dan bertemu dengan penjual makanan ia akan berganti peran menjadi seorang pembeli. Setelah itu, ketika ia sampai di rumah ia bertemu dengan orangtuanya. Maka perannya akan berubah menjadi seorang anak. Hal ini terus-menerus terjadi dalam hidup setiap individu, setiap harinya.

Peran sosial seseorang juga sangat bergantung dari individu yang dihadapinya pada saat berinteraksi. Individu akan dapat berubah peran sosialnya dari seorang anak ketika menghadapi orangtuanya, menjadi mahasiswa ketika ia menghadapi dosennya

Dalam menjalani peran sosialnya, seorang individu diharapkan dapat menampilkan performa yang terbaik. Terdapat suatu ekspektasi dari lingkungan sosialnya mengenai apa yang individu tampilkan. Seiring dengan itu, individu yang bersangkutan juga memiliki ekspektasi atas performanya dalam menjalani peran sosial. Individu tersebut akan berusaha menampilkan apa yang ia ingin tampilkan dalam lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, ia akan mencoba mengatur perilakunya agar *image* yang tertampilkan akan sama dengan

keinginannya. Hal ini oleh Erving Goffman disebut dengan *impression management*.¹

Erving Goffman dalam bukunya *The Presentation of Self in Everyday Life* menjelaskan teori *Dramaturgy*, yang melihat banyaknya kesamaan antara pementasan teater dengan berbagai jenis peran yang kita jalani dalam interaksi sehari-hari. Dalam suatu situasi sosial, seluruh kegiatan dari partisipan tertentu disebut sebagai suatu penampilan (*performance*) sama seperti apa yang terdapat dalam suatu panggung pertunjukan. Karena adanya penyamaan antara kehidupan sosial dengan pementasan drama, masing-masing individu memiliki peran yang berubah-ubah. Peran-peran yang berubah-ubah ini dapat diibaratkan seperti memakai topeng peran yang dapat dipasang dan dilepas sesuai kebutuhan dan kemauan setiap individu.²

Dalam melihat pandangan Goffman terhadap penampilan individu akan peran sosialnya, maka dapat ditelaah bahwa ketika melakukan suatu *impression management*, seorang individu seringkali memerlukan suatu keahlian yang membuatnya mampu untuk menampilkan *image* yang ingin ditampilkannya. (Goffman, 1959:6-9) Terutama dalam menampilkan *image* atau tampilan yang cukup berbeda dengan apa yang ia lakukan sehari-hari. Misalnya ketika individu memasuki suatu lingkungan yang sama sekali baru didatanginya, dan diharapkan ia akan dapat dengan cepat beradaptasi dengan lingkungan barunya tersebut.

Pada suatu ketika, individu juga akan mendapatkan suatu situasi dimana ia merasa bahwa tampilan yang akan ia tampilkan akan sangat berpengaruh dalam kehidupannya, misalnya pada saat individu tersebut menghadapi wawancara kerja. Oleh karena itu, setiap individu memiliki perbedaan kemampuan melakukan *impression management*. Perbedaan kemampuan ini, menurut Goffman,³ dapat diakibatkan oleh hal-hal yang disadari maupun yang tidak disadari.

¹ Goffman, Erving. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City, New York. Doubledy Anchor. 1959. hlm 208-209.

² Ini merupakan inisiasi dari teori *Dramaturgy*, yang tersebut dalam buku Goffman, 1959:17-20.

³ Dalam Goffman, 1959:6, dinyatakan bahwa didalam diri individu kemungkinan telah terbentuk manajemen impresi yang sedemikian rupa, sehingga ia tidak perlu lagi mengatur segala

Impression management yang dilakukan oleh individu bergantung juga pada kemampuan individu mengatur impresinya. Hubungan sosial yang individu miliki bergantung pada kemampuan individu melakukan *impression management*nya, karena hubungan sosial bersifat sangat lemah dan bergantung pada kekuatan interaksi antar individu. Semakin baik individu tersebut menjaga interaksinya dengan individu lain di sekelilingnya, maka hubungan sosial individu tersebut akan terjaga dengan baik.

Keberhasilan individu dalam melakukan *impression management* juga sangat ditentukan oleh kemampuannya dalam melakukan "*self-control*" (pengontrolan diri). Apabila dijelaskan menurut pendekatan *dramaturgy*, individu dengan *self-control* yang baik adalah individu yang selalu mengingat bagian perannya, dan tidak melakukan hal hal yang dapat berakibat negatif pada performanya seperti perkataan, sikap, tindakan, bahkan hal-hal yang bersifat emosional (Goffman,1959:216-217)

Self-control yang baik dapat dimiliki oleh individu apabila ia memiliki kemampuan untuk menjaga sikapnya ketika melakukan *performance*. Kemampuan ini dapat dimiliki oleh individu apabila ia melakukan latihan-latihan yang dapat membuatnya bisa mengatur sikap, emosi dan perkataannya, yang dianggap dapat bersifat negatif. Salah satunya adalah latihan yang berkaitan dengan seni peran, karena dalam latihan seni peran, individu dilatih fisik dan mentalnya untuk selalu dapat menjaga impresi perannya ketika pementasan berlangsung. Latihan yang berkaitan dengan seni peran dapat individu peroleh apabila berafiliasi dengan kelompok teater.

Kelompok teater adalah sebuah kumpulan individu yang dibentuk dengan didasari oleh kepentingan yang sama, yaitu berkesenian dalam kerangka *performing arts*. Anggota dari kelompok teater tidak hanya terdiri dari aktor, yang melakukan pemeranan dalam naskah-naskah dan mementaskannya namun juga para pendukung pementasan yang berada di belakang panggung, misalnya bagian

tingkah laku yang akan ditampilkannya. Individu tersebut dapat tanpa sengaja telah memberikan impresi yang terlihat diatur dengan baik. Hal ini dapat terjadi dikarenakan oleh pembiasaan peran yang telah dilakukannya selama berulang-ulang.

musik, dan artistik seperti bagian setting, kostum dan tatarias. Dalam kelompok teater, terdapat ikatan sosial yang cukup kuat karena adanya kesamaan kepentingan diantara anggotanya yaitu keinginan untuk berkesenian dalam bentuk pementasan teater. Ikatan yang dimiliki oleh kelompok teater semakin diperkuat oleh adanya satu kesamaan hobi atau kegemaran dari masing-masing anggotanya, yaitu berkesenian dalam kerangka perwujudan sebuah pementasan teater.

Selain itu, salah satu tujuan lain dari adanya pementasan adalah penyampaian pesan-pesan sosial melalui gerak, kata-kata dan musik yang terdapat dalam naskah yang dipentaskan.⁴ Oleh karena itu, maka kelompok teater sebagai suatu institusi memiliki suatu tujuan yang akan dapat dicapai apabila seluruh anggotanya dapat berfungsi secara baik.

