

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)

Muhammad Yusup

Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Komputer Indonesia, Jl Dipatiukur No.112-116, Lebakgede, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132, Indonesia

E-mail :
yusupm541@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to find out the Management of Male "Crossdresser Cosplay" Impressions in Bandung, as well as how the front stage middle stage, backstage, and impression management of male crossdresser cosplay in Bandung with qualitative methods as a research and using Erving Goffman's dramaturgy studies and using the theory of symbolic interaction.

The informant of this study conducted interviews with three key informants and four supporting informants. The research data was obtained through in-depth interviews, observation, documentation, literature studies, field studies. To test the validity of the data using triangulation data techniques. The data analysis techniques by reducing data, collecting data, presenting data, drawing conclusions, and evaluating.

The results showed that the impression management of the male crossdresser cosplay almost all performed the front stage well in accordance with the character being played, but not for one of the informants who still with his male character. For the middle stage they are more likely to prepare all things that are supporting. On the back stage they are as themselves and show their masculine side in front of the couple, and the impression management on each stage they show well, but on the back stage still combined with elements or style of clothes.

*Keywords: * Cosplay, male cosplay crossdresser, dramaturgy, front stage, middle stage, back stage, impression management.*

Abstrak

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengelolaan Kesan “Crossdresser Cosplay” Pria Di Kota Bandung, serta bagaimana panggung depan panggung tengah, panggung belakang, serta pengelolaan kesan crossdresser cosplay pria di kota bandung dengan metode kualitatif sebagai pendekatan penelitian serta memakai studi dramaturgi Erving Goffman dan memakai teori Interaksi simbolik.

Informan penelitian ini melakukan wawancara dengan tiga informan kunci dan empat informan pendukung, Data penelitian diperoleh dengan melalui wawancara mendalam, observasi, dokumentasi, studi pustaka, studi lapangan. Untuk uji validitas data menggunakan teknik triangulasi data. Adapun teknik analisis data dengan mereduksi data, mengumpulkan data, menyajikan data, menarik kesimpulan, dan evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengelolaan kesan crossdresser cosplay pria hampir semuanya memerankan panggung depan dengan baik yang sesuai dengan karakter yang sedang diperankan namun tidak untuk salah satu informan yang masih menunjukan sifat laki-lakinya. Untuk panggung tengah mereka lebih cenderung mempersiapkan segala hal yang menjadi penunjang. Pada panggung belakang mereka bersifat apa adanya dan menunjukan sisi maskulinya di hadapan pasangan, serta pengelolaan kesan pada setiap panggung mereka tunjukan dengan baik, namun pada panggung belakang masih dipadukan dengan unsur atau gaya jepangan.

*Kata Kunci : *Cosplay, Crossdresser cosplay pria, dramaturgi, panggung depan, panggung tengah, panggung belakang, pengelolaan kesan.*

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Tidak seperti di Jepang *trend cosplay* di Indonesia pada awal masuk *cosplay*, tahun 2000an saat Universitas Indonesia (UI) mengadakan sebuah *event* Jepang pertama yang bertajuk Gelar Jepang Universitas Indonesia atau dikenal GJUI sebagai *event cosplay* belum mendapatkan antusias yang besar, bahkan sepi peminat pada saat itu.

Seiring berjalannya waktu, orang-orang mulai mengenal *Anime*, *Manga* dan melihat budaya tersebut yang populer di seluruh dunia. Dengan pesatnya 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, 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 menarik bagi pencintanya.

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.

Tidak semua orang khususnya yang terlibat dalam dunia *cosplay* yang mencari tujuannya dengan mengikuti berbagai macam kompetisi dan mengikuti lomba-lomba yang telah dilaksanakan, segilintir orang menganggap *cosplay* ini sebagai tempat melepas perasaan tidak nyaman dan tekanan pekerjaan semata yang digunakan untuk menghibur diri mereka, meniru lawan jenis mereka, dan cenderung lebih melawan terhadap

aturan sosial yang berkaitan dengan jenis manusia laki-laki dan perempuan pada umumnya yang dinamakan gender.

