

# PRESENTASI DIRI CROSSDRESS COSPLAY

(Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Presentasi Diri Crossdress cosplay Di Kota Bandung)

Ina Fitria Septiani

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Garut

Jl. Raya Samarang, Jl. Hampor Kecamatan No.52A, Mekarwangi, Kec. Tarogong Kaler, Kabupaten Garut, Jawa Barat 44151

Email: [inafitriaseptiani@gmail.com](mailto:inafitriaseptiani@gmail.com)

## Abstrac

*This research was motivated by the emergence of Japanese popular culture that entered Indonesia by bringing a culture that could attract the interest of the Indonesian people. With the existence of Japanese cultures, it results in imitating characters from anime called cosplay. In cosplay, there is the term crossdress cosplay, which is aactivity cosplay that is opposite to the gender of the cosplayer . This study aims to find and analyze how the front, middle, and back are the stage of a crossdresser cosplay. The research approach used in this research is a qualitative approach with dramaturgy studies and constructivism paradigm.*

*The results showed that on the front stage, awho crossdresser tries to present the character scene professionally, they also pay attention to the details of the appearance and communicate nonverbally to the audience. middle The stage informants prepare everything such as municipalities and exercises, they divide their work and lecture time as best they can so that they can animate Rem's character. Backstage, they are the original person without wearing a mask, they have a very different gimmick from the front stage. The gimmick they display when off is the gimmick of real men, interacting with other people and giving understanding to those around them about crossdressing cosplay which is always considered negative. in order to get a good impression management in the eyes of the community.*

*Keywords : Self Presentation, Japan, Crossdress Cosplay, Dramaturgy, Front Stage, Middle Stage, Back Stage, Anime*

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh munculnya budaya populer Jepang yang masuk ke Indonesia dengan membawa budaya yang dapat menarik minat masyarakat Indonesia. Dengan adanya budaya-budaya Jepang ini menghasilkan kegiatan meniru karakter dari anime yang disebut *cosplay*. Dalam *cosplay* terdapat istilah crossdress cosplay merupakan kegiatan *cosplay* yang bertolak belakang dengan gender. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan dan menganalisis bagaimana front, middle, dan back stage dari seorang *crossdress cosplay*. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan studi dramaturgi dan paradigma konstruktivisme.

Hasil pada front stage, seorang crossdress cosplay berusaha untuk menampilkan adegan karakter dengan profesional, memperhatikan detail penampilan dan berkomunikasi secara nonverbal kepada audiens. middle stage informan mempersiapkan segala sesuatu seperti kotum dan latihan, mereka membagi waktu bekerja dan kuliah sebaik mungkin hingga dapat menjiwai karakter Rem. Backstage, mereka merupakan pribadi asli tanpa menggunakan topeng, mereka bergimmick sebagai lelaki tulen, berinteraksi dengan orang lain dan memberikan pengertian kepada orang sekelilingnya tentang crossdress cosplay yang selalu dianggap negatif agar mendapatkan pengelolaan kesan yang baik di mata masyarakat .

Kata Kunci : Presentasi Diri, Jepang, Crossdress cosplay, Dramaturgi, Front Stage, Middle Stage, Back Stage, Anime

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan budaya populer saat ini semakin meningkat. Banyak kebudayaan populer dari luar negeri masuk ke Indonesia dan hampir berbaaur dengan budaya Indonesia itu sendiri. Budaya-budaya populer tersebut datang dengan menyuguhkan hiburan-hiburan yang menarik minat orang-orang yang melihatnya. Dengan adanya minat kepada budaya populer tersebut, orang-orang akan berusaha untuk ikut serta melakukan budaya populer tersebut.

Salah satu budaya populer yang diminati ialah budaya populer Jepang. Budaya Jepang ini diterima hampir diseluruh dunia. Produk dari budaya ini adalah anime, manga, video game, idols, musik, drama, dan kegiatan cosplay. Produk-produk tersebut mampu menyihir kaum remaja hingga dewasa dengan budaya yang menarik. Misalnya dalam anime, kita dapat mengetahui tentang budaya-budaya yang ada di Jepang tanpa harus langsung terbang ke negara tersebut. Lalu karakter-karakter anime juga sangat unik yang digambar dan dibuat sedemikian rupa untuk menarik minat penggemar anime.

