

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Musik adalah bentuk suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan. Musik yang berasal dari kata muse yaitu salah satu dewa dalam mitologi Yunani kuno bagi cabang seni dan ilmu; dewa seni dan ilmu pengetahuan. Selain itu, beliau juga berpendapat bahwa musik merupakan cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami oleh manusia. (Baneo; 2003 : 288)

Pada saat ini musik juga sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi manusia. Bagi pencipta musik, musik menjadi suatu luapan emosi jiwa, di mana perasaan yang ada di pencipta musik tersampaikan. Bagi penikmat musik, dengan mendengar musik yang sesuai dengan suasana hati maka harapannya agar bisa merasa lebih relaks dan lebih baik.

Kaum muda dan musik merupakan dua hal yang berkaitan erat. Dennis Mc Quail dalam Wijayanti (2008) menyebutkan bahwa industri rekaman mengalami kemajuan pesat sejak muncul dan. Pada saat itu musik terkait dengan idealisme, penggunaan obat terlarang, kekerasan, dan perilaku antisosial. Wijayanti (2008) mengutip pendapat J.E. Titon, mengatakan bahwa musik memiliki kekuatan untuk menyentuh dan menggerakkan perasaan manusia. Melalui musik, kaum muda

yang masih labil dan meledak-ledak emosinya merasa mendapat penyaluran secara fisik dan emosional. Sementara itu John E. Kaener dalam Wijayanti (2008) mengungkapkan bahwa musik berfungsi sebagai ekspresi diri, komunikasi dan media politik.

Dr. Geargie Lozanov, psikolog dari Bulgaria, dalam penelitiannya menemukan bahwa dengan mendengarkan musik Bach, Handel, Tchaikovsky, yang biasanya dikategorikan dengan music *romantic*. Dapat membantu mempersingkat waktu belajar. Sebab musik – musik tersebut memiliki *beat* yang lambat, *rhythm* yang dinamis, energik, dan kalimat “kalimat” music yang lembut tetapi *power full*. Music yang lambat dapat menyebabkan gelombang otak pada keadaan prima. Dengan keadaan seperti ini, pikiran menjadi jernih. Daya belajar dan daya serap otak dalam kondisi maksimal. Peneliti lain yang membuktikan bahwa musik, terutama klasik, sangat mempengaruhi perkembangan *IQ* dan *Emotional*. Anak sejak kecil terbiasa mendengarkan musik, akan berkembang dibanding dengan anak yang jarang mendengarkan musik. Menurut Grace Sudargo, hal itu karena dasar musik klasik berasal dari denyut nadi manusia. (Winanardo ;2008: 3)

Di Indonesia musik *rock* berkembang sejak tahun 70-an. Dalam hal ini masyarakat yang sudah mengerti akan aliran musik *rock*, menjadikan aliran ini yang kebanyakan menjadi sebuah penggambaran identitas, tentang ekspresi diri, memberontak terhadap norma dan kebebasan. Musik *rock* yang begitu merasuki anak muda sehingga tampak bahwa musik *rock* itu bukan saja sebagai suatu musik belaka. Tetapi lebih merupakan kebudayaan tersendiri bagi para remaja. Dan

musik *rock* menjadi sebuah gaya hidup tersendiri serta mengubah remaja – remaja memandang pemerintah, memandang *seks*, perjalanan dan nilai – nilai mapan, nilai sosial, yang pada dasarnya bisa dikatakan pemberontakan. Dari segi lirik – lirik lagu yang cenderung tajam dan mengkritisi permasalahan apa yang terjadi pada saat ini, mungkin bias mengkritisi tentang budaya, politik, perbudakan dan masih banyak lagi. Cara berpakaian, tutur kata, gaya hidup bebas, merekapun juga yang sangat mempengaruhi gaya hidup para penggemarnya. Maka dari itu kebanyakan anak – anak muda sekarang menjadikan musik *rock* menjadi sebuah fenomena. Sesuatu yang spiritual yang dapat menghipnotis seseorang ketika telah sampai pada titik terlemah, musik dapat menyebarkan apapun ke dalam alam bawah sadar (Winnardo;2008:38).

Jogjakarta, merupakan kota yang tumbuh dengan segudang budaya yang berkembang di dalamnya. Di kota ini juga banyak sekali bermunculan band – band *rock, pop, alternative, regge, emo, punk, melodic, rock n roll, disco, jazz* dan bahkan musik tradisionalnya. Hal ini menunjukkan bahwa Jogjakarta merupakan kota yang sangat maju mengenai musik dan semua jumlahnya tidaklah sedikit. Tentunya berbagai ragam musik yang ada ini tidaklah lepas dari banyaknya mahasiswa – mahasiswa di Jogjakarta. Musik atau sebuah grup band yang juga tak lepas dengan yang namanya karya, tak lepas dari itu hal yang memancing band – band yang ada yaitu mengenai studio rekaman *indie* yang semakin menjamur di Jogjakarta. bahkan banyaknya studio rekaman juga mendorong munculnya band – band bar. Hal ini terbukti bahwa band – band yang ada di Jogjakarta sudah banyak yang merekam karyanya, baik dalam bentuk lagu

maupun album. Bahkan radio – radio yang ada di Jogjakarta ini menyediakan waktu khusus untuk memutar lagu – lagu yang khususnya adalah *indie*.

Dalam hal ini Grup *Band Captain Jack* mempersenjatai musiknya dengan komposisi yang jujur. mereka menginginkan suatu terobosan dimana anak band itu tidak hanya bermain musik saja, tetapi juga bisa menyampaikan hal-hal positif melalui karya-karya seni, termasuk kampanye-kampanye tentang suatu hal positif. Memiliki masa yang sangat banyak, *Captain Jack* ingin mengawali suatu pergerakan besar yang positif untuk negeri ini.

