

PAKAIAN SEBAGAI KAJIAN INTERAKSI SIMBOLIK

(Kaos Oblong... !!!, Mana Ekspresimu?...)

Rina Wahyu Winarni

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka 58C Tanjung Barat, Jakarta Selatan, Indonesia

Abstrak:

Pakaian selalu mengkomunikasikan sesuatu, pakaian bisa dilihat sebelum kata-kata terdengar dan pakaian bisa berbicara siapa pemakainya. Komunikasi pada hakikatnya merupakan sebuah proses pertukaran makna di mana orang-orang yang terlibat saling mempengaruhi satu sama lain. Melalui pakaian seseorang telah melakukan pertukaran makna dengan yang melihatnya. Sebagai mesin komunikasi, pakaian bisa berbicara siapa pemakainya.

Kata kunci : komunikasi, interaksi simbolik

Dress As A Symbolic Interaction Study (T-Shirt ...!!!, Where's Your Expression? ...)

Abstract

Clothes always communicate something, clothes could be seen before the words sounded and could talk anyone wearer's clothing. Communication is essentially a process of exchange of meaning in which the people involved influence each other. Through one's clothes have to be interoperable with the meaning of the beholder. As the communications machinery, clothes could talk anyone wearer.

Keywords: communication, symbolic interaction

A. PENDAHULUAN

“Mahasiswa dan Tamu tidak diperkenankan memakai kaos oblong dan sandal di areal kampus”. Bunyi salah satu pemberitahuan yang diletakkan di depan pintu gerbang masuk kampus. “Ehm...mahasiswa gitu loh , dilarang memakai kaos oblong..., mana eksperesimu...?” celoteh mahasiswa mengomentari papan pemberitahuan tersebut. Demikian gambaran seklumit kejadian di depan areal kampus. Bandingkan kejadian tersebut dengan seklumit cerita dunia beberapa waktu yang lalu , apa yang dinanti jutaan

manusia di belahan dunia saat pelantikan presiden Barack Obama, banyak yang bertanya-tanya pakaian apa yang akan dikenakan Michele Obama saat mendampingi sang suami dalam pelantikan tersebut. Pakaian keluarga Obama saat itu menjadi suatu yang dinanti banyak orang terutama pengamat *fashion*. Hal ini menjadi pemikiran sedemikian pentingkah pakaian bagi yang si pemakainya?

Pakaian adalah alat semiotika, mesin komunikasi (Umberto Eco. 1974). Pakaian merupakan salah satu benda yang nyata dapat memberikan pesan nonverbal kepada orang yang berkomunikasi dengan kita karena dapat menyampaikan pesan. Pakaian bisa dilihat sebelum kata-kata terdengar. Pesan yang dibawa oleh pakaian bergantung pada sejumlah variabel, seperti latar belakang budaya, pengalaman, dan sebagainya. Penampilan mempengaruhi perilaku kita dan perilaku orang lain yang berhubungan dengan kita. *Appearance communicates meaning*, begitu kata Leather (1976). Penampilan mengkomunikasikan makna. Komunikasi lewat penampilan atau biasa disebut komunikasi artifaktual (*artifactual communication*) berbeda dengan komunikasi kinesik atau proksemik, meski kadang saling berhubungan.

Menyingkapi pandangan dua tokoh di atas maka dapat dipahami bagaimana sosok seorang Prabowo Subianto pendatang baru dalam kancah Capres 2010 sangat memperhatikan pakaiannya saat kampanye Pemilu Presiden beberapa waktu yang lalu. Beliau sangat konsisten dengan atribut pakaian yang dikenakan saat kampanye, baik saat kunjungan ke berbagai wilayah di Nusantara, konferensi pers, bertemu dengan tokoh-tokoh politik saat itu, beliau selalu menggunakan setelan kemeja dan celana panjang yang hampir tidak pernah berubah, yaitu gaya safari berkantong tempel empat dan warnanya hampir selalu krem atau *broken white* dengan padanan sepatu coklat. Penampilan yang juga sering digunakan Presiden Republik Indonesia pertama Ir. Soekarno. Ada simbol yang ingin diberikan Prabowo kepada masyarakat yaitu simbol penerus Soekarno sesuai dengan visi partai Gerindra

yang mengusung pada rakyat kecil. Hal ini diperjelas dengan akhirnya berkolaborasi dengan ibu Megawati.



