BAB I

1.1 Latar Belakang Penelitian

Manusia sebagai makhluk sosial yang berubah. Manusia mempunyai tata cara hidup, kebiasaan dan norma dan aspek-aspek kultural lainnya yang senantiasa berubah dan menjadi kompleks dari waktu ke waktu. Manusia merupakan makhluk hidup yang paling dominan dan adaptif terhadap lingkungannya saat ini.[1]

Manusia pada hakekatnya adalah makhluk yang monodualisme alias dwitunggal. Secara kodrati manusia mempunyai kemampuan berkehendak sebagai diri sendiri yang pada akhirnya manusia menjadi makhluk yang individual. Tetapi pada saat yang bersamaan, pemenuhan berbagai macam tuntutan manusia sebagai individu tidak dapat lepas dari faktor eksternal yang berupa individu-individu lain. Hal inilah yang mendorong berpadu dan bekerjasamanya manusia-manusia individualis dalam suatu komunitas, yaitu komunitas sosial. Jadi manusia adalah makhluk individu sekaligus makhluk sosial.[2]

Manusia mempunyai kebutuhan untuk berhubungan dengan sesamanya. Untuk itu dia menempuh jalan bertemu dengan orang lain yang melakukan pertunjukan dan memproyeksikan diri dengan peranan-peranan yang melakonkan

[1] Deking. 2007. *Monodualisme Manusia dalam Konteks Bilangan*, (online), (http://deking.wordpress.com, diakses 26 Maret 2011/20.35)

[2] ibid

hidup dan kehidupan di atas pentas secara khayali untuk menyajikan gambaran ideal yang diinginkan (RMA. Harymawan, 1986: 194).

Sebagai pemuas kebutuhan berperilaku manusia bertemu dengan orang lain agar diakui keeksistensiannya. Sebuah eksistensi dapat diperoleh dari panggung teater, eksistensi teater tidak mengenal batas kedudukan manusia, pria, wanita, dan kanak-kanak. Secara ilmiah, manusia memiliki kekuatan yang menguasai sikap dan tindakannya. Tindakannya dalam memenuhi kebutuhan eksistensinya disebabkan oleh keinginan-keinginannya (RMA. Harymawan, 1986: 194). Dalam ilmu komunikasi hal tersebut dinamakan dramaturgi.

Sebagaimana ditulis oleh RMA Harymawan (1986) dalam bukunya Dramaturgi, dramaturgi adalah ilmu yang mempelajari tentang hukum dan konvensi drama. Hukum-hukum drama tersebut mencakup tema, alur (plot), karakter (penokohan), dan latar (*setting*). Namun demikian, pemahaman dramaturgi itu tidak berhenti pada hukum-hukum dan konvensi yang telah menjadi klasik tersebut. Karena, perkembangan yang cukup besar dari dunia drama itu sendiri, maka tentu sejumlah hukum dan konvensi itu memiliki upaya pula untuk melakukan beberapa penyesuaian yang selaras dengan kehidupan dan jalan pemikiran manusia. Meskipun perkembangan tersebut memiliki beberapa kritik, namun tetap memiliki kemungkinan dalam mengapresiasi kenyataan yang berubah di tengah-tengah masyarakat penggunanya.

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.[3]

Tujuan dari presentasi diri dari 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.[4]

---

[3] Haka. 2009. *Sejarah Dramaturgi*, (online), (http://greathemelkor.blogspot.com, diakses 27 Maret 2011/ 20.50)

[4] ibid

Kenyataan bahwa dunia drama itu telah berkembang berabad-abad tentulah tak dapat dipungkiri memiliki banyak "produk" yang dapat menjadi model atau bahan untuk dianalisis. Disamping itu, telah banyak pula lahir para dramawan maupun para penulis drama yang memiliki pengaruh besar terhadap perubahan zamannya. Di Indonesia kita mengenal Putu Wijaya, Arifin C. Noor, Iwan Simatupang, Wisran Hadi, Kirjomulyo, Akhudiat, dan masih banyak lagi.[5]

Dalam komunikasi manusia membutuhkan *channel* atau media untuk memudahkan transfer data. Media audiovisual yang akan diteliti oleh peneliti. Di sini peneliti mengkaji animasi, manga, kartun, dan video game yang sebelumnya ditargetkan untuk anak kecil namun dengan adanya pergeseran nilai-nilai budaya, norma, kapitalisasi, animasi, manga, kartun, atau video game tersebut sekarang tidak hanya diperuntukan khusus untuk anak kecil tetapi juga untuk ranah dewasa.

Secara garis besar, acara kartun yang beredar di Indonesia terbagi menjadi dua, yaitu kartun Amerika (didominasi oleh Nickelodeon dan Cartoon Network) dan kartun Jepang (didominasi oleh Tv Tokyo Anime), dimana masing-masing mempunyai ciri dan khas yang berbeda antara satu dengan yang lain. Walaupun kedunya sama-sama menampilkan kartun yang berkualitas, tapi tetap saja keduanya mempunyai perbedaan yang mendasar dan mencolok.[6]

---

[5] sempeneRIAUteater. 2009. *Dramaturgi*, (online) (http://miniriauteater.blogspot.com, diakses17 Maret 2011/22.00)

[6] Platinum theme. 2010. *Perbedaan Kartun Jepang dan Kartun Amerika*, (online), (http://ceritasangblogger.blogspot.com, diakses 17 Maret 2011/ 13.00)

Ciri-ciri kartun Amerika biasanya menampilkan tentang kemajuan teknologi (hal ini sejalan dengan khas Amerika dalam membuat film, yaitu tentang kemajuan teknologi) dan tentang kelainan genetik. Pembawaan kartun lebih kasar dan jarang menyerupai makhluk aslinya. Biasanya kartunnya menggunakan humor yang berat. Tidak terlalu sering menampilkan drama dalam kartunnya. Sering menampilkan karakter yang unik dan khayal. Biasanya lebih menonjolkan unsur kerjasama dalam cerita kartunya. Lebih menampilkan pendidikan intelegensi. Contoh-contoh kartun Amerika yaitu Sponge bob squarepants, X-men, Scooby doo, tom and Jerry, Tiny Ton, Ben 10, Dora the Explorer, Avatar, Go diego go, dan lain-lain.[7]

Sedangkan ciri-ciri kartun Jepang yaitu lebih menampilkan tentang kesederhanaan. Dalam pembawaanya, karakter dibuat semirip mungkin dengan tokoh nyata. Humor yang ditampilkan adalah humor ringan yang cenderung garing. Sering menampilkan sesuatu yang bernorma. Biasanya bercerita tentang perjuangan seseorang dalam meraih impianya (contohnya Naruto dan Captain Tsubasa). Lebih menampilkan pendidikan emosional. Contoh-contoh kartun Jepang diantaranya Naruto, Captain Tsubasa, Bleach, Pokemon, Hamtaro, Eyeshield, Love Hina, Doraemon, Go Go Racing, Negima Magister, dan lain lain.