Nuansa lagu – lagu yang sangar dalam balutan nuansa *rock* yang membuat *captain jack* lebih berwarna dan pantas untuk disimak. Mengenai tema – tema yang diangkat, *captain jack* berada pada jalur “Perlawanan”. Di saat orang berlomba – lomba membicarakan tentang indahnya cinta, *captain jack* menghadirkan sisi lain dari pengalaman dan perjalanan hidup manusia yang sering bertabrakan antara keinginan dan kenyataan, kepedihan dan kesedihan, emosi, pesan yang mengingatkan manusia bahwa hidup bukanlah sinetron, hidup bukanlah sesuatu yang indah. Dan pada intinya lirik – lirik yang berisi tentang pergolakan batin yang marah tentang keadaan sekitar kita, yang bahkan kita sendiripun tidak sadar akan hal itu.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang akan diungkap dalam penulisan ini adalah :

- a. Bagaimanakah perilaku *band Captain Jack* dalam berperilaku pada saat *font stage* atau panggung depan ?
- b. Bagaimana perilaku musisi *rock group band captain jack* dalam keseharian mereka ketika berada di *back stage* atau belakang panggung?
- c. Bagaimana budaya *rock* pada grup band *captain jack* ?

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan yang diambil diatas tujuan penelitian dapat dirumuskan penulisan :

- a. Mengidentifikasi perilaku Komunikasi secara *Back Stace* grup *Band Captain Jack* dalam memahami budaya *Rock*.
- b. Mengidentifikasi adakah hal yang ingin ditularkan kepada para menikmati musik hasil karya mereka.
- c. Untuk mengetahui perilaku musisi *rock group band captain jack* dalam keseharian mereka ketika berada di belakang panggung.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Dalam penulisan “perilaku komunikasi musisi post hardcore (studi dramaturgi perilaku komunikasi post-hardcore grup band *rover light* di ponorogo)” terdapat dua manfaat sebagai berikut :

1.4.1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi lembaga pendidikan tinggi Universitas Muhammadiyah Ponorogo, khususnya mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi untuk lebih mengenal dan mengetahui aktifitas perilaku musik *Rock*.
- b. Untuk memperkaya perkembangan ilmu komunikasi dengan cara mengambil karya musik sebagai salah satu bentuk komunikasi sebagai bahan kajian.
- c. Dapat memberikan pengetahuan yang berguna bagi diri pribadi.
- d. Dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2. Manfaat Praktis

- a. Bagi mahasiswa, diharapkan penelitian ini berguna sebagai bahan informasi dan pengetahuan terutama bagi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo Jurusan Ilmu Komunikasi.
- b. Bagi grup *band Captain Jack* , hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk lebih meningkatkan mutu dan kualitas musik serta kehidupan sosial yang lebih baik.
- c. Untuk memberikan gambaran tentang apa budaya *rock*.
- d. Untuk mempengaruhi seniman music khususnya musik *rock* untuk berkarya dan peduli terhadap lingkungan sosial.

1.5. PENEKASAN ISTILAH

Dalam hal ini mengenai pembatasan dan menegaskan yang terdapat di Skripsi ini. Hal ini disebabkan untuk semakin mempermudah pembaca dalam memahami dan mencerna dengan jelas, kali ini membahas tentang :

a. Komunikasi

Pengertian komunikasi dalam bahasa Inggris *communicate* berasal dari kata Latin *communication*, dan bersumber dari *communis* yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah sama makna. Jadi kalau dua orang terlibat dalam satu komunikasi, misalnya dalam bentuk percakapan, maka komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama ada makna mengenai apa yang diperbicarakan. Kesamaan bahasa yang dipergunakan dalam percakapan itu belum tentu menimbulkan kesamaan makna. Dengan lain perkataan, mengenai bahasa saja belum tentu mengerti makna yang dibawa oleh bahasa itu. Jelas bahwa percakapan kedua orang tadi dapat dikatakan komunikatif apabila kedua orang tertentu saling mengerti bahasa yang diucapkan.

Akan tetapi, pengertian komunikasi yang dipaparkan diatas sifarnya dasarnya, dalam arti kata bahwa komunikasi itu minimal harus mengandung kesamaan makna antara kedua belah pihak yang bersangkutan atau yang terlibat. Dikatakan minimal karena kegiatan komunikasi tidak hanya informative, yaitu agar orang lain mengerti dan tahu, tetapi juga persuasif, yaitu agar orang lain bersedia menerima suatu paham atau keyakinan, melakukan suatu perbuatan atau kegiatan, dan lain – lain. (Onong ; 2013 :9)

Komunikasi adalah produksi dan pertukaran informasi dan makna tertentu dengan menggunakan tanda atau simbol. Komunikasi meliputi proses *encoding* pesan yang akan dikirimkan, dan proses *decoding* terhadap pesan yang diterima, dan melakukan sintesis terhadap informasi dan makna. Komunikasi dapat terjadi pada semua level pengalaman manusia dan merupakan cara terbaik untuk memahami perilaku manusia dalam perubahan perilaku antara individu, komitas, organisasi, dan penduduk umumnya. Karena itu, komunikasi dapat dipelajari secara empiris dan kritis pada pelbagai drajat interaksi. (Alo;2011:38)

Dalam hal ini komunikasi yang terpecah menjadi dua yaitu :

1. Komunikasi verbal

Komunikasi verbal sering di sebut pula dengan komunikasi dengan kata – kata verbal melalui alat komunikasi yang kita sebut bahasa. Karena bahasa dapat membantu kita untuk memiliki kemampuan memahami dan menggunakan simbol, khususnya simbol verbal dalam menyusun kerangka pikiran yang kemudian dikomunikasikan. Sebuah simbol adalah reprepentasi dari sesuatu. Misalnya gambar buah apel adalah wakil dari benda bernama apel. Kata “apel” adalah sebuah simbol. Kemampuan berkomunikasi melalui percakapan adalah salah satu aspek pragmatif bahasa. Namun kemampuan itu tidak ada artinya jika tidak disertai dengan kemampuan menggunakan bahasa dalam cara yang baik dan benar sehingga dapat menghadirkan makna tertentu (Liliweri, 2003).