Salah satu syarat yang harus dipenuhi agar dapat berfungsi secara optimal sebagai bagian dari kelompok teater adalah memahami ilmu peran. Karenanya, kelompok teater memiliki kepentingan yang besar untuk melakukan sosialisasi terhadap anggota-anggota kelompok mengenai ilmu peran. Kepentingan dari kelompok teater untuk melakukan sosialisasi adalah agar kelompok dapat melaksanakan fungsinya sebagai wadah berkesenian dalam bidang pertunjukan. Kemampuan dalam bidang ilmu peran ini tidak hanya harus dimiliki anggota-anggota yang berfungsi sebagai aktor, aktris, ataupun sutradara. Namun kemampuan ini juga harus dimiliki anggota yang bertugas di belakang panggung seperti bagian artistik yang mencakup tatarias, kostum, *setting*, bahkan penata musik.

Dalam sebuah institusi sosial, terdapat suatu sosialisasi nilai yang dilakukan oleh generasi yang lebih tua kepada generasi berikutnya. Dalam sosialisasi terjadi adanya proses transfer norma dan nilai, dari mulai mencontoh pada hal-hal yang dianggap ideal, pembedaan hal-hal yang 'disetujui' dan 'tidak disetujui' dalam

⁴ Hal ini dinyatakan oleh informan RM, yang menyatakan bahwa salah satu kepentingan dari kelompok teater adalah sebagai penyampai pesan sosial, baik dari masyarakat ke pemerintah, maupun sebaliknya. (RM, wawancara individual, 2008. 4 Mei)

kelompok, dan lain sebagainya.⁵ Begitu juga norma dan nilai yang terdapat dalam suatu kelompok teater, akan disosialisasikan kepada anggotanya. Sosialisasi nilai-nilai dalam kelompok teater mencakup nilai-nilai dalam ilmu peran sebagai keahlian dan berbagai nilai dan norma lainnya, misalnya cara bergaul dan berdiskusi dalam kelompok. Nilai dan norma tersebut diturunkan dari anggota yang lebih dulu berada dalam kelompok kepada anggota yang lebih baru.

Kelompok teater sebagai suatu bagian dari masyarakat selain memiliki budaya dan nilai-nilai yang sama dengan masyarakat pada umumnya juga memiliki nilai yang berbeda dan memiliki karakteristik yang unik. Hal ini merupakan hasil dari perbedaan cara berfungsi dalam institusi tersebut, sehingga akan menimbulkan cara berpikir yang berbeda pula. Oleh karena itu, sosialisasi nilai-nilai kelompok teater yang berbeda dengan nilai yang dimiliki masyarakat pada umumnya berguna dalam membantu individu yang masuk menjadi anggota kelompok tersebut.

Dalam kelompok teater, pelatihan ilmu peranlah yang menjadi suatu keunikan atau ciri khas dari institusi ini, karena kelompok teater biasanya terbentuk sebagai wadah berkesenian individu dalam bidang seni peran.

Pada konteksnya, pelatihan ilmu peran dalam kelompok teater bersifat informal namun ilmu peran juga menjadi suatu "kewajiban" agar dapat berfungsi dalam kelompok. Pelatihan ilmu peran yang dilakukan dalam kelompok teater juga menjadi salah satu tolak ukur dan dasar dari nilai-nilai kelompok tersebut, sehingga kata yang dirasa lebih tepat dipakai adalah sosialisasi ilmu peran daripada pendidikan ilmu peran.

1. 2. Permasalahan

Individu dalam kehidupan sosialnya senantiasa memiliki peranan-peranan yang harus dijalannya. Peranan-peranan tersebut berbeda-beda, bergantung dari kebutuhan individu maupun kebutuhan individu lain disekitarnya. Peranan-peranan ini memiliki ekspektasinya masing-masing agar individu yang memiliki

⁵ Haralambos, M dan M. Holborn. *Sociology, themes and perspectives* (3rd Ed.) Collins Educational: Hammersmith, London, 1991. hlm 4

peran tersebut dapat dianggap menjalani perannya dengan baik. Misalnya peranan sebagai anak yang baik memiliki ekspektasi bahwa anak tersebut harus menurut pada orangtua, rajin membantu, dan tidak melakukan hal-hal yang merugikan ataupun mempermalukan orangtuanya. Perbedaan ekspektasi atas peranan-peranan sosial ini secara otomatis akan menimbulkan perbedaan pada cara berperilaku dan menghadapi lingkungan ketika seorang individu menjalani salah satu peranannya. Bahkan dalam prakteknya, terkadang cara berperilaku yang diekspektasikan sangat berbeda antara satu peranan dan peranan yang lainnya sehingga berada dalam dua titik ekstrim.

Sebagai contoh misalnya seorang komandan angkatan bersenjata dalam perannya diharapkan akan bersikap sangat tegas terhadap anak buahnya, sementara sukarelawan di panti asuhan dalam perannya diharapkan bersikap baik dan ramah terhadap anak-anak asuhannya. Apabila terdapat seorang individu yang memiliki peran sebagai komandan angkatan bersenjata dan juga sukarelawan panti asuhan dalam kehidupannya, maka diharapkan ia dapat merubah sikapnya ketika melakukan interaksi sosial dengan lingkungannya sesuai dengan ekspektasi peranan yang ia miliki.

Interaksi sosial dapat dianalogikan seperti panggung teater, karena adanya konsep *front region* dan *back region* dalam interaksi sosial, yang disebutkan dalam buku Goffman (1959:106-114), dimana dalam *front region*, individu akan berusaha melakukan manajemen terhadap impresi seseorang akan dirinya (*impression management*) agar dapat diterima oleh masyarakat, sedangkan dalam *back region*, individu tidak diharuskan melakukan *impression management* agar dapat diterima. *Impression management* sendiri merupakan suatu pengelolaan kesan yang diharapkan akan mengurangi atau bahkan menghilangkan tindakan, isyarat, sikap maupun perkataan yang tidak diharapkan yang dianggap tidak menguntungkan dalam interaksi.⁶

Kemampuan seseorang untuk melakukan *impression management* akan sangat erat kaitannya dengan *self-control*, oleh karena itu hal yang menarik untuk

⁶ Ritzer, George dan Douglas J Goodman. *Teori Sosiologi Modern*, edisi keenam. Jakarta. Kencana, Prenada Media Group. 2003.hlm 298, 301-302.

diteliti dalam hal ini adalah bagaimana seseorang dapat mempelajari cara melakukan *impression management* dengan cara-cara tertentu, misalnya dengan berlatih seni peran. Oleh karena itu, melihat kemampuan *impression management* antara individu yang mempelajari seni peran dalam jangka waktu tertentu diharapkan akan dapat menjelaskan apakah kemampuan *impression management* individu dapat terasah dengan latihan seni peran.