Anime (アニメ) (baca: a-ni-me, bukan a-nim) adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang

[7] ibid

ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi gaya gambar *manga*, komik khas Jepang.[8]

Manga (*漫画*) (baca: man-ga, atau ma-ng-ga) merupakan kata komik dalam bahasa Jepang; di luar Jepang, kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang. *Mangaka* (漫画家) (baca: man-ga-ka, atau ma-ng-ga-ka) adalah orang yang menggambar *manga*.[9]

Karena kartun Jepang lebih unik dan memiliki kesamaan kebudayaan dengan kebudayaan Indonesia yang sangat menjunjung sebuah norma dan nilai-nilai kehidupan, maka dari itu peneliti lebih tertarik untuk meneliti *Cosplay* yang lebih kental dengan pengaruh *manga* atau kartun Jepang.

Cosplay (*コスプレ*) adalah istilah bahasa Inggris buatan Jepang (*wasei-eigo*) yang berasal dari gabungan kata "*costume*" (kostum) dan "*play*" (bermain). *Cosplay* berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesori dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam anime, *manga*, dongeng, permainan video, penyanyi, musisi idola, dan film kartun Nickelodeon. Pelaku *cosplay* disebut cosplayer, di kalangan penggemar, cosplayer juga disingkat sebagai layer.[10]

---

[8] Nippon club no hatsuyuki. 2011. *Mengenal Lebih Dekat Sejarah Animasi*, (online), (http://hatsuyuki.nipponclub.net, diakses 5 April 2011/14.20)

[9] Mangaka sensei group. 2009. *Sejarah Manga*, (online), (http://www.facebook.com, diakses 5 April 2011/14.50)

[10] Fenny goh. 2011. *Sejarah Cosplay yang Unik* (online), (http://fenz-capri.blogspot.com, diakses 26 Maret 2011/20.35)

Sekitar tahun 1985, hobi *cosplay* semakin meluas di Jepang karena *cosplay* telah menjadi sesuatu hal yang mudah dilakukan. Pada waktu itu kebetulan tokoh Kapten Tsubasa sedang populer, dan hanya dengan kaus *T-shirt* pemain bola Kapten Tsubasa, orang sudah bisa ber-cosplay. Kegiatan *cosplay* dikabarkan mulai menjadi kegiatan berkelompok sejak tahun 1986. Sejak itu pula mulai bermunculan fotografer amatir (disebut *kamera-kozō*) yang senang memotret kegiatan *cosplay*.[11]

Di Jepang, umumnya peserta *cosplay* bisa dijumpai dalam acara yang diadakan perkumpulan sesama penggemar (*dōjin circle*), seperti *Comic Market*, atau menghadiri konser dari grup musik yang bergenre *visual kei*. Penggemar *cosplay* termasuk cosplayer maupun bukan cosplayer sudah tersebar di seluruh penjuru dunia, yaitu Amerika, RRC, Eropa, Filipina, maupun Indonesia.[12]

Kalau di Indonesia sangat jarang ditemukan cosplayer yang mengenakan pakaian dari komik luar Asia, beberapa menggunakan tipe Eropa tetapi dikarenakan di ambil dari *manga* atau *manhwa* (komik Korea) bukan dari komik luar Asia.

Pada awalnya *cosplay* tidak begitu banyak dikenal di Indonesia. seiring dengan maraknya game *online*, RPG (PC game), dan masuknya *manga* dan *anime* ke Indonesia pada awal tahun 2000, beberapa *event* seperti Gelar Jepang UI

[11] ibid

[12] ibid

mengadakan *event cosplay*. Tetapi saat itu belum ada yang berminat, c*osplay* pertama saat itu hanyalah EO dari acara Gelar Jepang tersebut.[13]

Beranjak dari *event* Jepang, beberapa pemuda-pemudi (kebanyakan pemudi) di Bandung memperkenalkan gaya *Harajuku* dan hadirnya cosplayer pertama yang bukan merupakan EO saat itu. Berlanjut hingga sekarang, hampir tiap bulannya selalu ada *event cosplay* di Jakarta maupun di Bandung.[14]

Beberapa *event* yang sering hadir diantaranya:

1. Gelar Jepang. Biasanya ada di Universitas. Umumnya di UI.
2. *Bunkasai*. Biasanya ada di Universitas. Umumnya di UNPAD.
3. *Hellofest* (sebuah festival Motion Picture Arts yang dihadiri oleh *KostuMasa* atau Penonton Berkostum, dikelilingi dengan bazar *action figure* dengan puncak acara menonton rame-rame).
4. Animonster *event*. Beberapa *event* yang disponsori oleh animonster termasuk *event cosplay* di dalamnya.
5. Extravaganza, Cosplayer berdialog kocak, *cosplay*, kartun Nickelodeon dan *anime* Jepang dijadikan satu dalam Extravaganza di bagian cerita yang berjudul "Sasuke", Putri Salju muncul dibagian selanjutnya.

[13] ibid

[14] ibid

Oleh karena itu perbedaan budaya tidak terlalu jauh dengan budaya kita budaya Indonesia. Disamping itu dengan didukung oleh komunitas yang ada di Bandung seperti Komunitas *Anime* atau *Manga*, J-Music, *Harajuku-Style*, *Visual Kei*, *Cosplay*, dan lain-lain. Dari beberapa komunitas yang ada peneliti lebih menekankan *Cosplay* karena unik dan memiliki ciri khas tersendiri dalam dunia kostum dan dunia peran.

Dari latar belakang penelitian di atas, oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti dramaturgis dan peneliti mengangkat rumusan masalah sebagai berikut : **"Bagaimana Studi Dramaturgis dengan Pendekatan Interaksi Simbolik mengenai Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang dalam *Event "Second Anniversary Cosplay* Bandung" di Braga CityWalk."**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari rumusan masalah yang masih luas dan bersifat umum, agar penelitian ini memiliki alur pikir yang jelas dan terarah, maka disusun identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengelolaan Kesan pada ***Back Stage*** (Panggung Belakang) Pemain Kostum Kartun Jepang dalam *Event "Second Anniversary Cosplay"* Bandung" di Braga CityWalk?
2. Bagaimana Pengelolaan Kesan pada ***Middle Stage*** (Panggung Tengah) Pemain Kostum Kartun Jepang dalam *Event "Second Anniversary Cosplay* Bandung" di Braga CityWalk?

3. Bagaimana Pengelolaan Kesan pada ***Front Stage*** (Panggung Depan) Pemain Kostum Kartun Jepang dalam *Event* "*Second Anniversary Cosplay* Bandung" di Braga CityWalk?
4. Bagaimana ***Studi Dramaturgis*** dengan Pendekatan Interaksi Simbolik mengenai Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang dalam *Event* "*Second Anniversary Cosplay* Bandung" di Braga CityWalk?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisa, dan menjelaskan tentang **Bagaimana Studi Dramaturgis dengan Pendekatan Interaksi Simbolik mengenai Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang dalam *Event "Second Anniversary Cosplay* Bandung" di Braga CityWalk.**

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sementara, untuk tujuan penelitian ini didasarkan pada rincian identifikasi masalah yang telah dikemukakan, yaitu:

1. Untuk mengetahui Pengelolaan Kesan pada ***Back Stage*** (Panggung Belakang) Pemain Kostum Kartun Jepang dalam *Event* "*Second Anniversary Cosplay*" Bandung" di Braga CityWalk?

