

Dramaturgi Cosplayer Crossdress di Surabaya, Jawa Timur

Laurensius Andika Awang Widiatmoko*¹

I Gusti Ngurah Agung Krisna Aditya²

Nyoman Ayu Sukma Pramestisari³

^{1,2,3} Universitas Udayana

³ Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Udayana, Denpasar

*e-mail: andika.awang032@student.ac.id¹, krisnaditya25@unud.ac.id², allgtr.asp@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh munculnya budaya populer Jepang yang masuk ke Indonesia yang kemudian menarik minat masyarakat Indonesia. Dengan masuknya budaya populer Jepang tersebut menghasilkan suatu kegiatan meniru karakter fiksi dari anime, manga, dan film yang biasa disebut cosplay. Dalam cosplay sendiri terdapat genre crossdress cosplay (crossplay) yang merupakan kegiatan meniru karakter fiksi yang bertolak belakang dengan gender yang dimiliki oleh cosplayer. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan dan menganalisis bagaimana dramaturgi yang dilakukan oleh seorang cosplayer crossdress. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan studi kasus. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa pada front stage, seorang crossplayer berusaha untuk menampilkan karakter yang sedang diperankan dengan sangat profesional dan baik, dengan memperhatikan detail penampilan dan acara berkomunikasi nonverbal kepada penonton. Dalam tahapan middle stage, seorang crossplayer mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan seperti kostum, riasan wajah, dan sebagainya. Dalam tahapan back stage, seorang crossplayer akan melepas atribut cosplay mereka dan menjadi diri mereka sendiri tanpa menggunakan topeng, mereka menjadi laki-laki normal, menjalankan aktivitas normal, dan melakukan interaksi dengan orang lain secara normal seperti layaknya laki-laki pada umumnya.

Kata kunci: Budaya populer Jepang, Cosplay, Crossdress, Crossplay, Dramaturgi

Abstract

This research is motivated by the emergence of Japanese pop culture entering Indonesia, which has subsequently attracted the interest of the Indonesian public. The entry of Japanese pop culture has led to an activity of imitating fictional characters from anime, manga, and films, commonly known as cosplay. Within cosplay, there is a genre called crossdress cosplay (crossplay), which involves imitating fictional characters that are opposite to the gender of the cosplayer. This research aims to discover and analyze how the dramaturgy is performed by a crossdressing cosplayer. The research approach used in this study is a qualitative approach and case study. The results of this study show that on the front stage, a crossplayer strives to portray the character they are playing in a very professional and good manner, paying attention to appearance details and nonverbal communication with the audience. In the middle stage, a crossplayer prepares everything needed, such as costumes, makeup, and so on. In the backstage stage, a crossplayer will remove their cosplay attributes and become themselves without a mask; they become an ordinary man, engaging in normal activities and interacting with others just like any typical man.

Keywords: Cosplay, Crossdress, Crossplay, Dramaturgy, Japanese pop culture

PENDAHULUAN

Dunia sedang dalam perkembangan teknologi informasi yang ditandai dengan kemajuan di bidang internet. Hal ini menyebabkan “terhapusnya” batas antar negara sehingga persebaran segala hal melalui internet menjadi sangat cepat, termasuk persebaran budaya dan Indonesia tidak lepas dari hal ini. Indonesia sendiri sudah di perkenalkan dengan banyak budaya, termasuk budaya pop dari berbagai negara antara lain Amerika, China, Korea, dan Jepang. Budaya pop dari Jepang sendiri penyebarannya sangat cepat di Indonesia. Budaya populer dari Jepang yang mana penyebarannya masif di Indonesia. meliputi *anime*, *manga*, *cosplay*, *game* buatan Jepang, musik *J-pop*, dan lain sebagainya. Hidetoshi Kato menyebutkan bahwa budaya populer Jepang lebih cocok disebut dengan Budaya massa. Adapun budaya massa adalah suatu bentuk budaya yang banyak disukai oleh masyarakat, tidak hanya masyarakat Jepang saja tetapi juga masyarakat negara-negara lain. Hal inilah yang menjadi sebab bahwa budaya populer di produksi secara massa. Salah

satu dari budaya Jepang yang disukai oleh masyarakat, terutama masyarakat Indonesia adalah *anime* dan *manga* (Nugroho, 2017).