Analogi Goffman mengenai persamaan ”permainan” peran sosial antara kehidupan sehari-hari dan pementasan drama menimbulkan pertanyaan apakah cara-cara tertentu yang dilakukan untuk melatih seni peran untuk dipentaskan dalam panggung teater juga dapat digunakan dalam melatih seseorang untuk meningkatkan *self-control* individu tersebut sehingga meningkatkan kemampuannya dalam melakukan *impression management* dalam lingkungan sosialnya dan masyarakat?

Pertanyaan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah sosialisasi ilmu peran disampaikan oleh kelompok teater kepada individu yang menjadi anggotanya?
2. Bagaimanakah *impression management* yang dipelajari dalam teater dapat digunakan individu dalam interaksi sosial sehari-hari?

1. 3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui bagaimanakah sosialisasi ilmu peran disampaikan oleh komunitas teater.
- 2) Mengetahui apakah sosialisasi ilmu peran dapat membantu individu dalam melakukan *impression management* di kehidupan sehari-hari.

1. 4. Kerangka Pemikiran

Untuk menyusun sebuah kerangka pemikiran, peneliti menggabungkan beberapa konsep utama yang saling terkait satu sama lain, yaitu:

1. 4. 1. *Impression Management*

Konsep *impression management*, merupakan konsep yang diajukan oleh Erving Goffman yang menyatakan bahwa individu harus melakukan manajemen impresi (*impression management*) ketika ia menginginkan untuk memperlihatkan apa yang ia ingin orang lain lihat darinya. (Goffman, 1959:17) Manajemen impresi, secara singkatnya merupakan kemampuan individu untuk mengatur tingkah lakunya, dan segala sesuatu dari dirinya agar tersampaikan suatu citra diri yang ingin ditunjukkan.

Impression management ini terdapat dalam suatu konsep yang lebih besar dari Goffman, yaitu *Dramaturgy*. Oleh karena itu, maka untuk dapat memahami *impression management* secara lebih komprehensif, maka dipaparkan konsep *dramaturgy* untuk menjelaskannya.

Dramaturgy, sebuah teori yang dicetuskan oleh Erving Goffman dalam *The Presentation of Self in Everyday Life* menyatakan bahwa kehidupan sehari-hari dari setiap individu sama seperti sebuah panggung teater, dimana dari waktu ke waktu setiap individu akan berganti-ganti peran sesuai dengan kebutuhan dan kemauan mereka⁷. Dalam hal ini Robert Ezra Park menyatakan bahwa:

".....everyone is always and everywhere, more or less conciously, playing a role...It in these roles that we know each other, it in these roles that we know ourselves."⁸(Goffman, 1959:17)

Bahkan dalam penjelasan selanjutnya, diungkapkan bahwa kata *person* dalam bahasa Inggris yang berarti orang atau individu, berasal dari kata *persona*, yang berarti topeng.

⁷ Connolly-Ahern, Colleen. "Impression Management" *Encyclopedia of Political Communication*. Eds. Christina Holtz-Bacha and Lynda Kaid. Vol. 1. Thousand Oaks, CA: Sage Publications Inc., 2008. 326-327. 2 vols. *Gale Virtual Reference Library*. Gale. 13 Feb. 2009. hlm 1.

⁸ Park, Robert Ezra. *Race an Culture*. Glencoe I11: The Free Press. 1950. dan disebut dalam Goffman, *ibid.*, hlm 19.

Menurut Goffman, (1959:19-20) “topeng” atau *persona*, yang dari waktu ke waktu digunakan setiap individu dalam kegiatan sehari-harinya untuk berinteraksi dengan orang lain adalah suatu konsepsi yang merepresentasikan pembentukan setiap individu akan dirinya sendiri. Konsepsi ini menyangkut peran apakah yang akan ditampilkan oleh individu dan apa yang individu inginkan menjadi diri sesungguhnya. Konsepsi ini akan menjadi terasa natural dan akan menjadi sifat yang terintegrasi dalam kepribadian individu. Selanjutnya, sesuai dengan konsep pada *performing arts*, tiap kali individu akan menunjukkan diri pada lingkungan, individu akan disebut “*performer*” atau “penampil”, dan orang-orang lain yang melihat “*performance*” atau “penampilan” yang ditampilkan disebut “*audience*” atau “penonton”.

Individu dalam interaksinya dengan lingkungannya akan menggunakan “topeng”, sebagai suatu penanda peran sosialnya dalam kelompok atau individu lain yang sedang berinteraksi dengannya. Setiap peran sosial biasanya memiliki “topeng” yang berbeda-beda, dalam arti memiliki ekspektasi sosial yang berbeda pula, sehingga dari topeng-topeng inilah individu dapat melihat peran-peran sosial yang dimiliki dan dijalankan olehnya sehari-hari.⁹

Goffman memaparkan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, individu akan membedakan lingkungan menjadi dua *region*, *front region* dan *back region*¹⁰. *Front region* (Harlow, 2009:107) adalah tempat-tempat yang biasa dianggap sebagai tempat umum, dimana segala sikap individu, hal yang dilakukan dan dikatakan akan terlihat dan terdengar oleh orang lain. Sebaliknya, dalam *back region*, (Harlow, 2009:112) merupakan tempat yang privat, dimana sikap, perilaku dan ucapan individu tidak akan terlihat oleh orang lain ataupun orang yang tidak memiliki hubungan yang dekat dengan individu tersebut.

Dalam pemaparan Goffman selanjutnya, dinyatakan bahwa dalam *front region*, individu akan melakukan banyak hal untuk mempresentasikan diri seperti

⁹ Disarikan dari pemikiran Goffman, 1959:19-20.

¹⁰ Harlow, Rachel. "Impression Management Theory" *Encyclopedia of Public Relations*. Ed. Robert Heath. Vol. 1. Thousand Oaks: Sage Reference, 2005. 410-412. 2 vols. *Gale Virtual Reference Library*. Gale. 13 Feb. 2009. hlm 2.

apa yang individu inginkan dilihat oleh orang lain. Karena dalam *front region*, *audience* yang akan melihat *performance* adalah *audience* yang luas dan sebagian besar tidak mengenal individu secara dekat (ataupun orang-orang yang dimaksudkan untuk tidak diberikan akses secara dekat). Maka secara naluriah individu akan lebih mengatur impresi mereka, secara sengaja maupun tidak, atau disadari maupun tidak. Namun sebaliknya, dalam *back region* yang merupakan tempat bagi *performer* untuk beristirahat dari segala *performancenya* dan tempat untuk mengatur dan melakukan latihan bagi *performancenya*, naluri untuk mengatur impresi tidak ada. Hal ini dikarenakan ketiadaan *audience* dan walaupun terdapat individu lain, yang dapat masuk dalam *back region* ini adalah orang-orang yang secara personal dekat dengan *performer*, sehingga *performer* tidak lagi merasa perlu untuk melakukan pengaturan impresi.¹¹

Aspek-aspek yang berpengaruh dalam *front region* dan *performance* antara lain cara berpakaian, jenis kelamin, umur, karakteristik rasial, ukuran tubuh dan postur, cara berbicara, *gesture* atau gerak tubuh, bahkan informasi mengenai kegiatan *performer* seperti pekerjaan, afiliasi dalam organisasi atau komunitas tertentu, dan lain sebagainya (Goffman, 1959:24). Kita juga dapat membedakan aspek-aspek ini menjadi "*appearance*" dan "*manner*".