2. Untuk mengetahui Pengelolaan Kesan pada ***Middle Stage*** (Panggung Tengah) Pemain Kostum Kartun Jepang dalam *Event* "*Second Anniversary Cosplay* Bandung" di Braga CityWalk?
3. Untuk mengetahui Pengelolaan Kesan pada ***Front Stage*** (Panggung Depan) Pemain Kostum Kartun Jepang dalam *Event* "*Second Anniversary Cosplay* Bandung" di Braga CityWalk?
4. Untuk mengetahui ***Studi Dramaturgis*** dengan Pendekatan Interaksi Simbolik mengenai Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang dalam *Event* "*Second Anniversary Cosplay* Bandung" di Braga CityWalk?

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat berguna secara teoritis terhadap pengembangan Ilmu Komunikasi, yaitu untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai komunikasi kelompok. Khususnya masalah dramaturgi melalui teori interaksi simbolis yang dilakukan oleh Pemain Kostum Kartun Jepang (cosplayer).

1.4.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitain ini dilakukan dengan harapan dapat berguna, yaitu untuk:

a. Peneliti

Sebagai suatu pembelajaran, sumber pengetahuan, dan pengalaman terutama dalam kajian tentang komunikasi kelompok yang berkaitan dengan dramaturgis dan teori interaksi simbolis yang dilakukan oleh cosplayer Jepang.

b. Program Studi Ilmu Komunikasi

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi Program Studi Ilmu Komunikasi untuk dijadikan sebagai *literature,* atau sebagai salah satu sumber pengetahuan baru mengenai masalah yang diteliti. Terutama bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema yang sama.

c. Objek Penelitian

Bagi objek yang diteliti, yaitu komunitas *cosplay* Jepang di Braga CityWalk, penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan bahan evaluasi mengenai pentingnya studi dramaturgis melalui teori interaksi simbolis mengenai Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang

dalam *Event* "*Second Anniversary Cosplay* Bandung" di Braga CityWalk.

1.5 Kerangka Pemikiran

1.5.1 Kerangka Teoritis

Menurut RMA. Harymawan mengenai dramaturgi dalam buku Dramaturgi :

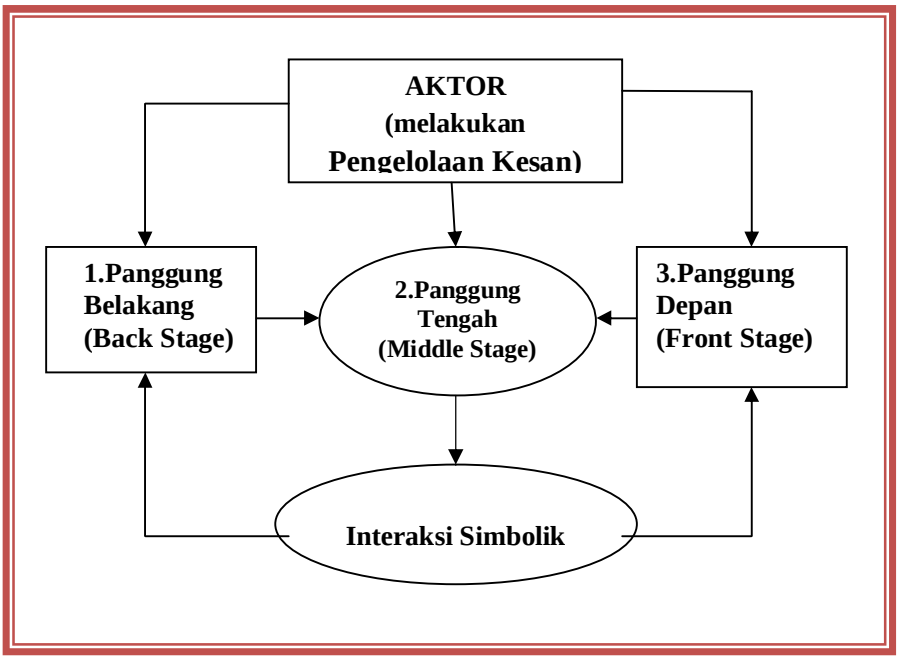
> "Dramaturgi adalah ajaran tentang masalah hukum, dan konvensi atau persetujuan drama. Kata drama berasal dari bahasa Yunani yaitu *dramoai* yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, beraksi dan sebagainya: dan "drama" berarti : perbuatan, tindakan." (RMA. Harymawan, 1986 : 1).

Dramaturgi berasal dari bahasa Inggris *dramaturgy* yang berarti seni atau tekhnik penulisan drama dan penyajiannya dalam bentuk teater. Berdasar pengertian ini, maka dramaturgi membahas proses penciptaan teater mulai dari penulisan naskah hingga pementasannya.

Deddy Mulyana dalam bukunya *Metode Penelitian Komunikasi* menjelaskan bahwa tidak hanya ada panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage)* saja, tetapi juga meliputi panggung tengah (*middle stage*) (Mulyana, Deddy. 2007:58).

Gambar 1.1

Model Panggung Cosplayer Jepang



Sumber: Deddy Mulyana (Metode Penelitian Komunikasi, 2007:58)

1. Panggung Belakang (*Back Stage*)

Panggung belakang adalah ruang privat yang tidak diketahui orang lain, tempat seseorang atau sekelompok orang leluasa menampilkan wajah aslinya (Mulyana Dedi, 2007:58). Di panggung inilah segala persiapan aktor disesuaikan dengan apa yang akan dihadapi di lapangan, untuk menutupi identitas aslinya.

2. Panggung Tengah (*Middle Stage*)

Merupakan sebuah panggung lain di luar panggung resmi saat sang aktor mengkomunikasikan pesan-pesannya, yakni panggung depan (*front stage*) saat mereka beraksi di depan khalayak tetapi juga di luar panggung belakang (*back stage*) saat mereka mempersiapkan pesan-pesannya (Mulyana Dedi, 2007:58).

3. Panggung Depan (*Front Stage*)

Panggung depan adalah ruang publik yang digunakan seseorang atau sekelompok orang untuk mempresentasikan diri dan memberikan kesan kepada orang lain melalui pengelolaan kesan (*management of impression*) (Mulyana Dedi, 2007:57). Di panggung inilah aktor akan membangun dan menunjukkan sosok ideal dari identitas yang akan ditonjolkan dalam interaksi sosialnya.