Disaat penggemar anime mulai menyukai karakter salah satu karakter dari anime, maka ia akan mulai memperhatikan hal-hal kecil yang dilakukan oleh karakter tersebut. Selain itu, ia akan mengumpulkan hal-hal yang menyangkut tentang karakter, meniru apa yang dilakukannya, dan bahkan meniru cara berbicara juga cara berpakaianya. Saat seorang penggemar mulai meniru cara berbicara dan berpakaian seperti karakter, ia telah melakukan kegiatan cosplay.

Cosplay disini berasal dari Bahasa Jepang *kosupure* yaitu gabungan dari kata *costume* (コス) dan *play* (プレ). Cosplay adalah istilah untuk ditunjukkan pada penggemar yang memakai kostum dari karakter sebuah manga atau anime. Cosplay adalah salah satu jenis seni pertunjukan dimana seseorang memakai kostum dari karakter fiksi. Karakter tersebut biasanya berasal dari novel

grafis, komik/manga, anime, kartun, game, dan fantasi. (Miranti, 2018)

Cosplay di Jepang pada awalnya berasal dari berbagai gaya tokoh yang ada di komik yang tidak mudah untuk ditiru. Akan tetapi anak-anak dan remaja di Jepang memiliki pemikiran untuk mengikuti gaya karakter tersebut. Gaya-gaya cosplay saat itu dapat ditemukan di daerah Shibuya Jepang. (Venus, 2010)

Kegiatan cosplay menurut Chen menggambarkan tentang kegiatan berpakaian, dan bertindak sesuai dengan karakter dalam manga, anime, video game, dan grup musik. Winge juga berpendapat bahwa cosplay bukan hanya kegiatan bermake up dan menggunakan kostum saja, tetapi kegiatan ini menghabiskan uang yang sangat banyak, menyita waktu untuk latihan dan membuat kostum, mempelajari dialog dari karakter manga atau anime, dan latihan berpose mirip seperti karakter yang dicosplaykan. Maka dari itu, kreatifitas tidak cukup untuk mendukung kegiatan cosplay ini. (Miranti, 2018)

Seseorang yang melakukan cosplay disebut cosplayer. Seorang cosplayer akan berusaha semaksimal mungkin untuk menirukan karakter yang dicintainya. Seperti cara berbicara, cara berpakaian, make up, rambut dan dialog yang karakter tersebut ucapkan dalam adegan suatu anime. Selain itu, seorang cosplayer juga harus dapat memerankan sikap dan sifat karakter yang terkadang bertolak belakang dengan kehidupan nyatanya. Misalnya karakter yang ia perankan merupakan karakter yang sangat pendiam, maka ia harus dapat menjadi seorang yang pendiam walaupun nyatanya ia merupakan seorang yang aktif di kehidupan sehari-harinya. Cosplay dalam tataran tertentu harus dapat memberikan penjiwaan dalam memerankan karakter tersebut.

### 1.2 Fokus dan Pertanyaan Penelitian

#### 1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti memfokuskan

masalah penelitian terhadap Presentasi Diri Crossdress

cosplay melalui Studi Dramaturgi.

### 1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Merujuk pada fokus penelitian ini, Bagaimana Front Stage (Panggung Depan) Middle Stage (Panggung Tengah) Backstage (Panggung Belakang) presentasi diri crossdress cosplay di kota Bandung ?

dalam memahami teori dramaturgi tentang presentasi diri pelaku crossdress cosplay.

### 1.2.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

#### 1.2.3.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk menemukan dan menjelaskan bagaimana perbedaan presentasi diri seorang crossdress cosplay di kota Bandung saat berada di panggung depan, tengah dan belakang melalui teori dramaturgi.

