

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Cosplay adalah sebuah *trend* yang dari dulu hingga sekarang tetap saja populer, *cosplay* adalah perwujudan nyata dari *Chuunibyou*. *Cosplay* berasal dari bahasa Inggris buatan Jepang (*コスプレ Kosupure*) dan gabungan dari kata "*costume*" dan "*play*" yang artinya seseorang itu meniru seorang karakter *anime* atau *manga* dengan mengenakan kostum, aksesoris dan bahkan *wig* (rambut palsu) agar terlihat serupa alias mirip dengan karakter yang ia tirukan dan terlihat seperti versi 3D. (<https://otaku.dafunda.com/apa-itu-cosplay-sejarah-cosplay/>)

Pada awalnya *cosplay* berasal dari budaya barat yang kemudian masuk ke negara Jepang sekitar tahun 70-an melalui pagelaran busana untuk mengenal kostum-kostum unik wilayah perspektif Jepang yakni Ashinoko serta *cosplay* merupakan sebuah kebiasaan yang banyak digunakan pada ajang *entertainment* yang biasa juga disebut pesta topeng yang bertajuk *Nihon SF Taikai* ke-17. Pesta topeng tersebut diselenggarakan menjelang hari Paskah atau *Halloween* dan menjadi populer pada saat itu. (<https://otaku.dafunda.com/apa-itu-cosplay-sejarah-cosplay/>)

Pada tahun 1980, majalah *Fanroad* memberitakan sebuah perkumpulan *cosplayer* pertama yang mengenakan kostum, dandanan mereka seperti *Gundam* di kawasan *Harajuku*, mereka menyebut diri mereka dengan nama *Tominoko-zoku*. Namun berita itu hanyalah sebuah bumbu untuk menambah sensasi yang akhirnya, pada tahun 1986 mulai banyak *cosplayer* yang berfoto dan kemudian disebarkan ke

banyak media yang membuat budaya pop *culture cosplay* populer hingga sekarang serta kata-kata *cosplay* berubah penulisannya dari “*Costume Play*” menjadi kata Katakana yaitu “*Kosupure*”. (<https://otaku.dafunda.com/apa-itu-cosplay-sejarah-cosplay/>)

Tidak seperti di Jepang *trend cosplay* di Indonesia pada awalnya masuk pada, tahun 2000an saat Universitas Indonesia (UI) menyelenggarakan sebuah *event* Jepang pertama yang bertajuk Gelar Jepang Universitas Indonesia atau dikenal GJUI khusus sebagai *event cosplay* yang ternyata belum mendapatkan antusias yang besar dan mendapatkan hati dikalangan masyarakat, bahkan sepi peminat pada saat itu.

Seiring berjalannya waktu, orang-orang mulai mengenal *Anime, Manga* dan juga karena melihat budaya tersebut yang populer di Jepang. Dengan perkembangan waktu mulai bermunculan *event cosplay* hingga saat ini, *event-event* besar bisa ditemukan di berbagai macam kota besar yaitu Bandung, Surabaya, Jakarta, Yogyakarta, Medan dan kota-kota lainnya di Indonesia, dengan berbagai macam jenis *cosplay* diantaranya *Cosplay Anime Manga, Cosplay Game*, dan *Cosplay Tokusatsu*.

Kota Bandung sendiri *trend cosplay* sudah digemari dan berkembang pesat khususnya diantara pecinta Jepang, bagaimana tidak kini *event* Jepang telah banyak bermunculan, hampir di setiap minggu banyak diselenggarakan *event* yang diadakan oleh berbagai macam kalangan, seperti SMA, perguruan tinggi, hingga swasta turut berlomba-lomba mengadakan *event* yang membekas dan menarik bagi pecintanya.