Dramatugis 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. Manusia menciptakan sebuah mekanisme tersendiri,

dimana dengan permainan peran tersebut ia bisa tampil sebagai sosok-sosok tertentu.[15]

Dramaturgis dianggap masuk ke dalam perspektif objektif karena kajian ini cenderung melihat manusia sebagai makhluk aktif. Meskipun, pada awal ingin memasuki peran tertentu manusia memiliki kemampuan untuk menjadi subjektif (kemampuan untuk memilih) namun pada saat menjalankan peran tersebut manusia berlaku objektif, berlaku natural, mengikuti alur. Seperti telah dijabarkan di atas, dramaturgis merupakan pendekatan yang mempelajari proses dari perilaku dan bukan hasil dari perilaku. Ini merupakan asas dasar dari penelitian-penelitian yang menggunakan pendekatan *scientific.*[16]

Sedangkan teori interaksi simbolis menurut H. Syaiful Rohim, M. Si. dalam bukunya yang berjudul *Teori Komunikasi: Persfektif, Ragam, dan Aplikasi*, menerangkan bahwa teori interaksi simbolik dipengaruhi oleh struktur sosial yang membentuk atau menyebabkan perilaku tertentu yang kemudian membentuk simbolisasi dalam interaksi sosial masyarakat. Teori interaksi simbolik menuntut setiap individu mesti proaktif, refleksif dan kreatif, menafsirkan, menampilkan perilaku yang unik, rumit dan sulit diinterpretasikan. Teori interaksi simbolik menampilkan dua hal. Pertama, manusia dalam masyarakat tidak pernah lepas dari interaksi sosial. Kedua

[15] Agung Prabowo. 2009. *Tentang Dramaturgi*, (online), (http://bowoumm07.blogspot.com, diakses 20 Maret 2011/22.15)

[16] ibid

ialah bahwa interaksi dalam masyarakat mewujud dalam simbol-simbol tertentu yang sifatnya cenderung dinamis.

Pada dasarnya teori interaksi simbolis berakar dan berfokus pada hakikat manusia yang adalah makhluk relasional. Setiap individu pasti terlibat relasi dengan sesamanya. Interaksi itu sendiri membutuhkan simbol-simbol tertentu. Simbol itu biasanya disepakati bersama dalam skala kecil ataupun skala besar. Simbol misalnya bahasa, tulisan dan simbol lainnya yang dipakai bersifat dinamis dan unik. (Rohim Syaiful, 2009: 76)

Keterbukaan individu dalam mengungkapkan dirinya merupakan hal yang tidak dapat diabaikan dalam interaksi simbolik. Hal-hal lainnya yang juga perlu diperhatikan ialah pemakaian simbol yang baik dan benar sehingga tidak menimbulkan kerancuan interpretasi. Setiap subjek mesti memperlakukan individu lainnya sebagai subjek dan bukan objek. Segala bentuk *apriori* mesti dihindari dalam menginterpretasikan simbol yang ada. Ini penting supaya unsur subjektif dapat diminimalisasi sejauh mungkin. Pada akhirnya interaksi melalui simbol yang baik, benar dan dipahami secara utuh akan menciptakan lahirnya berbagai kebaikan dalam hidup manusia. (Rohim Syaiful, 2009: 76-77)

1.5.2 Kerangka Konseptual

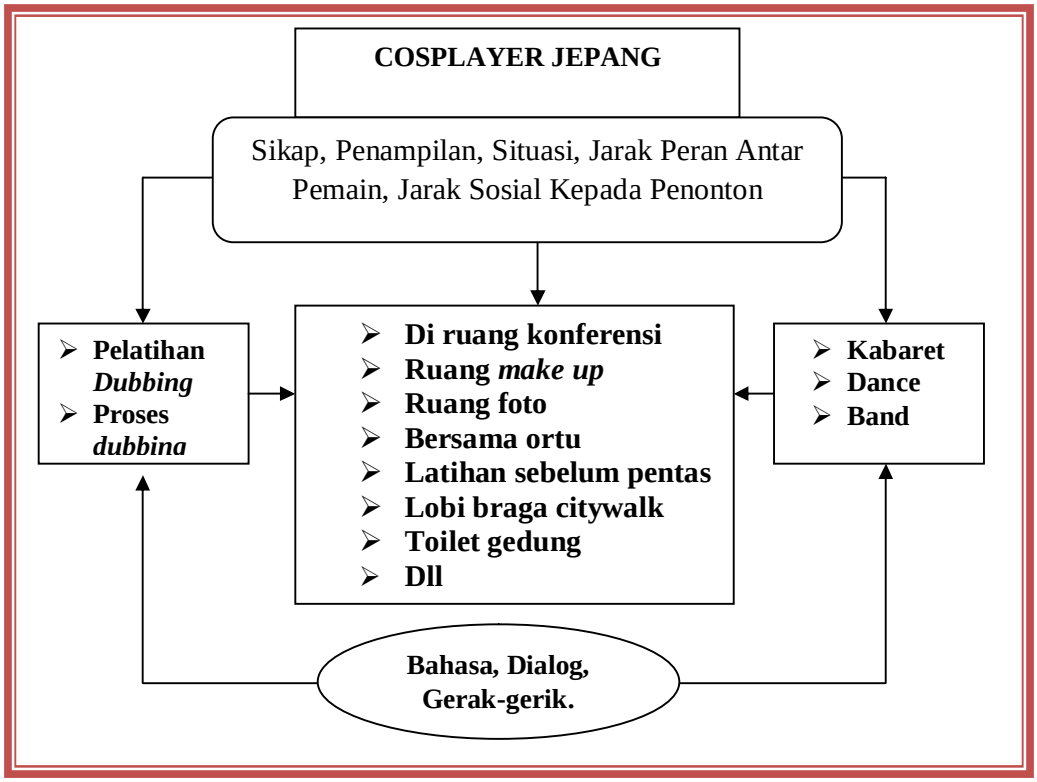
Penelitian ini didasarkan pada pemikiran dramaturgis dimana merupakan studi yang mempelajari proses dari perilaku dan bukan hasil

dari perilaku. Objektifitas yang digunakan disini adalah karena komunitas tempat dramaturgi berperan adalah memang komunitas yang terukur dan membutuhkan peran-peran yang sesuai dengan semangat komunitas tersebut.

Bertolak pada kerangka pemikiran teoritis, maka peneliti akan mencoba mengaplikasikan beberapa penerapan dari Model Panggung tersebut yaitu:

Gambar 1.2

Aplikasi Panggung Cosplayer Jepang



Sumber: Peneliti, 2011.

1. Panggung Belakang (*Back Stage*)

Di area panggung inilah semua cosplayer mempersiapkan berbagai jenis keperluan yang akan mereka gunakan pada saat di panggung depan (*front stage*). Sebelum benar-benar terjun dan melaksanakan kegiatan yang berada di *front stage* para cosplayer terlebih dahulu mengalami fase ini.

Cosplayer memikirkan konsep seperti apa yang akan mereka buat untuk aksi dalam panggung depan, lalu mereka menuangkannya ke dalam sebuah cerita, dan terciptalah gambar cerita yang masih mentah, dan belum teratur. Lalu juga cosplayer mempersiapkan rancangan kostum, alat *make up*, properti yang akan digunakan, serta rancangan dekorasi dan tata lampu yang akan menambah dramatis dan greget *acting* mereka. Pada panggung belakang para cosplayer bekerja sama meluangkan waktu mereka untuk melaksanakan latihan intensif guna memperlancar *event* yang akan mereka ikuti. Pengelolaan kesan pada panggung belakang yaitu ketika mereka melakukan pelatihan untuk *dubbing* dan pelaksanaan *dubbing* (mengisi suara untuk tokoh atau karakter) yang akan dimainkan dalam pertunjukan *cosplay* mereka. Karena hal tersebut dapat menambah keyakinan penonton akan kesungguhan *cosplay* dalam hal mempersembahkan pertunjukan terbaik mereka, yakni pertunjukan yang menyerupai pertunjukan karakter dan cerita aslinya.