Gambar 1 dan 2 (sumber Google)

Sebagai mesin komunikasi, pakaian bisa berbicara siapa pemakainya. Kalau Prabowo dan Michele Obama sangat detail dalam hal yang dikenakan karena menyangkut figur publik yang melekat dengan dirinya tersebut. Artinya mereka sadar apa yang dikenakan oleh mereka akan menjadi suatu yang dimaknai banyak orang tentang siapa diri mereka. Lalu bagaimana dengan celoteh mahasiswa yang tidak diperkenankan menggunakan kaos oblong di areal kampus? Mana ekspresimu? Hilangkah makna "ekspresi" mahasiswa tersebut?

B. PEMBAHASAN

1. Pakaian sebagai Media Komunikasi

Pakaian membantu mengkomunikasikan identitas individu dalam posisi sosial tertentu. Roach-Higgins dan Eicher mengutip GP Stone (*Dress and Identity*, 1995) misalnya, menekankan pentingnya memahami reaksi yang akan muncul karena memakai busana tertentu (Kompas Minggu, 21 Juni 2009). Pakaian merupakan ekspresi identitas pribadi, oleh karena "memilih pakaian, baik di toko maupun di rumah, berarti menggambarkan diri kita sendiri" (Lurie, 1992, 5). Sebagai media yang komunikatif, pakaian memiliki beberapa fungsi. Kefgen dan Specht menyebut ada tiga

dimensi informasi tentang individu yang disebabkan oleh pakaian, yaitu emosi, tingkah laku dan diferensiasi. Pertama, pakaian melambangkan dan mengkomunikasikan tentang emosi komunikator, contoh adalah *supporter* kesebelasan sepak bola yang ikut memakai kostum yang sama dengan kesebelasannya jika bertanding. Kedua, pakaian juga berpengaruh terhadap tingkah laku pemakainya sebagaimana juga tingkah laku orang yang menanggapi. Kita dapat menilai ketika Inul Daratista dengan kostumnya di panggung dengan *Goyang Ngebor*-nya. Ketiga, pakaian berfungsi untuk membedakan seseorang dengan orang lain, atau kelompok satu dengan kelompok lain, artinya kita dapat dengan mudah membedakan siswa SMP dengan SMA dari seragam yang digunakan



Gambar 4,5 dan 6 (Sumber Google)

Hal ini memperjelas bahwa di dalam penampilan, pakaian berperan penting selain bahasa tubuh (*gesture*). Pakaianlah yang pertama-tama tampak sebelum terjadi komunikasi verbal. Dalam suatu interaksi tertentu pakaian menunjukkan posisi sosial pemakainya, baik untuk si pemakaiannya maupun untuk yang melihatnya. Pakaian adalah alat atau perkakas untuk melindungi dan menutupi kulit kita dan bagian-bagian tubuh. Semakin berkembangnya zaman, pakaian menjadi suatu *trend* (gaya hidup) untuk menunjukkan jati diri seseorang. Dalam pepatah Jawa

meyebutkan "*Ajining diri ana ing lathi, ajining raga ana ing busana...*" yang kira-kira artinya "Harga diri ada pada perkataan atau ucapan, dan harga diri tercermin pada pakaian yang kita kenakan"