Appearance (Goffman, 1959:24) adalah aspek-aspek yang berkaitan dengan stimuli yang berguna untuk memberi informasi kepada kita mengenai status sosial dari *performer*, jadi semua hal yang berkaitan dengan latar belakang *performer* atau *decorum*. *Appearance* dapat berupa cara berpakaian, postur tubuh, benda-benda atau atribut yang dibawa atau dipakai oleh *performer*, misalnya laptop, telepon genggam, perhiasan, dan lain sebagainya.

Sedangkan *manner* (Goffman, 1959:24-25 dan 108) adalah aspek-aspek yang berkaitan dengan stimuli yang dapat memberikan informasi kepada kita mengenai sikap apa yang diinginkan oleh *performer* dalam interaksi sosialnya terhadap orang lain, misalnya perilaku yang menunjukkan kesopanan, profesionalitas, dan lain sebagainya.

¹¹ Ini disarikan dari Goffman, 1959:111-113.

Dalam suatu *performance*, terkadang batasan *back region* dengan *front region* bersifat geografis dan nyata, (Goffman, 1959:113-114, 118-119) misalnya ruangan-ruangan yang terpisah oleh pembatas, sehingga *performer* akan mendapatkan waktu untuk kembali ke *back region* untuk relaksasi dan memperbaiki performanya ditengah *performance*, kemudian kembali ke *front region* dan melanjutkan *performance*. Hal ini dapat terjadi dengan syarat adanya kepastian bahwa *audience* tidak dapat memasuki *back region* atau keseluruhan *back region* tertutup dan tidak dapat diakses oleh *audience*.

Juga menurut Goffman, salah satu momen yang paling menarik dianalisis dalam *impression management* seseorang adalah pada saat ia keluar dari *back region* dan memasuki tempat dimana terdapat *audience*, atau ketika ia kembali dari *front regionnya*, karena pada saat itu dapat terdeteksi bagaimana individu memasang dan melepaskan "topeng"-nya. (Goffman, 1959:121)

Hal lain yang juga menarik adalah memperhatikan bagaimana perilaku *performer* pada saat *audience* tidak ada. Biasanya perilaku dan perlakuan *performer* terhadap *audience* dapat berbeda ketika *audience* ada dan tidak ada.¹² Mungkin saja *performer* yang pada saat bertemu *audience* akan bersikap ramah dan sopan akan menjelek-jelekkkan *audience* ketika *audience* tidak ada. Hal lain yang mungkin terjadi adalah *performer* akan melakukan "latihan" menghadapi *audience*, dengan atau tanpa bantuan orang lain yang akan menggantikan peran *audience* selama latihan berlangsung.

Ketika seorang *performer* melakukan *performance*, ia akan berusaha sekuat tenaga untuk menampilkan apa yang ia ingin tunjukkan kepada *audience*-nya, dan akan mengurangi segala hal yang akan membuat *audience*-nya

¹² Goffman, 1959:170. dinyatakan dalam '*Treatment of the absent*', ketika *audience* tidak ada, atau *performer* sedang memasuki *backstage* yang tidak terlihat dan terdengar *audience*, *performer* dapat saja menjelek-jelekkkan, menggosipkan bahkan menyumpahi *audience* yang dalam *frontstage* *performer* perlakukan dengan sangat hormat.

mendapatkan impresi yang berbeda dengan apa yang hendak ia tampilkan.¹³ Apabila dalam *performance* terdapat suatu hal yang dianggap *audience* bertolak belakang dengan apa yang hendak *performer* tampilkan, maka kemungkinan *audience* akan mengalami gangguan, keterkejutan, bahkan misinterpretasi pada impresi *performer*, sekecil apapun hal tersebut muncul. Hal ini diibaratkan Goffman dengan muncul satu nada yang sumbang dalam permainan seorang musisi, yang meskipun kecil dapat mempengaruhi keseluruhan musiknya. (Goffman,1959:51-52)

Salah satu hal yang dapat membuat *performance* menjadi terganggu adalah "unmeant gestures", (Goffman,1959:209) yaitu tingkah laku atau gerakan *performer* yang dapat berakibat negatif bagi impresi yang ingin ditunjukkan. Hal ini terjadi ketika secara tidak sadar *performer* melakukan hal-hal yang dapat membuat *audience* memiliki impresi yang negatif kepada *performer*. Ini merupakan faktor internal dalam diri *performer*, yang dapat berupa kebiasaan-kebiasaan *performer* yang dapat dianggap buruk bagi *audience*, ataupun perilaku dan perlakuan *performer* ketika dihadapan *audience*. Misalnya ketika *performer* dalam berinteraksi melipat tangannya di depan dada atau bertolak pinggang, maka dapat timbul kesan yang angkuh dan sombong, yang pada saat itu tidak ingin ditunjukkan *performer*.

Hal lain yang juga termasuk dalam faktor internal yang dapat mengganggu jalannya *performance* disebut *faux pas*, yang merupakan kekacauan dari proyeksi seseorang yang dapat menghancurkan *image* yang ingin ditampilkan (Goffman,1959:209). Contohnya adalah ketika terjadi suatu perkenalan antara A (*performer*) dan B (*audience*). *Image* yang ingin ditampilkan A di depan B adalah seseorang yang cerdas, dan berwawasan luas. Namun ketika B mencoba untuk berdiskusi dengan A ternyata B menyadari bahwa wawasan dan pandangan A tidak seperti yang dikatakan A sebelumnya. Maka terjadi kekacauan dalam proyeksi *image* A dalam diri B.

¹³ Manning, Philip. "Impression Management" *Encyclopedia of Social Theory*. Ed. George Ritzer. Vol. 1. Thousand Oaks: Sage Reference, 2005. 397-399. 2 vols. *Gale Virtual Reference Library*. Gale. 13 Feb. 2009. hlm 2.