2. Panggung Tengah (*Middle Stage*)

Panggung tengah merupakan sebuah panggung diantara panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang yang menjadi tempat persinggahan para cosplayer namun tetap mendukung kelancaran pelaksanaan panggung depan.

Ketika hari H dimulai dan setiap cosplayer akan memulai aksinya, terlebih dahulu mereka melewati wilayah panggung tengah dengan melakukan berbagai kegiatan seperti berdandan dengan memakai *make up*. Para cosplayer juga mempersiapkan kostum yang telah disediakan sebelumnya di toilet ataupun tempat yang telah disediakan panitia, mengecek perlengkapan dan properti, melakukan pemanasan seperti menghafal dialog dan atau latihan pendalaman karakter.

Sebagian cosplayer juga ada yang mengobrol atau berdiskusi dengan sesame cosplayer tentang kostum, tat arias ataupun penguasaan karakter masing-masing, ada juga yang berdiskusi dengan orang tua cosplayer yang sengaja datang untuk menyemangati putra-putrinya.

Hal yang tidak pernah terlewat dari keberadaan panggung tengah yaitu sesi foto yang memang terlihat menarik karena cosplayer dapat mengabadikan gaya mereka dengan bantuan kamera yang biasanya memiliki kameko (fotografer cosplay) tersendiri. Di sini terdapat pengelolaan kesan yang dilakukan oleh para cosplayer ketika mereka melakukan sesi foto, dimana masing-masing menampilkan cara

bergaya sebagus dan seindah mungkin agar dipandang positif atau sesuai yang para cosplayer harapkan. Pengelolaan kesan juga terjadi ketika mereka melakukan latihan dalam situasi yang berbeda-beda, agar dianggap professional oleh teman satu tim maka mereka harus mengetahui jarak peran antar pemain dalam melakukan blocking tempat. Hal tersebut akan menambah kehangatan dan kepercayaan diri cosplayer sebelum pentas pada *front stage*.

3. Panggung Depan (*Front Stage*)

Merupakan suatu panggung dimana cosplayer beraksi dan memainkan cerita yang sebelumnya telah dipikirkan dan dirancang pada panggung belakang (*back stage*). Di panggung inilah cosplayer membangun dan menunjukkan sosok ideal dari identitas yang akan ditonjolkan dalam interaksi sosialnya, mereka memainkan berbagai karakter yang sebelumnya juga telah dipersiapkan pada panggung belakang.

Namun pengelolaan kesan dalam panggung depan terasa sangat kental baik dilihat dari cara cosplayer menampilkan peran mereka, penguasaan situasi, penguasaan blocking tempat ketika berada di panggung, atau juga penguasaan jarak dengan penonton. Hal tersebut direkayasa untuk mendapatkan sebuah kesan yang ingin mereka tampilkan dihadapan penonton.

1.6 Pedoman Wawancara

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian sosiometrik, peneliti menyusun daftar pertanyaan yang dituangkan ke dalam pedoman wawancara guna menguraikan rumusan masalah. Dalam penelitian ini rumusan masalah adalah "Bagaimana Studi Dramaturgis dengan Pendekatan Interaksi Simbolis mengenai Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang dalam *Event* "*Second Anniversary Cosplay* Bandung" di Braga CityWalk." Adapun daftar pedoman wawancara dari skripsi ini diantaranya:

1. Bagaimana Pengelolaan Kesan pada **panggung belakang (*Back Stage*)** Pemain Kostum Kartun Jepang/cosplayer dalam *Event "Second Anniversary Cosplay* Bandung" di Braga CityWalk?

    a. Bagaimana karakter anda dalam keseharian?
    b. Persiapan apa saja yang anda lakukan di rumah atau *basecamp* sebelum bermain *cosplay*?
    c. Apakah karakter yang pernah dimainkan berdampak terhadap watak asli anda?
    d. Apakah anda memesan baju atau membuat sendiri karakter *cosplay* yang akan anda mainkan?
    e. Apakah anda pernah belajar *make up* sendiri (untuk *cosplay*) di rumah?
    f. Pernahkah bermain menjadi tokoh antagonis dan terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari?

g. Pernahkah mendapatkan tanggapan miring dari teman-teman di lingkungan luar *cosplay* karena anda bermain *cosplay*?
h. Bagaimana cara anda menyikapi tanggapan tersebut?
i. Dampak positif seperti apa yang didapat dalam lingkungan keseharian setelah anda bermain cosplay?

2. Bagaimana Pengelolaan Kesan pada **Panggung Tengah (*Middle Stage*)** cosplayer Jepang dalam *Event* "*Second Anniversary Cosplay* Bandung" di Braga CityWalk?
   a. Apa yang anda lakukan ketika menunggu giliran pentas?
   b. Pernahkah anda mendapatkan idea atau inspirasi saat menunggu giliran pentas dan tiba-tiba ingin memainkannya saat nanti di atas panggung?
   c. Pernahkah ada orang yang mengajak ngobrol di luar yang berhubungan dengan cosplay saat anda menunggu giliran pentas?
   d. Jika pernah, hal apa saja yang dibicarakan?
   e. Biasanya para cosplayer sangat suka difoto, apakah anda membawa kameko (fotografer cosplay) sendiri?
   f. Apakah anda mengenal penyelenggara acara atau panitia tersebut?
   g. Sedekat apa anda dengan panitia acara?
   h. Pernahkah anda berbincang dengan panitia untuk memenangkan anda dalam perlombaan cosplay?
   i. Pernahkah anda bersentuhan dengan alat komunikasi ketika menunggu giliran tampil?

j. Pernahkah anda mengeluhkan/mengoreksi sesutu yang berhubungan dengan *event* tersebut?

k. Hal apa sajakah yang dikeluhkan/dikoreksi?

3. Bagaimana Pengelolaan Kesan pada **Panggung Depan (*Front Stage*)** cosplayer Jepang dalam *Event* "*Second Anniversary Cosplay* Bandung" di Braga CityWalk?

   a. Cosplay apa yang anda perankan?

   b. Bagaimana watak dari karakter tersebut?

   c. Adegan apa saja yang anda lakukan?

   d. Apakah anda sudah merasa puas dengan kostum yang anda pakai?

   e. Bagaimana anda membangun emosi dalam menyelami karakter anda saat bermain *cosplay*?

   f. Apakah anda pernah mengalami lupa dialog ketika bermain *cosplay*?

   g. Komunikasi seperti apa yang anda jalin dengan partner cosplayer anda saat bermain *cosplay*?

   h. Komunikasi seperti apa yang anda jalin dengan penonton saat bermain cosplay?

   i. Konflik seperti apa yang biasanya ditampilkan saat bermain *cosplay*?

   j. Apakah jalan cerita yang dibawakan sudah tepat dengan cerita sebenarnya?

   k. Adakah pesan moral dalam pementasan tersebut? Kalau ada, seperti apa pesan moralnya?

l. Pernahkah anda atau tim memperoleh penghargaan dari bermain *cosplay*?