Budaya populer Jepang seperti *anime* dan *manga* membuat munculnya suatu subkultur baru di masyarakat, salah satunya adalah *cosplay*. Wang (dalam Sari, 2019) menjelaskan bahwa istilah *cosplay* pertama kali diperkenalkan di Jepang pada tahun 1984 oleh Takahashi Nobuyuki dalam acara masquerade di *Los Angeles Science Fiction Convention*. *Cosplay* sendiri adalah istilah bahasa Inggris yang berasal dari gabungan kata “*Costume*” dan “*Play*”. *Cosplay* merupakan sebuah kegiatan mengikuti tokoh atau karakter dalam manga atau *anime*, baik meniru dalam hal berpakaian, fashion, dan beraksi seperti karakter yang sedang diperankan. *Cosplay* sendiri mulai masuk di Indonesia bersamaan dengan anime sekitar tahun 1970, tetapi *cosplay* baru ramai dibicarakan oleh khalayak publik pada tahun 2000-an. Adapun aktivitas *cosplay* pertama di diadakan di Universitas Indonesia pada tahun 2008, yang mana peminatnya masih tergolong sedikit. Selang berapa lama setelah aktivitas pertama tersebut, beberapa remaja di Bandung mulai memperkenalkan gaya Harajuku. Berawal dari acara tersebutlah hampir setiap bulan selalu ada pameran pakaian *cosplay* di beberapa kota besar seperti Bandung, Surabaya, dan kota besar lainnya.

Aktivitas *cosplay* di Indonesia sendiri sebagian besar dimulai melalui suatu komunitas dan kelompok kecil. Beberapa di antaranya biasanya diadakan oleh komunitas dari universitas yang memiliki jurusan sastra Jepang, atau keilmuan lain yang terkait dengan kebudayaan Jepang. Seiring berjalannya waktu mulai muncul berbagai komunitas di luar komunitas kampus tersebut misalnya di Bali ada komunitas Dewata *cosplay* yang berdiri pada 16 Oktober 2011, di Tulungagung, Jawa Timur ada japan club yang berdiri pada 11 Agustus 2007, di Surabaya ada pula komunitas Ko-J-Tsu (Kojitsu) yang mana merupakan komunitas penggemar budaya Jepang di Surabaya. Komunitas-komunitas besar seperti ini biasanya akan berkolaborasi dengan komunitas kecil lokal untuk mengadakan ajang *cosplay* yang berskala lokal dan nasional. Seiring dengan berjalannya waktu dan semakin banyaknya ajang *cosplay* yang sering diadakan di berbagai daerah misalnya saja di Surabaya, di mana suatu ajang *cosplay* tidak hanya dimulai dari komunitas *cosplay* saja tetapi komunitas kampus yang memiliki jurusan bahasa Jepang juga dapat mengadakan sebuah ajang *cosplay*.