Selain gangguan *performance* secara internal, terdapat pula gangguan-gangguan eksternal. Gangguan eksternal pada *performance* dapat juga berupa individu yang muncul secara sengaja maupun tidak sengaja, yang memberikan informasi yang bertolak belakang dengan impresi yang ingin ditunjukkan *performer*. Individu semacam ini disebut "*informer*" (Goffman, 1959:145). Lebih detailnya lagi, *informer* adalah individu yang berpura-pura berada di pihak *performer* dan kemudian dapat memasuki *back region performer*, namun kemudian memberitahukan informasi mengenai *performer* yang ia dapatkan di *back region* dan menyebarkanluaskannya pada *audience*.

Selain terjadinya *unmeant gestures* dan masuknya *informer*, terdapat juga beberapa sebab eksternal lain yang dapat mengganggu jalannya *performance*, yaitu *inappropriate intrusions* (Goffman, 1959:209) Contohnya adalah masuknya seorang individu lain yang dikenal oleh *performer* atau *audience*, dimana individu tersebut memberikan efek yang berbeda pada *performance*, sehingga mengganggu *performance* yang dilakukan *performer* terhadap *audience*. Bisa juga hal ini disebabkan oleh masuknya individu yang tidak diinginkan *performer* untuk menjadi *audience* dalam *performencenya*, karena *persona* yang dipakai untuk individu tersebut berbeda dengan yang sedang ditampilkan *performer* terhadap *audiencenya* pada saat itu. *Inappropriate intrusions* juga dapat terjadi apabila *audience* tiba-tiba memasuki *back region* dari *performer*. Untuk mengurangi kemungkinan kekacauan yang terjadi, maka sangat dibutuhkan bagi seluruh peserta dalam interaksi, baik yang berpartisipasi secara langsung maupun tidak, untuk melakukan berbagai cara mengekspresikan atribut dan latihan untuk menyelamatkan *performance*, dengan tiga ukuran, yaitu ukuran pertahanan bagi *performer* untuk menyelamatkan *performance*, ukuran perlindungan dari *audience* dan *outsider* untuk menjaga kelancaran *performance*, dan ukuran yang dipakai *performer* agar memungkinkan bagi *audience* untuk menjaga ukuran perlindungan bagi *performer*.¹⁴

¹⁴ Menurut Goffman, (1959) ketiga ukuran pertahanan inilah yang akan menentukan keberhasilan dari suatu *performance* apabila terjadi suatu gangguan.

Goffman menyebutkan pula bahwa dalam ukuran pertahanan, salah satu hal yang penting adalah adanya *dramaturgical discipline* yang dimiliki oleh *performer*. Hal ini berarti bahwa *performer* harus melatih dirinya agar memiliki *self-control* yang baik, sehingga kemungkinan munculnya *faux pas* dan *unmeant gestures* yang terminimalisir. Cara untuk mengetes bagaimana kemampuan *self-control* dari *performer* adalah bagaimana *performer* dapat mengeluarkan respon afektif, namun bukan yang berupa *actual affective*, melainkan *appropriate affective* (respon afektif yang pantas dan terjaga dalam *performance*).

Dalam berbagai kesempatan, kesalahan impresi akan membuahkan efek dan konsekuensi yang nyata dan sangat besar bagi kehidupan individu. Sebagai contoh, Goffman menyatakan, pada saat wawancara kerja, pewawancara akan menentukan penerimaan pelamar hanya dari impresi yang dibuat sesaat ketika wawancara berlangsung, baik dari *appearance* maupun *manner* pelamar, sehingga kesalahan dan mispersepsi yang terjadi dalam diri pewawancara sangat dihindari oleh pelamar (Goffman, 1959:225).

Dengan melihat konsep di atas, maka dapat ditelaah bahwa faktor internal yang mempengaruhi *impression management* adalah *unmeant gestures* dan *faux pas*, sehingga kemampuan *self-control* yang baik bagi individu adalah bagaimana individu dapat mengontrol *gesture*nya, sehingga *unmeant gestures* tidak lagi dapat keluar dari individu saat *performance*, kemampuan untuk menjaga kestabilan impresi sehingga tidak terjadi *faux pas*, dan apabila muncul gangguan *performance* yang terdapat dari luar, sebisa mungkin *performer* harus dapat menstabilkan kembali impresi tersebut agar dapat menghasilkan impresi yang sebaik mungkin, sekalipun telah muncul gangguan dalam *performance* tersebut.

Secara singkat peneliti mendeskripsikan bahwa konsep *impression management* menyangkut unsur-unsur seperti : (1) *Performance*, (2) *Front Region*, (3) *Back Region*, (4) *Performer*, (5) *Self-control* (6) *Inappropriate intrusions*, (7) *Faux pas*, (8) *Unmeant gestures*, (9) *Audience*.

1. 4. 2. Diri

Konsep diri¹⁵ merupakan sebuah konsep dari Mead yang memaparkan bahwa manusia merupakan makhluk yang sensitif dan aktif terhadap lingkungannya, dimana segala hal yang terjadi dalam lingkungan sosialnya dapat membuat diri manusia akan selalu secara aktif menginterpretasikan makna dari simbol-simbol dan gerakan-gerakan yang terdapat dalam interaksi. Kemudian manusia akan melakukan tindakan atas dasar interpretasi akan makna-makna tersebut. Jadi, dalam interaksi, terjadi interpretasi makna-makna yang berkelanjutan, yang akan menentukan arah interaksi.

Selanjutnya, sebagian besar kepercayaan dan opini yang dipelajari dan dipercayai oleh individu berasal dari hasil interaksinya dengan individu lain.¹⁶ hal ini berlaku terutama pada pandangan mengenai dunia luar. Namun ekstensi dari hal ini adalah individu juga akan berharap bahwa apa yang individu lihat dan percayai tentang dirinya sendiri ditentukan pula oleh apa yang orang lain percayai mengenai dirinya (Manis, 1972:137).

1. 4. 3. Diri Sosial

Yang dimaksud dengan konsep diri sosial oleh William James (Manis, 1972:114) adalah bahwa diri seseorang dipahami sebagai bayangan mengenai dirinya yang terdapat di dalam orang lain yang menurut dirinya dimiliki orang tersebut. Misalnya seorang individu melihat diri sosialnya ketika membayangkan bayangan orang lain mengenai dirinya, atau penilaian orang lain terhadap dirinya.

