

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, perkembangan minat terhadap budaya populer atau yang sering disingkat sebagai budaya pop semakin meningkat. Budaya populer itu menjadi penting dan menarik karena merupakan realitas dari masyarakat dan cara atau bagaimana masyarakat mengkonsumsi budaya tersebut. Banyak kebudayaan populer dari luar negeri yang masuk ke Indonesia dan bahkan berbaur dengan budaya lokal daerah itu sendiri. Salah satu pengaruh budaya populer yang dari dulu hingga sekarang menjadi primadona di tanah air adalah budaya populer Jepang akibat dari diplomasi budaya yang dilakukan oleh pemerintah Jepang melalui The Japan Foundation yang didirikan pada tahun 1972. Tujuan dari lembaga tersebut yakni mempromosikan pertukaran budaya negara Jepang dengan kebudayaan negara lainnya sebagai bentuk kerjasama pemerintahan Jepang dalam aspek budaya sebagai meningkatkan hubungan diplomasi (Nuraini, 2017, p. 2). Budaya populer Jepang atau selanjutnya disingkat J-pop umumnya meliputi pertunjukan televisi, film, komik/manga, anime, musik, dan *fashion*. Produk dari budaya tersebut adalah anime, manga, video game, *idol group*, musik, drama, dan kegiatan *cosplay*. Produk-produk tersebut mampu menyihir kaum remaja hingga dewasa dengan budayanya yang unik dan menarik. Misalnya dalam *video game*, pemain dapat melihat kebudayaan Jepang tanpa harus terbang jauh ke negara sakura tersebut, sebab terdapat banyak referensi kebudayaan yang menjadi unsur dari dalam video game tersebut.

Usia muda memang waktu yang tepat untuk melakukan eksperimen sebagai cara mencari jati diri atau menemukan identitas dirinya. Dalam kondisi itu pula kaum muda mulai membangun konsep diri dan identitas mereka (Fadhal & Nurhajati, 2012). Salah satu caranya adalah dengan melakukan *cosplay* yang termasuk dalam budaya populer Jepang. Istilah *cosplay* sendiri berasal dari penggabungan dua kata bahasa Inggris yaitu *costume* dan *play*, yakni sebuah istilah yang digunakan untuk menyebut kegiatan individu maupun kelompok yang memakai kostum ala karakter dalam manga

atau komik Jepang dan anime atau kartun Jepang. Dari istilah *cosplay* lahirlah istilah cosplayer atau yang disebut juga *layer* yang berarti orang yang melakukan *cosplay*.

Jika seseorang sudah masuk ke dunia *cosplay*, hampir dapat dipastikan orang tersebut menyukai anime, film, atau game yang di dalamnya terdapat tokoh-tokoh yang ditampilkan secara visual. Para penggemar media tersebut menyukai seorang tokoh yang menurut mereka menarik. Bahkan jika sudah menyukai tokoh yang berbeda gender dengan jenis kelamin mereka, mereka pun akan tetap meng-*cosplay*-kan tokoh tersebut, walaupun mereka harus mengenakan kostum yang berlawanan jenis dari mereka. Kegiatan tersebut dinamakan *cosplay crossdress* atau *crossplay* (Zenita, Suryadi, & Nurbayani, 2020). *Cross* artinya silang, dan *Dress* adalah pakaian. Orang yang melakukan *crossdress*, karakternya akan menyesuaikan dengan *image* pakaian yang dikenakan oleh seorang artis (Gunawan, 2010). Hal ini terlihat dalam hal pakaian, menata rambut, memakai aksesoris, dan ber-*makeup* yang berlawanan dari identitas *gender*-nya (Apsari, 2017). *Crossplay* merupakan salah satu fenomena yang unik karena tidak ada batasan antara feminin dan maskulin untuk berdandan dan memerankan tokoh yang akan di-*cosplay*--kan.

Jika dilihat dari sudut pandang seni, *crossplay* adalah sebuah kreativitas tingkat tinggi dari seorang laki-laki bisa menjadi terlihat seperti perempuan tulen, atau sebaliknya, perempuan bisa menjadi terlihat tampan seperti laki-laki yang ada di anime tanpa diduga. Bahkan di komunitas *cosplay* sendiri, *crosssplay* adalah hal biasa, bahkan menjadi kebanggaan sendiri bagi komunitas pecinta budaya populer Jepang tersebut. *Crossplay* merupakan salah satu fenomena yang unik karena tidak ada batasan antara feminin dan maskulin untuk berdandan dan memerankan tokoh yang akan di-*cosplay*-kan. Dari fenomena tersebut, ternyata sebuah kreativitas dan inovasi itu ternyata aneh-aneh dan bermacam-macam, termasuk perkembangan *cosplayer crossdress male to female* (MtF) dan *female to male* (FtM) (Zenita, Suryadi, & Nurbayani, 2020).

Kegiatan *Crossplaying* ini dapat dikatakan sebagai transvestisme, di mana transvestisme adalah praktik berpakaian dengan pakaian yang dikaitkan dengan lawan jenis dari transvestit tersebut (Boehm, 1999). Banyak transvestit merasa malu dan khawatir kemungkinan mendapat stigmatisasi, dikucilkan bahkan dilecehkan oleh keluarga, teman, dan orang-orang di sekitar jika mereka mengetahui kegiatan mereka (Thanem & Wallenberg, 2014). Walaupun di lingkungan penggemar *cosplay* kegiatan *crossplay* sudah menjadi hal yang lumrah, tetapi dalam pandangan masyarakat awam, *crossplay* seringkali dipandang sebelah mata. Seperti menyamakan *Crossplayer* dengan banci atau waria. Bahkan para *Crossplayer* tersebut bisa-bisa menyembunyikan kegiatan mereka dari keluarga mereka sendiri sebab takut akan dikatakan hal yang tidak mengenakan mengenai hobi atau bahkan gaya hidup mereka. Hal tersebut dikarenakan para transvetit, dalam hal ini *Crossplayer* beranggapan akan mendapatkan reaksi negatif jika kegiatan mereka diketahui. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Torkild Thanem & Louise Wallenberg, ditemukan bahwa sejumlah informan transvetit berupaya keras untuk menyembunyikan dan mengelola informasi apa saja yang dapat mereka berikan untuk keluarga, teman, kolega, dan tetangga (Thanem & Wallenberg, Just doing gender? Transvestism and the power of underdoing gender in everyday life and work, 2014). *Crossplay male to female* (MtF) atau *crossplay* laki-laki menggunakan kostum perempuan lebih mendapat banyak kecemasan daripada *crossplay female to male* (FtM) atau perempuan yang menggunakan kostum laki-laki. Hal tersebut dikarenakan adanya ketidaksetaraan gender (Christel, O'Donnell, & Bradley, 2016 ). Selain itu, *crossplay female to male* (FtM) lebih umum dijumpai karena faktor sosial budaya. Salah satunya karena dalam anime atau manga (komik Jepang) banyak tokoh laki-laki yang cantik, atau disebut dengan *bishonen*. Karena itu juga perempuan dianggap lebih mudah meng*cosplay*-kan tokoh laki-laki (Ramadhani, 2007).

Faktanya di beberapa tempat di Indonesia, sebelum masa-masa masuknya ide-ide asing dari luar, sudah mengenal ide-ide tentang pemaknaan *gender* yang unik. Seperti pada masyarakat suku Bugis Makassar yang mempercayai ada lima

sistem *gender* dengan peran yang berbeda-beda, yaitu *Oroane* (laki-laki), *Makkunrai* (perempuan), *Calalai* (perempuan dengan peran dan fungsi laki-laki), *Calabai* (laki-laki dengan peran dan fungsi perempuan), dan *Bissu* (perpaduan dua gender yaitu perempuan dan laki-laki dalam satu tubuh) (Nurohim, 2018 ). Dalam sejarah kesenian tradisional di Indonesia pun juga tidak lepas dari *crossdress*. Seperti pada kesenian Reog yang dilakukan oleh penari Jathil. Hal ini terjadi akibat berubahnya sikap penari laki-laki menjadi feminim sehingga diganti oleh penari perempuan (Adelita & Putra, 2006). Busana yang dikenakan pun harus mencerminkan seorang prajurit yang sedang berlatih perang di atas kuda, seperti celana *kepanjen*, baju hem panjang, kain parang barong warna putih, serta properti *eblek* atau *jaranan*. Untuk bentuk riasan wajah memakai tata rias wajah putra alus lanyap dengan bentuk alis yang gagah dan memakai *godheg* (Pratiwi, 2011).