Kata “gender” diperkenalkan oleh para ilmuwan sosial untuk menjelaskan perbedaan perempuan dan laki-laki yang bersifat bawaan sebagai ciptaan sang pencipta dan yang bersifat bentukan budaya yang dipelajari dan disebarluaskan sejak kecil. Perbedaan ini sangat penting, karena selama ini sering sekali menyatukan ciri-ciri manusia yang bersifat kodrati dan yang bersifat bukan kodrati (gender). Gender dapat berubah dan dapat ditukarkan pada manusia satu ke manusia lain tergantung waktu dan budaya ditempat itu.

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

Perbedaan konsep gender secara menyeluruh telah melahirkan perbedaan peran perempuan dan laki-laki dalam masyarakat. Secara umum adanya gender telah melahirkan perbedaan peran, tanggung jawab, dan bahkan ruang tempat dimana manusia melakukan segala hal. Perbedaan gender ini bersemayam pada cara pandang kita, sehingga kita sering lupa seakan-akan hal itu merupakan sesuatu yang permanen, ciri biologis yang dimiliki oleh perempuan dan laki-laki, dari perbedaan gender tersebut, namun adapula genre *cosplay* yang sengaja menukarkan peran pada manusia satu ke manusia lainnya tergantung waktu dan budaya setempat, yang dinamakan *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 hanya ingin keluar dari rutinitas dan tekanan peran sebagai jenis kelaminnya, karena ingin coba-coba, atau karena alasan pilihan baju lawan jenisnya yang lebih beragam dan menarik.

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. 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.

1.2. Rumusan Masalah

Bertolak belakang dari latar masalah diatas, dalam rumusan masalah ini akan dipaparkan bagaimana rumusan masalah yang ada di kota Bandung, melalui 4 indikator, yakni Panggung depan, Panggung tengah, Panggung belakang serta Pengelolaan kesan "*crossdresser cosplay*" pria di kota Bandung.

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 untuk mengetahui bagaimana panggung depan (*front stage*) panggung tengah (*middle stage*) panggung belakang (*back Stage*), serta pengelolaan kesann yang ditampilkan "*crossdresser cosplay*" Pria di kota Bandung di komunitas *Cosplay* Bandung dalam menjalani kehidupan bersama pasangannya.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu penyumbang ilmu pengetahuan dalam perkembangan kajian keilmuan, secara lebih jauh dalam segi ilmu komunikasi dan dramaturgi.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan dalam penelitian ini dari kesimpulan yang didapatkan dapat menjadi kegunaan untuk : peneliti akademik, masyarakat dan komunitas *cosplay* Bandung

2. Kajian Pustaka dan Kerangka Pemikiran

2.1. Tinjauan Pengelolaan Kesan

Goffman berpendapat bahwa ketika orang-orang saling berbicara, mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang akan diterima orang lain. Ia menyebutnya sebagai "pengelolaan kesan" (*impression management*), yakni langkah-langkah yang digunakan aktor untuk menanam kesan-kesan tertentu dalam kondisi tertentu untuk mencapai tujuan yang beragam.

Segala sesuatu yang terbuka mengenai diri kita sendiri dapat digunakan untuk memberi tahu orang lain siapa sebenarnya kita. Kita melakukan hal itu dari hal ke hal lainnya. Cara kita berdandan dan berperilaku ketika kita diwawancarai dalam rangka melamar pekerjaan berbeda dengan cara kita berdandan dan berperilaku ketika kita menghadiri pengajian. singkatnya, kita "mengelola" informasi yang kita berikan kepada orang lain.