4. Bagaimana ***Studi Dramaturgis*** dengan Pendekatan Interaksi Simbolis mengenai Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang dalam *Event* "*Second Anniversary Cosplay* Bandung" di Braga CityWalk?

1.7 Metode Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif dengan paradigma konstruktivis. Paradigma konstruktivis secara ontologis atau secara sifat fenomena yang ingin kita ketahui, menyatakan realitas itu ada dalam beragam bentuk konstruksi mental yang didasarkan kepada pengalaman sosial, bersifat lokal dan spesifik serta tergantung kepada pihak yang melakukannya. Atas dasar pandangan filosofis ini, hubungan epistemologis antara pengamat dan obyek merupakan satu kesatuan subjektif dan merupakan perpaduan interaksi diantara keduanya (B. Santosa, Purbayu dalam Agus Salim, 2006).

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berguna untuk memperoleh penemuan-penemuan yang tidak terduga sebelumnya dan membangun kerangka teoritis baru. Penelitian kualitatif biasanya mengejar data verbal yang lebih mewakili fenomena dan bukan angka-angka yang penuh persentase dan merata yang kurang mewakili keseluruhan fenomena. Dari penelitian kualitatif tersebut, data yang diperoleh dari lapangan biasanya tidak terstruktur dan relatif banyak, sehingga memungkinkan peneliti untuk menata, mengkritisi, dan mengklasifikasikan yang lebih menarik melalui penelitian kualitatif. Istilah penelitian kualitatif, awalnya berasal dari sebuah pengamatan kuantitatif yang dipertentangkan dengan pengamatan kualitatif (Suwardi Endraswara, 2006:81).

Menurut Strauss dan Corbin (2003) penelitian kualitatif dimaksud sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Selanjutnya, dipilihnya penelitian kualitatif karena kemantapan peneliti berdasarkan pengalaman penelitiannya dan metode kualitatif dapat memberikan rincian yang lebih kompleks tentang fenomena yang sulit diungkapkan oleh metode kuantitatif.

Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan didasari oleh orang atau perilaku yang diamati. Pendekatan diarahkan pada latar dan individu secara *holistic* (utuh). Jadi, tidak dilakukan proses isolasi pada objek penelitian kedalam

variabel atau hipotesis. Tetapi memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan (Bodgan & Taylor, 1984 : 128).

Dalam metode kualitatif, realitas dipandang sebagai sesuatu yang berdimensi banyak, suatu kesatuan yang utuh, serta berubah-ubah. Sehingga biasanya, rencana penelitian tersebut tidak di susun secara rinci dan pasti sebelum penelitiannya dimulai. Untuk alasan itu pula, pengertian kualitatif sering diasosiasikan dengan teknik analisis data dan penulisan laporan penelitian.

Menurut John W Cresswell dalam bukunya "*Qualitative Inquiry And Research Design : Chosing Among Five Tradition"* (2001 : 162) mengatakan:

"*Qualitative research is multimethod in focus in dolfry an interpetive natiralistic approach to its subject matter. This mean that qualitative research her study thing in their natural setting attemting to make sense of or interpret phenomena in tern of meanings people being than. Qualitative research inoves the studies use and collections of a variety of empirial material-case study, personal experience, introspective, life history, interview, observation, hystorical, interactional and visual text-that decribe and problematic moments and meaning individuals life"*.

("Penelitian kualitatif memiliki fokus multi metode. Penelitian kualitatif melakukan penelitian berdasarkan *setting* alamiah dan objek yang ditelitinya. Penelitian kualitatif juga berkenaan dengan pengumpulan data empiris baik berupa studi kasus, pengalaman pribadi, hasil introspeksi, sejarah kehidupan, wawancara, observasi, sejarah, interaksi serta catatan visual")

Penelitian kualitatif ditunjukan untuk:

1. Mengumpulkan informasi aktual secara rinci dengan melukiskan gejala yang dan mengidentifikasikan masalah atau memeriksa kondisi serta praktek-praktek yang berlaku.
2. Membuat perbandingan atau evaluasi.
3. Menentukan apa yang akan dilakukan oleh orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk

menentukan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang (Vivin Gusnavianti dalam Rakhmat, 2002:63).

1.8 Subjek dan Informan Penelitian

1.8.1 Subjek Penelitian

> Subjek penelitian ini menggunakan teknik sosiometrik. Sosiometrik adalah analisis ketokohan orang (*opinion leader*) berdasarkan analisis jaringan. Dengan kata lain, sosiometrik adalah meneliti hubungan-hubungan antar manusia secara kuantitatif dalam suatu himpunan atau kelompok. (Soekanto, 2003:46)

Subjek penelitian adalah sesuatu, baik orang, benda ataupun lembaga (organisasi), yang sifat keadaannya akan diteliti. Dengan kata lain subjek penelitian adalah sesuatu yang di dalam dirinya melekat atau terkandung objek penelitian.[17]

Pada penelitian ini subjeknya adalah cosplayer (aktor atau pemain kostum Jepang) dengan usia antara 18-46 tahun, dari beragam latar belakang sosial dan budaya yang mewakili Seniman, Budayawan, Jurnalis, dan Dosen yang tidak lain adalah para cosplayer Jepang, pembuat kostum *cosplay* atau pengamat *cosplay* Jepang yang ada di Bandung. Alasannya, memang banyak tokoh-tokoh lainnya, tetapi penulis membatasi penelitian dengan hanya mengambil empat profesi saja.

1.8.2 Informan Penelitian

Penelitian kualitatif tidak dimaksudkan untuk membuat generalisasi dari hasil penelitiannya. Oleh karena itu, pada penelitian kualitatif tidak

[17] Jurnal Online Universitas Sebelas Maret. 2009. *Dokumen Penelitian*, (online)(http://digilib.uns.ac.id, diakses 20 April 2011/22.30)

dikenal adanya populasi dan sampel (Bagong Suyanto, 2005:171). Subjek penelitian ini menjadi informan yang akan memberikan berbagai informasi yang diperlukan selama proses penelitian. Informan adalah seseorang yang benar-benar mengetahui dan mengalami suatu persoalan atau permasalahan tertentu yang darinya dapat diperoleh informasi yang jelas, akurat, dan terpercaya baik berupa pernyataan, keterangan, atau data-data yang dapat membantu dalam memahami persoalan atau permasalahan tersebut.

Menurut Bagong Suyanto (2005:172) informan penelitian meliputi beberapa macam, yaitu : 1) Informan Kunci *(Key Informan)* merupakan mereka yang mengetahui dan memiliki berbagai informasi pokok yang diperlukan dalam penelitian, 2) Informan Utama merupakan mereka yang terlibat langsung dalam interaksi sosial yang diteliti, 3) Informan Tambahan merupakan mereka yang dapat memberikan informasi walaupun tidak langsung terlibat dalam interaksi sosial yang diteliti.

Dalam pelaksanaannya, peneliti mencari calon informan yang *concern* terhadap *cosplay* itu sendiri. Peneliti mendatangi beberapa kantor ataupun komunitas tempat dimana informan yang dituju berkumpul. Untuk mendapatkan calon informan yang tepat, peneliti menanyakan beberapa orang yang nantinya akan membentuk suatu jaringan.