Pelaku yang terlibat dalam *crossplay* perlu untuk membuat impresi tentang dirinya di panggung depan, meskipun apa yang ada di panggung depan dan di panggung belakang berbeda. Dalam pendekatan teori Dramaturgi Goffman, presentasi diri memang bisa terjadi pada setiap orang di belahan dunia manapun (Mutia, 2018). Sebab, setiap orang memiliki alasan untuk menampilkan diri secara berbeda-beda. Ada satu sisi di mana seseorang ingin dipandang ideal bahkan mendekati sempurna, namun di sisi lain seseorang bisa tampil berlawanan arah dari kata ideal tersebut. Sisi-sisi tersebut ditampilkan melalui sebuah persiapan layaknya orang yang akan tampil dalam sebuah pementasan di panggung pertunjukan. Upaya ini disebut sebagai pengelolaan kesan (*Impression Management*).

Teori dramaturgi pada akhirnya bermuara pada manajemen impresi. Manajemen impresi seperti yang dilakukan oleh pelaku *Crossplayer* disebut sebagai *Impression Management* dalam kajian Dramaturgi Goffman. Apa yang ingin mereka tunjukkan di panggung depan mereka sudah mereka siapkan sebelumnya di panggung belakang, meski terkadang bertolak belakang. Karena menurut Goffman, panggung depan merupakan wilayah kita mempresentasikan diri dengan mengenakan atribut-atribut pertunjukan (Mulyana, 2002). Panggung depan setiap orang berbeda-beda

tergantung bagaimana mereka memaknai panggung depan tersebut, sama halnya dengan panggung belakang. Panggung belakang menurut Goffman merupakan wilayah kita bisa leluasa menunjukkan jati diri yang sebenarnya sehingga kita tidak perlu berusaha untuk menggunakan simbol-simbol sandiwara untuk membuat orang lain terkesan (Mulyana, 2002). Manajemen impresi tidak hanya terjadi di lingkungan pelaku *crossplay* saja, tetapi bisa saja terjadi di lingkungan sosial yang lain seperti keluarga, pertemanan, tempat kerja, sekolah, dan lain sebagainya. Pengelolaan kesan dalam teori Dramaturgi terjadi di panggung depan.

Hasil studi terdahulu yang dilakukan oleh Rachel Leng (2013) menunjukkan bahwa *cosplayer* yang terlibat dalam *crossdress* tidak selalu karena keinginannya bermain dengan identitas *gender*, tetapi mereka melakukannya sebagai sarana untuk mengeksplorasi kapasitas ekspresi artistik mereka sebagai seorang penggemar budaya populer yang mereka sukai. Berdasarkan hal tersebut, maka studi ini, ingin memperdalam tentang isu gender dan seksualitas sekaligus identitas diri yang berfokus kepada *Crossplayer* yang berada pada komunitas COSURA. Teori dramaturgi dari Goffman digunakan dalam penelitian ini karena realitas tentang *Crossplayer* dapat ditelaah dari perspektif teori tersebut. Goffman dalam teori dramaturginya menggambarkan sebuah situasi dramatik yang dilakukan oleh pelaku atau aktor ketika berada di atas maupun di belakang panggung.

Walaupun telah dilakukan berbagai penelitian terdahulu yang mengangkat *crossplay* sebagai tema penelitian sebab *crossplay* sendiri memiliki keunikan tersendiri yang dapat diteliti dari berbagai sudut, tetapi masih sedikit yang membahas dari sisi presentasi diri serta gender dan seksualitas dari *crossplayer* FtM maupun MtF. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membahas dari sisi pengelolaan kesan serta performativitas gender mereka. Penelitian ini berusaha untuk mengisi *research gap* mengenai presentasi diri serta gender dan seksualitas dari *crossplayer*.

## 1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang diuraikan dalam latar belakang, adapun fokus penelitian pada studi yang berjudul “Studi Dramaturgi Tentang Pelaku *Crossplay* dalam Komunitas COSURA” adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana para *Crossplayer* melakukan pengelolaan kesan (*impression management*) di panggung depan?
2. Bagaimana kehidupan sehari-hari para *Crossplayer* ketika berada di panggung belakang?
3. Bagaimana preferensi seksual dan performativitas gender yang dilakukan para *Crossplayer*?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti ingin memahami para *cosplayer* melakukan pengelolaan kesan (*impression management*) di panggung depan saat melakukan *crossdress* serta kehidupan sehari-hari para *cosplayer* *crossdress* ketika berada di panggung belakang, termasuk preferensi seksual dan performativitas gender yang dilakukan para *crossplayer*.

## 1.4. Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Akademis

Studi ini diharapkan mampu memberikan kontribusi wawasan khususnya pada kajian yang berkenaan dengan teori dramaturgi pada pelaku *Crossplayer* ataupun produk budaya populer lainnya. Selain itu, studi ini diharapkan dapat memberikan sebuah kontribusi yang nyata bagi pengembangan pengetahuan serta dapat mengembangkan wawasan dan disiplin ilmu baik secara teori maupun praktek khususnya dalam kaidah sosiologi.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Bila kita telah mengetahui tujuan dari penelitian ini, maka manfaat praktis yang dapat diperoleh antara lain:

1. Dapat menjadi rujukan bagi akademisi, khususnya sosiolog yang menekuni kajian sosiologi komunikasi dan sosiologi gender dalam memahami fenomena *crossplay* khususnya di Indonesia.
2. Diharapkan penelitian ini mampu memberikan sudut pandang baru mengenai bagaimana *crossplayer* mengatur impresinya di depan panggung serta mengurangi kesalahpahaman bagi masyarakat mengenai *cosplayer* yang melakukan *crossdress* terkait *seksualitas* dan pemaknaan diri *crossplayer*.

## 1.5. Tinjauan Pustaka

### 1.5.1 Studi Terdahulu

Studi mengenai manajemen impresi di dalam teori dramaturgi, sudah sering dibahas dalam berbagai bidang keilmuan sosial. Oleh karena itulah peneliti mendapat banyak referensi dari berbagai jurnal internasional maupun nasional. Tetapi, terkhusus untuk fenomena *crossplay* sendiri di Indonesia masih belum cukup tereksplorasi mengingat menariknya dan uniknya fenomena tersebut. Berikut artikel jurnal yang berjudul “*Gender, Sexuality, and Cosplay: A Case Study of Male-to-Female Crossplay*” (Leng, 2013) yang membahas mengenai preferensi seksual dari *Crossplayer* yang ada di Amerika Serikat. Di artikel tersebut dijelaskan bahwa tidak seperti *drag* atau waria, sebagian besar *Crossplayer* menegaskan heteroseksualitas mereka. Untuk mereka, keinginan untuk melakukan *crossplay* berasal dari aspirasi mereka sebagai penggemar dari suatu budaya populer, bukan dari pengalaman kebingungan *gender*. Lialina, salah satu informan di dalam penelitian tersebut misalnya, yakin akan kejantanannya, tetapi juga sangat percaya diri tentang kemampuannya untuk mengeluarkan sifat feminitasnya. Dalam banyak hal, kegiatan *cosplay* menggambarkan bentuk ruang 2,5 dimensi di mana batas antara realitas dan fiksi dilanggar oleh pelaku *cosplay* (Saito, 2007). Untuk pengukuran kesuksesan *front stage* sendiri *Crossplayer* MtF (*Male-to-Female*) yang sukses adalah ketika cosplayer secara efektif “menyeberang” ke jenis

kelamin lain. Ini adalah proses yang belum tentu berhasil dan yang sangat bergantung pada opini publik dan *cosplayer* lainnya, tetapi dapat membawa kepuasan yang signifikan bagi *Crossplayer* tentang upaya pembuatan dan pemakaian kostumnya. Situs Crossplay.net diisi dengan utas atau postingan yang memungkinkan orang untuk memposting gambar upaya *crossplay* dan akan mendapat *feedback* dari komunitas *online*. Di konvensi atau acara *cosplay*, "penyeberangan" juga sangat ditentukan oleh pujian dari *cosplayer* lain serta jumlah permintaan fotografi. Secara umum *Crossplaying MtF* yang sukses akan dijunjung tinggi oleh komunitas *cosplay*.