Perkembangan *cosplay* yang cukup masif mengakibatkan banyaknya masyarakat yang antusias mengikuti kegiatan *cosplay* dan menjadikan *cosplay* sebagai tempat untuk menghibur diri mereka, seperti meniru lawan jenis mereka yang mana hal ini cenderung melawan aturan sosial yang ada yang kita kenal dengan gender. Mereka yang melakukan hal semacam ini disebut dengan *crossdressing* atau *crossdress* (Syukri, 2016). Tentu saja, dengan perkembangan dunia *cosplay* yang semakin berkembang seperti saat ini, melakukan *crossplay* sudah menjadi sebuah tren di dunia *cosplay* itu sendiri, di mana hal ini banyak dilakukan baik di sosial media para pelaku *cosplay* maupun di ajang *cosplay* yang diadakan secara luring. Meski orang yang melakukan *crossplay* pada ajang luring masih bisa dihitung menggunakan jari, tetapi hal ini merupakan suatu yang tidak bisa dipisahkan dari *cosplay* itu sendiri karena sudah menjadi suatu tren dalam pameran kostum Jepang tersebut. Penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai adanya fenomena *crossdress* dalam *cosplay* (*crossplay*) dalam prespektif sosiologis. Hal ini dikarenakan ada perbedaan panggung sosial yang terjadi di kalangan *cosplayer*, khususnya pelaku *crossdress* yang mana mereka akan melakukan “pergantian gender” selama ajang *cosplay* berlangsung. Oleh karena itu penulis tertarik mengkaji fenomena tersebut dengan perspektif dramaturgi dari Erving Goffman. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena *crossdress* menggunakan teori dramaturgi Erving Goffman dengan melihat panggung depan, panggung tengah, dan panggung belakang dari seorang *crossdresser*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menganalisis data faktual secara mendalam melalui teknik seperti wawancara mendalam, observasi langsung, dan analisis dokumentasi. Metode ini memungkinkan pemahaman yang lebih kaya tentang konteks dan makna data. Data diperoleh dari wawancara dan observasi langsung serta dari dokumen terkait. Lokasi penelitian adalah Surabaya, Jawa Timur lebih tepatnya pada Chibicon 2024 yang diadakan di Surabaya pada tanggal 20-21 April 2024 dengan subjek meliputi *cosplayer*, *crossdresser*, dan *penggemar cosplay*. Teknik pengumpulan data termasuk observasi partisipatif, wawancara mendalam semi-terstruktur, dan dokumentasi berbagai jenis informasi untuk mendukung proses penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perspektif dramaturgi merupakan bagian dari perspektif interaksionis simbolik yang berfokus pada aktor, Tindakan, dan interaksi (Yusup, 2020). Teori dramaturgi memiliki dua sisi yang penting yaitu panggung depan atau *front stage* dan panggung belakang atau *back stage* (Ardhani, 2017). Namun pada beberapa kasus terdapat panggung lain selain panggung depan dan panggung belakang. Panggung lain ini dikenal dengan sebutan panggung tengah atau *middle stage*. Panggung tengah merupakan panggung lain di luar panggung resmi Ketika aktor mempersiapkan penampilan yang akan di tunjukkan di panggung depan. Panggung tengah sendiri berada di antara panggung depan dan panggung belakang yang menjadi tempat persinggahan dan juga tempat untuk melakukan persiapan untuk kelancaran pelaksanaan akting/penampilan di panggung depan (Mulyana, 2013).

Panggung depan sendiri dibagi menjadi dua bagian yaitu front pribadi (*personal front*) dan *setting* (Goffman, 2002). Lebih lanjut, Goffman membagi *personal front*/muka *personal* menjadi dua bagian, yaitu penampilan (*appearance*) dan gaya (*manner*). Penampilan (*appearance*) merupakan penampilan yang dipilih seseorang untuk mewakili karakter dirinya. Dalam hal ini termasuk riasan, pakaian, gaya rambut, dan aksesoris yang digunakan. Sedangkan gaya (*manner*) adalah tingkah laku seorang dalam bertindak yang akan mempertimbangkan terlebih dahulu perihal manfaat dan dampak yang akan ditimbulkan, terutama ketika seseorang sedang berusaha membangun sebuah kesan dihadapan orang lain (Goffman, 2002).

Panggung tengah merupakan panggung lain di luar panggung resmi Ketika aktor mempersiapkan penampilan yang akan di tunjukkan di panggung depan. Panggung tengah sendiri berada di antara panggung depan dan panggung belakang yang menjadi tempat persinggahan dan juga tempat untuk melakukan persiapan untuk kelancaran pelaksanaan akting di panggung depan. Panggung tengah setiap individu (aktor) berbeda, tetapi dalam konteks penelitian ini yakni *cosplay crossdress* panggung tengah meliputi berbagai kegiatan seperti mengecek kondisi kostum, *make up*, aksesoris, dan lain sebagainya yang dapat menunjang penampilan aktor di panggung depan.