Dalam masa pencarian tokoh budayawan, peneliti mendatangi komunitas tempat dimana budayawan dan seniman berkumpul, seperti Balai Pengelolaan Taman Budaya, Dago Tea House (Jl. Bukit Dago

Selatan) dan Disbudpar (Jl. Riau). Kemudian peneliti mencatat beberapa nama, seperti ; Ibu Dewi Ike Sartika (Kepala Balai Pengelolaan Taman Budaya atau BPTB) dan Iyong Amarasinta.

Dari kalangan seniman, peneliti mendapat beberapa nama, seperti ; Sakti Yudha Pratama (perancang kostum *cosplay*), Ignatius Aditya Wisnuwardana (cosplayer senior), Agung Jek (pelukis), Lina Sintia Dewi (anggota teater STSI), Rahmat Jabarin (Pujangga Senior), serta informan utama yaitu: Aliftya Ferina (cosplayer), Fauzia Astari Nurliana (cosplayer), Fadilla Novelita (cosplayer), Inez Sarinastiti (cosplayer), Riordan Immanuel Siregar (cosplayer). Setelah itu, peneliti memakai teknik sosiometrik, yaitu analisis jaringan. Dari semua nama, maka diambil yang paling sering muncul yaitu Ignatius Aditya Wisnuwardana yang dalam penelitian ini merupakan informan kunci (*key informan*).

Untuk perwakilan dari dosen, peneliti mendatangi Saori Kaeda (Dosen Sastra Jepang Unikom sekaligus Berkebangsaan Jepang), Fumiko Moriyama (Dosen Sastra Jepang STBA dan Berkebangsaan Jepang).

Untuk perwakilan dari pers atau jurnalis, peneliti mendatangi kameko atau fotografer *cosplay* untuk melakukan wawancara dengan Sandy Erlangga dan Iwan Hadiawan yang juga merupakan informan tambahan. Informan dalam penelitian dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 1.1

Data Informan Penelitian

No.	Nama	Pekerjaan	Usia
1	Dewi Ike Sartika	Kepala BPTB	43 Tahun
2	Iyong Amarasinta	Staff BPTB	34 Tahun
3	Sakti Yudha Pratama	Perancang Kostum *Cosplay*	23 Tahun
4	**Ignatius Aditya Wisnuwardana**	**PNS/Cosplayer Senior**	**25 Tahun**
5	Agung Jek	Pelukis	26 Tahun
7	Lina Sintia Dewi	Anggota Teater STSI	27 Tahun
8	Rahmat Jabarin	Pujangga Senior	46 Tahun
9	Saori Kaeda	Dosen Sastra Jepang Unikom	32 Tahun
10	Fumiko Moriyama	Dosen Sastra Jepang STBA	31 Tahun
11	Aliftya Ferina	Mahasiswa ITENAS/DKV	20 Tahun
12	Dhio Yudistira	Mahasiswa UNPAD/Sejarah	20 Tahun
13	Fauzia Astari Nurliana	Mahasiswi UNIKOM	20 Tahun
14	Fadilla Novelita	Mahasiswa UNPAD	22 Tahun
15	Inez Sarinastiti	Mahasiswa UPI/Seni Rupa	21 Tahun
16	Riordan Immanuel Siregar	Mahasiswa UNIKOM/HI	18 Tahun
17	Sandy Erlangga	Freelancer/Fotografer	25 Tahun
18	Iwan Hadiawan	Freelancer/Fotografer	24 Tahun

(Sumber : Peneliti, 2011)

1.9 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan, Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut ini:

a. Wawancara Mendalam (*In-depth Interview*)

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara, jawaban responden akan dicatat atau direkam dengan alat perekam (*tape recorder*) (Suhartono, 1995:67). Teknik wawancara yang dilakukan oleh penulis adalah seperti yang dikemukakan oleh Koentjaraningrat (1985:138-140) mengatakan bahwa wawancara dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu:

1. Wawancara berfokus : pertanyaan tidak mempunyai struktur tertentu dan selalu berpusat kepada satu pokok permasalahan.

2. Wawancara bebas : pertanyaan yang diajukan tidak hanya berpusat pada pokok permasalahan tetapi beraneka ragam selama masih berkaitan dengan objek penelitian.

3. Wawancara sambil lalu : pertanyaan dalam hal ini diajukan kepada narasumber dalam situasi yang tidak terkonsep ataupun tanpa persiapan. Dengan kata lain informan dijumpai secara kebetulan.

Dalam hal ini peneliti menggunakan wawancara berfokus, wawancara bebas, dan wawancara sambil lalu. Peneliti melakukan wawancara dengan cosplayer Jepang di Bandung.

b. Pengamatan Berperan Serta

Pengamatan berperan serta merupakan sebuah metode yang diturunkan dari antropologi serta digunakan oleh para cendekiawan dan melaksanakan kerja lapangan (*fieldwork*), yang biasanya tinggal diantara orang-orang yang sangat berbeda dengan dirinya untuk memahami cara hidup mereka.[18]

Menurut Moleong (2005 : 176) pengamatan berperan serta seseorang disamping mengamati juga menjadi anggota dari objek yang diamati.

c. Studi Pustaka

Untuk mencari konsep, informasi, dan juga teori yang berhubungan dengan penelitian ini, yang dapat dijadikan landasan dalam penelitian, maka peneliti terlebih dahulu melakukan studi kepustakaan untuk menemukan *literature* atau sumber bacaan yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian lapangan.

Sumber bacaan yang dilakukan dapat berasal dari peneliti luar maupun peneliti dari Indonesia sendiri. Selain bacaan yang dapat berupa majalah atau koran, buletin, buku ilmiah, jurnal, skripsi sarjana, tesis, berita dan lain-lain, peneliti juga menggunakan buku-buku yang cukup relevan dengan topik permasalahan dalam penelitian ini, terutama yang menyangkut pada perilaku, interaksi sosial, komunitas, gaya hidup dari cosplayer Jepang.

[18] Triyono Triwiktomo. 2009. *Pengamatan Berperan Serta*, (online), (http://books.google.com, diakses 24 April 2011/13.57)

d. Internet searching

Perkembangan internet yang sudah semakin maju pesat serta telah mampu menjawab berbagai kebutuhan masyarakat saat ini memungkinkan para akademisi mau-tidak mau menjadikan media *online* seperti Internet sebagai salah satu medium atau ranah yang sangat bermanfaat bagi penelusuran berbagai informasi, mulai dari informasi teoritis maupun data-data primer ataupun sekunder yang diinginkan oleh peneliti untuk kebutuhan penelitian.[19]

> "Pada mulanya banyak kalangan akademisi meragukan validitas data *Online* sehubungan apabila data atau informasi itu digunakan dalam karya-karya ilmiah, seperti penelitian, karya tulis, skripsi, tesis maupun disertasi. Namun ketika media Internet berkembang begitu pesat dengan sangat akurat, maka keraguan itu menjadi sirna kecuali bagi kalangan akademisi konvensional –ortodoks yang kurang memahami perkembangan teknologi informasi sajalah yang masih mempersoalkan akurasi media *online* sebagai sumber data maupun sumber informasi teori. Hal ini disebabkan karena saat ini begitu banyak publikasi teoritis yang disimpan dalam bentuk *online* dan disebarkan melalui jaringan Internet.
> Begitu pula saat ini, berbagai institusi telah menyimpan data mereka pada *server-server* yang dapat dimanfaatkan secara Intranet maupun Internet. Dengan demikian polemik tentang keabsahan dan validitas data-informasi *online* menjadi sesuatu yang kuno, tergantung pada bagaimana peneliti dapat memilih sumber-sumber data *online* mana yang sangat kredibel dan dikenal banyak kalangan".[20]