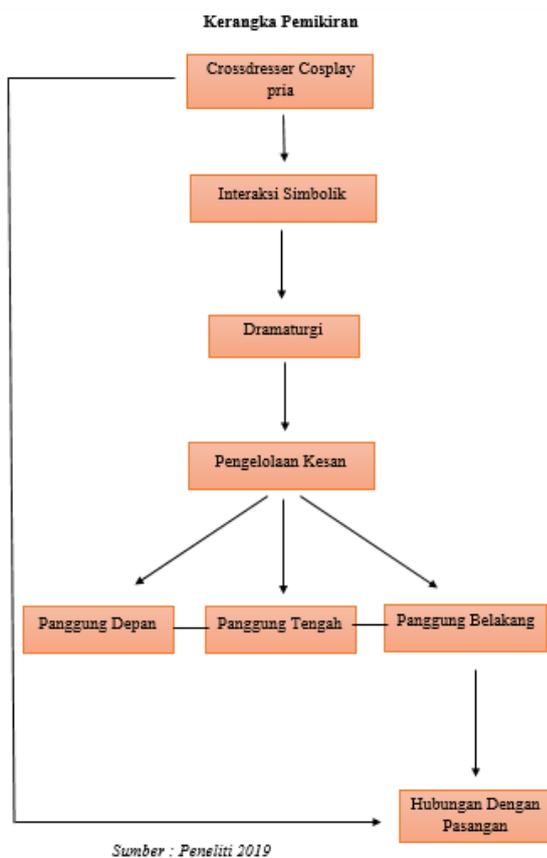
2.3. Tinjauan tentang Gender

Kata "gender" diperkenalkan oleh para ilmuwan sosial untuk menjelaskan perbedaan perempuan dan laki-laki yang bersifat bawaan sebagai ciptaan sang pencipta dan yang bersifat bentukan budaya yang dipelajari dan disebarluaskan sejak kecil. Perbedaan ini sangat penting, karena selama ini sering sekali menyatukan ciri-ciri manusia yang bersifat kodrati dan yang bersifat bukan kodrati (gender). Gender dapat berubah dan dapat ditukarkan pada manusia satu ke manusia lain tergantung waktu dan budaya ditempat itu.

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

Perbedaan konsep gender secara menyeluruh telah melahirkan perbedaan peran perempuan dan laki-laki dalam masyarakat. Secara umum adanya gender telah melahirkan perbedaan peran, tanggung jawab, dan bahkan ruang tempat dimana manusia melakukan segala hal. Perbedaan gender ini bersemayam pada cara pandang kita, sehingga kita sering lupa seakan-akan hal itu merupakan sesuatu yang permanen.

2.3. Kerangka Pemikiran



Objek penelitian

3.1. Desain Penelitian

peneliti menggunakan metode kualitatif agar data yang diperoleh mengandung makna, karena makna adalah data yang sebenarnya, oleh karena itu dalam penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi melainkan lebih mengarah pada makna itu sendiri.

Penelitian ini muncul karena terjadi perubahan cara pandang dalam memandang suatu kenyataan atau fakta, fenomena, dan gejala. penelitian kualitatif ini sering disebut penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (sesuai kenyataan).

3.5. Informan penelitian

Informan penelitian adalah subjek penelitian yang terpilih. Dalam penelitian ini, pemilihan narasumber dilakukan dengan memilih narasumber yang ditetapkan secara sengaja oleh peneliti dan sesuai kebutuhan peneliti dan tujuannya. Adapun yang menjadi narasumber kunci dan narasumber pendukung adalah sebagai berikut.

Informan (narasumber) penelitian adalah seseorang yang memiliki informasi (data) banyak mengenai subjek yang sedang diteliti, dimintai informasi mengenai subjek penelitian tersebut.

Dalam penelitian ini informan penelitian adalah seorang crossdresser pria (MtF) dan pasangan informan sebagai informan pendukung yang telah lama bergabung dan berkecimpung di dunia cosplay, selanjutnya peneliti menjadikannya sebagai informan pendukung yang benar-benar paham dibidangnya.

Tabel 3.1.
Narasumber Pendukung

NO	Nama	Usia	Pekerjaan	Keterangan
1	Fadhilah Arianto (Dilla)	22	Mahasiswa	Pasangan Mitchell Febriyanto
2	Shinta Indriyani (Sasha)	23	Wiraswasta	Pasangan Dewa Koswara
3	Tiffany Putri (Tiffany)	22	Mahasiswa	Pasangan Ramadhan
4	Eko Rahim Surkawa	23	Wiraswasta	Pengamat Cosplay

Sumber : Peneliti 2019

Tabel 3.2.
Informan Kunci

N O	Nama	Usia	Pekerjaan	Lama Crossdres s
1	Mitchell Febrianto	21	Hairstylist/ Make up artist	4 Tahun
2	Dewa Koswara	23	Wiraswasta	3 Tahun
3	Ramadha n	22	Mahasiswa	2 Tahun

Sumber : Peneliti 2019

3.6. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan cara pengumpulan data yang beraneka ragam, dan dilakukan secara terus menerus sampai data cukup. Dengan pengamatan yang berkala tersebut mengakibatkan sesuatu menjadi tepat.