Komunikasi verbal merupakan pesan - pesan lisan yang dikirimkan melalui suara. Komunikasi lisan biasa melibatkan simbol – simbol verbal dan non verbal. Kita bisa menghabiskan waktu untuk berpartisipasi dalam komunikasi verbal, baik sebagai pembicara dan pendengar. Sementara itu komunikasi tertulis merupakan komunikasi melalui kata – kata yang ditulis atau dicetak. Komunikasi verbal tertulis maupun nonverbal berurusan dengan menciptakan dan pengiriman pesan, meskipun keduanya berbeda dalam pemrosesnya. Pesan lisan diucapkan terus menerus dengan suara yang menghubungkan kata demi kata, peristiwa ini merupakan koleksi karena jarang kita memfokuskan sebutan kata demi kata. Tetapi dalam komunikasi tertulis, kata – kata tampak berbeda dengan satu sama lain karena dikelilingi oleh spasi, koma, titik koma, dan titik.(Alo;2011:377).

Komunikasi verbal ternyata tidak semudah yang kita bayangkan. Symbol atau pesan verbal adalah semua jenis symbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Hampir semua rangsangan wacana yang kita sadari termasuk kedalam kategori pesan verbal disengaja, yaitu usaha – usah yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan dengan orang lain secara lisan. Bahasa verbal adalah sarana untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan maksud kita. Bahasa verbal menggunakan kata – kata yang merepresentasikan berbagai aspek relitas kita yang tidak mampu menimbulkan reaksi yang merupakan otoritas objek atau konsep yang diwakili kata – kata.(Deddy;2012:260).

2. Komunikasi Non Verbal

Komunikasi non verbal merupakan tindakan dan atribusi yang dilakukan kepada orang lain lewat pertukaran makna yang selalu dikirimkan dan diterima secara sadar untuk mencapai umpan balik atau tujuan tertentu (Burgoon & Saine 1978).

Komunikasi non verbal meliputi ekspresi wajah, nada suara, gerakan anggota tubuh, kontak mata, rancangan ruang, pola – pola rabaan, gerakan ekspresi, perbedaan budaya dan tindakan non verbal yang lain. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi non verbal sangatlah penting untuk memahami perilaku antar manusia dari pada yang ditulis. Komunikasi ini merujuk pada variasi bentuk – bentuk komunikasi yang meliputi bahasa. Misalnya bagaimana orang berpakaian, melindungi dirinya, penampilan, ekspresi wajah.

Ekpresi wajah dapat dijadikan sebagai informasi kepada orang lain. Pelbagai penelitian mencatat paling tidak ada 30.000 lebih ekspresi wajah yang maknanya berbeda satu sama lain. Kebanyakan di antaranya mempunyai makna yang sama namun banyak pula yang berbeda. Dalam beberapa kebudayaan, seseorang diharapkan menampilkan wajah ”publik” yang harus dapat dibedakan dengan wajah ”privat”. Demikian pula senyuman mungkin berarti senang tetapi bisa juga berarti sinis. Jadi tanggapan itu bergantung dari pandangan kebudayaan.

Senyumaman dalam budaya Asia tenggara umumnya ”senyuman” berfungsi menutupi kemarahan, perasaan malu, maupun perasaan marah.

Kadang – kadang orang tersenyum untuk menyatakan “terima kasih, permohonan maaf,” atau bahkan menyatakan “ya”. (Alo;2011:386)

Menurut Ray L. Birdwhistell, 65% dari komunikasi tatap muka adalah nonverbal, sementara menurut Albert Mehrabian, 93 % dari semua makna sosial dalam komunikasi tatap muka diperoleh dari isyarat – isyarat nonverbal. Dalam pandangan Birdwhistell, kita sebenarnya mampu mengucapkan ribuan suara vocal dan wajah kita dapat menciptakan 250.000 ekspresi yang berbeda. Secara keseluruhan, kita diketemukan para pakar, kita dapat menciptakan sebanyak 700.000 isyarat fisik yang terpisah, demikian banyak sehingga upaya untuk mengumpulkan akan menimbulkan frustrasi.(Deddy;2012:351).

Kita dapat menarik kesimpulan bahwa komunikasi non verbal adalah cara komunikasi melalui pertanyaan wajah, nada suara, isyarat, kontak mata, dan lain – lain. Cara ini memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan kita sehari – hari. Apalagi cara ini lebih kuat dari pada interaksi verbal, meskipun harus diakui bahwa perbedaan isyarat membawa perbedaan makna.

b. Perilaku komunikasi

Perilaku komunikasi adalah suatu aktifitas atau tindakan manusia dari proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespons, yang dipengaruhi lima unsur komunikasi Menurut Harold Lasswell yakni siapa, apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dengan akibat dan komunikasi akan berlangsung dengan baik dan berhasil apa bila ada kesamaan makna antara komunikator dan komunikan yang di tunjukkan kepada komunikan dengan pesan non-verbal atau gerak tubuh.(Wiryanto;7)

c. Musik

Musik Merupakan hal multi-fungsi yang banyak pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. Kadang musik menginspirasi kita dalam bertindak, musik menjadi gambaran diri kita sesuai lirik yang ada di lagu-lagu, dan musik enak didengar dengan segala hal yang kita sukai yang terkandung di dalamnya. Lagu dengan lirik dan musik kadang mempengaruhi cara kita memandang.