2. Interaksi Simbolik

Akar pemikiran interaksi simbolik mengasumsikan realitas sosial sebagai proses dan bukan sebagai sesuatu yang statis - dogmatis. Artinya, masyarakat dilihat sebagai sebuah interaksi simbolik bagi individu-individu. Pada hakikatnya tiap manusia bukanlah 'barang jadi' melainkan barang yang 'akan jadi', karenanya teori interaksi simbolik membahas pula konsep mengenai 'diri' (*self*) yang tumbuh berdasarkan 'negosiasi makna' dengan orang lain. (Lely Arrianie; dalam Deddy Mulyana; 2007; 35). Ada tiga premis interaksi simbolik (Blumer):

- a. Manusia melakukan tindakan terhadap "sesuatu" berdasarkan makna yang dimiliki "sesuatu" tersebut untuk mereka.
- b. Makna dari "sesuatu" tersebut berasal dari atau muncul dari interaksi sosial yang dialami seseorang dengan sesamanya.
- c. Makna-makna ditangani dimodifikasi melalui suatu program interpretatif yang digunakan orang dalam berhubungan dengan "sesuatu" yang ditemui.

Herbert Blumer (seperti dikemukakan oleh Muhammad Basrowi) menjelaskan bahwa konsep interaksionisme simbolik menunjuk pada sifat khas dari interaksi antar manusia. Ke-khasnya adalah bahwa manusia saling menterjemahkan dan mendefinisikan tindakannya. Bukan hanya sekedar reaksi belaka dari tindakan seseorang terhadap orang lain. Tanggapan seseorang tidak dibuat secara langsung terhadap tindakan orang lain didasarkan atas "makna" yang diberikan terhadap tindakan orang lain tersebut.

Interaksi antar individu, dihubungkan oleh penggunaan simbol-simbol, interpretasi atau saling berusaha memahami maksud dari tindakan masing-masing. Jadi, proses interaksi itu bukan suatu proses di mana adanya stimulus secara otomatis dan langsung menimbulkan tanggapan atau respon. Tetapi antara stimulus yang diterima dan respon yang terjadi sesudahnya, terdapat proses interpretasi antar aktor.

Sisi lain yang dikupas dalam teori Interaksi Simbolik adalah membahas mengenai konsep 'diri' (*self*) yang tumbuh berdasarkan 'negosiasi makna' dengan orang lain. Gambaran tentang diri seseorang (*self image*) memegang peranan penting dalam komunikasi, baik dengan orang lain (interpersonal) maupun dengan diri kita sendiri (intrapersonal).

Self image ini sedikit banyak dipengaruhi oleh gambaran fisik seseorang (*physical image*) serta penampilan fisiknya. Selama gambaran fisik berpengaruh besar dalam menentukan citra diri, maka orang akan berusaha untuk meningkatkan penampilannya. Setiap interaksi manusia selalu dipenuhi simbol-simbol, baik dalam kehidupan sosial maupun kehidupan diri sendiri. Manusia dipandang sebagai pelaku, pelaksana, pencipta dan pengarah bagi dirinya sendiri. Manusia adalah makhluk yang memiliki jiwa dan semangat bebas dilihat dari kualitas manusia yang tercipta secara sosial.

3. Pakaian sebagai Interaksi Simbolik

Para ahli interaksi sosial khususnya tertarik pada bagaimana identitas ditampilkan lewat pakaian, penampilan dan alat-alat non verbal lainnya (Phelan & Scott A. Hunt, dalam Deddy Mulyana; 219). Sementara itu Goffman menyebut *appearance* atau penampilan bagian dari personal *front*. (Engkus Kuswarno, dalam Deddi Mulyana; 115). Hal ini menggambarkan bahwa seperti bahasa nonverbal lainnya, penampilan menjadi simbol tersendiri khususnya bagi si pengguna pakaian.

