

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti melakukan tinjauan terhadap empat penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi sekaligus mencari kebaruan bagi penelitian ini. Penelitian Sheila, Roro, dan Ruth (2017) berjudul “Identitas Diri Perilaku *Cosplay*” mengungkapkan bahwa para *cosplayer* yang mengikuti suatu perlombaan atau kompetisi *cosplay* pada suatu acara pada dasarnya akan melakukan berbagai persiapan untuk mendukung identitas *cosplay*nya yakni pendalaman karakter, pembuatan kostum atau properti, serta cerita yang diangkat di atas panggung. Pada penelitian ini juga menyebutkan bahwa para *cosplayer* akan dihadapkan pada berbagai pertimbangan sebelum memilih karakter yang akan ditiru, dikarenakan pemilihan karakter juga berkaitan pada identitas yang berusaha dibawa dari dunia fiktif ke dunia nyata.

Selanjutnya, dalam penelitian yang dilakukan Fasa, Yugih, dan Septia (2018) berjudul “Pengungkapan Identitas Diri Melalui Komunikasi NonVerbal Artifaktual Pada Komunitas Crossdress *Cosplay* Jepang” berusaha menggambarkan pemaknaan pengungkapan identitas diri pelaku *crossdress* yaitu aktivitas menirukan seorang karakter fiktif oleh *cosplayer* yang berlawanan jenis dengan karakter tersebut. Pembentukan dan pengungkapan identitas diri yang dilakukan oleh para *crossdresser* ditunjukkan lewat komunikasi non-verbal yaitu melalui pakaian, dan *makeup* dalam memerankan tokoh lawan jenis tertentu. Jika dilihat dari segi identitas, maka identitas *crossdresser* dapat terbentuk berkat kontribusi perkembangan saat remaja, dukungan keluarga, individu, dan keterhubungan. Hal lain yang juga ditemukan dalam penelitian ini adalah penggunaan nama panggung, dan kesadaran akan keunikan diri masing-masing atau rasa kepercayaan diri dapat mendorong kegiatan *crossdress* atau *cosplay* menjadi lebih hidup.

Masih membahas mengenai identitas diri pelaku budaya populer, pada penelitian Sabrina, dan Utami (2019) berjudul “Pembentukan Identitas Diri Para Pelaku Cover Dance K-Pop di Jakarta” menjelaskan bahwa seorang cover dancer membawa kehidupan sehari-hari seorang idola yang mereka tiru di atas panggung ke kehidupan nyata bahkan menjadi faktor pembentuk identitas diri mereka saat ini. Sebagai orang yang tampil di panggung sambil menyalurkan hobinya, seorang *cover dancer* mengakui bahwa kehidupan di depan panggung dan belakang panggung sangatlah berbeda dikarenakan saat tampil di panggung mereka mempresentasikan dirinya sebagai idola yang sedang ditiru tarian atau gayanya. Sedangkan dari segi pembentukan identitas diri, para *cover dancer* akan sangat dipengaruhi oleh dramatisme yang terjadi di depan panggung. Maksudnya adalah semakin sering seorang *cover dancer* menunjukkan sisi depan panggung mereka maka semakin terbawa kebiasaan atau ciri khas tersebut ke kehidupan belakang panggung atau kehidupan sehari-hari mereka.

Terakhir, penelitian yang dilakukan oleh (Dinatha & Dewi, 2021) berjudul “*Self-Identity and Needs of Cosplayer in Role Playing*” menjelaskan bahwa dalam menjalankan kegiatan *cosplay*, *cosplayer* tidak menjadi orang lain dan mereka secara sadar masih menjadi diri mereka sendiri. Penelitian ini menemukan bahwa kegiatan *cosplay* berperan dalam pembentukan identitas diri seorang *cosplayer*. Namun, setiap *cosplayer* memiliki pengalaman yang berbeda-beda yang memudahkan mereka untuk mempertahankan identitasnya. Sehingga, dapat dikatakan bahwa kegiatan *cosplay* merupakan faktor alternatif bukan faktor utama pembentuk identitas diri dari seorang *cosplayer*. Selain itu dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa adanya kebutuhan yang ingin dicapai oleh *cosplayer* yakni harga diri dan rasa memiliki. Kebutuhan tersebut terbentuk berdasarkan hal yang mereka dapat dan mereka ingin capai dari menjalankan kegiatan *cosplay*.