#### 1.2.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan dan menganalisis: 1. Front Stage (Panggung Depan), Middle Stage (Panggung Tengah), Back Stage (Panggung Belakang) crossdress cosplay di kota Bandung

### 1.3 Manfaat Penelitian

#### 1.3.1 Manfaat Teoritis

Dapat memberikan masukan pada perkembangan dan pendalaman dari studi komunikasi mengenai kajian tentang presentasi diri pelaku crossdress cosplay yang menggunakan pendekatan kualitatif dan teori dramaturgi.

#### 1.3.2 Manfaat Praktis

Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi aplikasi yang dilakukan peneliti

## 2. Kajian Pustaka dan Kerangka Pemikiran

### 2.1 Tinjauan Tentang Presentasi Diri dan Pengelolaan Kesan

Presentasi diri adalah kegiatan yang dilakukan oleh seorang individu untuk dapat memproduksi definisi situasi dan identitas sosial untuk aktor dan identitas situasi tersebut dapat mempengaruhi ragam interaksi yang layak atau tidak bagi para actor dalam situasi yang ada (Mulyana, 2008).

Presentasi diri dilakukan dengan interaksi seorang individu dengan lawan interaksinya. Dalam berinteraksi, individu akan mempersiapkan gambaran tentang dirinya yang siap untuk diterima orang lain. Gambaran tersebut dilakukan dengan pengelolaan kesan yang dilakukan individu itu kepada orang lain. Goffman berasumsi bahwa saat individu melakukan interaksi dengan individu lainnya, maka ia ingin memperlihatkan gambaran tentang dirinya yang akan diterima orang lain. Usaha yang dilakukan oleh individu tersebut disebut sebagai "Pengelolaan pesan" (impression management). Pengelolaan kesan ini adalah berbagai teknik yang digunakan oleh seorang aktor untuk menimbun kesan-kesan bagi khalayak yang akan ditampilkan pada waktu dan tempat tertentu (Nurhadi, 2015).

### 2.2 Tinjauan tentang Cosplay dan Crossdress cosplay

Cosplay disini berasal dari Bahasa Jepang kosupure yaitu gabungan dari kata costume (コス) dan play (プレイ). Cosplay ialah istilah untuk ditunjukkan pada penggemar yang memakai kostum dari karakter sebuah manga atau anime. Cosplay adalah salah satu jenis seni pertunjukan dimana

seseorang memakai kostum dari karakter fiksi. Karakter tersebut biasanya berasal dari novel grafis, komik/manga, anime, kartun, game, dan fantasi (Miranti, 2018).

Kegiatan cosplay dalam suatu tataran tertentu mampu memberikan kepuasan tertentu dalam berpakaian dan

Bahasa Inggris yaitu cross dan dresser yang berarti seseorang yang berpakaian berlawanan dengan gender. Dalam crossdress cosplay, seseorang melakukan cosplay yang berlawanan dengan gender nya, misalnya seorang laki-laki yang bercosplay karakter perempuan begitupula sebaliknya.

Eksistensi para crossdresser terlihat dari beberapa prestasi yang mereka raih dalam menjuarai suatu event tertentu. Walaupun kegiatan ini masih dianggap negatif akan tetapi para crossdresser menunjukkan sisi positif dari kegiatan ini melalui berbagai prestasi yang mereka dapatkan, yang memang belum tentu didapatkan oleh orang biasa. Prestasi tersebut dapat dilihat dari partisipasi mereka dalam sebuah perlombaan cosplay yang diadakan di event-event Jepang dan mendapatkan juara dalam perlombaan tersebut mengalahkan cosplayer biasa.

### 3. Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah dalam sebuah kegiatan crossdress cosplay yang meliputi panggung depan, tengah dan belakang dalam menunjukkan kegiatan crossdress cosplay dan kehidupan sehari-hari. Sedangkan subjek dari penelitian ini adalah pelaku crossdress cosplay yang memiliki perbedaan dalam bercosplay dengan cosplayer lain. Jenjang usia pada pelaku crossdress cosplay ini ialah antara 15 tahun hingga 35 tahun yang terdiri dari 5 orang.