Komunikasi pada hakikatnya merupakan “sebuah proses pertukaran makna di dalam mana orang-orang yang terlibat saling mempengaruhi satu sama lain” (Samovar; 1981: 11) . Seperti dikemukakan sebelumnya oleh Herbert Blummer yang memaparkan tiga premis dasar mengenai makna dalam kaitannya dengan tindakan sosiokultural manusia yaitu bahwa (1) manusia memperlakukan sesuatu berdasarkan makna yang dimiliki tentang sesuatu itu, (2) makna merupakan produk sosial, makna itu muncul/lahir dari interaksi sosial, dan (3) makna melekat dan dimodifikasi melalui proses penafsiran.

Melalui pakaian seseorang telah melakukan pertukaran makna dengan yang melihatnya, interaksi sosial yang terjadi bisa terjadi memuaskan tapi juga tidak memuaskan bagi si pemakai dan yang melihatnya. Artinya bila reaksi dari lawan komunikasi sesuai dengan yang diharapkan, akan terjadi interaksi sosial yang memuaskan. Sebaliknya bila makna yang muncul berbeda antara yang diharapkan pemakai dan yang diterima lawan bicara, maka komunikasi akan berjalan sulit atau bahkan berhenti sama sekali.

4. Komunikasi Artifaktual (Pakaian) dalam konsep Dramaturgi

Seseorang tidak serta merta memberikan reaksi manakala ia mendapat rangsangan dari luar. Seseorang itu semestinya melakukan penilaian dan pertimbangan terlebih dahulu; rangsangan dari luar diseleksi melalui proses yang dinamakannya defenisi atau penafsiran situasi. Defenisi situasi ada dua macam, yaitu : (1) defenisi situasi yang dibuat secara spontan oleh individu, dan (2) definisi situasi yang dibuat oleh masyarakat (Mohammad Basrowi; 102)

Hall dan Hall (1971) seperti dikutip Basrowi menjelaskan bahwa komunikasi nonverbal atau bahasa tubuh, yang menurutnya ada sejumlah bahasa lisan, merupakan bentuk komunikasi pertama yang dipelajari oleh manusia. Berkaitan dengan pandangan ini Karp dan Yoles menyebutkan

faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi yaitu : (1) ciri yang dibawa sejak lahir misalnya jenis kelamin, usia, dan ras; (2) penampilan, (3) bentuk tubuh yang dipengaruhi oleh pakaian; (4) apa yang diucapkan pelaku.

Prespektif dramaturgis dari Erving Goffman, sebenarnya merupakan salah satu pendekatan interaksi simbolik dari teori penjumlahan dan etnometodologi (Mulyana: 2001:68). Menurut Goffman: “Biasanya terdapat suatu area kegiatan yang terdiri dari serangkaian kegiatan individu-individu yang saling mempengaruhi tindakan mereka satu sama lain ketika masing-masing berhadapan secara fisik”. Para aktor adalah mereka yang melakukan tindakan-tindakan atau penampilan rutin (Lelly Adrianie: dalam Deddy Mulyana: 38)

Dramaturgi memperlakukan *self* sebagai produk yang ditentukan oleh situasi sosial, paling tidak ini mirip dengan apa yang disebut skenario yang telah dipersiapkan sutradara bagi para pemainnya di atas panggungnya sendiri. Karena itu menurut Goffman: “Selama pertunjukan berlangsung tugas utama aktor ini adalah mengendalikan kesan yang disajikan selama pertunjukan.

Pakaian yang digunakan oleh si pemakainya adalah dalam usaha mengendalikan pesan kepada orang yang melihatnya diharapkan akan menimbulkan kesan (*impression*) pada pihak yang melihatnya. Kajian ini memperjelas bagaimana metaphor teater dalam kehidupan sosial yang dikembangkan oleh Goffman:

- a. Wilayah depan (*front region*), yaitu tempat atau peristiwa sosial yang memungkinkan individu menampilkan peran formal .
- b. Wilayah belakang (*back region*), yaitu tempat untuk mempersiapkan perannya di wilayah depan, disebut juga ‘panggung belakang’ (*back stage*)

Komunikasi artefak dalam hal ini adalah penampilan seseorang melalui pakaian merupakan dramaturgi yaitu memperlihatkan bahwa wilayah depan adalah wilayah di mana si pemakai pakaian tersebut tampil di luar dalam peristiwa-peristiwa sosial ketika ia berperan sebagai dirinya sendiri. Sementara wilayah belakang, adalah sosok dirinya dalam perannya sebagai pemegang suatu profesi..