Penelitian kedua menjelaskan mengenai panggung belakang dan panggung depan profesi *drag queen* sebagai pelaku 'cosplay' yang melakukannya karena tuntutan hidup, penelitian tersebut dilakukan oleh Imam Fathoni (2013) dalam artikel jurnalnya yang berjudul "*Fenomena Drag Queen (Studi Dramaturgis tentang pelaku drag queen di Restoran Oyot Godhong Yogyakarta)*" hasil penelitiannya adalah, setiap pelaku *drag queen* mempunyai panggung depan dan panggung belakang di dalam kehidupannya. Panggung depan ini menunjukkan aktivitas *drag queen* sebagai penghibur dan peran sebagai anggota masyarakat. Dalam hal ini panggung depan dari pelaku adalah seorang *drag queen* yang menjalankan profesinya sebagai *queener* yang berada di atas panggung. Panggung depan para *queener* tersebut menampilkan hal yang diinginkan *audience* agar dapat terhibur dalam pertunjukan mereka, para *drag queen* mengelola sedemikian rupa untuk menghibur penonton dengan mempersiapkan latihan dan kostum untuk menyempurnakan pertunjukan. Dalam panggung belakang pelaku *drag queen* adalah kehidupan sehari-hari dari pelaku *drag queen* yang tidak banyak diketahui oleh masyarakat agar tidak terkucilkan di dalam masyarakat yang taat dan memainkan perannya sebagai masyarakat yang baik, meskipun terkadang ada hal yang dapat merusak peran mereka yang diungkapkan oleh keluarga pelaku, di mana hal itu terungkap dari

adanya kecerobohan yang ditimbulkan dengan tidak dapatnya pelaku mengelola kesan yang baik kepada penonton.

Selanjutnya adalah penelitian yang membahas tentang manajemen impresi suatu golongan dengan judul “*Manajemen Impresi Profesi Penari Crossdress dalam Komunitas K-Pop Dance Cover Surabaya*” oleh Bella Berliana. Ditemukan bahwa cara para penari crossdress ini beradaptasi dengan lingkungan panggung depannya adalah melalui usaha-usaha pengelolaan kesan atau *impression management*. Kesan-kesan yang berusaha dibangun seperti informan YK, ia menginginkan popularitas sehingga ia berusaha menciptakan kesan sebagai seorang entertainer yang profesional. Kemudian informan VD menginginkan dirinya dianggap sebagai laki-laki yang normal pada umumnya di masyarakat, sehingga VD berusaha menciptakan kesan yang maskulin dengan meniru gaya ulzzang atau selebgram korea. Sedangkan bagi informan YF, ia menginginkan kesan sebagai siswa teladan. Kemudian informan GG berusaha menciptakan kesan sebagai anak yang berbakti kepada orang tua. Sedangkan informan KV berusaha menciptakan kesan sebagai orang yang sukses. Penari crossdress juga memiliki panggung belakang yang berbeda-beda. Di panggung belakang, mereka memiliki realitas-realitas yang sengaja tidak ditampilkan di lingkungan panggung depan. Seperti informan VD dan KV yang menjadikan profesi penari crossdress sebagai panggung belakangnya. Kemudian informan YK memilih lingkungan bar malam dan informan GG memilih lingkungan pertemanan di komunitas *dance cover*. Sedangkan lingkungan keluarga sebagai bagian dari panggung belakang juga dimiliki oleh informan YF, informan VD dan juga informan YK. Para penari crossdress ini melakukan segala persiapan untuk mendukung peran yang mereka mainkan ketika tampil di panggung depan. Seperti informan YK yang mengandalkan uang untuk membeli perlengkapan profesinya sebagai entertainer. Kemudian informan VD yang merubah cara bersikap dan berperilaku, serta gaya berpakaian dari feminim menjadi maskulin. Ada informan YF yang belajar berinteraksi dengan teman-

teman perempuan, ada informan GG yang belajar berbisnis dan mengerjakan pekerjaan rumah, serta informan KV yang belajar mengasah skill di bagian promosi, koreografer, dan makeuper.

Penelitian keempat dengan judul “*Ekspresi Gender dalam Cosplay*” oleh Seta Lingga Whisnu menjelaskan mengenai penyebab dari persepsi *crossdress*. Dari penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa identitas *cosplay crossdress* dapat terbentuk karena peran media baik media cetak maupun elektronik. Selain itu pengaruh lingkungan sekitar seperti pergaulan dengan teman sekolah dan orang-orang terdekat juga menentukan dalam pembentukan identitas. Identitas *cosplay* muncul dari adanya keinginan untuk lepas dari identitas sehari-hari. *Cosplayer* menjadikan *cosplay* sebagai hobi sekaligus pekerjaan, sedangkan bagi informan lain *cosplay* hanya ditempatkan sebagai hobi pada waktu tertentu. Identitas *gender* dalam *cosplay* sifatnya tidak melekat dengan ekspresi gender yang mereka tampilkan. Dalam hal ini *cosplay* terutama *crossdress* justru menunjukkan kelenturan identitas sesuai dengan konteks dan waktu yang berbeda (Whisnu, 2017). Ekspresi gender dapat diartikan sebagai cara seseorang merasa atau melihat dirinya, apakah sebagai perempuan, laki-laki, atau transgender. Dalam masyarakat gender adalah sesuatu yang dikonstruksikan. Masyarakat memiliki pandangan tertentu mengenai ekspresi gender dan sifat-sifat yang dilekatkan padanya. Reaksi masyarakat terhadap *crossdress* beraneka ragam. Menurut informan 1, orang-orang yang melihatnya melakukan *crossdress* merasa bahwa hal itu sesuatu yang lucu, mereka tidak menyangka bahwa informan 1 dapat ber-*cosplay* karakter lawan jenisnya. Hal yang sama juga diungkapkan oleh informan 2 bahwa orang-orang di sekitarnya memandang apa yang dilakukannya merupakan hal yang aneh dan lucu, bahkan ada yang mengejek. Berbeda dengan informan 3 yang justru mendapatkan dukungan dari orang-orang sekitarnya, karena mereka sudah terbiasa melihat informan 3 yang *tomboy* sehingga tidak terkejut apabila ia melakukan *crossdress*. Meskipun demikian ketiga informan sama-sama tidak terlalu

mempedulikan reaksi dan tanggapan yang berbeda-beda dari orang lain di sekitarnya untuk menghalanginya berekspresi.