Sebagai makhluk sosial tentunya diri kita akan selalu berubah sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan kita seiring bertambahnya umur. Perkembangan dan pertumbuhan itu sebagian besar dipengaruhi oleh lingkungan, dan ada juga pengaruh musik. Musik yang kita sukai akan selalu menjadi favorit kita dalam setiap lagu-lagu sesuai dengan musik yang kita cintai. Bila kita sudah cinta terhadap musik tersebut, musisi-musisi yang membawakan musik tersebut pun kemungkinan dapat mempengaruhi cara kita memandang hidup. Musik juga berpengaruh terhadap perilaku seseorang. suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan terutama suara yang di hasilkan intinya media untuk menyampaikan suatu hal.

Beberapa khusus penelitian menunjukkan bahwa musik mempengaruhi setiap pendengarnya. Musik dapat mempengaruhi jiwa dan emosi pendengarnya terlepas dari bentuk musik yang dimainkan itu klasik dengan *beat* yang santai atau *rock* dengan *beat* yang keras dan cepat. Wim Salampessy menulis bahwa pengaruh setiap irama musik berbeda –beda bagi setiap pendengarnya. Irama dengan tekanan nada yang beraturan cenderung

mempengaruhi ritme psiko fisik seseorang sehingga menjadi beraturan juga. Sebaliknya ritme dan nada yang kurang beraturan justru akan mengganggu *system* psikofisik tersebut. Bahkan, Djohan berpendapat musik berfungsi sebagai katalisator atau stimulus bagi timbulnya pengalaman emosi.(Winnardo;2008:4).

d. Musisi

Musisi merupakan kebebasan berekspresi, kebebasan menuangkan ide kedalam sebuah karya dengan harapan suatu saat nanti karya tersebut akan menjadi sebuah mahakarya yang tidak hanya diakui oleh lingkungan terdekat, tetapi juga diakui oleh seluruh dunia adalah sebuah dasar dari yang namanya harapan atau keinginan dari setiap seniman. Semua orang yang menjadi seniman sudah tentu dan pasti ingin menghasilkan karya yang original dan berdasarkan imajinasinya sendiri, seorang yang berkecimpung dan mahir dalam memainkan alat musik di bidang musik. Mereka yang mencurahkan segenap pikiran dan hatinya ke dalam alunan nada – nada dan kata – kata.

e. Musik Rock

Musik *rock* adalah *genre* musik populer yang mulai diketahui secara umum pada pertengahan tahun '50-an. Akarnya berasal dari rhythm and blues, musik *country* dari tahun '40 dan '50-an serta berbagai pengaruh lainnya. Selanjutnya, musik *rock* juga mengambil gaya dari berbagai musik lainnya, termasuk musik rakyat (folk music), jazz dan musik klasik.^[1]

Bunyi khas dari musik rok sering berkisar sekitar gitar listrik atau gitar akustik, dan penggunaan back beat yang sangat kentara pada *rhythm section* dengan gitar bass dan drum, dan kibor seperti organ, piano atau sejak '70-an, *synthesizer*. Di samping gitar atau kibor, saksofon dan harmonika bergaya blues kadang digunakan sebagai instrumen musik solo. Dalam bentuk murninya, musik *rock* "mempunyai tiga *chords*, *backbeat* yang konsisten dan mencolok dan melodi yang menarik".

Pada akhir tahun '60-an dan awal '70-an, musik rok berkembang menjadi beberapa jenis. Yang bercampur dengan musik folk (musik daerah di Amerika) menjadi *folk rock*, dengan blues menjadi *blues-rock* dan dengan jazz, menjadi *jazz-rock fusion*. Pada tahun '70-an, rock menggabungkan pengaruh dari soul, funk, dan musik latin. Juga pada tahun '70-an, rock berkembang menjadi berbagai subgenre (subkategori) seperti *soft rock*, *glam rock*, *heavy metal*, *hard rock*, *progressive rock*, dan *punk rock*. Subkategori *rock* yang mencuat pada tahun '80-an termasuk *New Wave*, *hardcore punk*, dan *alternative rock*. Pada tahun '90-an terdapat *grunge*, *Britpop*, *indie rock* dan *nu metal*.

Sebuah kelompok pemusik yang mengkhususkan diri memainkan musik *rock* dijuluki *rock band* atau *rock group* (grup musik rok). *Rock group* banyak yang terdiri dari pemain gitar, penyanyi utama (*lead singer*), pemain gitar bass, dan *drummer* (pemain drum), membentuk sebuah quartet. Beberapa group menanggalkan satu atau dua posisi di atas dan/atau menggunakan penyanyi utama sebagai pemain alat musik di samping menyanyi, membentuk duo atau trio. Grup lainnya memiliki pemusik tambahan seperti dua *rhythm gitar* dan

atau seorang *keyboardist* (pemain kibor). Agak lebih jarang, penggunaan alat musik bersenar seperti biola, cello, atau alat tiup seperti saksofon, trompet, atau trombon.

Menurut Dieter Mack musik *rock* merupakan seperti sebuah media ekspresi untuk melampiaskan rasa ketidakpuasan generasi muda terhadap orang tua dan "establishment", setidaknya ini merupakan faktor ekspresi pada awal sebuah karir di kalangan musik. "Awal dari sebuah karir" adalah kenyataan bahwa di kalangan musisi *rock* terdapat banyak jenis musik yang kreatif, tajam, orisinal, sifatnya keras, penuh amarah, meluap - luap dan memiliki ego yang sangat besar. Dan pada dasarnya musik *rock* adalah musik pemberontak.(Winnardo;2008:12).