Data yang didapat adalah data kualitatif, sehingga cara menganalisa data yang digunakan belum ada sesuatu yang jelas. Sering mengalami kesulitan dalam melakukan percobaan. Kemudian data yang diperoleh dalam lapangan harus segera dituangkan dalam bentuk tulisan dan diketahui, di sisi lain, analisis data kualitatif (seiddel, 1998), prosesnya berjalan sebagai berikut :

1. Mencatat yang menghasilkan catatan lapangan, dengan hal itu diberi kode agar sumber datanya tetap dapat didapatkan.
2. Mengumpulkan dan memilah-milah
3. Berpikir, dengan jalan agar data itu mempunyai makna, mencari dan menemukan pola dan hubungan-hubungan, dan membuat temuan-temuan baru.

3.7. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi beberapa pengujian. Peneliti menggunakan uji kepercayaan terhadap hasil penelitian. Cara pengujian data atau kepercayaan terhadap hasil penelitian menurut Sugiyono dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan membercheck. (2010 : 270)

A. Triangulasi,

Ini dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan cara yang berbeda. Misalnya sesuatu diperoleh dengan wawancara, lalu di cek dengan observasi, dokumentasi. Triangulasi waktu dilakukan

dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi, atau cara lain dalam waktu atau lingkungan yang berbeda. (Sugiyono, 2010:270-274).

Pada penelitian ini triangulasi dilakukan dengan cara membandingkan jawaban yang disampaikan oleh narasumber pendukung dengan narasumber kunci untuk mendapatkan data yang cocok dan sesuai.

B. Diskusi dengan teman sebaya

Ini dilakukan dengan memberitahukan hasil sementara atau hasil akhir yang diperoleh dalam bentuk diskusi dengan teman-teman sebaya. Pandangan dan sesuatu yang dilakukan. (Moleong, 2001:334) Pada penelitian ini diskusi dengan teman sebaya yang dilakukan berdiskusi dengan Jehan yang merupakan teman yang mengambil metode yang sama yakni dramaturgi, serta berdiskusi dengan teman seperjuangan tentang pengelolaan kesan crossdresser cosplay, dan mendengar beberapa masukan sehingga penelitian dapat terarah.

C. Membercheck

Proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi informasi. Tujuan membercheck adalah untuk mengetahui seberapa jauh informasi yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi informasi.

Sehingga sesuatu yang diperoleh dan akan digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang dimaksud. (Sugiyono, 2010:129-130). Dalam penelitian ini membercheck dilakukan langsung kepada narasumber kunci yang paham mengetahui kegiatan *crossdress cosplay* ini.

4. Hasil dan Pembahasan

Setelah melakukan wawancara dari ke tiga informan kunci dan empat informan pendukung dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pengelolaan kesan crossdresser cosplay pria hampir semuanya memerankan panggung depan dengan baik dan sesuai dengan karakter yang sedang diperankan namun tidak untuk informan Rama yang masih berusaha dalam menyajikan hal yang terbaik pada saat di panggung depan.

Seorang pelaku seni khususnya crossdresser cosplay tentunya harus memiliki sifat yang profesional, dan tentunya mempunyai sifat yang hangat dan ramah kepada pengunjung, karena itu modal awal seorang pelaku seni yang tentunya ingin menampilkan sesuatu yang terbaik dari mereka walaupun itu sangat bersebrangan dengan sifat

atau karakter mereka selama di kehidupan sehari-hari mereka.

Totalitas dalam memerankan tokoh karakter anime tersebut patut diapresiasi oleh peneliti, karena informan secara sungguh-sungguh menjiwai karakter tersebut hingga berkorban penampilan dan biaya, yang menjadi permasalahan setiap orang di Indonesia, namun tetap dalam batas yang wajar.

Orang lain tidak akan peduli dengan masalah apa yang tengah kita hadapi, problema berat apa yang sedang menimpa, ketika seseorang crossdresser sedang mengenakan pakaian/kostum dari karakter dari tokoh anime tertentu, mereka harus menjadi karakter tokoh tersebut secara total, dari caranya berjalan, postur, ekspresi, wajah dan yang paling utama adalah penjiwaan karakter untuk para crossdresser.