Melihat banyaknya masyarakat kota Bandung yang tertarik akan *cosplay*, sehingga terbentuk sebuah komunitas. Komunitas *cosplay* Bandung, *cosplay* Bandung adalah sebuah komunitas yang mewadahi masyarakat kota Bandung untuk menyalurkan hobinya ber-*cosplay* nya yang telah berdiri sejak tahun 2008 lalu. (<https://mobile.facebook.com/COS.BDG/>)

Untuk bergabung pada komunitas ini sangatlah mudah. Cukup dengan menyukai *cosplay* dan mau mengeluarkan dana untuk membuat kostum agar mirip dengan karakter yang disukai. Sehingga anggota komunitas *cosplay* Bandung ini memiliki ribuan anggota. Karena banyaknya anggota menjadikan komunitas *cosplay* Bandung ini memiliki berbagai macam *cosplayer* *cosplayer* aktif, kreatif, sehingga telah lahir nama-nama *cosplayer* yang mendunia.

Pemerintah dalam hal ini tidak tinggal diam begitu saja, melihat pemuda kota Bandung yang kreatif akan suatu hal, pada tahun 2018 lalu Disbudpar mencanangkan kota Bandung akan menjadi kota *cosplay* sebagai daya tarik wisatawan, sehingga mereka dapat berkunjung ke kota kembang ini, tentunya dapat membantu memperkenalkan Bandung ke dunia luar, hal itu dilakukan dengan mendanai *cosplayer* yang berprestasi untuk bertarung diajang *cosplay* dunia yakni WCS guna mengharumkan kota Bandung dan negara Indonesia sendiri.

WCS (*World Cosplay Summit*) adalah sebuah kejuaraan dunia *cosplay* yang dimulai pada tahun 2003 di Nagoya prefektur Aichi Jepang dengan tujuan menciptakan rasa baru persahabatan internasional dengan para *cosplayer* dari seluruh dunia. Dengan jumlah negara yang berpartisipasi telah meningkat, pada

tahun 2018 tercatat ada 34 negara diseluruh dunia yang mengikuti kejuaraan *cosplay* ini. (<http://www.worldcosplaysummit.jp/en/about/>).

Banyak *cosplayer* dari seluruh dunia bertujuan untuk pergi ke tanah suci *cosplay*, yakni Nagoya, Jepang. WCS (*World Cospay Summit*) adalah tempat dimana wakil-wakil dari setiap negara menampilkan penampilan terbaik mereka di panggung untuk menentukan juara dunia. Kejuaraan hanya tidak menilai kualitas kostum, tapi juga seni dan kinerja secara keseluruhan.

Kejuaraan dunia *cosplay* ini mereka diharuskan berperan seperti karakter yang mereka perankan lengkap dengan koreografi serta berbagai alat-alat pendukung seperti *background* musik, properti khas tokoh yang mereka perankan dan kemudian menampilkanya di atas panggung serta dilihat oleh jutaan pasang mata penonton selama durasi yang telah ditentukan dengan memperebutkan *throphy* serta hadiah uang tunai yang cukup menggiurkan.

Tidak heran jika sekarang *cosplay* sudah bergeser menjadi mata pencaharian dan tujuan hidup, sedikitnya ada 6 nama yang pernah mewakili Indonesia untuk bertanding di ajang *cosplay* terbesar dunia dan mempersembahkan juara bagi Indoensia diantaranya Rian cyd dan Frea Mai, mereka adalah Juara pertama di WCS (*World Cospay Summit*) 2016 asal Jakarta mereka menampilkan karakter *Trinity Blood*. (<http://manado.tribunnews.com/2016/08/08/>)

Tahun selanjunya pada tahun 2017 Dimas dan Wawa, seorang *cosplayer* asal Bandung berhasil menjadi Finalis di acara tersebut dan juga di tahun selanjutnya Yumaki dan Ibnu Majid berhasil merebut juara kedua di *World Cosplay*

Summit 2018 mereka adalah *cosplayer* asal Yogyakarta. (<http://m.tribunnews.com/international/2017/08/06/>).

Tidak semua orang khususnya yang terlibat dalam dunia *cosplay* yang mencari popularitasnya dengan mengikuti berbagai macam kompetisi dan mengikuti lomba-lomba yang diselenggarakan, segilintir orang menganggap *cosplay* ini sebagai tempat melepas stress dan tekanan pekerjaan semata yang digunakanya untuk menghibur diri mereka sendiri, meniru lawan jenis mereka, yang dinamakan dengan *crossdress cosplay*.