Berdasarkan keempat penelitian terdahulu yang telah dipaparkan sebelumnya, terlihat belum ada penelitian yang berfokus pada presentasi diri seorang pelaku budaya populer (*cosplayer*) dalam acara yang mendukung budaya mereka (festival budaya Jepang). Mayoritas penelitian berfokus pada pembentukan identitas yang

terbentuk oleh pelaku budaya populer (*cosplayer* dan *cover dancer*) beserta pemaknaan pribadi mereka terhadap siapa diri mereka dalam konteks menjalankan kegiatan panggung depan. Dengan demikian, hal yang menjadi kebaruan dari penelitian ini adalah bahwa dalam penelitian ini ingin menyelidiki aktivitas presentasi diri yang dilakukan oleh pelaku budaya populer yakni seorang *cosplayer* khususnya yang memerankan karakter *anime* sebagai cara untuk memenuhi harapan pengunjug. Berikut ini adalah tabel yang memaparkan keempat penelitian terdahulu beserta penjelasannya:



Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

ASPEK	Penelitian 1	Penelitian 2	Penelitian 3	Penelitian 4
Nama Peneliti	1. Sheilla Rizqia Ardhani 2. Roro Retno Wulan 3. Ruth Mei Ulina Malau	1. Fasa Bikati Sabka 2. Yugih Setyanto 3. Septia Winduwati	1. Dwi Sabrina 2. Lusya Savitri Setyo Utami	1. Vienchenzia Oeyta Dwitama Dinatha 2. Fransisca Iriani Roesmala Dewi
Judul	Identitas Diri Perilaku <i>Cosplay</i>	Pengungkapan Identitas Diri Melalui Komunikasi NonVerbal Artifaktual Pada Komunitas Crossdress <i>Cosplay</i> Jepang	Pembentukan Identitas Diri Para Pelaku Cover Dance K-Pop di Jakarta	<i>Self-Identity and Needs of Cosplayer in Role Playing</i>
Tahun	2017	2018	2019	2021
Masalah & Tujuan	Masalah: Identitas <i>cosplayer</i> seorang bersifat sementara dan bahkan	Masalah: Terdapat fenomena <i>crossdressing</i> yaitu dimana seorang <i>cosplayer</i> laki-laki	Masalah: <i>Hallyu Wave</i> dari Korea Selatan berhasil menimbulkan pengaruh	Masalah: Kegiatan <i>cosplay</i> memiliki kaitan erat dengan identitas

	<p>bisa dibidang bersifat alternatif karena berlaku hanya pada saat melakukan <i>cosplay</i> saja. Namun, seiring berjalannya waktu seorang <i>cosplayer</i> dapat menonjolkan ciri-ciri tersendiri saat sedang tidak menggunakan kostum atau dalam arti saat tidak sedang melakukan aktivitas <i>cosplay</i>. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan seorang <i>cosplayer</i> sering menjadi individu lain.</p>	<p>menirukan karakter perempuan, maupun sebaliknya <i>cosplayer</i> perempuan menirukan karakter laki-laki. Fenomena tersebut mendukung pernyataan Chris Baker bahwa identitas itu masalah perbedaan dan kesamaan aspek personal dan sosial, sehingga setiap individu memiliki keunikan masing-masing.</p> <p>Tujuan: Menggambarkan pengakuan identitas sesungguhnya dari para <i>cosplayer</i> yang melakukan fenomena <i>crossdressing</i>.</p>	<p>besar terhadap kalangan masyarakat di seluruh dunia termasuk juga Indonesia dan terutama bagi kalangan remaja. Berbagai kebudayaan yang ikut tersebar dari <i>Hallyu Wave</i> adalah drama, pakaian, makanan, musik, bahasa, dan tari modern yang seringkali di <i>cover</i> oleh anak-anak muda.</p> <p>Tujuan: Mengetahui pembentukan identitas diri para pelaku <i>cover dance korea</i> khususnya di daerah Jakarta.</p>	<p>dikarenakan <i>cosplay</i> merupakan aktivitas yang memerankan identitas seorang karakter fiksi. Sedangkan, kebutuhan <i>cosplayer</i> berhubungan dengan pembentukan identitas diri mereka.</p> <p>Tujuan: Menyelidiki identitas diri dan kebutuhan dari seorang <i>cosplayer</i>.</p>
--	--	--	--	---

	<p>Tujuan: Mengetahui identitas diri seorang <i>cosplayer</i> melalui kajian Elemen Fan Costume dan identitas diri, serta aspek dramaturgi dalam fenomena <i>cosplay</i>.</p>			
Teori/Konsep	Dramaturgi oleh Erving Goffman	Konsep identitas diri: konstruksi identitas diri, faktor yang mempengaruhi, dan proses pembentukan identitas.	Budaya populer, Dramatisme, dan Identitas diri	Teori <i>Human Development</i>
Metodologi	Kualitatif, Fenomenologi	Kualitatif, Fenomenologi	Kualitatif, Analisis Data model Miles and Huberman	Kualitatif, Fenomenologi
Hasil Penelitian	Pelaku <i>cosplay</i> di komunitas di Bandung memiliki sudut pandang	Dalam mengungkapkan identitas dirinya, para <i>crossdresser</i> sangat	Pembentukan identitas diri para pelaku <i>coverdancer</i> dapat	Terdapat kebutuhan yang ingin dipenuhi <i>cosplayer</i> melalui