#### 3.1 Informan Penelitian

Informan merupakan seseorang yang mengetahui dan memiliki

ekspresi, namun dari segi pemeranan yang mereka lakukan dari karakter tersebut secara total (Lotecki, 2006)

Dalam kegiatan cosplay, terdapat istilah yaitu crossdress cosplay. Seseorang yang melakukan kegiatan crossdress cosplay disebut crossdresser. Crossdresser berasal dari kata suatu informasi tentang situasi dan latar belakang dari suatu masalah. Seorang informan harus mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang luas mengenai masalah tersebut (Moleong, 2010). Teknik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling, dimana teknik ini dalam menentukan sampel melalui beberapa pertimbangan.

Dalam penentuan informan ini, peneliti memperhitungkan informan-informan sesuai dengan persyaratan dan tujuan awal penelitian, maka dari itu peneliti membuat kriteria-kriteria yang sesuai dengan tujuan peneliti. Kriteria-kriteria informannya adalah sebagai berikut:

1. Merupakan seorang yang melakukan crossdress cosplay khususnya crossdress cosplay dari gender laki-laki ke perempuan.
2. Memiliki pengalaman lebih dari 1 tahun dalam crossdress cosplay
3. Mencosplaykan karakter Ram maupun Rem
4. Secara aktif ikut serta dalam event-event cosplay
5. Berdomisili di Bandung
6. Rentang usia antara 15-35 tahun.

Informan yang telah ditetapkan oleh peneliti berjumlah 5 orang dengan latar belakang kehidupan yang berbeda. Data informan penelitian yang telah ditentukan adalah sebagai berikut:

### Daftar Informan Penelitian

No	Nama	Umur	Pekerjaan	Karakter Anime yang Dipertunjukkan	Keterangan
1.	Nakan o Satori	23 Tahun	Mahasiswa	Rem	Crossdresser
2.	Bayu Junardi	23 Tahun	Wirasaha	Rem	Crossdresser
3.	Takao Freda	34 Tahun	Freelance	Rem	Crossdresser
4.	Karehi Chou	20 Tahun	Relawan	Rem	
5.	Mitchell Febriyanto	21 Tahun	Make Up Artis Dan Mahasiswa	Rem	Crossdresser

### 3.2 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah metode yang dilakukan untuk memperoleh data dan kemudian dikumpulkan. Data yang telah didapat kemudian disimpan untuk mempermudah peneliti saat akan membuka kembali data tersebut (Sugiyono, 2010). Tahapan pengumpulan data yang dipakai peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 3.2.1 Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik dalam pengumpulan data yang didapatkan melalui buku, jurnal, dan literatur lain yang mendukung sebagai bahan referensi. Dalam penelitian yang dilakukan peneliti ini, data-data yang terkumpul oleh peneliti didapatkan melalui buku-buku, jurnal dan skripsi tentang budaya Jepang, teori dramaturgi, dan presentasi diri dari seorang cosplayer.

#### 3.2.2 Studi Lapangan

Dalam usaha mendapatkan informasi atau data yang akurat sesuai dengan tujuan penelitian, peneliti melakukan studi lapangan dengan beberapa cara, yaitu:

1. Wawancara Mendalam  
Pada kegiatan wawancara mendalam, peneliti mewawancarai informan berkali-kali dan membutuhkan waktu yang terbilang lama bersama informan. Maka dari itu wawancara mendalam tidak seperti wawancara pada umumnya. (Bungin, 2017)
2. Observasi Non Partisipan

Observasi non partisipan adalah teknik dalam observasi dimana peneliti mengamati objek penelitian dan tidak terlibat langsung dengan objek penelitian tersebut secara langsung (Bungin, 2017).

#### 3.2.3 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi disini merupakan teknik pengumpulan data berupa gambar, tulisan dan video. Studi dokumentasi dapat memperkuat data penelitian yang telah didapatkan dalam kegiatan wawancara dan observasi partisipan yang dilakukan. Dalam kegiatan penelitian ini, peneliti mendokumentasikan kegiatan informan saat berada pada front, middle dan back stage.