Crossdress cosplay merupakan singkatan dari “*Crossdressing*” dan “*Cosplay*”. “*Crossdressing*” merupakan tindakan mengenakan pakaian atau perlengkapan yang umumnya dikenakan untuk lawan jenisnya. “*Crossdressing*” telah lama digunakan sebagai penyamaran atau dengan alasan kenyamanan, seperti sekadar ingin keluar dari rutinitas dan tekanan berperan sebagai jenis kelaminnya saat ini, karena ingin coba-coba, atau karena alasan pilihan baju lawan jenisnya yang lebih beragam.

Dalam *crossdressing cosplay* ini cukup populer. Seseorang yang suka melakukan *crossdressing cosplay* sering disebut *crossplay*. Kebanyakan para *crossplay* ini mengenakan kostum dari lawan jenisnya untuk bersenang senang, menantang diri, hingga ada yang penasaran bagaimana memerankan karakter dari lawan jenisnya.

Untuk ber-*cosplay* maupun *crossplay* sangat beragam karakter yang dapat di *cosplay* / *crossplay* kan seperti pada series *anime*, *game*, film, *manga*, dongeng, permainan video, penyanyi, *style* musisi idola, dan kartun. Seorang *cosplayer*

biasanya melakukan pemahaman terlebih dahulu mengenai tokoh karakter favoritnya, sebelum memutuskan untuk membuat kostum karakter tersebut. Biasanya pemahaman itu dapat dilakukan dengan membaca komik atau menonton *anime* yang terdapat tokoh tersebut di dalamnya.

Cosplayer yang menganggap diri mereka unik dan selalu merasa tertarik untuk dapat tampil di depan umum, hal ini tentu mengundang kreativitas mereka untuk membuat kostum serta perlengkapan yang sesuai dengan karakter yang mereka sukai. Berawal dari minat untuk membaca *manga* ataupun menonton *anime*, maka timbulah rasa kagum karena karakter yang mereka lihat di *manga* ataupun *anime* tersebut dianggap bagus untuk dihidupkan melalui kegiatan *cosplay* ini.

Namun kegiatan *crossplay* tersebut tidak selamanya diterima oleh masyarakat Indonesia dan cenderung lebih melawan terhadap aturan sosial dan stigma sosial yang beredar di kalangan masyarakat Indonesia, karena dalam budaya di Indonesia masih banyak orang yang mencampur adukan antara kodrati dan peran yang mereka lakukan dalam kehidupan ini yang dinamakan *gender*.

Istilah *gender* diperkenalkan oleh para ilmuwan sosial untuk menjelaskan perbedaan perempuan dan laki-laki yang bersifat bawaan sebagai ciptaan Tuhan dan yang bersifat bentukan budaya yang dipelajari dan disosialisasikan sejak kecil. Pembedaan ini sangat penting, karena selama ini sering sekali mencampur adukan ciri-ciri manusia yang bersifat kodrati dan yang bersifat bukan kodrati (*gender*). *Gender* dapat berubah dan dapat dipertukarkan pada manusia satu ke manusia lainnya tergantung waktu dan budaya setempat.

Perbedaan peran *gender* ini sangat membantu kita untuk memikirkan kembali tentang pembagian peran yang selama ini dianggap telah melekat pada manusia perempuan dan laki-laki untuk membangun gambaran relasi *gender* yang dinamis dan tepat serta cocok dengan kenyataan yang ada dalam masyarakat.

Perbedaan konsep *gender* secara sosial telah melahirkan perbedaan peran perempuan dan laki-laki dalam masyarakatnya. Secara umum adanya *gender* telah melahirkan perbedaan peran, tanggung jawab, fungsi dan bahkan ruang tempat dimana manusia beraktivitas. Sedemikian rupanya perbedaan *gender* ini melekat pada cara pandang kita, sehingga kita sering lupa seakan-akan hal itu merupakan sesuatu yang permanen dan abadi sebagaimana permanen dan abadinya ciri biologis yang dimiliki oleh perempuan dan laki-laki.