1.6. LANDASAN TEORI

1.6.1. Teori Komunikasi

Komunikasi merupakan salah satu aspek terpenting namun juga kompleks dalam kehidupan manusia. Manusia sangat di pengaruhi oleh komunikasi yang di lakukanya dengan komunikasi lain, baik yang sudah dikenal maupun yang tidak di kenal sama sekali. Komunikasi memiliki pesan yang sangat vital bagi kehidupan manusia, karena itu kita harus memberikan perhatian yang seksama terhadap komunikasi, khususnya teori komunikasi. setiap upaya untuk menjelaskan suatu pengalaman adalah teori yaitu gagasan atau ide bagaimana sesuatudapat terjadi. Setiap orang pada dasarnya menggunakan teori yang digunakan untuk memandu orang untuk memahami

berbagai hal yang digunakan untuk memandu orang yang memahami berbagai hal yang memberikan keputusan mengenai tindakan apa yang harus dilakukan.

Teori selalu berubah dari waktu ke waktu. Perubahan teori terjadi ketika orang menemukan hal yang baru atau mendapatkan perspektif baru. Teori dapat menemukan pola – pola dari peristiwa, sehingga kita dapat mengetahui apa yang diharapkan akan terjadi. Teori membantu kita memutuskan apa yang penting dan apa yang tidak. Teori juga dapat membantu kita untuk memfikirkan apa yang akan terjadi selanjutnya.(Morissan;2013:1)

Steven Toulmin dalam bukunya *Human Understanding: The Collective and Evolution of Concepts* mempersoalkan antara konsep komunikasi sebagai disiplin dan profesi. menurutnya, sejarah awal ilmu komunikasi memang berada pada ranah praktis empiring yang secara perlahan berkembang menjadi disiplin ilmu tersendiri. Dia mengajukan bahwa jika kita tidak melupakan sejarah, maka sebaiknya para ahli komunikasi berfikir kembali untuk memberikan perhatian yang sama terhadap dua aspek komunikasi yakni aspek akademis dan aspek praktis untuk dimasukkan dalam kurikulum pendidikan ilmu komunikasi. Steven Toulmin menganalisis perkembangan ilmu komunikasi pada saat ini dengan menganalisis “tampilan”, sekurang – kurangnya, enam buku ajar tentang teori komunikasi yang terbit antara tahun 2002-2008. (Alo;2011:112).

1.6.2 Teori Dramaturgi

Erving Goffman (1992-1982) merupakan seseorang yang berpengaruh dan ilmuan yang produktif yang karyanya melanjutkan untuk menginformasikan pandangan – pandangan kontemporer tentang interaksi sosial. Sebagai sosiolog, Goffman tidak terlalu tertarik dalam psikologi individual sebagaimana cara – cara bahwa system-sistem simbolik memungkinkan mereka mengoordinasi interaksi – interaksi. Dalam perkataan Goffman (1967), tujuannya ialah untuk memahami jawaban terhadap pertanyaan ini : “paling sedikit model apa untuk seorang pelaku diperlukan apabila kita hendak menyudahinya, menikamnya diantara teman – temanya, dan memiliki gerakan yang tertip tentang perilaku yang muncul.”

Gambaran ini tentang interaksi manusia agaknya mungkin tidak berperikemanusiaan, tetapi Goffman mencoba membuatnya menjadi jelas bahwa, apa pun uniknya sifat – sifat manusia yang mungkin dimiliki dalam identitas psikologi mereka, semua memiliki diri sosial, gambaran umum, atau sebagaimana Goffman menamakannya sebuah “penampilan” atau *face*, yang kita tampilkan atau perlihatkan selama interaksi. Jika anda pernah gugup tentang wawancara untuk pekerjaan, dalam sebuah pidato, atau kencan pertama, atau Anda pernah menumpahkan secangkir kopi, terpeleset selagi Anda berjalan di sebuah ruangan gedung, atau Anda mengatakan sesuatu yang bodoh atau tolol, Anda menyadari bahwa diri publik Anda atau penampilan / *face* dibangun secara sosial, dan bahwa kehilangan itu merupakan khas kepedulian manusia. (Budyatna ; 2015 : 211)

Tujuan dari teori Goffman ialah untuk membantu kita memahami dua aspek penting tentang interaksi: (a) mengapa dan bagaimana manusia membangun gambaran atau citra publik, (b) strategi – strategi manusia gunakan untuk menjaga atau memperbaiki citra mereka sendiri atau orang lain jika citra itu hilang atau terancam. Tujuan ini konsisten dengan asumsi – asumsi metateoretis tentang paradigma interpretivis yang lebih luas dikenal sebagai Interaksionisme Simbolik.(Budyatna;2015:202)

Ciri – ciri penting mengenai Interaksionisme Simbolik, dan dasar dari Teori Muka Goffman, ialah bahwa bahkan “diri” pribadi pada dasarnya merupakan bangunan simbolis. Sebagaimana Goffman (1967) mengatakan, “Sifat manusia yang universal tidaklah benar – benar atau sungguh – sungguh. Dengan menerimannya ini, orang itu menjadi semacam gagasan yang dibangun tidak dari kecenderungan batiniah tetapi dari aturan – aturan moral yang diingatkan padanya dari luar”. Untuk menggambarkan, bayangkan anak bayi yang belum disosialisasikan untuk sebuah pemahaman tentang ‘diri’. Bayi ini tidak mengalami perasaan malu, cemburu, perasaan iri hati, rasa harga diri, mengalami perasaan malu. Dengan perkataan lain, sebuah diri yang muncul dari atau rasa malu. Dengan perkataan lain, sebuah diri yang muncul dari dan tindakan – tindakan di dalam struktur – struktur sosial, terlepas dari jasmaniah yang ada, itu belum ada. Dari yang ada hanya merupakan gabungan dari kebutuhan – kebutuhan dasar untuk makanan, keamanan, dan kenyamanan. Akhirnya, kebutuhan – kebutuhan ini akan disatukan di dalam kerangka sosial

yang membimbing perasaan bayi dan memberikan kebutuhan – kebutuhan makna simbolis. (Budyatna;2015:213).