Panggung belakang merupakan wilayah yang berbatasan dengan panggung depan, tetapi tersembunyi dari khalayak (penonton). Pada bagian panggung belakang sang aktor akan tampil secara “utuh” yang artinya dalam bagian panggung belakang aktor akan menampilkan identitas aslinya yang tidak di tampilkan pada panggung depan. Para aktor (*crossplayer*) akan bertindak dengan cara yang berbeda dibandingkan saat berada pada panggung depan. Pada bagian inilah para *crossplayer* akan melepaskan segala atribut yang berkaitan dengan *crossplay* mereka.

Panggung Depan (*Front Stage*)

Dalam kasus *crossplay*, *setting* yang digunakan adalah acara/kegiatan *cosplay*. Acara/kegiatan *cosplay* sendiri biasanya dapat dilakukan oleh komunitas *cosplay* atau individu, dan diadakan di lokasi tertentu tempat diadakannya acara bertema Jepang seperti acara budaya, konser musik, dan diskusi film. *Event*/acara Jepang seperti ini biasanya dijadikan ajang perkumpulan para penyuka atau penggemar budaya *otaku* (*manga*, *game*, *film*, dan *cosplayer*). Kegiatan *cosplay* sendiri dinilai menjadi tempat yang “ideal” bagi *crossdresser* atau *crossplayer* untuk menunjukkan aksinya dalam menjadi orang yang berbeda karena pada kegiatan *cosplay* sendiri tidak ada aturan spesifik yang mengatur tentang kebebasan berkostum. Asalkan kostum

yang di pameran atau dipakai dalam acara *cosplay* tidak mengandung unsur pornografi dan SARA maka hal tersebut akan diterima oleh komunitas *cosplay*. Karena acara *cosplay* dinilai menjadi tempat yang sangat tepat dan ideal bagi para *crossplayer* untuk melakukan *crossdress*, maka sangat jarang atau bahkan tidak pernah bagi *crossplayer* untuk melakukan *crossdress* di luar acara tersebut.

Sedangkan dari segi penampilan (*Appearance*), *crossplayer* akan memerankan karakter dengan profesional dan sebaik mungkin dengan memperhatikan hal-hal yang terkait dengan penampilan secara detail seperti *make up* karakter yang diperankan, *wig*, kostum, dan aksesoris. Tetapi aspek yang paling penting adalah *make up*, karena dengan melakukan riasan yang benar dapat menonjolkan kesan dari karakter yang sedang mereka perankan. Selain itu, pemakaian riasan wajah yang benar dapat mengaburkan gender mereka, seolah-olah kesan maskulin yang ada pada wajah mereka tertutupi oleh kesan feminim yang mereka ciptakan menggunakan riasan wajah. Melalui penampilan (*appearance*) inilah, kreatifitas dari para *crossplayer* diasah. Mulai dari penggunaan *make up*, desain kostum, dan pepaduan kostum dengan karakter yang mereka inginkan. Dengan penampilan yang begitu kompleks, dapat disimpulkan bahwa setiap *crossplayer* memiliki kesan yang ingin mereka sampaikan.

Tingkah laku (*manner*), bagi sebagian individu, *cosplay* hanya menjadi sebuah hobi yang menyenangkan dan dilakukan pada waktu tertentu saja. Tetapi, ada juga yang menganggap bahwa *cosplay* adalah sebuah gaya hidup dan gaya berpakaian. Namun, pada temuan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa informan (*crossplayer*) menjadikan *cosplay* sebagai tempat yang bebas untuk mengekspresikan diri yang kemudian disalurkan lewat cara berkostum. Yang mana hal ini menjadikan *crossplayer* bebas untuk menjadi apa saja, termasuk melanggar Batasan gender yang sudah ada. Dalam hal tingkah laku (*manner*) dapat dilihat dari cara informan (*crossplayer*) ketika berfoto. ketika berfoto mereka akan menampilkan ekspresi yang lucu, imut atau ekspresi yang sesuai dengan karakter yang sedang mereka perankan. Akan tetapi, perlu diketahui bahwa ekspresi ini hanya dilakukan ketika berada didepan kamera saja, tidak di aplikasikan ke dalam kegiatan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, bisa dikatakan bahwa dalam aspek *manner*, ketiga informan tidak bertingkah laku seperti karakter yang perankan di sepanjang acara *cosplay*, tetapi hanya melakukan permainan karakter melalui kostum saja.