## 4. Hasil Penelitian

### 4.1 Front Stage

Dalam memerankan peran sebagai seorang crossdress cosplay tidaklah mudah. Mereka harus menampilkan peran mereka dengan baik dan profesional tanpa harus

melibatkan kehidupan sehari-hari saat tampil di atas panggung. Walaupun setelah mereka menampilkan penampilan terbaik mereka tidak mendapatkan kesan positif di mata khalayak. Pengelolaan kesan yang mereka lakukan saat berada di atas panggung meliputi front personal dan setting. Dalam hal ini, front personal meliputi bahasa tubuh dan penampilan dari seorang crossdresser cosplay. Sedangkan setting meliputi properti atau alat yang digunakan untuk membantu seorang crossdresser cosplay dalam melakukan pertunjukan. Dengan hal-hal tersebut dapat membantu dalam memaksimalkan penampilan mereka menampilkan kesan mereka kepada khalayak. Dalam front personal, mereka ingin pada saat memerankan sebuah karakter di atas panggung dilakukan sangat baik dengan memperhatikan hal-hal penampilan secara detail seperti make up karakter yang mereka perankan, wig, kostum, properti, dialog karakter dan adegan yang dilakukan oleh karakter tersebut dalam anime. Hal tersebut wajib mereka perhatikan untuk memaksimalkan penampilan mereka. Bahasa tubuh yang mereka gunakan memberikan isyarat kepada audiens dan juri bagaimana maksud dari adegan karakter yang dilakukan. Selain front personal, aspek setting juga sangat diperlukan untuk mendukung penampilan di atas panggung. Mereka akan menyiapkan properti sendiri serta memanfaatkan desain panggung yang ada untuk membuat penampilan lebih menarik.

Jika melihat dari eksistensi di dunia crossdresser cosplay, mereka terkenal karena selalu mengikuti perlombaan dan sering tampil dari acara ke acara. Selain itu, karakter yang mereka perankan juga mempengaruhi terkenal atau tidaknya mereka di dunia cosplay. Seseorang yang mengcosplaykan karakter yang memiliki fans banyak

memiliki peluang besar untuk membuat dirinya juga terkenal di kalangan fans karakter tersebut. Inilah yang membuat seorang crossdresser cosplay terkenal. Tak hanya itu, skill make up yang mereka terapkan juga mempengaruhi eksistensi mereka di dunia cosplay maupun crossdresser cosplay. Make up yang rapi dan terlihat cantik juga lucu membuat orang tertarik.

#### 4.2 Analisis Panggung Tengah (Middle Stage) Crossdresser cosplay

Middle Stage merupakan daerah panggung dimana seorang crossdresser cosplay mempersiapkan hal-hal dibutuhkan untuk mendukung perannya di atas panggung. Panggung ini meliputi persiapan sebelum naik ke atas panggung, make up, dan waktu mereka latihan. Hal-hal yang biasanya mereka lakukan sebelum tepat naik ke atas panggung adalah mengecek perlengkapan-perengkapan seperti make up, kostum dan properti, sehingga tidak ada yang terlewatkan. Selain itu, mereka akan melakukan gladi atau latihan adegan dari karakter Rem di belakang panggung dan juga berdoa demi kelancaran perform mereka. Untuk kostum, make up, dan properti mereka mengeluarkan biaya sendiri. Biaya-biaya yang dikeluarkan ini merupakan hasil jerih payah kerja dan menyisihkan uang jajan harian. Walaupun biaya yang dikeluarkan tidaklah sedikit, namun antusias mereka untuk mengembangkan keterampilan dan karya mereka tidak redup.