Deskripsi Goffman yang paling eksplisit tentang kiasan dramaturgical atau *dramaturgical metaphor* ditemukan di dalam bukunya *Presentation Of Self in Everyday life (1959)*. Goffman tidak secara eksplisit menggunakan istilah “panggung” atau *stage* dan “pertunjukan” atau *performance* dalam essay-nya “*On Face-Work :An Analysis of Ritual Element in Social Interaction*” (1967), tetapi ia secara implisit mengembangkan perspektif *dramaturgical*. Ketika ia menggambarkan praktik- praktik percakapan biasa dan peraturan atau kaidah yang normatif di dalam peristiwa – peristiwa ini, Goffman menggunakan konsep “muka” atau *face* yang ia definisikan sebagai “nilai sosial positif seseorang menegaskan secara efektif bagi dirinya”. Muka kita adalah bentuk perbuatan, dengan itu kita menyajikan sebuah citra mengenai “diri” kita melalui penampilan kita, pesan – pesan kita dan tindakan – tindakan kita yang kita percaya akan memberikan kesan bahwa kita kompeten dan interaksi – interaksi sosial yang layak atau pantas. .(Budyatna;2015:216)

Goffman (1959) membedakan konsep tentang pesan dari gagasan yang lebih luas mengenai komunikasi. Gagasanya mengenai pesan terutama sekali tidak luar biasa begitu juga ia mengakui “pesan – pesan verbal dan pesan – pesan non verbal”

1.6.3 Teori Interaksi simbolik

Teori interaksi simbolik (*symbolic interactionism*) memfokuskan perhatian pada cara – cara yang digunakan manusia untuk membentuk makna dan struktur masyarakat melalui percakapan. Interaksi simbolik pada awalnya merupakan suatu gerakan pemikiran dalam ilmu sosiologi yang dibangun oleh George Herbert Mead, dan karyanya kemudian menjadi inti dari aliran pemikiran yang dinamakan *Chicago School*. Interaksi simbolik mendasarkan gagasannya atas enam hal yaitu :

- a. Manusia membuat keputusan dan bertindak pada situasi yang di hadapinya sesuai dengan pengertian subjektifnya.
- b. Kehidupan sosial merupakan proses interaksi, kehidupan sosial bukanlah struktur atau bersifat struktural dan arena itu akan terus berubah.
- c. Manusia memahami pengalamannya melalui makna dari symbol yang digunakan di lingkungan terdekat (*primary group*) , dan bahasa merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan sosial.
- d. Dunia terdiri dari berbagai objek sosial yang memiliki nama dan makna yang ditentukan secara sosial.
- e. Manusia berdasarkan tindakanya atas interpretasi mereka, dengan mempertimbangkan dan mendefinisikan objek – objek dan tindakan yang relevan pada situasi saat ini.

- f. Diri seseorang adalah objek signifikan dan bagaimana objek sosial lainnya siri didefinisikan melalui interaksi sosial dengan orang lain.

Terdapat tiga konsep penting dalam teori yang dikemukakan oleh mead ini yaitu masyarakat, diri, dan pikiran. Ketiga konsep tersebut memiliki aspek – aspek yang berbeda, namun berasal dari proses umum yang sama yang disebut “tindakan sosial” (*social act*), yaitu suatu unit tingkah laku lengkap yang tidak dapat dianalisa kedalam subagian tertentu. Sutu tindakan dapat berupa perbuatan singkat dan sederhana seperti mengikat tali sepatu atau bisa juga panjang dan rumit seperti penemuan tujuan hidup.(Morissan;2003:224).

Interaksi simbolik merupakan suatu perpektif teoritis, namun sekaligus orientasi metodologi. Akan tetapi, metodologi yang disarangkan oleh kaum interaksionis sebenarnya tidak eksklusif, namu mirip atau tumpang tindih dengan metode penelitian yang di lakukan para peneliri.(Mulyana;2010:151).

1.6.4 Simbol

Sejarah perkembangankomunikasi dan ilmu komunikasi mempunyai hubungan erat dengan penggunaan simbol dan tanda dalam kehidupam manusia. Komunikasi manusia berada dalam suatu rentangan yang luas, dimulai dari proses pertukaran simbol dan tanda yang bermakna, baik melalui percakapan lisan maupun tertulis sehingga di dukung oleh kekuatan media massa.

Perkembangan komunikasi manusia sejak dahulu sampai kini dapat dapat dikatakan bermula dari *speech* yang terjadi 200.000 tahun lalu. Baru kira – kira

30.000 tahun yang lalu manusia mulai mengembangkan symbol, dan 7.000 tahun yang lalu mengembangkan *writing*. Selama periode abad ke 20 sampai kini abad ke-21, skala perkembangan komunikasi semakin cepat dan serba singkat lantaran di dukung oleh perkembangan *telecommunication* yang diciptakan dan digunakan umat manusia. (Alo ; 2011 : 2)

Gambar variasi simbol – simbol agama ini merupakan contoh bagaimana manusia menjadikan symbol sebagai “tanda pengingat” dalam *human memory*-nya, sehingga dia dapat menciptakan dan menemui ide – ide baru yang lebih mudah disebarluaskan, bahkan merangsang timbulnya gagasan – gagasan baru yang lebih baik. Kerja manusia ini pulalah, yang menunjukkan manusia memiliki keistimewaan sehingga hanya dialah yang dapat menciptakan komunikasi baru yang mampu menyimpan pelbagai ide gagasan baru ke dalam *human memory* yang pada gilirannya tidak mudah dilupakan. (Alo ; 2011 : 4)