Panggung Tengah (*Middle Stage*)

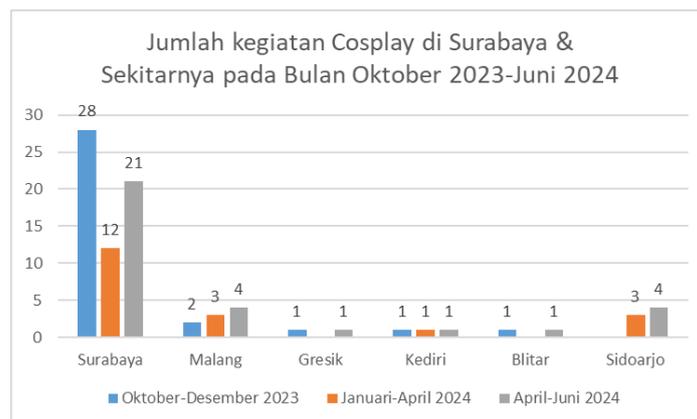
Panggung tengah (*middle stage*) merupakan panggung di mana *crossplayer* akan mempersiapkan segala hal sebelum melakukan *crossplay*. Persiapan tersebut adalah mengecek dan menggunakan *make up*, kostum, properti, dan melakukan riset terhadap karakter yang mereka bawaan di panggung depan. Selain itu pada panggung ini para *crossplayer* juga menyembunyikan karakteristik gender aslinya. Untuk melakukan hal itu mereka menggunakan beragam cara seperti menggunakan *fake boobs* atau payudara palsu yang terbuat dari silikon, menggunakan masker untuk menutupi bagian mulut, dan menggunakan gaya atau riasan wajah yang cantik. Hal itu dilakukan agar penyampaian kesan mereka di panggung depan dapat berjalan dengan baik. Selain melakukan persiapan dan menyembunyikan gender asli, pada panggung tengah ini *crossplayer* juga akan melakukan proses memantaskan diri dengan karakter yang akan diperankan. Hal ini dilakukan melalui sebuah proses otokritik, misalnya seorang *crossplayer* akan melakukan evaluasi diri apakah dirinya pantas atau tidak untuk memerankan sebuah karakter. Jika dirasa tidak pantas, mereka akan mendorong diri mereka untuk mengasah keterampilan *make-up*, melatih gerakan, dan melakukan latihan untuk memantaskan diri mereka pada panggung depan. Selain melalui otokritik, proses memantaskan diri juga dibentuk oleh kritik dari sesama *cosplayer/crossplayer* di komunitas *cosplay*, dan antar penikmat *cosplay*. Hal ini perlu dilakukan agar penampilan aktor pada panggung depan akan terlihat baik dan diterima oleh penonton yang ada di panggung depan. Jadi dapat dikatakan bahwa kriticalisasi dari proses kritik ini terwujud dalam teatrikal panggung depan yang paripurna. Paripurna yang dimaksud adalah dengan menirukan karakter yang akan diperankan dengan semirip mungkin agar diterima oleh sesama *cosplayer*, *crossplayer* dan penonton *cosplay*. Panggung tengah ini adalah panggung yang

paling menentukan keberhasilan seorang *crossplayer* (aktor) dalam menyembunyikan panggung belakang mereka.