5. Pakaian: Ekspresi Diri

Pakaian yang sering kita kenakan sehari-sehari adalah cerminan dari diri kita secara langsung kepada khalayak umum (masyarakat) menunjukkan siapa diri kita. Pakaian dapat juga disebut sebagai simbol-simbol suatu identitas bagi pemakainya. Hal ini sejalan dengan pandangan dalam sosiologi komunikasi dan semiotika, bahwa komunikasi nonverbal sama pentingnya dengan simbol verbal dalam membangun identitas dan keberadaan diri seseorang.

Pakaian adalah ekspresi diri, lalu kalau mahasiswa mengenakan atau tidak *kaos oblong* di areal kampus apakah cerminan ekspresi mahasiswa tersebut berbeda? Masih banyak kampus-kampus yang masih memperkenankan mahasiswanya menggunakan kaos oblong di areal kampusnya, berdasarkan pengamatan ekspresi diri mahasiswa tersebut sama dengan mahasiswa yang menggunakan *T-Shirt* atau kemeja. Kata ekspresi inilah yang sering disalah artikan sebagai “pengungkungan” kreativitas bagi banyak mahasiswa yang merasa “gerah” dengan kostum kemeja atau *T-Shirt* jika mereka menjalankan peran sebagai mahasiswa di areal kampus.

Mengacu pada teori Interaksi Simbolik dan Dramaturgi, hal yang perlu disadari oleh mahasiswa yang merasa pengungkungan kreativitasnya “hanya” karena tidak diperkenankan mengenakan *kaos oblong* di areal kampus. Di luar areal kampus yang bersangkutan bisa leluasa mengenakan

kaos oblong. Artinya dalam diri yang bersangkutan ada wilayah depan (*front region*), yaitu tempat atau peristiwa sosial yang memungkinkan individu menampilkan peran formal. Dan wilayah belakang (*back region*), yaitu tempat untuk mempersiapkan perannya di wilayah depan, disebut juga ‘panggung belakang’ (*back stage*). Dan wilayah yang ada di luar keduanya yang disebut sebagai *the out side*.

Prespektif dramaturgi yang “menantang” adalah tesisnya tentang panggung depan, yaitu wilayah ekspresi sosial yang selalu melekat pada individu atau “aktor” di manapun ia pergi, misalnya jenis kelamin, umur, status sosial, gaya bicara dan gerak tubuh (Zeitlin, 1995 dalam Aniek Nurhayati, Kompas Maret 2010). Dalam penampilan itu aktor (mahasiswa) cenderung membimbing dirinya dengan nilai resmi yang ada pada masyarakat dan melangkah dengan menghadirkan “versi” yang telah diidealisasikan terhadap dirinya sendiri. Dalam menyajikan gambaran ideal dirinya itu aktor harus menyembunyikan berbagai hal di panggung depan yang mungkin dimilikinya. Sementara itu, panggung belakang merujuk pada wilayah sosial aktor yang lepas dari panggung depan. Di mana aktor melepaskan semua atribut di panggung depan dan melepaskannya di panggung belakang. Di panggung belakang inilah dunia nyata aktor tersebut dan Goffman menyebut panggung inilah sesungguhnya seseorang dapat mendeteksi karakter yang mengesankan atau tersembunyi dari aktor tersebut.