Selain make up, agar dapat menjwai peran karakter tersebut, seorang crossdresser tentu saja memerlukan latihan yang efektif dan baik. Dengan adanya latihan ini mereka dapat lebih siap untuk memerankan karakter tersebut. Walaupun mereka disibukan dengan keseharian masing-masing, akan tetapi tetap dapat membagi waktu untuk latihan. Jadwal latihan yang

diterapkan yaitu latihan saat waktu senggang. Setiap orang memiliki kesibukan yang berbeda, sehingga pembagian jadwal latihan mereka pun berbeda. Untuk menjiwai karakter Rem, informan pertama membutuhkan waktu lima hari dengan latihan per harinya hanya 15 menit, akan tetapi ia dapat menjiwai karakter Rem dengan baik. Informan kedua membutuhkan waktu empat hari dengan pembagian waktu latihannya 30 menit per harinya. Informan ketiga hanya menonton adegan karakter Rem, tidak ada pembagian waktu latihan khusus, jika ia memang senggang ia akan menonton dan memperhatikan adegan dan dialog karakter Rem tersebut dan membutuhkan waktu satu minggu untuk menjiwai karakter Rem tersebut. Informan keempat membutuhkan waktu satu minggu untuk menjiwai karakter tersebut dengan pembagian waktu dalam latihannya satu jam perhari. Dan terakhir adalah informan kelima, membutuhkan waktu selama 1-2 minggu dengan pembagian waktu latihan empat jam per harinya, selain itu ia menggunakan empat hari untuk latihan menggunakan kostum dan properti karakter tersebut. Pada Intinya, setiap orang mempunyai waktu latihan yang berbeda untuk menjiwai karakter Rem.

#### 4.3 Analisis Panggung Belakang (Back Stage) Crossdress cosplay

Panggung belakang ini merupakan panggung yang menjadi tempat dimana seorang crossdress cosplay melepaskan topengnya dan beristirahat akan perannya dan berubah menjadi diri sendiri. Panggung belakang ini meliputi interaksi yang dilakukan seorang crossdress cosplay dengan orang lain, bagaimana mereka dimata orang disekitarnya saat off perform, dan bagaimana menyikapi seluruh kabar tak mengenakan sebagai seorang crossdress cosplay. Dalam panggung ini juga seorang

crossdress cosplay memiliki kegiatan dan peran berbeda di lingkungan masyarakat seperti sebagai seorang pekerja, mahasiswa maupun keluarga. Komentar negatif dari orang sekitar selalu didapatkan karena kegiatan ini, akan tetapi mereka dapat menyikapinya dengan baik.

Sebagai seorang mahasiswa dan karyawan, mereka harus dapat membagi waktu untuk mengerjakan segala hal yang menyangkut dengan perkuliahan dan pekerjaan. Terlepas dari itu mereka juga membutuhkan dukungan atas kegiatan crossdress cosplay yang mereka kerjakan. Tanggapan negatif dan positif mereka dapatkan saat melakukan crossdress cosplay ini. Akan tetapi mereka tetap menerima komentar apapun itu dan mencoba untuk mendapatkan dukungan dari teman-teman di lingkungannya. Untuk teman-teman sesama cosplayer dan temanteman yang mengetahui tentang budaya jepang khususnya crossdress cosplay, informan mendapatkan dukungan untuk tetap melangkah lebih maju dan melukiskan prestasi baru dalam bidang crossdress cosplay. Akan tetapi untuk orang awam yang tidak mengetahui tentang kegiatan ini, mereka mendapatkan komentarkomentar negatif dan menganggap bahwa kegiatan tersebut sangat aneh. Untuk peran mereka sebagai seorang anggota keluarga, tentu saja mereka mencoba untuk mendapatkan dukungan. Mereka jujur dengan kegiatan yang dilakukan, pada awalnya mereka sama sekali tidak mendapatkan dukungan dari anggota keluarganya. Akan tetapi setelah mendapatkan prestasi dan penghasilan dari kegiatan crossdress cosplay, keluarganya pun memberikan dukungan penuh. Akan tetapi seorang crossdress cosplay tentu saja memiliki ketakutan akan kegiatannya tersebut. Mereka tidak ingin keluarganya mengetahui

kegiatan tersebut dan memilih untuk menyembunyikannya.