Gambar 1.1
Crossdresser Cosplay
Sumber : Facebook

Untuk menjalankan hobinya sebagai seorang *crossplayer* tentu mereka memiliki keseharian di belakang panggung yang tidak diketahui sepenuhnya, serta alasan seperti apa yang melandasi mereka mengapa mereka melakukan hal yang masih dianggap tabu dalam masyarakat Indonesia.

Dalam setiap kehidupan manusia pasti memiliki seseorang yang paling berarti dalam kehidupannya, seperti orang tua, keluarga, teman, sahabat dan pasangan yang selalu mendukungnya dalam segala situasi apapun.

Salah satu orang yang paling mengerti tentang kehidupan kita disamping orang tua, ada pasangan yang mengetahui kita secara apa adanya, terkadang kita melakukan suatu pengelolaan kesan tertentu pada saat berhadapan dengan pasangan dan ketika berada dalam situasi sosial tanpa adanya pasangan.

Tidak terkecuali untuk pelaku *crossplay* pria dalam situasi sosial pada saat mereka mengharuskan menjadi suatu jenis karakter perempuan, dimana mereka harus totalitas untuk mewujudkan karakter yang diinginkannya hadir dalam kehidupan nyata melalui diri mereka disamping itu mereka mempunyai pasangan yang sesungguhnya dalam kehidupannya.

Situasi dan maksud tertentu manusia akan bertindak sesuai dengan apa yang diinginkannya, yakni melakukan sesuatu yang dapat mengarahkan persepsi mereka, dengan berperilaku dalam cara-cara tertentu yang dapat mendorong ke arah kesan tertentu mengenai diri sang komunikator, termasuk menunjukkan sebuah aksi yang merupakan hasil dari daya pikir, kreasi yang sudah terpikirkannya di alam bawah sadar manusia tersebut.

Pelaku interaksi akan menampilkan dirinya dari hasil konsep yang sudah dibentuk dan dipikirkan secara matang untuk mendapatkan sebuah bentuk dari penyajian diri.

Tindakan ini bukanlah upaya manipulatif melainkan bagian wajar dalam interaksi sosial yang disebut pengelolaan kesan (*Impression management*), yang memandang komunikasi antar pribadi sebagai sebuah “drama” kehidupan nyata ketika terlibat dengan orang lain dan cenderung menghadirkan diri dalam 2 bentuk perilaku ”depan” dan “belakang”, yang mengacu dengan kehadiran orang lain. (Daryanto, 2016 : 67)

Pada umumnya hasrat meniru pada manusia cukup tinggi karena adanya faktor personal yang memengaruhi perilaku manusia, salah satunya yaitu motif mengenai keinginan memperoleh pengalaman baru, pengakuan dari masyarakat sekitar. *Crossdresser cosplay* merupakan salah satu kegiatan yang bisa dikategorikan meniru salah satu karakter yang disenanginya.

Sebagai makhluk sosial, manusia mempunyai kecenderungan untuk meniru dalam arti membentuk diri dengan melihat apa saja yang ada dan terjadi dalam kehidupannya dan kemudian terdiri dari penerimaan bentuk-bentuk kebudayaan, dimana manusia menerima bentuk-bentuk pembaharuan dari luar sehingga dalam diri manusia terbentuk sebuah pengetahuan hasil dari proses peniruan, karena setelah melakukan proses peniruan kita akan mengetahui sesuatu yang kita tiru.

Manusia memiliki konsep sebagai makhluk sosial yang membutuhkan sebuah interaksi atau komunikasi untuk membentuk dirinya sendiri melalui proses meniru. Begitu juga dengan pelaku *crossdresser cosplay* yang pada dirinya

terdapat interaksi yang menampilkan dirinya dari hasil konsep yang sudah dibentuk dan dipikirkan secara matang untuk mendapatkan sebuah kesan yang diharapkan melalui tontonan yang sering dilihatnya dan menimbulkan keinginan untuk meniru dari suatu karakter yang ia idolakan. Interaksi yang dilakukan merupakan sebuah bentuk dari penyajian diri.