Untuk membahas mengenai sisi performativitas gender peneliti juga mengambil referensi dari penelitian kelima dengan judul “*To be or not to be the queerest of them all: Investigating the Freedom of Gender Performativity within the Queer Space of Cosplay/Cross play Performativity within the Queer Space of Cosplay/Cross play*” oleh Elween Loke. Penelitian yang dilakukan di komunitas *cosplay* Malaysia ini mengkaji kebebasan gender di antara Crossplayers dan Cosplayer dalam ruang *queer* di mana mereka mewujudkan identitas gender mereka. Walaupun Cosplay sudah dianggap sebagai aktivitas *queer*, *Crossplay* diamati sebagai kegiatan yang paling *queer* di antara kegiatan *queer* lainnya, karena menentang norma gender tradisional di negara patriarki seperti Malaysia. Penelitian tersebut penting sebab baik subkultur *Cosplay* Malaysia (dan *Crossplay*), yang semakin populer, belum banyak dilakukan studi, serta isu-isu yang berkaitan dengan aspek penyimpangan dari performativitas gender. Di dalam paparan hasil penelitian, crossplayers menjadi sasaran diskriminasi di antara mereka sendiri dan Cosplayer yang lebih ‘umum’. *Crossplay* mereka hanya akan menjadi dianggap berhasil ketika perwujudan kostum, gerakan tubuh, tingkah laku, dan fitur tubuh mencerminkan karakter anime dan manga asli yang mereka gambarkan. Bagi *Crossplayer*, kerangka tubuh pria dan wanita akan menentukan keberhasilan dan kegagalan kinerja mereka, dan kemudian mengatur status mereka di komunitas mereka. Ketika mereka tidak lagi membawa identitas Cosplayer atau Crossplayers, rasa memiliki atas *gender* kemudian akan hancur. Namun, ini tidak berarti mereka memilikinya melepaskan identitas mereka sebagai Cosplayer. Saat Cosplayer kembali ke identitas sehari-hari mereka di masyarakat patriarki, stereotip gender dan diskriminasi dilanjutkan.

Terdapat perbedaan antara perlakuan dan pemaknaan antara crossplayer FtM dan MtF, untuk itu peneliti mengambil referensi dari penelitian keenam

yang berjudul “*Cosplay, Gender Performativity, and Rape Culture: Analyzing Female-to-Male Crossplay Practice in Indonesia*” oleh Amalia N. Andini ini bertujuan untuk membantu menjelaskan sisi dari FtM. Penelitian ini menemukan bahwa ber-*crossplay crossplayer* FtM menggunakan riasan, melakukan bahasa tubuh tertentu, dan mengenakan kostum yang rumit untuk dapat melakukan apa yang dianggap sebagai estetika bishōnen<sup>1</sup> dan maskulinitas lembut. Namun aspek performativitas gender bukan satu-satunya cara untuk menjelaskan motivasi dan pengalaman *crossplay*. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *crossplay* FtM yang dilakukan oleh cosplayer wanita Indonesia mengungkapkan kondisi wanita di masyarakat terkait dengan adanya *rape culture*. *Rape Culture* yang menyalahkan dan membebani perempuan dalam kasus pelecehan seksual, telah mendorong cosplayer wanita untuk mengambil tindakan pencegahan dengan memilih untuk berdandan sebagai karakter pria sebagai gantinya. Alasan mereka adalah karena kostum karakter pria bisa menutupi lebih banyak tubuh mereka dibandingkan dengan yang perempuan. Bagi mereka *crossplay* telah menjadi tempat yang aman dalam komunitas cosplay Indonesia di mana perempuan dapat dengan bebas bereksperimen dengan identitas gender mereka sekaligus menjauhi pelecehan seksual yang kerap kali dialami oleh *cosplayer* yang memerankan karakter perempuan.

Selanjutnya untuk mengungkap bagaimana ketimpangan gender dalam hal diskriminasi antara *crossplayer* FtM dan MtF peneliti menggunakan referensi penelitian ketujuh yang berjudul “*Is gender just a costume? An exploratory study of crossplay*” oleh Jessica Ethel Tompkins, berusaha menjelaskan apakah kegiatan *crossplay* dimotivasi oleh keinginan untuk melakukan gender alternatif. Ditemukan bahwa individu yang mengidentifikasi diri sebagai pria dan individu nonbiner yang memilih untuk berdandan sebagai

---

<sup>1</sup> Istilah dari bahasa Jepang yang secara harfiah diterjemahkan menjadi laki-laki cantik' atau "karakter pria yang sangat feminis dengan seperti model Proporsi: tinggi dan lentur dengan fitur wajah bersudut yang kuat."

karakter feminin menimbulkan hukuman sosial seperti ejekan dan tantangan maskulinitas. Selain itu sebagian besar *crossplayer* menunjukkan bahwa mewujudkan karakter favorit dan atau kreativitas adalah alasan utama mengapa melakukan *crossplay* menyenangkan bagi mereka. Memang, tiga tema dikategorikan sebagai kostum/karakter karena tanggapannya hampir tidak mencakup diskusi tentang gender. Responden kemungkinan besar menunjukkan bahwa membawakan karakter adalah alasan yang menyenangkan untuk *crossplay* (mereka lebih mementingkan karakter daripada gender) dan atau bahwa mereka memiliki alasan praktis atau estetika untuk berdandan sebagai karakter dari jenis kelamin yang berbeda (lebih suka desain karakter yang berbeda gender). Kesenangan yang didapatkan dari *crossplay* dikaitkan dengan keterikatan pada karakter, preferensi untuk pakaian karakter, tantangan membuat kostum dan secara akurat mewujudkan karakter/memberlakukan peran, dan keinginan untuk melarikan diri dari presentasi diri yang biasa. Respons beragam yang diberikan oleh responden menunjukkan ketidaksetaraan gender bagi laki-laki yang dikategorikan jenis kelamin yang melakukan *crossplay* sebagai karakter feminin. Sementara wanita dalam sampel ini menyatakan reaksi positif, terutama untuk tampil meyakinkan sebagai karakter pria androgini, pria atau individu nonbiner yang menghadirkan maskulin mungkin menghadapi stigma sosial karena memilih untuk melakukan feminitas dengan tubuh pria mereka. Kegiatan *crossplay* mungkin merupakan praktik yang lebih dapat diterima bagi wanita daripada pria karena pria menghadapi hukuman yang lebih tinggi untuk pelanggaran norma gender, terutama ketika tubuh dikategorikan sebagai pria tetapi kinerja pakaian dan perilaku dikodekan feminin (Schilt, 2010).

Berikutnya mengenai dramaturgi dan *cosplay* dijelaskan dalam penelitian kedelapan yang berjudul “*“This Isn ’t for You, This Is for Me”: Women in Cosplay and Their Experiences Combatting Harassment and Stigma”* oleh Christopher M. Lucas. Penelitian ini menunjukkan bahwa wanita

menemukan hubungan pribadi yang mendalam dengan karakter dan diri mereka sendiri melalui kinerja cosplay, bahwa perempuan mengatasi stigma melalui keterikatan komunitas, dan bahwa Penaklukan oleh pria adalah fenomena yang langka dan sering tidak diperhatikan. Pertama, cosplay sudah sesuai tidak hanya untuk melarikan diri dari diri tetapi untuk menemukan diri; alih-alih melakukan karakter terpisah dari diri untuk dilepaskan dari trauma kehidupan sehari-hari, cosplay bisa membuat impresi dari ‘*self*’, jalan keluar untuk mengekspresikan identitas otentik di luar minat dan sebuah hobi. Kedua, pengalaman cosplayer perempuan dengan stigma di konvensi anime sangat minim dan biasanya ditangani melalui solidaritas sosial dengan perempuan lain dan dengan menghuni konvensi terlepas dari pencela. Akhirnya, perspektif bahwa konvensi lingkungan dibuat oleh dan untuk kepentingan laki-laki tampaknya mengandung peringatan mengenai otonomi perempuan: Mereka telah memasukkan suara dan perspektif mereka ke dalam pengaturan konvensi terlepas dari upaya untuk mengecualikan mereka.

Penelitian kesembilan membahas mengenai “*Undoing Gender through Performing the Other*” oleh Anastasia Seregina. Penelitian ini mendefinisikan gender sebagai sesuatu yang tidak ada sebelum pertunjukkan dilakukan, tetapi gender terbentuk dari pertunjukkan yang berulang yang dipandu secara sosial serta melakukan performativitas secara fisik. Penelitian ini juga telah menunjukkan bahwa individu *undoing* gender atau melepaskan diri dari gender mereka melalui kinerja tubuh yang lain, yang memungkinkan mereka untuk menganggap gender sebagai salah satu elemen kinerja, dibentuk melalui dan terjalin dengan berbagai elemen kinerja sosial yang dapat digabungkan kembali yang tidak pernah dipadatkan menjadi sebuah totalitas. Dalam artian penelitian ini menunjukkan bahwa seorang *crossplayer* itu saat ber-*crossplay* ‘melepaskan’ diri dari gender mereka dan ‘melakukan’ gender lain. Melalui refleksi, pembuatan makna, dan interaksi dengan orang lain, kekekalan impresi menjadi hancur, dan peraga mendapatkan agensi untuk mempertimbangkan

kembali dan menggabungkan kembali suatu impresi yang berbeda, walaupun dengan segala keterbatasan dan limitasinya. Dengan kata lain, seorang crossplayer tidak hanya melakukan performativitas gender, melainkan juga melepaskan diri dari impresi, kemudian membentuk kembali impresi tersebut sesuai dengan impresi yang diinginkan, dalam hal ini gender yang berbeda.