Untuk membuat karakter yang terwujud dalam dunia nyata secara sempurna, penampilan menjadi salah satu yang paling utama, karena itu adalah hal yang pertama dinilai di mata pengunjung dan membuat pengunjung kagum.

Pada panggung tengah crossdresser cosplay pria tidak jauh berbeda dengan apa yang ada di panggung depan dan belakang, karena pada saat mereka berada di panggung tengah mereka lebih cenderung mempersiapkan segala yang menjadi penunjang pada saat panggung depan, seperti meng-explore karakter.

Pada panggung belakang crossdresser cosplay pria di kota Bandung, memainkan sebuah peran yang utuh/sesungguhnya, mereka tidak seperti pada saat berada dipanggung depan yang menutupi keadaan mereka.

Back stage adalah keadaan dimana mereka berada di belakang panggung, dengan kondisi bahwa tidak ada penonton. Sehingga mereka dapat berperilaku bebas tanpa mepedulikan plot perilaku bagaimana yang harus mereka bawakan.

Pada saat wilayah belakang, crossdresser cenderung berada pada wilayah nyaman, aman dan akan menunjukkan sifat alami yang menjadi ciri khas setiap orang, namun tidak menutup kemungkinan ada kecenderungan beberapa orang yang menampilkan perilaku, sifat, gaya busana, dan juga tingkah laku yang biasa ditampilkan saat berada di panggung depan walaupun hanya pada saat tertentu saja.

Adanya orang terdekat yang menemani kita di setiap harinya tentu sangat memberikan hal yang positif, dan sangat berpengaruh dalam kondisi mental kita yang menyebabkan kita terus maju, salah satunya dengan apa yang mereka tunjukkan pada saat bersama pasangan mereka, dengan lebih menunjukkan sifat maskulin mereka.

Dukungan dari pasangan yang mempunyai hoby yang sama memberikan impact tersendiri, hampir disetiap mereka mendukung segala sesuatu yang dilakukan pasangannya, setiap hubungan pasti mempunyai masalah dan harus dilandasi dengan penerimaan dari masing-masing orang.

Begitu pula dengan crossdresser cosplay pria yang tidak pernah memiliki masalah secara serius atau bahkan minim terjadinya masalah karena mereka memiliki latar belakang yang sama dan pikiran mereka mudah untuk memaklumi karena hobby yang menyatukan mereka.

Namun berbeda dari segi penerimaan, pasangan dari crossdresser pria tidak seutuhnya menerima pasangan mereka dan hanya memaklumi saja dengan apa yang mereka sukai, namun dari hati kecil mereka tetap menginginkan pasangannya berhenti untuk melakukan crossdress dan kembali menjadi jati diri mereka secara sepenuhnya.

Pengelolaan kesan yang dilakukan meliputi manipulasi simbol-simbol seperti cara berbicara sopan, make-up (tata rias), aksesoris, postur tubuh, ekspresi wajah, penjiwaan karakter, serta sifat dan perilaku yang meliputi ruang lingkup universitas, pekerjaan dan keluarga mulai dari bagaimana cara mereka bersikap ketika bersosialisasi dengan rekan-

rekannya baik ketika berada di kantor, tempat kerja, ataupun universitas.

Mereka berperan layaknya karakter yang ada pada tokoh anime namun diwujudkan dalam dunia nyata yang merupakan sebuah pertunjukan drama, dalam hal ini Kondisi akting di front stage adalah adanya penonton yang melihat kita dan kita sedang berada dalam kegiatan pertunjukan.

Kesan yang ditampilkan informan lebih bersikap apa adanya, pada saat panggung belakang namun masih dipadukan dengan unsur atau gaya jepangan dan lebih menunjukkan sisi maskulinnya, seperti memperlakukannya sebagai perempuan pada umumnya seperti melindungi pasangan, menghibur pasangan dan membuat nyaman pasangan.

Pengelolaan kesan pada panggung tengah tidak jauh berbeda karena tampilan atau simbol-simbol yang ada di panggung tengah perpaduan antara panggung depan dan belakang seperti meng-explore karakter, mempersiapkan biaya terhadap karakter ingin dipakai pada saat panggung depan, serta berlatih menjadi karakter yang ditampilkan.