Erving Goffman adalah orang yang menemukan dan mengembangkan kajian tentang *Impression Management* atau pengelolaan kesan pada tahun 1959 yang dijelaskan dalam bukunya dengan judul "*The Presentation of Self in Everyday Life*". Goffman mengasumsikan dalam Mulyana, (2008:112) bahwa:

“Ketika orang-orang berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang akan diterima orang lain. Ia menyebut upaya itu sebagai “pengelolaan kesan”, yakni teknik-teknik yang digunakan aktor untuk memupuk kesan-kesan tertentu dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu”.

Pengelolaan kesan juga merupakan sebuah teknik presentasi diri yang didasarkan pada tindakan mengontrol persepsi orang lain dengan cepat dengan mengungkapkan aspek yang dapat menguntungkan diri sendiri atau tim.

Goffman mengatakan dalam bukunya bahwa pengelolaan kesan berkaitan erat dengan sebuah permainan drama, selain itu juga dia mencari tahu lebih lanjut mengenai segala macam perilaku interaksi yang kita lakukan dalam pertunjukan kehidupan sehari-hari secara natural dengan seorang aktor yang menampilkan karakter orang lain layaknya dalam sebuah pertunjukan drama.

Kedua cara tersebut memiliki kesamaan, yaitu pertunjukan yang ditampilkan di masyarakat untuk memberi kesan yang baik sehingga tercapainya sebuah tujuan. Pengelolaan kesan sangat berkaitan erat dengan presentasi diri.

Tujuannya yaitu mendapatkan sebuah kesan sesuai dengan yang diharapkan.

Goffman berpendapat bahwa:

“Presentasi diri adalah kegiatan yang dilakukan oleh individu tertentu untuk memproduksi definisi situasi dan identitas sosial bagi para aktor dan definisi situasi tersebut mempengaruhi ragam interaksi yang layak dan tidak layak bagi para aktor dalam situasi yang ada” (Mulyana, 2008: 110).

Disetiap pertunjukannya manusia tidak akan lepas dari penggunaan atribut, aksesoris, busana, *make-up*, dan alat dramatik lainnya. Pertunjukan (*performance*) menurut Goffman yaitu:

“Aktivitas untuk mempengaruhi orang lain. Penampilan serta perilaku seseorang dalam sebuah interaksi adalah suatu proses interpretif, tujuannya agar terbentuknya persepsi hasil dari interpretasi yang dilakukan orang lain (Mulyana, 2008: 113).

Dramaturgi adalah teori seni teater yang dicetuskan oleh Aristoteles dalam karya agungnya *Poetics* (350 SM). Hasil dari pemikirannya yang sampai sekarang masih dianggap sebagai buku acuan bagi dunia teater.

Bila Aristoteles mengungkapkan Dramaturgi dalam artian seni, maka Goffman mendalami dramaturgi dari segi sosiologis, seperti yang diketahui, Goffman memperkenalkan dramaturgi pertama kali dalam kajian sosial psikologis dan sosiologis. Hal ini menggali segala macam perilaku interaksi yang kita lakukan dalam pertunjukkan kehidupan kita sehari-hari yang menampilkan diri kita sendiri dalam cara yang sama dengan seorang aktor menampilkan karakter orang lain dalam sebuah pertunjukan drama.

Tujuan dari presentasi dari diri Goffman ini adalah penerimaan penonton akan manipulasi. Dramaturgi adalah sandiwara kehidupan yang disajikan oleh manusia. Sebagai contoh yaitu bagaimana seorang wartawan memilih peranya, juga

sebagai kepala negara memilih peranya serta warga negara memilih peran yang diinginkannya.

Dari pernyataan Goffman, menyimpulkan bahwa kehidupan manusia bisa diumpamakan seperti teater, terjadinya interaksi sosial yang mirip dengan pertunjukan di atas panggung, dimana seseorang akan seperti seorang aktor yang memainkan peran-peran tertentu saat berhadapan dengan orang lain. (Arthi Bagja, 2013 : 12)

Goffman berpendapat bahwa :

“Kehidupan sosial manusia terbagi menjadi dua bagian yaitu wilayah depan” (*front region*) dan “wilayah belakang” (*back region*). Ketika suatu individu sedang menampilkan dirinya di depan umum atau khalayak banyak dan mengemas gaya yang dikemasnya kepada orang lain dengan peran tertentu, maka dianggap individu tersebut sedang berada di depan panggung (*front stage*), dan belakang panggung (*backstage*) terjadi pada saat individu sedang tidak bermain peran dan berada ditempat ternyamanya atau individu tersebut sedang mempersiapkan diri-nya untuk menjalani peran, disebut panggung belakang (*back stage*), lalu panggung tengah (*middle stage*) yaitu wilayah untuk melakukan persiapan ke panggung depan (Mulyana, 2008: 58).