Dengan demikian, Burhan Bungin menjelaskan bahwa metode penelusuran data *online* yang dimaksud adalah tata cara melakukan penelusuran data melalui media *online* seperti internet atau media jaringan

---

[19] Jurnal online Universitas Sumatera Utara. 2009. *Penelitian Anak Punk*, (online), (http://repository.usu.ac.id, diakses 25 Maret 2011/13.28)

[20] ibid

lainnya yang menyediakan fasilitas *online* sehingga memungkinkan peneliti dapat memanfaatkan data informasi *online* yang berupa data maupun informasi teori, secepat atau semudah mungkin, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.[21]

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan layanan internet dengan cara membuka alamat mesin pencari (*search engine*), kemudian membuka alamat website yang berhubungan dengan kebutuhan penelitian.

e. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, foto, perekaman (audio atau video audio) atau karya-karya monumental yang berhubungan dengan penelitian.

1.10 Uji Keabsahan Data

Untuk melengkapi penelitian ini, peneliti menambahkan uji keabsahan data dengan teknik triangulasi data. Menurut Moleong dalam bukunya *Metodologi Penelitian Kualitatif*, triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Teknik triangulasi data menurut Denzin (1978) membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, penyidik, metode dan teori.

[21] ibid

Uji keabsahan data dengan cara melakukan triangulasi data untuk dapat mengetahui suatu keabsahan dalam penelitian ini. Peneliti melakukan wawancara dengan pihak luar yang terkait dengan masalah yang diteliti. [22]

1.11 Teknik Analisis Data

Definisi analisis data menurut **Prof. Dr. Sugiyono** dalam buku *Memahami Penelitian Kualitatif*, antara lain:

> "Analisis data adalah mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisir data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain". (Sugiyono, 2005 : 89)

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dengan menerapkan konsep dari **Miles and Huberman** (1984), yang terdiri dari:

1. ***Data Collection*** **(Kolesi Data),** merupakan kegiatan mengumpulkan data-data yang ada terlebih dahulu.
2. ***Data Reduction*** **(Reduksi Data),** merupakan kegiatan mereduksi data yang diperoleh setelah dilakukan pengumpulan dengan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak diperlukan, dan mengorganisasi data.
3. ***Data Display*** **(Penyajian Data),** merupakan kegiatan memperlihatkan data yang diperoleh setelah direduksi terlebih dahulu.

---

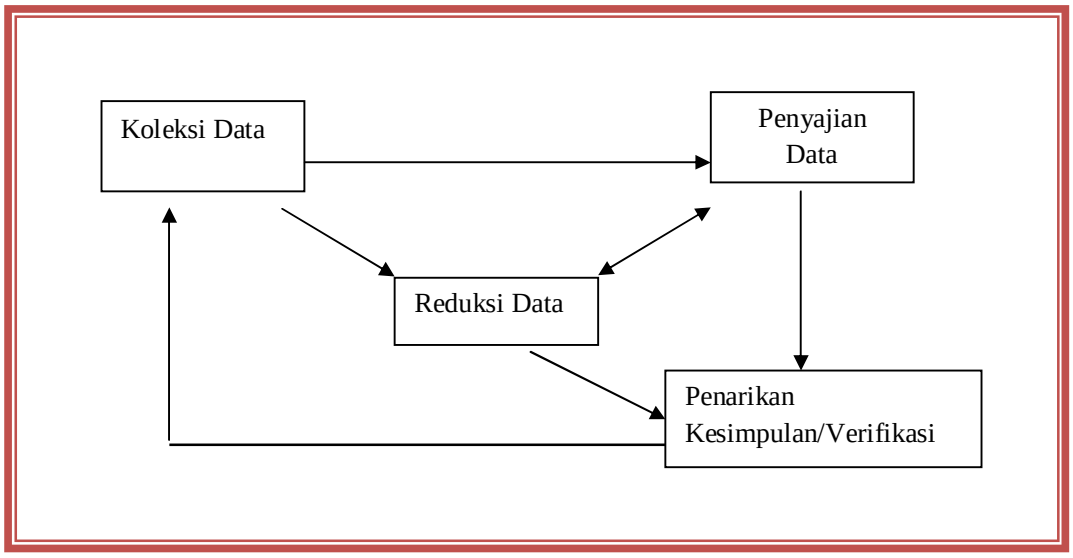
[22] ibid

4. ***Conclusion Drawing/Verification*** **(Penarikan Kesimpulan/Verivikasi),** merupakan kegiatan membuat kesimpulan dengan menggambarkan atau memverifikasi data-data yang diperoleh.

Model analisis interaktif yang dikembangkan oleh **Miles** & **Huberman** (1994) dapat terlihat dalam gambar model interaktif di bawah ini:

Gambar 1.3

Analisis Interaktif Miles dan Huberman



(Sumber: Matthew B. Miles and A. Michael Huberman, *Op.Cit*, hal. 20)

1.12 Lokasi dan Waktu Penelitian

l.12.1 Lokasi Penelitian

Lokasi dilaksanakannya penelitian ini adalah **Braga CityWalk** yang beralamat di Jl. Braga 99-101 Bandung 40111 Jawa Barat. Dapat dihubungi melalui line Telepon (022) 4224797 dan faks. (022) 4260531 atau mengunjungi *website* dengan alamat http://bragacitywalk.net.

l.12.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan. Terhitung dari bulan Februari 2011 sampai dengan bulan Juli 2011. Rincian mengenai waktu penelitian dapat dilihat pada **Tabel I.1 *Schedule* Penelitian.**

1.13 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kerangka pemikiran, pedoman wawancara, metode penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, uji keabsahan data, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan tinjauan permasalahan dari aspek teoritis, yaitu tinjauan tentang komunikasi, tinjauan tentang komunikasi kelompok, tinjauan tentang kajian dramaturgis, tinjauan mengenai interaksi simbolik dan pengelolaan kesan, tinjauan mengenai *cosplay*, tinjauan mengenai lakon atau peran, tinjauan mengenai panggung depan, panggung tengah dan panggung belakang.

BAB III OBJEK PENELITIAN

Pada bab ini, peneliti memberikan gambaran tentang tempat peneliti melakukan penelitian, yaitu di Braga CityWalk Jl. Braga 99-101 Bandung, Jawa Barat.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan mengenai hasil dari wawancara dengan informan. Didalamnya berisikan data informan, analisis penelitian dan pembahasan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, peneliti memberikan kesimpulan dari hasil pembahasan yang ada pada identifikasi masalah dan juga peneliti memberikan saran-saran kepada masyarakat dan kepada peneliti selanjutnya.