Saat itu kita berusaha untuk memainkan peran kita sebaik-baiknya, secara sempurna tanpa ada kurang satu pun agar penonton memahami tujuan dari kesan yang kita tampilkan serta mereka kagum terhadap apa yang kita telah sampaikan melalui simbol-simbol tertentu dari karakter yang mereka perankan.

5. Kesimpulan dan Rekomendasi

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menarik beberapa simpulan sebagai berikut :

A. Panggung depan (front stage)

Crossdress Cosplay adalah sebuah jenis aliran cosplay yang mengharuskan pemeranya

memerankan karakter yang berbeda dengan jenis kelamin mereka, seperti contoh crossdresser cosplay pria di komunitas cosplay Bandung dengan memainkan peran yang sesuai karakter perempuan yang mereka sukai.

Pada panggung ini juga crossdresser pria juga melakukan sebuah manipulasi peran, yang mengharuskan bertingkah selayaknya karakter perempuan dalam suatu anime tertentu, seperti postur tubuh, ekspresi wajah, penampakan usia karakter, ciri-ciri fisik karakter atau khasnya yang melekat dan yang terpenting adalah penjiwaan karakter tokoh tersebut, atau hal yang nampak dari luar dapat terpenuhi.

Pada panggung ini juga crossdresser pria seringkali menyembunyikan masalah yang ada di dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan menjadi karakter perempuan mereka bertujuan untuk mengekspresikan diri mereka sehingga masalah yang mereka hadapi lebih lepas karena melakukan sesuatu yang mereka sukai tanpa ada paksaan dari pihak lain.

Komunikasi yang dilakukan verbal dan juga non-verbal. Semua dilakukan agar mendapatkan kesan yang diharapkan dan tujuannya tercapai. Segala hal mengenai yang ada di panggung depan, seperti hal nya mengenai pakaian yang dikenakan pada saat di atas panggung pertunjukan, hanya semata-mata dilakukan sebagai hoby, serta penjiwaan karakter ataupun peran yang ditiru dari tokoh anime tersebut dan semua hal yang melekat pada panggung depan murni hanya untuk menghibur tanpa ada unsur merendahkan atau apapun itu.

B. Panggung tengah (middle stage).

Panggung ini merupakan wilayah transisi panggung belakang menuju panggung depan, sifat yang ditampilkan juga merupakan irisan dari panggung depan dan juga belakang, karena lingkungan panggung tengah merupakan perpaduan antara panggung depan dan juga panggung belakang.

Crossdresser pria melakukan berbagai macam kegiatan untuk mempersiapkan segala hal yang dapat mendukung penampilannya ketika berada di panggung depan, seperti mengexplore karakter yang akan ditampilkan pada panggung depan atau penjiwaan karakter, mempersiapkan sejumlah biaya, serta berlatih menjadi karakter yang akan ditampilkan, berupa latihan gerakan, make up, ekspresi wajah, dan juga kostum atau aksesoris yang akan dikenakan.

C. Panggung belakang (back stage)

Wilayah belakang adalah sebuah wilayah yang dapat mengekspresikan segala sesuatu tentang diri masing-masing secara murni tanpa ada suatu kepalsuan. Terlepas dari kegiatan ataupun peran yang biasa diperankan pada saat di panggung depan. Pada panggung ini juga crossdresser pria berpenampilan “seutuhnya” tanpa menggunakan “topeng” lain.

Namun ada kecenderungan dari pelaku dramaturgi dalam hal ini yaitu crossdresser pria untuk menampilkan tingkah laku atau gaya berpenampilan yang biasa ditampilkan pada saat di panggung depan, pada panggung belakang ini crossdresser pria berpenampilan dengan mencampurkan gaya penampilan mereka dengan mengikuti gaya jepangan seperti gaya rambut serta pakaian yang dikenakan.

Adapula dengan mencukur habis alis serta buku kaki mereka guna untuk menunjang penampilan mereka pada panggung depan serta terlihat sempurna pada karakter yang diperankan, Efek dari kegiatan crossdress ini meningkatkan potensi feminim pria yang melakukan crossdress, termasuk pada penampilannya.

Saat bersama pasangan pelaku crossdresser pria berperilaku berbeda dengan tetap menunjukkan sisi maskulin mereka terhadap pasangan yang dicintai, hal yang sangat berbeda pada saat mereka sedang berada di panggung depan. Adanya keterbukaan dalam masalah, penerimaan, serta dukungan dari pasangan membuat hubungan

mereka lebih mengalir tanpa ada permasalahan yang serius.