Dapat diartikan dalam pernyataan yang dikemukakan oleh Goffman kehidupan kita sehari-hari itu tidak lepas dari yang namanya panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage*) yang dimana seseorang berusaha menampilkan peranya sesuai apa yang mereka pilih pada saat panggung depan (*front stage*) seperti seorang guru memainkan peranya sebagai guru yang bijak, sopan dan disenangi anak-anak atau seorang polisi yang harus bersikap gagah dan mempunyai ketegasan pada saat melakukan tugasnya.

Panggung belakang pada saat seseorang atau individu tersebut sedang tidak menjalankan perannya atau terbebas dari sandiwara yang mereka perankan selama di panggung depan (*front stage*) seperti guru pada saat panggung depan yang harus bijak dan sopan dan pada saat panggung belakang dimana guru tersebut terbebas dari segala peran, dimana karakter bijak dan sopan tak harus ia perankan kembali, guru tersebut bebas memilih perannya seperti konyol, pendiam, ataupun gila sekalipun. Begitu juga dengan polisi yang bebas memainkan perannya pada saat di panggung belakang (*back stage*).

Panggung tengah (*Middle stage*) yang dimana saat seseorang tersebut hendak mempersiapkan dirinya atau masa transisi menuju panggung depan (*front stage*) seperti seorang guru yang sedang mempersiapkan materinya ataupun seorang polisi yang sedang mempersiapkan pekerjaan untuk keesokan harinya dari kehidupannya di panggung belakang (*back stage*).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melihat banyak hal yang unik dan menarik untuk dikaji dan dibahas secara lebih mendalam mengenai pengelolaan kesan yang dilakukan oleh para *Crossdresser cosplay* pria di komunitas Cosplay Bandung dalam menjalani kehidupan bersama pasangannya.

Penelitian ini ingin menunjukkan seperti apa peran yang dijalankan oleh seorang *crossdresser* pria dimana ia harus memerankan seseorang perempuan seutuhnya yang melawan stigma sosial yang berlaku pada umumnya di Indonesia tentang *gender*, dan bagaimana mereka berperilaku pada saat bersama dengan pasangannya.

Karena orang kedua yang paling mengerti dan mengenal siapa diri kita adalah pasangan disamping orang tua yang telah merawat dan membesarkan kita sejak kecil hingga sekarang, dan ada pasangan yang menemani kita di sebagian kehidupan kita nantinya yang dapat menjadi *support system* dalam mengarungi kehidupan, apakah mereka melakukan sandiwara dalam kehidupan bersama pasangannya.

Oleh karena itu penelitian ini akan menarik karena disajikan nyata dengan dipaparkan sejumlah fakta baru pada saat bersama pasangan tentang penerimaan, dukungan, dan juga permasalahan serta bagaimanapun mereka memaknai nilai-nilai kehidupan yang tentunya akan menarik untuk diteliti karena diolah secara sistematis serta bagaimana informan memahaminya secara logis dengan judul :

Pengelolaan Kesan “*Crossdresser Cosplay*” Pria Di Kota Bandung
(Studi Dramaturgi Mengenai Pengelolaan Kesan “*Crossdresser Cosplay*” Pria di Komunitas *Cosplay* Bandung Dalam Menjalani Hubungan Dengan pasangan).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti memperoleh rumusan masalah berupa pertanyaan makro yang merupakan inti dari permasalahan yang dibahas dan pertanyaan mikro yang merupakan pertanyaan permasalahan berdasarkan teori sebagai pengerucutan pertanyaan penelitian.