Selain itu, peneliti juga ingin memperdalam kajian mengenai perkembangan *cosplay* di Surabaya, khususnya komunitas COSURA sebagai wadah yang menyalurkan ekspresi diri dari informan sebagai *crossplayer*. Maka dari itu peneliti mengambil referensi penelitian kesepuluh dari penelitian yang berjudul “*Fungsi Komunitas Cosura bagi Para Anggotanya*” oleh Ainun Zebtiany Mardiharto. Dalam penelitian ini, adanya komunitas COSURA merupakan sebagai wadah bagi mereka, para cosplayer, untuk mengembangkan kegemaran mereka. Selain itu adanya komunitas tersebut juga digunakan untuk menunjukkan eksistensi diri bagi masing-masing anggotanya, sebagai ajang menuju popularitas. Dalam kata lain, COSURA sebagai rumah mereka berfungsi sebagai tempat di mana mereka dapat menjalin relasi, mendapatkan informasi mengenai acara-acara sehingga tidak bagi mereka *cosplay* dan komunitas COSURA bukan hanya sebatas kegiatan kekanak-kanakan, bukan hanya sebatas hobi yang membuang uang, dan bukan hanya sebatas perkumpulan namun sebagai wadah untuk para cosplayer dapat saling berinteraksi. Begitu juga dengan *cosplay* yang juga merupakan suatu kegiatan yang dapat menghasilkan.

Dari berbagai studi terdahulu yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa berbagai impresi panggung depan dibentuk oleh para informan di kehidupan sehari-hari dengan alasan masing-masing. Mulai dari untuk menghindari cibiran dari lingkungan tempat tinggal sekitar sampai ada yang tidak memperdulikan reaksi orang-orang sekitarnya. Dalam konteks *cosplay*, manajemen impresi dilakukan setiap saat, sebab saat *cosplayer* ber-*cosplay* mereka diharuskan untuk memenuhi ekspektasi penonton dengan

seakan-akan menjadi orang lain di panggung depan. Sama seperti *cosplayer* pada umumnya, *cosplayer crossdress* membuat impresi yang berbeda di depan panggung, tapi dengan menambah lapisan baru yaitu gender yang diperankan berbeda dengan yang ‘dimiliki’ atau ‘dilakukan’ (jika menilik konsep Butler mengenai gender) oleh *Crossplayer* tersebut. Penelitian ini ingin mengidentifikasi bagaimana *Crossplayer* mengatur manajemen impresi di panggung depan (*front stage*) dan peran pelaku *Crossplayer* di belakang panggung (*back stage*). Studi tentang *crossplay* ini juga bertujuan menganalisis bagaimana kehidupan sehari-hari para *Crossplayer* sehingga mereka memiliki manajemen impresi yang berbeda antara pada saat di *front stage* dengan saat mereka ada di *back stage*. Dibandingkan konsep-konsep seperti transgender dan *crossdress* masyarakat Indonesia lebih mengenal konsep ‘waria’, ‘bencong’ atau ‘banci’ (Pusat Penelitian Kesehatan Universitas Indonesia, 2015), sehingga banyak miskonsepsi terhadap orang-orang yang melakukan *cosplay crossdress*. Berangkat dari hal tersebut penelitian ini ingin menunjukkan bagaimana para *Crossplayer* memerankan perannya di panggung depan dan panggung belakang, serta menjawab pertanyaan preferensi seksual dan identitas diri dari *Crossplayer* itu sendiri.

### 1.5.2. Kerangka Teori

#### 1.5.1. Dramaturgi

Erving Goffman dalam bukunya *The Presentation of Everyday Life* (1959) menyatakan bahwa dramaturgi adalah sebuah teori dasar tentang bagaimana individu tampil di dunia sosial. Goffman memusatkan perhatiannya pada interaksi tatap muka atau kehadiran bersama (*co-presence*). Individu dapat menyajikan suatu “pertunjukan” apapun bagi orang lain, namun kesan (*impression*) yang diperoleh orang banyak terhadap pertunjukan itu bisa berbeda-beda. Seseorang bisa sangat yakin terhadap pertunjukan yang diperlihatkan kepadanya, tetapi bisa juga bersikap sebaliknya. Menurut Goffman, kehidupan manusia diibaratkan sebagai rangkaian pertunjukan di

panggung. Pertunjukan tersebut bersifat teateris di mana kehidupan bagaikan pertunjukan drama di atas panggung sandiwara. Pertunjukan yang bertujuan untuk mempengaruhi orang lain, di mana aktor pertunjukan adalah diri individu, sedangkan penontonnya adalah masyarakat. Analisis dramaturgi Goffmann terhadap masyarakat menawarkan cara yang berguna untuk menguji masyarakat di mana orang tidak mencoba untuk berbuat tetapi menjadi sesuatu. Mungkin akan lebih tepat dinamakan “pencitraan diri” sebagai bagian proses sosialisasi, hal ini berkaitan untuk menunjukkan siapa saya, dan siapa dia dalam waktu-waktu tertentu.

### 1.5.2. Manajemen Impresi

*Impression management* atau manajemen impresi adalah bagian dari teori dramaturgi yang mana dikembangkan oleh Erving Goffman pada tahun 1959 dan dijelaskan dalam bukunya yang berjudul “*The Presentation of Self in Everyday Life*”. Menurut Erving Goffman, manajemen impresi berkaitan dengan sebuah pertunjukan drama, yang mana seorang aktor pelakunya dibentuk oleh lingkungan dan *followers* yang bertujuan untuk memberikan sebuah kesan yang lebih konsisten sesuai dengan apa yang diinginkan oleh aktor itu. Di dalam manajemen impresi terdapat perilaku yang berusaha untuk mempertahankan citra seseorang di mata orang lain dan merupakan perilaku yang dimiliki sebagai tujuan untuk pencapaian berbagai nilai maupun tujuan dalam masyarakat atau organisasi. Manajemen impresi juga dapat didefinisikan sebagai upaya yang dilakukan baik secara sadar maupun tidak sadar untuk mengontrol penggambaran diri yang diproyeksikan dalam interaksi sosial atau sama seperti proses di mana orang berusaha untuk mempengaruhi citra orang lain terhadap mereka (McFarland, Yen, Harold, Jr., & Moore, 2005).

### 1.5.3. Presentasi Diri

Menurut Goffman, “presentasi diri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu tertentu untuk memproduksi definisi situasi dan identitas sosial bagi para aktor dan definisi situasi tersebut mempengaruhi

ragam interaksi yang layak dan tidak layak bagi para aktor dalam situasi yang ada”. Kebanyakan atribut, milik atau aktivitas manusia digunakan untuk presentasi diri, termasuk busana yang kita kenakan, tempat kita tinggal, rumah yang kita huni berikut cara kita melengkapinya (furnitur dan perabotan rumah), cara kita berjalan dan berbicara, pekerjaan yang kita lakukan dan cara kita menghabiskan waktu luang kita (Mulyana & Solatun, Metode penelitian komunikasi, 2003, p. 112). Presentasi diri menurut Schlenker adalah usaha-usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan tertentu dengan cara mengontrol informasi tentang diri sendiri yang diberikan kepada orang lain, supaya tercipta gambaran dan kesan tertentu tentang diri sendiri (Schlenker, Britt, & Pennington, 1996). Cooley (1922) memperkenalkan ‘teori cermin diri’ (*looking-glass self*) dengan pemikiran bahwa konsep diri seseorang dipengaruhi oleh apa yang diyakini individu-individu, bahwa orang berpendapat mengenai dia.