D. Pengelolaan Kesan

Pengelolaan Kesan Crossdresser Cosplay Pria di Komunitas Cosplay Bandung melakukan Pengelolaan Kesan pada setiap panggung yang mereka jalani. Pengelolaan Kesan tersebut meliputi simbol-simbol yang berupa gaya berperilaku dan gaya berpenampilan. Pada panggung depan mereka membentuk kesan positif dengan keramahan mereka, menyembunyikan masalah mereka serta melakukan peranya dengan baik menjadi karakter dalam tokoh anime kesukaan mereka,

Pada panggung tengah pengelolaan kesan dan simbol-simbol tersebut tidak jauh berbeda karena orang-orang yang ada di panggung tengah paduan antara panggung depan dan panggung belakang hanya dengan karakter yang mereka persiapkan

Sedangkan pada panggung belakang mereka lebih apa adanya saat bersama pasangan, lebih maskulin, dan bersikap apa adanya dibandingkan panggung depan namun tetap dengan menonjolkan ciri khas jepangan yang mereka suka, seperti gaya berpenampilan dan berpakaian mereka.

5.2 Rekomendasi

A. Rekomendasi Untuk Crossdresser pria

1. Tetap menjaga perilaku dan juga tingkah laku pada saat di lingkungan sosial (panggung belakang).
2. Selalu memperhatikan pakaian terutama pada panggung belakang. Agar pengelolaan kesan yang tercipta dari pelaku crossdresser dapat dengan baik ditangkap oleh masyarakat agar tidak menciptakan persepsi yang buruk atau negatif, bersifat tidak peduli dengan penampilan itu baik namun ada kalanya kita harus sedikit peduli dengan penampilan untuk menunjang kehidupan kita.
3. Pada panggung depan, lakukanlah suatu pengelolaan kesan dengan baik, khususnya ketika pada saat menjadi karakter dalam tokoh kartun/anime, serta tetap memperhatikan nilai dan norma masyarakat

yang berlaku di Indonesia serta tidak merusak pola pikir masyarakat awam yang melihat dikarenakan pakaian dan juga gerakan-gerakan yang tidak seharusnya.

B. Rekomendasi Untuk Masyarakat

1. Masyarakat harus melihat secara utuh bagaimana kehidupan pada keseharian mereka, jangan men-judge mereka “berbeda” hanya karena satu simbol atau gaya berpenampilan mereka yang tidak umum

2. “Don’t judge the book by it cover”, pepatah yang tepat untuk meng-edukasi masyarakat yang secara terburu-buru mengeneralisir bahwa apa yang mereka lakukan itu adalah sesuai dengan kepribadian asli.

Semua hanyalah hoby semata yang pada kehidupan sehari-hari mereka berbaur menjadi masyarakat biasa tanpa menghilangkan ciri atau identitas mereka.

3. kegiatan crossdress adalah peniruan peran terhadap karakter dalam tokoh kartun/anime, bisa dikatakan pada saat di atas panggung, mereka tampil dengan menggunakan ”topeng” karakter ditiru. jangan menanggapi dengan kesan yang negatif secara langsung.

C. Saran Untuk Peneliti Selanjutnya

1. Penelitian dramaturgi memerlukan banyak sekali waktu yang dibutuhkan, baik itu wawancara ataupun observasi. Oleh karenanya, agar lebih memerhatikan waktu penelitian agar tidak terburu-buru.

2. Memperbanyak referensi bacaan terhadap dramaturgi, sehingga dapat memahami serta mengetahui bagaimana cara mengeksekusi penelitian yang sangat bersinggungan dengan fenomenologi ini.

3. Pelajari Ilmu-ilmu komunikasi, psikologi komunikasi, gender harus juga dipelajari karena memiliki keterkaitan satu sama lain, cermat dalam mengarahkan penelitian agar terciptanya penelitian dengan unsur yang alamiah atau natural.

4. Sebelum melakukan penelitian, pelajari dan pahami terlebih dahulu beberapa referensi mengenai dramaturgi secara holistik, pengelolaan kesan, presentasi diri, perilaku-

perilaku, karena banyak sekali perbedaan mengenai konsep dramaturgi.