Teori simbol yang diciptakan Susanne Langer adalah teori terkenal dan dinilai bermanfaat karena mengemukakan sejumlah konsep dan istilah yang biasa digunakan dalam ilmu komunikasi. Sedemikian rupa, teori ini memberikan semacam standar atau tolok ukur bagi tradisi simiotika di dalam studi ilmu komunikasi. Langer yang seorang ahli filsafat menilai simbol menjadi penyebab dari semua pengetahuan dan pengertian yang dimiliki manusia. Menurut Langer, kehidupan binatang diatur oleh perasaan (*feeling*), tetapi perasaan manusia diperantarai oleh sejumlah konsep, simbol, dan bahasa. Binatang memeberikan respons terhadap tanda, tetapi manusia membutuhkan

lebih dari sekedar tanda, manusia membutuhkan simbol. (Morissan ; 2013 : 135)

Simbol bekerja dengan cara yang lebih kompleks yaitu dengan memperbolehkan seseorang untuk berfikir mengenai sesuatu yang terpisah dari kehadiran segera suatu tanda. Dengan kata lain simbol adalah suatu instrumen pikiran (*instrument of thought*). Anjing tidak perlu berfikir lama dalam prosesnya untuk duduk setelah menerima perintah “duduk” dari majikannya. Namun manusia membutuhkan waktu untuk memikirkan suatu simbol. Dan jika anda mendengar seseorang berkata “saya sayang kamu” maka di benak anda muncul berbagai makna, dan respons yang anda berikan menjadi sangat kaya dan kompleks.(Morissan ; 2013 : 136).

Manusia menggunakan simbol yang terdiri atas satu kata, namun lebih sering kita menggunakan kombinasi sejumlah kata. Makna yang sesungguhnya dari bahasa terdapat pada wacana (*discourse*) dimana kita mengingat sejumlah kata kedalam kalimat dan paragraph. Wacana menyatakan “preposisi” yaitu beberapa simbol bersifat kompleks yang menunjukkan gambaran dari sesuatu. Kemampuan bahasa untuk berkombinasi dan mengorganisasi bagi manusia. Melalui bahasa kita berfikir, merasa dan berkomunikasi.

Setiap simbol atau seperangkat simbol menyampaikan suatu “konsep” yaitu suatu ide umum, pola atau bentuk. Menurut Langer, konsep adalah makna bersama diantara sejumlah komunikator yang merupakan denotasi dari simbol. .(Morissan ; 2013 : 137).

Teori ini menyatakan bahwa manusia berinteraksi satu dengan yang lain tidak secara langsung, melainkan melalui simbol – simbol. Simbol ini sebagian besar merupakan kata – kata, baik lisan maupun tulisan. Semua model – model mengenai makna secara luas memiliki bentuk yang hampir sama dan tanda atau symbol merupakan sesuatu yang bersifat fisik, dapat diterima oleh indra kita.

1.7 Model komunikasi Studi Dramaturgi

Bila Aristoteles mengungkapkan Dramaturgi dalam artian seni. Maka, Goffman mendalami dramaturgi dari segi sosiologi. Goffman memperkenalkan dramaturgi pertama kali dalam kajian sosial psikologis dan sosiologi melalui bukunya, *The Presentation of Self In Everyday Life*. Buku tersebut menggali segala macam perilaku interaksi yang kita lakukan dalam pertunjukan kehidupan kita sehari-hari yang menampilkan diri kita sendiri dalam cara yang sama dengan cara seorang aktor menampilkan karakter orang lain dalam sebuah pertunjukan drama. Cara yang sama ini berarti mengacu kepada kesamaan yang berarti ada pertunjukan yang ditampilkan. Pertunjukan yang terjadi di masyarakat untuk memberi kesan yang baik untuk mencapai tujuan.

Tujuan dari presentasi dari Diri – Goffman ini adalah penerimaan penonton akan manipulasi. Bila seorang aktor berhasil, maka penonton akan melihat aktor sesuai sudut yang memang ingin diperlihatkan oleh aktor tersebut. Aktor akan semakin mudah untuk membawa penonton untuk mencapai tujuan dari pertunjukan tersebut. Ini dapat dikatakan sebagai bentuk lain dari komunikasi. Karena komunikasi sebenarnya adalah alat untuk

mencapai tujuan. Bila dalam komunikasi konvensional manusia berbicara tentang bagaimana memaksimalkan indera verbal dan non-verbal untuk mencapai tujuan akhir komunikasi, agar orang lain mengikuti kemauan kita. Maka dalam dramaturgis, yang diperhitungkan adalah konsep menyeluruh bagaimana kita menghayati peran sehingga dapat memberikan *feedback* sesuai yang kita mau. Perlu diingat, dramaturgis mempelajari konteks dari perilaku manusia dalam mencapai tujuannya dan bukan untuk mempelajari hasil dari perilakunya tersebut. Dramaturgi memahami bahwa dalam interaksi antar manusia ada “kesepakatan” perilaku yang disetujui yang dapat mengantarkan kepada tujuan akhir dari maksud interaksi sosial tersebut. Bermain peran merupakan salah satu alat yang dapat mengacu kepada tercapainya kesepakatan tersebut. Bukti nyata bahwa terjadi permainan peran dalam kehidupan manusia dapat dilihat pada masyarakat kita sendiri. Manusia menciptakan sebuah mekanisme tersendiri, dimana dengan permainan peran tersebut ia bisa tampil sebagai sosok-sosok tertentu.

Goffman menggunakan kiasan untuk interaksi sebagai “drama” untuk menggambarkan bagaimana dan mengapa penampilan atau *face* dibangun, dijaga dan hilang. Bagi Goffman, interaksi adalah seperti pertunjukan di dalam sebuah sandiwara dalam arti bahwa orang – orang bagaikan para actor yang menyampaikan tema – tema mereka, memakai kostum – kostum, dan menggunakan alat – alat yang sesuai untuk setiap adegan. Meskipun ini ini agak bersifat manipulasi, di rencanakan, atau rekayasa. Bayangkan bila anda berpakaian untuk pergi kuliah, bawa buku catatan dan bolpoin, dan memberi

salam pada para mahasiswa lainnya dengan komentar yang menyenangkan bahkan apabila anda lebih suka di rumah dengan memakai “baju kaos berlengan panjang” (Budyatna;2015:214).