Panggung Belakang (*Back Stage*)

Panggung belakang ini merupakan tempat para *crossplayer* dapat melepaskan topengnya dan menjadi diri sendiri. Pada panggung belakang ini para *crossplayer* tidak menampilkan identitas panggung depannya di kehidupan sehari-hari. Dari jawaban ketiga informan utama, jika mereka menampilkannya, masyarakat akan memandang mereka dengan sebelah mata. Masyarakat hanya mengetahui bahwa orang yang melakukan *crossdress* sering kali di kaitkan dengan *ladyboy*, transgender dan hal semacamnya. Jika ada seseorang dengan identitas seperti hal tersebut, tentu saja akan dikucilkan oleh masyarakat. Menurut penulis, hal ini tidaklah benar karena terdapat perbedaan antara *crossplayer*, *ladyboy*, transgender, dan sejenisnya. Perbedaan yang mendasar dapat dilihat dari tujuan dan kehidupan sehari-harinya. *Crossplayer* melakukan *crossdress* dengan tujuan untuk bersenang-senang dengan menirukan dan memerankan suatu tokoh fiksi. Sedangkan untuk kehidupan sehari-hari *crossplayer* masih berpakaian normal seperti pada umumnya. Sedangkan transgender, dan *ladyboy* memiliki kecenderungan untuk mengganti identitas gender yang dimiliki secara biologis. Dan dalam kehidupan sehari-hari cenderung menggunakan pakaian perempuan. Untuk urusan keluarga mereka (*crossplayer*) melakukan peran mereka selayaknya peran dalam keluarga dalam umumnya. Ketiga informan juga menampilkan identitas mereka dengan cara yang normal seperti laki-laki pada umumnya pada masyarakat tempat mereka tinggal. Yang mana mereka melakukan hal-hal seperti bekerja menjadi karyawan swasta, *event organizer*, dan mahasiswa seperti pada umumnya. Penampilan sehari-hari mereka pun tidak menggunakan pakaian perempuan atau *crossdress*. Pada tahap ini juga mereka akan mencoba untuk menjelaskan kegiatan apa yang mereka lakukan kepada teman, kerabat, dan bahkan keluarga. Akan tetapi dalam menyampaikan penjelasan tersebut kerap kali seorang *crossplayer* memiliki ketakutan yang mana mereka tidak ingin keluarganya mengetahui tentang kegiatan tersebut sehingga penyampaian pada keluarga terhambat sehingga keluarga hanya mengetahui bahwa mereka melakukan *cosplay*, tetapi mereka tidak mengetahui *cosplay* seperti apa yang mereka lakukan.

Tabel dan Gambar



Gambar 1. Gambar diagram batang jumlah kegiatan cosplay di Surabaya & Sekitarnya pada bulan Oktober 2023-Juni 2024.

Sumber: Penulis, 2024

Tabel 1. Data Informan Utama

NO	NAMA	USIA	PEKERJAAN	LAMA CROSSDRESS
1	Informan R	30 Tahun	<i>Event Organizer</i>	5 Tahun
2	Informan K	25 Tahun	Karyawan Swasta	3 Tahun
3	Informan A	23 Tahun	Mahasiswa	2 Tahun

Sumber: Penulis, 2024

Tabel 2. Data Informan Pelengkap

NO	NAMA	USIA	PEKERJAAN
1	Dhani	25 Tahun	Mahasiswa
2	Sean	24 Tahun	Mahasiswa

Sumber: Penulis, 2024

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terkait Dramaturgi *Cosplayer Crossdress*, kesimpulan yang dihasilkan berdasarkan rumusan masalah yaitu, dramaturgi *cosplayer crossdress* atau biasa disebut sebagai *crossplayer* dalam komunitas cosplay dibagi menjadi tiga tahap yaitu panggung depan (*front stage*), panggung tengah (*middle stage*), dan panggung belakang (*back stage*).

Seorang *crossplayer* (orang yang melakukan *cosplay crossdress*) saat berada pada panggung depan merupakan pribadi yang sangat profesional. Yang mana mereka akan menampilkan sebuah pertunjukan dalam hal ini *crossplay* yang baik tanpa membawa kehidupan pribadinya. Selain itu, mereka berusaha memerankan karakter yang mereka perankan dengan baik, didukung dengan riasan, kostum, dan adegan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Semua itu dilakukan untuk membangun citra yang ada pada panggung depan dengan sebaik mungkin. Pada panggung ini para *crossplayer* juga akan dinilai oleh khalayak apakah kesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik atau tidak. Penilaian ini pula yang akan menjadi "tolak ukur" apakah mereka sudah berhasil melakukan *crossplay* dengan baik atau tidak.