1.2.1. Pertanyaan Makro

Berdasarkan latar belakang masalah, maka di dapat pertanyaan utama **“Bagaimana Pengelolaan Kesan “*Crossdresser Cosplay*” Pria Di Kota Bandung di komunitas Cosplay Bandung dalam menjalani kehidupan bersama pasangannya ?**

1.2.2. Pertanyaan Mikro

Dari rumusan masalah makro di atas, maka penulis akan membuat rumusan masalah mikro sebagai berikut:

1. Bagaimana ***front stage* (panggung depan)** “*crossdresser cosplay*” pria di kota Bandung di komunitas Cosplay Bandung dalam menjalani kehidupan bersama pasangannya ?
2. Bagaimana ***middle stage* (panggung tengah)** “*crossdresser cosplay*” pria di kota Bandung di komunitas Cosplay Bandung dalam menjalani kehidupan bersama pasangannya ?
3. Bagaimana ***back stage* (panggung belakang)** “*crossdresser cosplay*” pria di kota Bandung di komunitas Cosplay Bandung dalam menjalani kehidupan bersama pasangannya?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui **Pengelolaan Kesan “*Crossdresser Cosplay*” Pria Di Kota Bandung.**

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui *front stage (panggung depan)* “*crossdresser cosplay*” Pria di kota Bandung di komunitas Cosplay Bandung dalam menjalani kehidupan bersama pasangannya.
2. Untuk Mengetahui *middle stage (panggung tengah)* “*crossdresser cosplay*” Pria di kota Bandung di komunitas Cosplay Bandung dalam menjalani kehidupan bersama pasangannya.
3. Untuk Mengetahui *back Stage (panggung belakang)* “*crossdresser cosplay*” Pria di kota Bandung di komunitas Cosplay Bandung dalam menjalani kehidupan bersama pasangannya.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu kontribusi ilmu pengetahuan dalam perkembangan kajian keilmuan, khususnya bagi yang akan melakukan penelitian pada sebuah kajian ilmu komunikasi dan juga studi dramaturgi.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1.4.2.1 Kegunaan Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan dan pengalaman baru bagi peneliti, khususnya dalam pengaplikasian studi dramaturgi di kehidupan sosial di komunitas *cosplay* Bandung. Selain itu juga presentasi diri yang merupakan salah satu macam perilaku sosial yang ada di masyarakat dan bagaimana mereka berperilaku sebagai seorang pria dan saat bersama pasangannya.

Disamping itu pula peneliti dapat menghargai serta memaknai setiap realitas yang hadir dan tergambar untuk selanjutnya menjadi pertimbangan bagi peneliti tersendiri dalam menyikapi suatu realitas sosial.

1.4.2.2 Kegunaan Bagi Universitas

Kegunaan utama bagi universitas, khususnya program studi ilmu komunikasi konsentrasi jurnalistik, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmu pengetahuan untuk pengembangan disiplin ilmu bersangkutan. Menjadi rujukan bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian selanjutnya, baik memperbaiki ataupun sebagai panduan pembelajaran.

1.4.2.3 Kegunaan Bagi Masyarakat

Kegunaan penelitian ini bagi masyarakat umum adalah untuk memberikan informasi lebih jelas tentang budaya Jepang, berupa *cosplay*, *crossdresser cosplay*, dan bagaimana setiap orang saling melakukan drama kehidupan disaat bersama orang yang dicintainya, serta kehidupan sosial itu terjadi akibat proses pengelolaan kesan yang selanjutnya tergambar pada saat tiga panggung kehidupan, yaitu panggung depan, panggung tengah, dan panggung belakang.

1.4.2.4 Kegunaan Bagi Komunitas

Kegunaan utama bagi komunitas ini diharapkan bisa memberikan informasi kepada sesama anggota komunitas *cosplay* Bandung, untuk mengetahui bahwa *crossdresser* bukan sesuatu hal yang baru lagi dan dapat memberikan perhatian kepada salah satu *genre cosplay* ini, sehingga kedepan ada komunitas yang menaungi khusus para *crossdresser* yang menggemari hobi memainkan peran lawan jenis ini.