Manusia membutuhkan barang-barang untuk berkomunikasi dengan manusia lain dan untuk memahami apa yang terjadi di sekelilingnya. Memang ini dua kebutuhan, namun sebenarnya tunggal, yakni untuk berkomunikasi hanya bisa dibentuk dalam sistem makna yang terstruktur, (Douglas dan Isherwood, 1979, 95, dalam Malcom Barnard)

Pandangan ini memperjelas bahwa setiap individu manusia selalu memainkan sandiwara, tulisan ini mencoba memberikan suatu pandangan kalau dalam wilayah depan mahasiswa dengan aturan harus mengenakan

T-Shirt atau kemeja berkerah inilah wilayah yang harus dimainkan oleh mahasiswa sesuai dengan perannya. Apakah makna mahasiswa yang ber-*T-Shirt* atau kemeja tidak mempunyai ekspresi diri atau terkukung kreativitasnya?. Bagaimana jika di luar areal kampus sebagai wilayah belakang yang “sangat” bebas untuk menggunakan *kaos oblong* dalam perannya sebagai bagian dari masyarakat, apakah yang bersangkutan mampu berekspresi diri sesuai dengan falsafah hidupnya dan sebagai makhluk yang dilengkapi dengan akal dan budi mampu melahirkan kreativitas yang selalu di”elu-elu” kan bisa muncul saat mengenakan *kaos oblong*.

Artinya jika” mahasiswa” mengenakan *kaos oblong* di luar areal kampus sebagai panggung belakang seharusnya bisa mempersiapkan kreativitas miliknya sebagai wujud ekspresi dirinya untuk tampil di panggung depan dengan resmi sebagai mahasiswa yang penuh dengan kreativitas dan ekspresi diri yang “formal” dengan balutan *T-Shirt* dan kemeja berkerah.

C. PENUTUP

Pakaian sesungguhnya berbicara tentang sesuatu yang erat kaitannya dengan diri kita. Pakaian menjadi ‘perlambang jiwa” (*emblems of the soul*). Pakaian bisa menunjukkan siapa pemakaiannya. “ *I speak through my cloth*” (Aku berbicara lewat pakaian ku) (Umberto Eco). Melalui pakaian kita berinteraksi, dan seolah-olah sengaja menyampaikan pesan, kondisi ini memperjelas bahwa pakaian merupakan alat komunikasi yang dapat dibaca pertama oleh orang yang berinteraksi dengan kita.

Premis interaksi simbolik dan dramaturgi yang terpapar di sini mencoba memberikan gambaran ke mahasiswa bahwa “kaos oblong” bukan jaminan mahasiswa mempunyai dan tidak mempunyai ekspresi diri dan kreativitas. Kemeja dan *T-Shirt* bisa menjadi penanda bahwa ia menandakan

ketidakformalan atau santai tapi penuh dengan kreativitas dan ekspresi. Ini mungkin yang dapat merepresentasikan “anda” sebagai mahasiswa yang dapat dibaca oleh masyarakat yaitu sebagai mahasiswa yang sopan, rapi, berbudi, berekspresi positif dan berkreativitas yang bisa diacungkan jempol.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Irwan. 2006. *Kontruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Barnard, Malcom. 2009. *Fashion sebagai Komunikasi, (terjemahan)* Jalasutra: Yogyakarta.
- Basrowi dan Soeyono. 2004. *Teori Sosiologi Dalam Tiga Paradigma*. Yayasan Kampusina: Surabaya.
- Bungin, Burhan. 2007. *Sosiologi Komunikasi Teori Paradigma, dan Diskursus Tehnologi Komunikasi di Masyarakat*. Kencana: Jakarta.
- Mulyana, Deddy, dan Solatun. 2007. *Metode Penelitian Komunikasi, Contoh-contoh Penelitian Kualitatif Dengan Pendekatan Praktis*. PT. Remaja Rosda Karya: Bandung.
- Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. PT Remaja Rosda Karya: Bandung.
- Yasraf Amir Piliang, 2003. *Hipersemiotika, Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*, Jalasutra: Bandung.