Panggung tengah (*middle stage*) merupakan panggung di mana *crossplayer* akan mempersiapkan segala hal sebelum melakukan *crossplay*. Persiapan tersebut adalah mengecek dan menggunakan *make up*, kostum, properti, dan melakukan riset terhadap karakter yang mereka bawakan di panggung depan. Selain itu pada panggung ini para *crossplayer* juga menyembunyikan karakteristik gender aslinya. Untuk melakukan hal itu mereka menggunakan beragam cara seperti menggunakan *fake boobs* atau payudara palsu yang terbuat dari silikon, menggunakan masker untuk menutupi bagian mulut, dan menggunakan gaya atau riasan wajah yang cantik. Hal itu dilakukan agar penyampaian kesan mereka di panggung depan dapat berjalan dengan baik. Selain itu pada panggung tengah juga terjadi proses otokritik yang dilakukan oleh aktor. Hal ini dilakukan agar aktor dapat menampilkan penampilan yang paripurna pada panggung depan. Panggung tengah ini adalah panggung yang paling menentukan keberhasilan seorang *crossplayer* (aktor) dalam menyembunyikan panggung belakang mereka.

Panggung belakang (*back stage*) merupakan panggung di mana seorang *crossplayer* dapat melepaskan topeng yang digunakan di panggung depan. Pada panggung ini para *crossplayer* akan menjalani kehidupan mereka sehari-hari, yang mana mereka merupakan mahasiswa dan pekerja

biasa seperti pada umumnya. Pada panggung ini pula, mereka melakukan interaksi dengan teman dan keluarga tanpa menggunakan topeng mereka, dalam proses interaksi ini banyak tanggapan yang diterima oleh para *crossplayer*, ada tanggapan positif dan juga ada tanggapan yang berkesan negatif. Pada tahap ini juga mereka akan mencoba untuk menjelaskan kegiatan apa yang mereka lakukan kepada teman, kerabat, dan bahkan keluarga. Akan tetapi dalam menyampaikan penjelasan tersebut kerap kali seorang *crossplayer* memiliki ketakutan yang mana mereka tidak ingin keluarganya mengetahui tentang kegiatan tersebut sehingga penyampaian pada keluarga terhambat. Yang mana keluarga hanya mengetahui bahwa mereka melakukan *cosplay*, tetapi mereka tidak mengetahui *cosplay* seperti apa yang mereka lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Goffman, E. (2002). *The Presentation of self in everyday ilfe*. New York: Doubleday Anchor Books.
- Mulyana, D. (2013). *Metodologi penelitian kualitatif: paradigma baru ilmu komunikasi dan ilmu sosial lainnya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, P. A. (2017). Anime sebagai budaya populer (Studi pada komunitas anime di Yogyakarta). *E-Societas*, 6(3). <https://doi.org/10.21831/e-societas.v6i3.9099>
- Ardhani, S.R. Wulan, R.R. Malau, M.R. (2017). Identitas Diri Pelaku *Cosplayer* (Studi Fenomenologi *Cosplayer* Di Komunitas *Cosplay* Bandung). *e-Proceeding of Management*: 4(3).
- Sari, M. (2019). *Perilaku Konsumtif pada Komunitas Cosplay Cosuki Malang Terhadap Budaya Produk Kawaii* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Syukri, A. (2016). *Implikasi Crossdresser Terhadap Pernikahan*. Skripsi. Diterbitkan. Fakultas Syariah dan Hukum. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah: Jakarta.
- Yusup, M. (2020). *Pengelolaan Kesan Crossdresser Cosplay Pria di Kota Bandung*. *E-library Unikom*. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1541/>