Daftar Pustaka

A. Buku

Bajari Atwar. 2015. Metode Penelitian Komunikasi Prosedur, Tren, Dan Etika. Bandung : Simbiosis Rekatama Media

Cangara Hafied. 2002. Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Kedua. Jakarta, PT. Rajagrafindo Persada

Daryanto, Rahardjo Mujo. 2016 Teori Komunikasi. Yogyakarta : Penerbit Gava Media

Effendy Onong Uchjana. 2002. Dinamika Komunikasi. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Herdiansyah Haris. 2016. Gender dalam Perspektif Psikologi. Jakarta : Salemba Humanika

Horton B Paul, Hunt L Chester. 2006. Sosiologi : Jilid 1 Edisi Keenam. Jakarta : Erlangga

J.W. Creswell. 2015. Penelitian Kualitatif & Desain Riset. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Moleong J Lexy. 2009. Metode Penelitian Kualitatif : Edisi Revisi. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Morrisan. 2013. Teori Komunikasi : Individu Hingga Massa. Jakarta : Kencana Prenada Media

Mulyana Deddy, 2013 Metode Penelitian Kualitatif : Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

_____. 2001. Metodologi Penelitian Kualitatif : Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya. Bandung, PT. Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : CV Alfabeta

Wiryanto. 2004. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia

Wood T Julia. 2013. Komunikasi Teori Dan Praktek : Komunikasi Dalam Kehidupan Kita Edisi 6. Jakarta : Salemba Humanika

B. Jurnal

Aini Qurrata. 2014. Presentasi diri "Ayam Kampus"(Studi Dramaturgi Mengenai Perilaku Menyimpang Mahasiswa di Pekanbaru. Ilmu Komunikasi Fisip UR

Puspitawati Herien. 2013. Konsep, Teori dan Analisis Gender. Departemen Ilmu Keluarga dan Konsumen Fakultas Ekologi Manusi-Institut Pertanian Bogor

C. Skripsi

Kartikasari Mia. 2017. Skripsi : "Presentasi Diri Remaja Muslim Dalam Dunia Hiburan" Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah

Pakpahan Maria Lusiana. 2012. Skripsi : "Pengelolaan Kesan Anggota Reptilizer dalam Acara Animal Festival Celebration" Bandung : Universitas Komputer Indonesia

Puspita Diana. 2012. Skripsi : "Pengelolaan Kesan Kaum Biseksual" Bandung : Universitas Komputer Indonesia

Zaimah. 2016. Skripsi : "Studi Kritis Hadis Nabi Tentang Penyerupaan Terhadap Lawan Jenis". Semarang : Universitas Walisongo

Putra Kesuma Wellie 2017. Skripsi : "presentasi diri Model Fotonude di Kota Bandung" Bandung : Universitas Komputer Indonesia

D. Internet Searching

Dalil & Larangan Menyerupai Lawan Jenis. <https://almanhaj.or.id> diakses tanggal 29 Maret 2019 pukul 21.30

Hukum Berperilaku Menyerupai Lawan Jenis. https://www.republika.co.id/berita/koran/dialo_gjumat/16/02/26/o357g813hukum-berperilaku- diakses tanggal 15 April 2019 pukul 08.45

Juara WCS 2016. <http://manado.tribunnews.com/2016/08/08/> diakses tanggal 30 Maret 2019 pukul 17.18

Juara WCS 2017. <http://m.tribunnews.com/international/2017/08/06/> diakses tanggal 30 Maret 2019 pukul 17.21

Sejarah Cosplay. <https://otaku.dafunda.com/apa-itu-cosplay-sejarah-cosplay/> diakses tanggal 23 Maret 2019 pukul 11.30

Tinjauan Cosplay Bandung. <https://mobile.facebook.com/COS.BDG/> diakses tanggal 30 Maret 2019 pukul 18.01

Tentang Crossplay. <https://id.wikipedia.org/wiki/Crossplay> diakses tanggal 9 Oktober 2018 pukul 21.03

Tentang Cosplay Bandung. <http://www.Destinasibandung.co.id> diakses pada tanggal 23 April 2019 pukul 11.06

Tentang WCS. <http://www.worldcosplaysummit.jp/en/about/> diakses tanggal 23 Maret 2019 pukul 11.20