Dalam berinteraksi dengan khalayak lain, informan menggunakan media sosial. Media sosial ini mereka gunakan untuk sharing tentang crossdress cosplay, meminta saran untuk cosplay dan sebagai wadah untuk membuat mereka terkenal. Banyak komentar positif yang mereka dapatkan saat berinteraksi dan meminta saran dari teman-teman sosial media mereka. Itu semua membuat mereka lebih percaya diri dan lebih merasa diakui. Akan tetapi, komentar negatif juga didapatkan dalam proses interaksi tersebut. Mereka tak menghiraukan komentar negatif tersebut dan tetap maju kedepan untuk mencapai apa yang mereka inginkan di dunia crossdress cosplay

## 5. Kesimpulan dan Saran

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dijabarkan oleh peneliti pada Bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian yang berjudul "Presentasi Diri Crossdress cosplay", sebagai berikut:

- a. Seorang crossdress cosplay saat berada di panggung depan (front stage) merupakan pribadi yang profesional. Mereka menampilkan sebuah pertunjukan yang baik tanpa harus membawa kehidupan pribadinya saat perform. Selain itu mereka berusaha untuk memerankan karakter yang disukai yaitu Rem. Penjiwaan yang mereka tampilkan saat diatas panggung didukung dengan make up, kostum, properti dan adegan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Interaksi yang dilakukan mereka di atas panggung kepada audiens tidak mengganggu keprofesionalan mereka saat tampil. Mengikuti suatu perlombaan dan memenangkan perlombaan tersebut merupakan suatu eksistensi mereka di dunia crossdress cosplay yang patut

dibanggakan. Walaupun pada panggung ini mereka menjadi seorang yang bukan dirinya sendiri untuk mendapatkan kesan baik di depan khalayak.

- b. Pada panggung tengah (middle stage) merupakan panggung dimana seorang crossdress cosplay mempersiapkan segala hal sebelum memerankan karakter anime. Mereka membutuhkan persiapan-persiapan untuk yang mendukung dalam memerankan karakter anime Rem. Persiapan tersebut berupa make up, kostum, properti, dan waktu latihan. Sebelum naik keatas panggung, seorang crossdress cosplay akan mengecek semua make up, kostum dan properti mereka agar tidak ada yang kurang. Dalam mengeluarkan biaya make up, kostum dan properti mereka mengeluarkan biaya yang disesuaikan dengan detail. Untuk waktu latihan, mereka menjadwalkan sesuai dengan kesibukan masing-masing dan waktu luang masing-masing informan.
- c. Panggung belakang (backstage) merupakan panggung dimana seorang crossdress cosplay dapat melepas topeng yang ia gunakan. Dalam kehidupan sehari-hari, mereka merupakan mahasiswa dan karyawan biasa pada umumnya. Mereka melakukan interaksi dengan teman sosial medianya tanpa harus memakai topeng seperti saat berada di atas panggung. Mereka memberikan pengelolaan kesan dengan cara memberikan penjelasan tentang kegiatan crossdress cosplay bawasannya kegiatan tersebut tidak selalu negatif.

### 5.2 Saran

Berdasarkan pemaparan yang telah dilakukan tentang Presentasi Diri Crossdress Cosplay (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang



Presentasi Diri Crossdress cosplay Di Kota Bandung) peneliti memberikan saran, sebagai berikut:

#### 5.2.1 Saran Teoritis

- Adapun saran yang diberikan oleh peneliti secara teoritis untuk penelitian ini yaitu:
- Penelitian mengenai Presentasi Crossdress cosplay dapat menggunakan teori lain sebagai landasannya seperti teori Interaksi Simbolik
  - Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori dramaturgi. Teori dramaturgi tak hanya dapat digunakan dalam penelitian ini saja akan tetapi dapat digunakan untuk penelitian lain.

#### 5.2.2 Saran Praktis

Selain saran teoritis, peneliti memberikan saran praktis berupa:

- Untuk Crossdress cosplay Menjadi seorang crossdress cosplay tidaklah mudah. Banyak cacian dan anggapan aneh dari masyarakat yang tidak mengerti tentang crossdress cosplay. Maka dari itu, tetaplah berprestasi dan tunjukan pada dunia prestasi dan buatlah dunia mengakui dengan segudang prestasi yang telah diraih.
- Untuk Masyarakat Hendaknya sebagai masyarakat kita lebih menghargai perbedaan dan tidak memandang seseorang hanya sebelah mata. Apa yang dipandang negative belum tentu itu merupakan hal yang negative pula. Karena kita harus memeriksa fakta-fakta yang belum kita ketahui.