William James juga menyatakan bahwa seseorang memiliki diri sosial sebanyak yang ada dalam individu-individu yang memperhatikan dan membawa gambaran dirinya dalam pikiran mereka. Menyakiti salah satu gambaran dirinya berarti menyakiti dirinya sendiri. Secara umum, individu tersebut memperlihatkan

¹⁵ Soeprapto, HR Riyadi. *Interaksionisme Simbolik: Perspektif Sosiologi Modern*. Malang, Yogyakarta. Avveroes Press dan Pustaka Pelajar. 2002. hlm 115-117

¹⁶ Manis, Melvin. "Social Interaction and the Self-Concept" dalam Heise, David R. *Personality and Socialization*. Chicago. Rand McNally & Company. 1972. hlm 137

sisi dirinya yang berbeda kepada masing-masing kelompok yang berbeda tersebut. (Manis, 1972:215)

Hal ini dapat juga disetarakan sebagai penjelasan yang menjelaskan *impression management* dan peran sosial dari individu. Penjelasan yang menyatakan bahwa menyakiti salah satu gambaran dirinya sama dengan menyakiti dirinya sendiri menunjukkan bahwa dalam diri seseorang itu terdapat suatu keinginan untuk terus melanggengkan gambaran atau *image* yang ada dalam setiap peran sosialnya.

1. 4. 4. *Looking-glass self*

Looking-glass self adalah konsep yang diajukan oleh Cooley yang menyatakan bahwa manusia memiliki kesadaran dan kesadaran tersebut terbentuk dalam interaksi sosial yang berkelanjutan (Ritzer, 2003:73). Cooley juga memaparkan hal ini dalam acuannya terhadap konsep diri sosial dari William James dan tulisan Adam Smith mengenai cara bagaimana seseorang harus meletakkan dirinya dalam posisi orang lain, dengan maksud agar dapat bertindak secara efektif di dalam masyarakat.¹⁷ Kesadaran tersebut mencakup kesadaran akan berperilaku dan menanggapi suatu situasi dengan memberikan respon-respon yang signifikan, dan semua respon yang dilakukan oleh individu merupakan hasil dari kesadaran dirinya terhadap rangsangan dari luar¹⁸.

1. 4. 5. Sosialisasi

"Socialization is the process through which individuals learn proper ways (proper as defined by the society) of acting in a culture. The process involves the acquisition of language, values, etiquette, rules, behaviors,

¹⁷ Ritzer,2003:73 dan Schellenberg, James A. *Tokoh-Tokoh Psikologi Sosial*. Jakarta. Bumi Aksara 1997. hlm 38.

¹⁸Stolley, Kathy S. "Socialization and Social Interaction". *The Basics of Sociology*. Westport,CT: Greenwood Press, 2005. *Gale Virtual Reference Library*. Gale. 13Feb.2009 . hlm 2.

*and all the subtle, complex bits of information necessary to get along and thrive in a particular society.”*¹⁹

Sosialisasi, apabila disarikan dari definisi di atas, merupakan proses dimana individu belajar cara yang dianggap pantas menurut masyarakat dalam bersikap di masyarakat. Proses ini mencakup pemahaman bahasa, nilai, etiket, aturan, sikap, dan segala informasi yang diperlukan untuk bertahan di dalam masyarakat tertentu. Menurut Chatlatte Buchler, sosialisasi didefinisikan sebagai proses yang membantu individu melalui belajar dan penyesuaian diri, bagaimana cara berpikir kelompoknya agar dapat berperan dan berfungsi dalam kelompoknya. Dalam pengertian lain, Kingsley Davis menyatakan bahwa sosialisasi merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan dan pewarisan kebudayaan serta tingkah laku dari satu generasi ke generasi berikutnya sehingga seseorang yang baru dilahirkan akan dapat mengerti dan memasuki kehidupan suatu masyarakat dimana ia dibesarkan, melalui pengalaman pribadi, pengalaman berhubungan dengan orang lain dalam kehidupan sosial dan melalui komunikasi simbolik dimana faktor bahasa memegang peranan penting.²⁰

Shibutani dalam Acuff, Allen dan Taylor dalam buku *From Man to Society*, mengartikan sosialisasi sebagai suatu proses dimana pendatang baru (*newcomers*) belajar untuk berpartisipasi secara efektif dalam kelompok sosial, dan individu dapat disebut tersosialisasi ketika ia dapat mengikuti kegiatan sosial dalam kelompok dengan dasar-dasar normanya. Perilaku baru akan muncul dan berkembang secara alamiah melalui suatu seleksi alam.²¹

Pada saat individu mendapatkan suatu sosialisasi, maka akan terjadi proses adaptasi dalam diri individu. Adaptasi,²² merupakan pembentukan respons

¹⁹ Zastrow, Charles dan Kirst-Ashman, Karen. *Understanding Human Behaviour and Social Environment*. (edisi ketiga) Chicago. Nelson-Hall Publisher. 1994. hlm 145.

²⁰ Dikutip dari tesis karya Luluk Dwi Kumalasari berjudul "Sosialisasi Nilai 'Cinta' (Analisis Teori Struktur Dramaturgi Erving Goffman Terhadap Komunitas Kenduri Cinta)". 2006. Program Pascasarjana Sosiologi, FISIP UI. hlm 20-21

²¹ Acuff, Allen dan Taylor. *From Man to Society*. New York. 1989.

²² LeVine, Robert A. *Culture, Behaviour and Personality*. Chicago. Aldine Publishing Company. 1973. hlm 5

organisme agar sesuai dengan kondisi lingkungan, dan hasil dari proses adaptasi yang kompleks adalah kepribadian individu dewasa.

Dalam sosialisasi juga terdapat suatu proses internalisasi norma-norma dalam kelompok²³, sehingga gabungan dari nilai-nilai yang terinternalisasi dalam diri individu menjadikan individu tersebut unik dan berbeda satu dengan lainnya.

Kelompok

Sosialisasi merupakan proses yang dilakukan oleh seseorang kepada lingkungan sekitarnya, baik individu maupun kelompok, sebagai cara untuk merealisasikan hubungan sosialnya. Dalam suatu sosialisasi terdapat proses penanaman nilai. Jadi, apabila dimasukkan ke dalam konteks kelompok teater, maka pembelajaran yang wajib diterima oleh setiap anggota kelompok tersebut adalah latihan ilmu peran dan kemampuan untuk berperan dalam panggung teater adalah suatu kewajiban bagi para anggotanya untuk dapat berfungsi dengan baik dalam kelompoknya.