Penelitian ini berusaha untuk memahami bagaimana *crossplayer* COSURA mempresentasikan dirinya di panggung depan dan juga bagaimana aktivitas serta bentuk dari panggung belakang mereka. Oleh sebab itu, konsep Goffman mengenai wilayah depan (*front region*) dan wilayah belakang (*back region*) dalam teori Dramaturgi-nya digunakan. Analisis menggunakan teori ini meliputi: (1) Menganalisis bagaimana impresi yang diinginkan oleh *crossplayer* di depan panggung dapat terbentuk, (2) Apa saja usaha yang dilakukan untuk mempertahankan impresi yang telah diciptakan, cara-cara untuk menghindari hancurnya impresi, serta cara *recovery* jika suatu *faux pas* atau ‘kecelakaan’ yang menghancurkan impresi terjadi. (3) Mengidentifikasi panggung belakang *crossplayer cosura* dengan menggunakan ciri-ciri panggung belakang oleh Goffman serta batasannya dengan panggung depan (4) Mengungkap bagaimana *crossplayer* bersikap, berperilaku, berpenampilan di panggung belakang baik di dunia nyata maupun dunia maya.

#### 1.5.4. Performativitas Gender

Judith Butler dalam bukunya *Gender Trouble* (1990) menyatakan bahwa gender merupakan performativitas, dalam artian gender adalah hasil dari identitas yang dibentuk dari suatu tindakan, atau lebih tepatnya rangkaian tindakan-tindakan yang dibentuk seiring waktu dan dilembagakan melalui pengulangan tindakan. Berbeda dengan pandangan umum, gender tidak memiliki identitas asli di balik berbagai aksi gender, melainkan identitas gender terbentuk melalui berbagai ekspresi yang selama ini dianggap sebagai “keharusan” yang sudah ada sejak awal dalam peran gender. Rangkaian tindakan, gestur, dan hasrat yang diperankan dan dilaksanakan inilah, yang menurut Butler menciptakan adanya suatu inti gender yang asli dan alamiah. Oleh sebab itu Butler menganggap gender bersifat cair, karena gender tidak bisa dibakukan dalam pemaknaanya. Begitu pula dengan heteroseksualitas, yang sebenarnya merupakan hasil dari proses imitasi dan pengulangan yang berulang sehingga seakan menjadikannya suatu “kenormalan”.

Performativitas gender dilakukan setiap saat oleh setiap orang di setiap tempat tanpa orang-orang sadari. Dari pengulangan kegiatan tersebut akan terbentuk identitas diri mengenai gender di setiap individu. Perlu diingat, identitas gender berbeda dengan identitas seksual, di mana identitas seksual merupakan bentuk keterarikan individu terhadap individu lain secara seksual. Sedangkan identitas gender merupakan suatu bentuk representasi diri yang diwujudkan dari pengekspresian atribut-atribut gender, termasuk sikap, perilaku, periasan diri, yang dalam konteks penelitian ini dilakukan secara sengaja oleh *Crossplayer*. Identitas gender para *Crossplayer* tidak dapat serta merta menunjukkan preferensi seksual dari *Crossplayer* tersebut, oleh karena itu perlu ditelisik lebih lanjut mengenai dua hal ini. Seseorang yang *bercosplay* menjadi gender yang berbeda belum tentu menjadi gay ataupun lesbian. Terdapat tiga bagian preferensi seksual (Supratiknya, 1995), yakni:

1. Heteroseksual, yaitu ketertarikan secara seksual pada jenis kelamin yang berbeda, perempuan tertarik pada laki-laki, dan laki-laki tertarik pada perempuan.
2. Biseksual, ketertarik secara seksual pada perempuan dan laki-laki sekaligus
3. Homoseksual, yaitu ketertarikan secara seksual pada jenis kelamin yang sama, perempuan tertarik pada perempuan yang disebut sebagai lesbian, dan laki-laki yang tertarik pada laki-laki disebut sebagai gay.

Tesis utama dari performativitas gender adalah, dengan sangat ringkas, bahwa "realitas gender adalah diciptakan melalui pertunjukan sosial yang berkelanjutan" (Butler, 1990). Sebab penelitian ini memebawakan tema gender, penting untuk peneliti tidak hanya bagaimana cara *cosplayer* memeragakan suatu karakter, tetapi juga bagaimana mereka melakukan gender yang terkait gender dari karakter yang mereka perankan. Dalam menggambarkan gender sebagai suatu 'performna', Butler secara khusus melihat gender sebagai tindakan yang diambil di bawah tekanan sosial yang besar. Ada sejumlah besar tekanan sosial untuk menyesuaikan diri akan peran gender, menyebabkan individu untuk melakukan suatu peran dengan cara yang sering mencolok untuk mempertahankan kesan kesesuaian peran gender mereka (Butler, 1990).

Terdapat kemiripan dan kesinambungan antara teori Goffman mengenai dramaturgi, khususnya yang menjelaskan tentang pembentukan impresi dengan teori performativitas gender Butler. Kemiripan yang dimaksud dapat dilihat dalam pernyataan Butler bahwa gender adalah "penampilan substantif," serta "identitas yang dibangun [dan] pencapaian performatif" yang dieksekusi di depan "audiens" (Butler, 1990, p. 192). Kehadiran dan umpan balik audiens juga penting di sini, dan dikotomi pemain/karakter masih terlihat, walaupun jika Butler menggunakan bahasa yang berbeda untuk membedakan keduanya.

Oleh karena itu dalam penelitian ini, teori performativitas gender menjadi teori pendukung untuk mendalami peran dan seksualitas para *Crossplayer* di panggung depan maupun panggung belakang.

## 1.6. Metode Penelitian

### 1.6.1. Paradigma Penelitian

Pada penelitian dramaturgi mengenai perilaku *Crossplayer* ini bertujuan untuk tidak hanya berusaha memahami fenomena atau pengalaman dari para *Crossplayer* tersebut, melainkan juga untuk mengungkap bagaimana para *Crossplayer* memaknai kegiatan yang mereka lakukan dalam panggung depan maupun panggung belakang. Oleh karena itu dalam penelitian kualitatif ini akan menggunakan paradigma definisi sosial. Paradigma definisi sosial sendiri sesuai dengan yang telah dijelaskan oleh George Ritzer (2012) memusatkan perhatian pada aksi dan interaksi sosial yang dihasilkan melalui adanya proses berpikir. Adanya realitas sosial tidak terlepas dari individu sebagai aktor yang melakukan suatu tindakan. Struktur sosial dan institusi sosial dengan demikian dibentuk oleh interaksi individu. Melalui paradigma ini, tindakan sosial berusaha dipahami dan ditafsirkan secara subjektif. Teori aksi Weber, interaksionisme simbolik, dramaturgi, dan teori fenomenologis termasuk dalam kategori paradigma ini.

Sesuai dengan fokus penelitian yang sudah ditentukan, pendekatan penelitian yang dipilih ada metode kualitatif karena pendekatan ini lebih rinci dan menekankan pada aspek detail yang kritis serta menggunakan cara studi kasus, dalam kasus ini yakni peneliti ingin mengungkap fakta di balik individu-individu yang tinggal di kondisi yang berbeda dari kebanyakan orang pada lingkungan bermasyarakatnya. Menurut Creswell (1998 dalam Emzir 2010), alasan seseorang melakukan penelitian kualitatif antara lain: karena hakikat dari pertanyaan atau fokus penelitian. Dalam studi kualitatif, pertanyaan penelitian sering dimulai dengan bagaimana atau apa. Dengan demikian, permulaan tersebut memaksa masuk kedalam topik yang mendeskripsikan apa yang

sedang berlangsung. Penelitian interpretif tidak mendefinisikan variabel dependen dan independen, tetapi fokus hanya pada kompleksitas perilaku manusia yang muncul (Emzir, 2010). Secara umum metode yang digunakan dalam paradigma definisi sosial adalah observasi. Peneliti dapat mempelajari proses berpikir pelaku atau respondennya hanya dengan mengamati proses interaksi secara selintas. Penganut paradigma ini harus mampu mengambil kesimpulan terhadap sesuatu yang timbul dari kekuatan intrasubyektif dan intersubyektif dari gejala yang diamatinya.