#### 5.2.3 Saran untuk Peneliti Selanjutnya

- Bagi peneliti yang akan melakukan suatu penelitian, diharapkan untuk mencantumkan sumber dimana data

atau informasi didapatkan.

- Peneliti selanjutnya yang akan meneliti tema yang berkaitan dengan crossdress cosplay dapat meneliti tentang aspek lain seperti kebudayaannya, symbol-simbol dan lain sebagainya

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Ardianto, E. (2010). *Metodologi Penelitian untuk Public Reltions*. Bandung: Symbiosa Rekatama.
- Bungin, B. (2017). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Cangara, H. (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Macwilliams, M. W. (2008). *Exploration In The World of Manga and Anime*. In *Japanese Visual Culture* (p. 46). New /york: M.E Sharpe Armonk.
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. (2017). *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Nurhadi, Z. F. (2015). *Teori-Teori Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurhadi, Z. F., & Din, M. A. (2012). *Metodologi Pemelitian (Teori dan Paradigma)*. Bandung: Alfabeta.

Rakhmat, J. (2014). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.

Suryana. (2010). *Metodologi Penelitian: Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: UPI.

### Skripsi

Ardhani, S. R. (2017). *Identitas Diri Pelaku Cosplay (Studi Fenomenologi Cosplayer Di Komunitas Csoplay Bandung)*. Bandung: UNIKOM.

Sujana, A. (2018). *Presentasi Diri Grup K-POP CROSS COVER DANCE (Studi Dramaturgi tentang Presentasi Diri Grup K-pop Cross Cover pada Grup EX(SHIT))*. Garut: Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Garut.

### Internet

CNBC Indonesia. (2019). *Fandomnya Banyak, Yuk Melihat KEMBALI Perjalanan Anime di RI*. Fikri

<https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20190316114109-33-61045/fandomnya-banyak-yuk-melihat-kembali-perjalanan-anime-di-ri> (Diakses 09 Januari 2019)

Liveabout.com. (2018). *Manga101: Basic World Through of The Manga World*. Aaron Albert

<https://www.liveabout.com/manga-world-101-805003> (diakses 09 Januari 2020)

Zerochan.net (2014). *Re: Zero Kara Hajimeru Isekai Seikatsu Images*. Admin Zerochan

<https://www.zerochan.net/Re%3AZero+Kara+Hajimeru+Isekai+Seikatsu> (Diakses 10 anuari 2019 )

### Jurnal

Condry, I. (2009). Anime Creativity: Characters and Premises in the. *Theory Culture Society*, 09.

Damayanti, A. (2018). Pembentukan Harga Diri : Presentasi Diri Pelajar SMA DI Media Sosial. *Jurnal Komunikasi*, 34.

Fitriawati, D. (2016). KONSEP DIRI COSPLAYER (STUDI FENOMENOLOGIS MENGENAI KONSEP DIRI AEON COSPLAY TEAM BANDUNG). *J-IKA Vol III*.

Mawati, M. (2011). *Pengelolaan Kesan Pemain Kostum Kartun Jepang Dalam Event Second Anniversary Cosplay Bandung Di Braga City Walk*. Bandung: Unikom.

Miranti, U. (2018). *THE EXPERIENCE OF BEING A COSPLAYER: AN INTERPRETATIVE PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS APPROACH*. *Jurnal Empati*, 107.

Rastati, R. (2012). Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay (Studi terhadap Cosplayer yang Melakukan Crossdress ). *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 42.

Ulfa Miranti, Y. F. (2018). THE EXPERIENCE OF BEING A COSPLAYER: AN INTERPRETATIVE. *Jurnal Empati*, 107.

Venus, A. (2010). Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung. *ASPIKOM*, 73.

Wulansuci, Y. (2010). *Budaya Populer Manga Dan Anime Sebagai Soft Power Jepang*. Depok: FIB UI.