1. 4. 6. Kelompok Teater

Teater, secara etimologis berasal dari bahasa Yunani lama, *theatron*, yang berarti 'gedung atau tempat pertunjukan'. *Theatron* juga merupakan kata turunan dari *theomai*, yang artinya 'dengan takjub melihat atau memandang'. Jadi secara lebih luas, teater dapat berarti gedung, tempat pertunjukan untuk menonton dan juga karangan/cerita yang mengisi kegiatan. Ringkasnya, teater merupakan pertunjukan yang ditonton oleh publik/penonton di suatu tempat. Dalam perkembangannya, kata teater memiliki arti yang selalu berhubungan dengan pertunjukan, yaitu segala sesuatu yang dipertunjukkan dalam kaitannya dengan hasil karya seni. Rumusan yang lebih akurat mengenai teater adalah suatu kegiatan berekspresi yang bertolak dari alur cerita yang dipertunjukkan dengan menggunakan tubuh sebagai media utama, sedangkan dalam proses penciptaannya

²³ Horton, Paul B. dan Chester L. Hunt. *Sosiologi Jilid I*. Jakarta. Erlangga. 1999. hlm 53

digunakan unsur gerak, suara, bunyi, dan rupa atau wujud yang disampaikan kepada penonton.²⁴

Kelompok teater adalah sebuah kumpulan individu-individu yang dibentuk dengan didasari oleh kepentingan yang sama, yaitu berkesenian dalam kerangka *performing arts*, dimana anggotanya melakukan pemeranan dalam naskah-naskah dan mementaskannya. Kelompok teater juga terbentuk atas dasar kesamaan kegemaran, atau hobi, yaitu berlakon dan melakukan pementasan. Kelompok teater tentu saja tidak hanya terdiri dari individu-individu yang memiliki tujuan ingin menjadi seorang pelakon ketika bergabung dalam kelompok tersebut. Namun juga terdapat individu-individu yang lebih condong terhadap hal lain yang menyangkut segi artistik dari pementasan seperti pengaturan kostum, tata rias, properti dan setting panggung, musik pengiring maupun manajemen pementasan. Tetapi, perbandingan jumlah antara anggota kelompok teater yang menjadi pelakon biasanya merupakan mayoritas dibandingkan bagian artistik atau manajemen.

Kemampuan berlakon dan pemeranan juga merupakan hal yang unik dan khas dari kelompok ini. Oleh karena itu, sosialisasi dari nilai-nilai yang terdapat dalam kelompok teater akan lebih condong kepada ilmu peran. Hal ini juga disebabkan karena adanya kebutuhan kelompok akan kemampuan dalam ilmu peran tersebut dari masing-masing anggotanya agar dapat berfungsi dengan baik ketika pementasan berlangsung. Bahkan bagian artistik, musik dan manajemen seringkali diharapkan telah memahami seni peran agar dapat mengerti dengan baik alur dan penceritaan naskah yang akan dipentaskan. Selain itu juga agar mengerti kebutuhan dan keinginan pemain dan sutradara dan dapat bekerja dalam bagiannya dengan *framework* yang sama dengan para pelakon dan sutradara.

Dengan melihat pentingnya *impression management* dalam interaksi individu dalam kehidupan sehari-hari, maka kemampuan *impression management* merupakan hal yang penting bagi individu. Dalam kelompok teater, latihan dan

²⁴ Achmad, A Kasim. *Pendidikan Seni Teater; Buku Guru Sekolah Menengah Atas*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta. 1990. hlm 4-5.

sosialisasi ilmu peran yang mencakup *role-playing* atau *role-taking*²⁵ merupakan latihan utama dan sekaligus keunikan dari intitusi ini beserta anggotanya. *Self-control* yang sangat dibutuhkan dalam melakukan *impression management* juga menjadi salah satu hal yang dilatih dalam ilmu peran, dimana seorang pemain teater diharapkan dapat mengurangi *unmeant gestures*²⁶ dan *faux pas*²⁷ dalam *performancenya*. Oleh karena itu, melihat hubungan latihan dan sosialisasi ilmu peran yang terjadi dalam kelompok teater dengan kemampuan untuk melakukan *impression management* menjadi signifikan untuk diteliti.

Dari hasil penelusuran kerangka pemikiran, maka dapat diambil poin-poin yang penting menjadi asumsi dasar dari penelitian. Poin tersebut adalah:

- *Impression management* merupakan kemampuan yang dapat dilatih oleh individu
- *Impression management* yang dipelajari individu dalam sosialisasi ilmu peran dapat terbawa dan digunakan dalam interaksi sosial sehari-hari

1. 5. Metode Penelitian

1. 5.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang menempatkan pandangan peneliti terhadap sesuatu yang diteliti secara subyektif sehingga sangat

²⁵ *Role-playing* adalah salah satu cara berempati, memahami pandangan dan emosi orang lain dengan cara memainkan peran yang ingin dipahami tersebut. Hal ini terdapat dalam Zastrow, Charles dan Kirst-Ashman, Karen. *Understanding Human Behaviour and Social Environment*. (edisi ketiga) Chicago. Nelson-Hall Publisher. 1994. hlm 157. *Role-playing* juga disebut *role-taking*, dalam Klein, David M dan Whita, James M. *Family Theories, an Introduction*. California. Sage Publications. 1996. hlm 96.

²⁶ *Unmeant gestures* adalah gerak tubuh tidak disengaja dari performer yang dapat mengganggu jalannya *performance* karena memberikan efek yang negatif terhadap *image performer*.

²⁷ *Faux-pas* adalah merupakan kekacauan dari proyeksi seseorang yang dapat menghancurkan *image* yang ingin ditampilkan.

menghargai dan memperhatikan pandangan subjektif terhadap setiap subjek yang ditelitinya. *Subjective meaning* atau pemaknaan individu akan selalu berusaha dipahami. Interaksi dan komunikasi yang intensif dengan pihak yang diteliti sangat dipentingkan, termasuk didalamnya peneliti harus mengembangkan kategori-kategori, pola-pola, dan analisa terhadap proses-proses sosial yang terjadi ditengah masyarakat yang diteliti. (Creswell, 1994:157-159)

Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bersifat mikro yang mendasarkan pada analisis individu yang menjadi informan, bersifat mendalam dan memerlukan kedekatan dengan subyek penelitian yang sulit dicapai dengan penelitian kuantitatif.

1. 5. 2. Jenis Penelitian

1. 5. 2. 1. Berdasarkan Tujuan

Penelitian yang dilakukan bersifat deskriptif dengan menyajikan informasi dasar, kemudian menggambarkan proses dan mekanisme bagaimana individu tersebut dapat melakukan hal-hal untuk mengatur impresinya, dan hal apa sajakah yang berperan terhadap pengaturan impresi tersebut, menjelaskan tahapan-tahapan dari *impression management*, kemudian mengklasifikasikan dan mengkategorikannya.

1. 5. 2. 2. Berdasarkan Manfaat

Penelitian ini termasuk dalam penelitian murni, dalam rangka mendukung teori dan menjelaskannya dalam dunia sosial. Penelitian murni memberikan dasar untuk pengetahuan dan pemahaman bagi berbagai aspek dan menjadikannya sumber metode, teori dan gagasan yang dapat diaplikasikan selanjutnya.²⁸

1. 5. 2. 3. Berdasarkan Waktu

²⁸ Widjajanto, Andi. *Modul Metode Penelitian Sosial*. Tidak dipublikasikan.