Selaras dengan paradigma definisi sosial, pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan fenomenologis. Fenomenologi merupakan salah satu jenis metode penelitian kualitatif yang diaplikasikan untuk mengungkap kesamaan makna yang menjadi esensi dari suatu konsep atau fenomena yang secara sadar dan individual dialami oleh sekelompok individu dalam hidupnya. Tujuan dari pemilihan pendekatan ini karena tujuan adalah mereduksi pengalaman individual terhadap suatu fenomena ke dalam deskripsi yang menjelaskan tentang esensi universal dari fenomena tersebut. Fenomenolog berupaya ”memahami esensi dari suatu fenomena”.

### 1.6.2. Setting Sosial

Berdasarkan fokus penelitian yang telah diuraikan sebelumnya yakni studi dramaturgi tentang pelaku *crossplay* dalam komunitas COSURA, maka peneliti memilih individu-individu *cosplayer crossdress* yang memang terdapat di dalam komunitas tersebut. COSURA atau singkatan dari Cosplay Surabaya sendiri merupakan sebuah komunitas cosplay di kota Surabaya yang memberikan wadah bagi para pecinta cosplay ataupun orang-orang yang hanya suka produk budaya populer seperti anime dan film, tetapi berkeinginan untuk mencoba melakukan cosplay, ataupun saling bertukar pengetahuan, ide, dan pengalaman tentang dunia anime dan *cosplay*.

Peneliti memilih Surabaya sebagai lokasi penelitian dengan pertimbangan keselamatan dan kesehatan peneliti, mengingat peneliti berdomisili di Kota Surabaya dan tentunya agar mencegah penyebaran Covid-19, karena diperkirakan penelitian ini akan dilaksanakan selama pandemi masih berlangsung. Selain itu, Cosplay Surabaya atau yang kerap dipanggil COSURA sebagai komunitas yang menampung hobi dan bakat pecinta *cosplayer* di Surabaya dipilih sebagai subjek penelitian dikarenakan komunitas tersebut kerap kali mengadakan *event* dan kegiatan yang berhubungan dengan *cosplay* di Surabaya. Terlebih khusus lagi, memang ada beberapa *Crossplayer* yang sudah tergabung di dalam komunitas tersebut sehingga sangat relevan dengan objek penelitian ini. Para *Crossplayer* tersebut baik *Male-to-Female* (MtF) atau *Female-to-Male* (FtM), dapat menyalurkan hobi mereka tersebut di dalam komunitas tersebut tanpa perlu ditutup-tutupi, sehingga diharapkan data yang diperoleh akan lebih optimal, serta dapat memberikan berbagai sudut pandang tersendiri yang akan menjadi kekhasan dari penelitian ini.

### 1.6.3. Penentuan Informan

Mengacu pada fokus penelitian, maka ditentukan subjek dalam penelitian ini secara khusus adalah *Crossplayer* yang berada di dalam komunitas Cosplay Surabaya (COSURA). Sehingga teknik pemilihan informan pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive*. Teknik *purposive* merupakan teknik pengambilan sampel yang mempertimbangkan hal hal tertentu dalam pengambilan sampelnya. Peneliti menggunakan *purposive sampling* untuk meningkatkan kegunaan informasi yang diperoleh dari sample yang sedikit. Selain itu, teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Teknik *purposive* dilakukan dari pengenalan orang ke orang dengan karakteristik yang telah ditentukan. Kriteria-kriteria informan yang ingin diteliti adalah sebagai berikut:

1. Informan adalah crossplayer yang berdomisili di Surabaya;
2. Informan berusia di atas 18 tahun;
3. Informan adalah crossplayer yang berpengalaman crossplay di *event* secara publik paling tidak selama satu tahun;
4. Informan adalah crossplayer yang masih aktif melakukan cosplay dan *crossplay* paling tidak setahun belakang hingga saat penelitian dilakukan;
5. Informan adalah anggota dalam komunitas COSURA (Cosplay Surabaya).

Pada penelitian ini, terdapat 6 informan, dibagi dengan 4 *crossplayer* FtM dan 2 *crossplayer* MtF dengan subjek awal terpilih merupakan *Crossplayer* dengan inisial MJ yang merupakan anggota dari komunitas COSURA atau Cosplay Surabaya. Peneliti menentukan informan dari penelitian ini berdasarkan observasi di komunitas COSURA perihal crossplayer yang terdaftar di sana. Peneliti memilih *crossplayer* yang tergabung di dalam COSURA sebab komunitas ini merupakan salah satu, bahkan mungkin adalah komunitas *cosplay* terbesar dan tertua di Surabaya, sehingga anggota-anggotanya menyimpan banyak pengalaman dan prestasi yang relevan untuk diteliti di penelitian ini. Informan kunci peneliti tentukan berdasarkan: pengalaman atau senioritas dalam ber-*crossplay*, prestasi yang didapat, serta keahlian terkait hobi yang dilakukan. Basis teoritis dari kriteria yang telah ditentukan berdasarkan dari penelitian-penelitian lain terkait apa yang mendefinisikan *cosplayer* sebagai *crossplayer*. Setelah mewawancarai secara mendalam (*in-depth interview*) informan kunci, peneliti terus melakukan *in-depth interview* sampai mendapatkan 5 informan lainnya hingga data sesuai teoritis yang didapat cukup dan telah mendapatkan kejenuhan data.

**Tabel 1. 1**  
**Data Informan Penelitian**

| <b>No.</b> | <b>Nama Inisial</b> | <b>Jenis Kelamin</b> | <b>Usia</b> | <b>Pekerjaan</b>            | <b>Kategori</b>        |
|------------|---------------------|----------------------|-------------|-----------------------------|------------------------|
| 1          | MJ                  | Laki-laki            | 25          | Part-time Wedding Organizer | <i>Crossplayer MtF</i> |
| 2          | RR                  | Perempuan            | 28          | Karyawan Swasta             | <i>Crossplayer FtM</i> |
| 3          | GC                  | Perempuan            | 24          | Karyawan Swasta             | <i>Crossplayer FtM</i> |
| 4          | HK                  | Perempuan            | 22          | Mahasiswa                   | <i>Crossplayer FtM</i> |
| 5          | TE                  | Perempuan            | 24          | Akuntan                     | <i>Crossplayer FtM</i> |
| 6          | VE                  | Laki-laki            | 31          | Tarot Reader                | <i>Crossplayer MtF</i> |

Sumber: Data Observasi Peneliti

Informan MJ merupakan informan kunci dalam penelitian ini, beliau adalah yang memberikan informasi mengenai informan yang masuk kriteria penelitian ini kepada peneliti. MJ berusia 25 tahun yang tinggal berdomisili di Surabaya. Tumbuh besar dari single parent yaitu ibunya, Ia melihat bahwasanya perempuan merupakan makhluk yang tidak boleh dipermainkan dan harus dihormati secara penuh. Dari alasan tersebut MJ mengaku bahwa dia belum pernah sama sekali memiliki pasangan dalam hidupnya dan tidak pernah tertarik dengan orang lain secara romantis. Walaupun begitu, ketika ditanya preferensi seksual dari MJ sendiri, Ia mengaku kalau dia saat ini masih condong sebagai pria yang heteroseksual, tapi masih juga mencari jati dirinya. MJ sendiri tumbuh besar di keluarga inti yang suportif di mana keluarganya mendukung hobi dia sebagai cosplayer secara umum dan menerima hobi crossplaying-nya juga. Beliau juga merupakan individu yang tidak religius dalam artian ketika ditanya apakah percaya dengan Tuhan, Ia bilang percaya, tapi karena satu dua hal mengenai masa lalunya Ia tidak melakukan ibadah bahkan hanya dua kali setahun menurut pengakuan dia. Ketika ditanya apakah beliau bisa dibilang sebagai agnostik, Ia mengamininya.