Berdasarkan perspektif dramaturgis dalam melakukan interaksi sosial kehidupan laksana panggung sandiwara tempat sang aktor memainkan perannya sesuai dengan keinginan yang diharapkan. Peran sosial tersebut dapat dimainkan secara individu maupun secara tim. Goffman bahkan berpendapat bahwa yang paling menarik ketika sebuah tim dapat juga dari seorang individu atau seorang individu dapat menjadi penonton untuk dirinya sendiri sebagaimana logika Goffman yang mengikuti interaksionisme simbolik klasik.

Goffman membagi dua bidang penampilan yang dibedakan antara : panggung depan (*front stage*) merupakan bagian penampilan individu yang secara teratur berfungsi di dalam mode yang umum dan tetap untuk mendefinisikan situasi bagi mereka yang menyaksikan penampilan itu. Panggung belakang (*back stage*) merupakan penampilan keseharian mereka di belakang panggung. Di dalamnya termasuk setting dan personal front, yang selanjutnya dapat dibagi menjadi penampilan (*appearance*) dan gaya (*manner*).

1.8 METODE PENELITIAN

Metode berasal dari bahasa Yunani "*Methodos*" yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan karya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Fungsi metode berarti sebagai alat untuk mencapai tujuan (Rosdy Ruslan, 2003 : 24)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Creswell (2008), mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. Untuk mengerti gejala sentral tersebut peneliti mewawancarai peserta. Dengan mengajukan pertanyaan yang umum dan agak luas.

Dengan melakukan pengamatan dengan terjun langsung mengenai Perilaku musisi *Rock* tentang aspek pada saat waktu main atau *live* serta pada saat kehidupan sehari – harinya. Dan sekaligus mengenai :

1.8.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang di gunakan dalam penelitian perilaku musisi *rock* grup band *Captain Jack* yang terletak di jalan Gondang raya – Depok – Sleman - Jogjakarta.

1.8.2 Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Menurut M. Nazir dalam bukunya yang berjudul 'Metode Penelitian' mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan: "Studi pustaka" adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap

buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.”(Nazir,1988: 111).

Dalam suatu penelitian tidak lepas dari perolehan data melalui refrensi buku – buku maupun yang lainnya. Studi pustaka ini dilakukan untuk memenuhi atau mempelajari serta mengutip pendapat – pendapat para ahli yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

b. Wawancara

Andi Prastowo (2010 : 146) mengatakan bahwa wawancara merupakan suatu metode pengumpulan berupa data yang berupa pertemuan 2 orang atau lebih secara langsung untuk bertukar informasi dan ide dengan tanggung jawab secara lisan sehingga dapat di bangun makna dalam suatu topik tertentu. Adapun informan tersebut yaitu :

No	Unit Analisa	Interpertasi	Objek
1.	Fontstage grup band Captain Jack	Performance di panggung secara langsung baik dalam membawakan lagu dan interaksi dengan fans	<ul style="list-style-type: none"> ○ All player Captain Jack ○ Monster jackers
2.	Backstage grup band Captain Jack	Performance di luar panggung, keseharian dan interaksi	<ul style="list-style-type: none"> ○ All player Captain Jack ○ Monster jackers
3.	Interaksi simbolik	Pemahaman budaya rock grup band Captain Jack dan interaksi pada kehidupan sehari – hari	<ul style="list-style-type: none"> ○ All player Captain Jack ○ Monster jackers

Table 1.1 Informan Penelitian

Dalam wawancara yang dilakukan kepada semua personil dan *fans* (*Moster jackers*) yang setuju dengan pemahaman mereka. Hal ini dimaksudkan agar penggalian informasi bisa diperoleh secara detail dan mengarah pada persoalan yang dibahas dalam masalah penelitian. Mengingat secara langsung informan mengetahui dan merasakan keberadaan perilaku musisi, kemudian penelitian ini dapat dijalankan menggunakan metode wawancara langsung kepada informan dalam penggalian sumber data pada penelitian deskriptif.

a. Adapun sumber data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh peneliti secara langsung dari sumbernya melalui penelitian lapangan. Data primer disebut dengan data asli yang bersifat *up to date* atau masih baru.

1. Sumber data primer yang berasal dari grup band *captain jack*.
2. Para fans dari *Captain Jack* yang setuju dengan pemahaman mereka.

b. Sumber data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh peneliti dari semua sumber yang sudah ada sebelumnya. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sejumlah keterangan atau fakta yang

diperoleh secara tidak langsung yaitu buku – buku penunjang teori dan sebagainya.

c. Penelusiran Data Online

Metode penelusuran data online adalah tata cara melakukan penelusuran data melalui media online seperti internet atau media jaringan lainnya yang menyediakan fasilitas online, sehingga memungkinkan peneliti dapat memanfaatkan data informasi online yang berupa data maupun informasi teori, secepat dan semudah mungkin dan dapat di pertanggung jawabkan secara akademis.(Bungin ,2007 : 125).

d. Teknik Analisa Data

Analisa data bertujuan untuk menyederhanakan data kedalam bentuk yang lebih mudah untuk dipahami. Dalam penelitian ini teknik analisa deskriptif mengacu tentang bagaimana perilaku musisi *rock* dalam waktu bermain di panggung maupun kehidupan keseharian.

Seperti yang dikatakan dalam buku yang memahami penelitian Kualitatif, Baswori dan Suwandi bahwa analisa data deskriptif yakni data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa kata – kata, gambar, dan bukan angka – angka.(Baswori, 2008 : 8)