Penelitian ini bersifat *cross-sectional*, dimana penelitian dilakukan pada suatu waktu tertentu, dan mengambil gejala yang spesifik dari sebuah permasalahan sosiologis pada suatu rentang waktu yang terbatas.

1. 5. 3. Metode Pengumpulan Data

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam dengan 3 informan, RM dan DHJ yang telah mengalami sosialisasi ilmu peran selama 38 dan 20 tahun, dan YS yang mengalami sosialisasi ilmu peran selama kurang lebih 11 tahun. Metode lain yang juga dilakukan adalah observasi di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Teater UI serta studi literatur mengenai konsep-konsep yang dapat menjelaskan masalah. Observasi dilakukan 19 September 2007- 23 Februari 2008, mulai dari masuknya angkatan baru dari UKM Teater UI sampai dengan pementasan perdana angkatan baru Teater UI dengan frekwensi seminggu minimal 2 pertemuan. Wawancara dengan masing-masing informan dilakukan 4 kali.

Penelitian ini menggunakan observasi dari suatu kelompok teater tertentu (Teater UI) dan mengambil informan yang mayoritas terpisah dengan kelompok teater tempat observasi peneliti (dari tiga orang informan, hanya satu informan yang berafiliasi dengan Teater UI). Hal ini dikarenakan kebutuhan penelitian untuk mengobservasi sosialisasi ilmu peran terhadap individu yang sama sekali belum pernah mendapatkan sosialisasi ilmu peran, lalu mendapatkan informan yang merupakan individu yang telah mendapatkan sosialisasi ilmu peran lebih dari 5 tahun. Individu yang telah mendapatkan sosialisasi ilmu peran dalam kelompok teater sulit didapatkan dalam kelompok teater UI, karena kelompok teater ini baru terbentuk pada tahun 2005. Oleh karena sebab itu, peneliti memutuskan untuk menentukan informan dan observasi yang terpisah.

Pemisahan atas observasi dan wawancara informan memang memiliki satu kelemahan, yaitu munculnya pertanyaan apakah sosialisasi ilmu peran yang didapatkan oleh individu dalam kelompok yang diobservasi sama dengan yang didapatkan oleh informan. Oleh karena itu, peneliti menambahkan suatu gambaran umum mengenai metode pengajaran ilmu peran agar dapat menjadi bahan

perbandingan dengan latihan-latihan yang ditemukan dalam observasi dan wawancara informan.

Teknik validasi yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan *rich, thick description* dari referensi dan hasil observasi dan wawancara. Validitas lain yang juga dilakukan oleh peneliti adalah peneliti telah berada dalam lingkungan yang diobservasi jauh sebelum penelitian dilakukan. Hal lainnya adalah terdapatnya suatu kasus yang diungkapkan oleh salah satu informan mengenai seseorang yang kurang bisa melakukan *impression management*, padahal dalam lingkungan teater individu tersebut dianggap lebih senior daripada informan. Pemaparan kasus yang kontradiktif dengan asumsi dasar penelitian termasuk pula salah satu teknik validasi penelitian. (Creswell, 1994:195-196)

1. 5. 4. Penentuan Informan

Informan dipilih berdasarkan banyaknya pengalamannya dalam mendapatkan sosialisasi ilmu peran, yaitu yang telah memiliki pengalaman sosialisasi dalam kelompok teater lebih dari 5 tahun, dengan dasar pemikiran bahwa nilai-nilai yang terdapat dalam kelompok akan sudah menginternalisasi dalam jangka waktu tersebut.²⁹ Perbedaan karakteristik informan terdapat dalam: afiliasi dengan kelompok teater, latar belakang pendidikan dan usia yang berbeda-beda.

Waktu yang digunakan peneliti untuk mewawancarai informan adalah 2-4 jam per pertemuan. Pertemuan dengan masing-masing informan sebanyak 3 kali. Data yang diambil dari dan mengenai informan dianggap cukup oleh peneliti karena peneliti merupakan bagian dari komunitas teater secara umum. Keterlibatan peneliti dalam lingkungan teater selama lebih dari 8 tahun membuat peneliti telah cukup memahami lingkungan yang ada dalam komunitas teater. Hal ini sangat membantu peneliti dalam melakukan observasi maupun wawancara

²⁹ Sosialisasi nilai-nilai dalam kelompok teater dianggap baru dapat terinternalisasi dalam jangka waktu sekitar 5 tahun, karena nilai dan norma dalam komunitas yang keanggotaannya tidak dipaksakan akan lebih lama terinternalisasi dalam diri individu yang tersosialisasi nilai tersebut.

mendalam karena peneliti tidak lagi harus mengambil informasi dari awal mengenai teater untuk memahami komunitas dan lingkungannya.

Dalam wawancara dan observasi, objek observasi dan informan merupakan komunitas dan individu-individu yang berasal dari lingkungan yang sama dengan peneliti, sehingga adanya subjektivitas dalam pengambilan data pasti terjadi. Namun, peneliti dikontrol oleh adanya referensi yang dipakai dalam penelitian ini, serta adanya pembimbing penelitian.

1. 5. 5. Sistematika Penulisan

1. Pendahuluan

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, permasalahan, tujuan penelitian, kerangka pemikiran yang berisi konsep-konsep yang dipakai dalam penelitian ini, metode penelitian berisi pendekatan penelitian metode penentuan data sampai penentuan informan. Bab ini merupakan dasar dari alur pemikiran peneliti dalam penelitian ini.

2. Gambaran Umum Metode Latihan Ilmu Peran & Kelompok UKM Teater UI

Bab ini menjelaskan gambaran umum dari hal yang diteliti, yaitu latihan ilmu peran secara umum dan sosialisasi ilmu peran yang diobservasi oleh peneliti. Selain itu, terdapat pula penjelasan mengenai sejarah kelompok teater yang diobservasi oleh peneliti dan karakteristik informan penelitian ini.

3. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan oleh peneliti terbagi menjadi empat bagian, pertama adalah metode analisis, yang menjelaskan alur analisis yang peneliti gunakan dalam penelitian ini. Kedua, analisis sosialisasi ilmu peran dalam kelompok teater yang menjabarkan dan menganalisis sosialisasi ilmu peran yang terjadi dalam kelompok teater. Ketiga, analisis mengenai kemampuan *impression management* individu, dan yang terakhir adalah bagian analisis kemampuan *impression management* individu yang mengalami sosialisasi ilmu peran.

4. Penutup

Pada bab penutup terdapat kesimpulan dari penelitian ini, serta implikasi penelitian secara praktis dan teoritis, dan saran peneliti terhadap penelitian selanjutnya.