Setelah melakukan pendekatan dan mewawancarai MJ, saya dikenalkan dengan rekan-rekannya yang memenuhi kriteria dari penelitian ini. MJ pertama-tama mencoba menghubungi teman-temannya dengan menjelaskan maksud untuk diwawancarai sebagai informan dari penelitian mengenai

crossplayer. Informan pertama yang saya dapatkan adalah RR. Segera setelah dihubungi dan menyanggupi, peneliti melakukan pendekatan ke RR dan mewawancarainya sebagai informan *Female-to-Male (FTM)* pertama dalam penelitian ini. RR merupakan individu yang mengakui dirinya cukup agamis (religius) sebab dia dibesarkan di keluarga yang menganut paham ajaran agama yang kuat, serta RR sendiri adalah lulusan dari sekolah agama. Pada awalnya RR menyembunyikan fakta bahwasanya dia adalah seorang cosplayer, apalagi crossplayer kepada keluarga intinya, tapi lama kelamaan keluarganya bisa menerima dengan baik sebab prestasi-prestasi dan manfaat yang didapatkan oleh RR diakui. Namun, dari pihak keluarga besarnya dia masih belum diterima. Berdasarkan pengalamannya dari sekolah agama Ia mengaku takut dengan laki-laki, tetapi tidak dengan ber-crossplay sebagai laki-laki. Dari RR diperoleh kontak informan GC yang ternyata rekan *crossplayer* yang seringkali menemani RR saat di *event-event cosplay*.

Informan GC memiliki kemiripan latar belakang dengan RR, di mana GC juga dibesarkan di keluarga yang cukup ketat mengenai agama, sehingga GC harus sembunyi-sembunyi dalam ber-cosplay, takut akan pandangan buruk dari orang-orang terdekatnya, terutama keluarga inti. Untungnya, GC jika ber-crossplay lebih mudah sebab Ia merupakan pribadi yang tomboy sehari-harinya sehingga kostum-kostum crossplay tidaklah sulit untuk disembunyikan sebab barang-barang seperti celana panjang, memang sering digunakan olehnya. Dari informan GC peneliti berhasil mendapatkan kontak dari HK.

Informan HK merupakan *crossplayer Female-to-Male (FtM)* yang berbasis di Surabaya. Pekerjaan sehari-harinya adalah mahasiswa dan ia di waktu luangnya memiliki hobi untuk ber-cosplay. HK memiliki alasan ber-cosplay karena Ia memang gemar dengan anime-anime dan game-game dari Jepang. Baginya *cosplay* adalah seni yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang. Setelah beberapa lama ber-cosplay akhirnya dia tertantang untuk memerankan karakter laki-laki. Ia juga sudah memiliki pasangan yang ternyata

sama-sama *crossplayer* juga. Menariknya, pasangan tersebut menerima dan saling mendukung kegiatannya satu sama lain.

Selang seminggu setelah mewawancarai MJ, peneliti mendapatkan informasi mengenai *crossplayer* MtF yang bersedia untuk diwawancarai mengenai topik skripsi ini, informan tersebut adalah VE. VE sendiri merupakan *crossplayer* lama yang sudah bergelut dengan cosplay kurang lebih awal tahun 2010-an. Ia pertama kali menjadi cosplay langsung menggunakan karakter perempuan, sebab memang karakter itulah yang VE lihat ada pada dirinya, yaitu Wanda Maximoff dari serial Marvel Cinematic Universe. Selain karakter tersebut dia juga baru-baru ini ber-crossplay sebagai Badarawuhi dari film populer KKN Desa Penari. Di luar *cosplay*, Ia bekerja sebagai pembaca tarot dan juga bergelut di bidang *entertainment*. Ia mengakui dirinya memiliki preferensi seksual sebagai homoseksual.

Selang beberapa hari kemudian, peneliti juga mendapatkan informasi kontak dari *crossplayer* FtM terakhir yakni TE dari HK. TE merupakan *crossplayer* FtM yang pengalaman ber-cosplay sendiri sudah sangat lama di Surabaya. Karakter-karakter laki-laki yang dimainkan berasal dari kecintaannya terhadap karakter tersebut, sehingga ingin membawa karakter tersebut ke dunia nyata. TE sehari-harinya bekerja sebagai akuntan dan menyembunyikan hobi cosplay-nya jika berada di *setting* profesional, seperti bertemu klien dan lain-lain, sebab masih terdapat stigma negatif terhadap budaya cosplay di Indonesia. Ia mengakui dirinya sebagai perempuan yang *straight* di mana kebetulan TE sudah memiliki tunangan dan akan menikah beberapa waktu lagi.

#### 1.6.4. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik *in-depth interview* yang dilakukan secara tatap muka kepada empat informan, sedangkan dua informan dilakukan wawancara melalui aplikasi Zoom, sebab atas

permintaan informan sendiri dengan alasan posisi sedang berada di luar kota. Wawancara mendalam sendiri adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama. Dalam wawancara ini, peneliti menyediakan perekam suara dan bila diizinkan oleh informan, peneliti akan menggunakan alat tersebut, jika tak diizinkan peneliti akan mencatat dan kemudian menyimpulkan dari apa yang telah disampaikan.

Selain itu, peneliti juga melakukan observasi sebagai teknik pengumpulan data agar mendapat gambaran mengenai realitas empirik yang ada di lapangan. Observasi kualitatif diterapkan dalam konteks suatu kejadian natural, mengikuti alur alami kehidupan amatan. Observasi kualitatif tidak dibatasi kategorisasi-kategorisasi pengukuran (kuantitatif) dan tanggapan yang telah diperkirakan terlebih dahulu. Observasi partisipan dipilih dalam penelitian ini, sehingga peran observer dalam hal ini peneliti masuk ke dalam kelompok dan secara terbuka menyatakan identitas diri sebagai pengamat. Pengamat sebagai partisipan mengacu pada aktivitas observasi terhadap subjek penelitian dalam periode yang sangat pendek, seperti melakukan wawancara terstruktur.

Teknik dokumentasi juga dilakukan karena teknik ini dipakai untuk mengumpulkan data dari sumber-sumber non insani. Setelah data terkumpul, maka dilakukan pencatatan secara lengkap dan cepat agar terhindar dari kemungkinan hilangnya data. Karena itu pengumpulan data dilakukan secara terus menerus dan baru berakhir apabila terjadi kejenuhan, yaitu dengan tidak ditemukannya informasi baru dalam proses penelitian. Dengan demikian dianggap telah diperoleh pemahaman yang mendalam terhadap bidang kajian ini.

### 1.6.5. Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu cara yang digunakan untuk memeriksa keabsahan data yang kita ketahui, data yang diperoleh melalui hasil penelitian, tujuannya untuk mengetahui apakah data yang ada absah atau tidak. Menurut Sparingga (1997, dalam Azaria, 2005) peneliti akan memperhatikan makna-makna yang tidak terlihat atau tidak secara langsung ditunjukkan oleh informan. Proses analisis data dilakukan sejak mengamati atau melihat teori pelatihan yang ada, sampai pada pencarian data di lapangan. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dalam prakteknya tidak dapat dipisahkan dengan proses pengumpulan data, dan dilanjutkan setelah pengumpulan data selesai. Dengan demikian secara teoritik, analisis dan pengumpulan data dilaksanakan secara berulang-ulang untuk memecahkan masalah.

Dalam mereduksi data, semua data lapangan ditulis sekaligus dianalisis, direduksi, dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, sehingga tersusun secara sistematis dan lebih mudah dikendalikan. Setelah data terkumpul, maka dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu memaparkan data, menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Sedangkan pengambilan kesimpulan dan verifikasi dilakukan peneliti dalam rangka mencari makna dan mencoba menyimpulkannya. Jika dirasa datanya masih kurang, maka akan diadakan pengumpulan data tambahan.

Penelitian ini juga menggunakan analisis interaktif Miles dan Huberman yang menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Ukuran kejenuhan data ditandai dengan tidak diperolehnya lagi data atau informasi baru.