	<p>yang mirip satu sama lain mengenai kegiatan <i>cosplay</i> itu sendiri. Akan tetapi, terdapat perbedaan identitas diri pada saat kegiatan <i>cosplay</i> berlangsung. Perbedaan identitas ditunjukkan lewat usaha dalam membuat kostum, dan pendalaman karakter di panggung. Pada saat tampil di atas panggung seorang <i>cosplayer</i> akan membuang identitas dirinya dan berusaha menjadi individu lain. Sehingga, dengan membuang identitas</p>	<p>bergantung pada komunikasi nonverbal artifaktual yaitu melalui pakaian, dan <i>makeup</i> yang digunakan selama sebuah acara berlangsung. Di sisi lain, kontribusi dari pertemanan dan konsumsi media kebudayaan Jepang seperti <i>anime</i>, dan manga juga mempengaruhi identitas sosial yang dimiliki oleh seorang <i>crossdresser</i>.</p>	<p>berubah mengikuti lingkungan dimana mereka berada dan dengan siapa mereka berkomunikasi. Namun, tidak sedikit juga yang merasa bahwa kehidupannya sebagai seorang <i>coverdancer</i> di atas panggung yang meniru dan menjadi sosok individu lain terbawa hingga kehidupan sehari-hari mereka dari berbagai macam aspek seperti keluarga, pengalaman dan juga komunitas.</p>	<p>aktivitas <i>cosplay</i>. Ditemukan ada dua kebutuhan yang ingin didapatkan dari kegiatan <i>cosplay</i> yakni <i>self-esteem</i> (harga diri) dan <i>belongingness</i> (rasa memiliki). Namun, kedua kebutuhan tersebut tidak memfasilitasi <i>cosplayer</i> dalam menemukan jati dirinya. Selain itu, kegiatan <i>cosplay</i> ternyata berperan dalam pembentukan identitas <i>cosplayer</i>, namun hal itu bergantung pada</p>
--	--	---	---	--

	pribadinya tersebut seorang <i>cosplayer</i> berusaha membawa dunia fiksi ke dunia nyata meskipun hanya bersifat sementara.			pengalaman orang tersebut.
Referensi	e-Proceeding of Management: Vol.4, No.3 Desember 2017, Hal 3281-3294	Koneksi Vol. 2, No. 2, Desember 2018, Hal 345-351	Koneksi Vol. 3, No. 2, Desember 2019, Hal 351-357	<i>Atlantis Press</i> , Vol. 41, Hal 205-209

Sumber: Data Olahan Peneliti,2023

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2 Teori dan Konsep yang digunakan

2.2.1 Presentasi Diri

Goffman menjelaskan bahwa segala aktivitas yang dilakukan oleh individu untuk menampilkan versi terbaik dirinya di depan individu lain merupakan bagian dari presentasi diri. Goffman memandang bahwa seorang individu akan mengontrol bagaimana cara individu lain memperlakukan mereka dengan memberikan kesan atau impresi yang sesuai dengan ekspektasi individu lain tersebut. Dikarenakan, kesan merupakan hal pertama yang menentukan kualitas seorang individu dan cara dirinya dalam berhubungan (Goffman, 1959). Presentasi diri juga merupakan tindakan yang wajib dilakukan bagi individu yang memiliki profesi atau dituntut untuk memiliki *self-image* positif. Dalam mempresentasikan dirinya, individu seringkali akan menggunakan strategi presentasi diri atau manajemen impresi untuk mengelola kesan yang diberikan supaya tetap menjaga *self-image* positif tersebut (Mulyana & Solatun, 2013). Di sisi lain, untuk mengelola kesan tersebut, seorang individu dapat mempresentasikan dirinya secara tidak sadar, setengah sadar, dan dengan kesadaran penuh dengan tujuan untuk mewujudkan kepentingan pribadi (Goffman, 1959).

Sebagai upaya untuk menjelaskan presentasi diri, Goffman memperkenalkan dramaturgi sebagai pendekatan yang melihat bahwa kehidupan sosial seorang individu merupakan panggung pertunjukan (Goffman, 1959). Dalam konsep dramaturgi, kegiatan pengelolaan kesan akan dilakukan selayaknya aktor yang menampilkan diri secara verbal maupun non-verbal sesuai harapan atau perspsi audiens terhadap peran yang dijalankan aktor tersebut. Seterusnya, Goffman dalam (Mulyana & Solatun, 2013) juga menjelaskan kemampuan seorang individu dalam mengatur panggung depan dan panggung belakangnya untuk menciptakan sebuah kesan yang sesuai dengan harapan pribadi atau individu lainnya.

Dalam mempresentasikan diri, kebanyakan atribut, milik atau aktivitas individu digunakan untuk menopang kegiatan presentasi diri. Atribut-atribut tersebut dapat dijelaskan sebagai pakaian, tempat tinggal, rumah yang dihuni, cara berkomunikasi, pekerjaan yang sedang dilakukan, bahkan cara menghabiskan waktu (Goffman, 1959). Segala sesuatu aktivitas yang dilakukan secara terang-terangan di depan individu lain yang memberi informasi mengenai siapa kita untuk mempengaruhi kesan disebut juga sebagai pertunjukan atau *performance* (Mulyana & Solatun, 2013).

2.2.2 Dramaturgi

Dalam berinteraksi dengan lingkungannya, setiap individu ingin menampilkan bentuk atau citra diri yang sesuai dengan nilai yang dibentuk dan diinginkan oleh masyarakat atau individu lain supaya mendapat perasaan diterima. Dalam buku '*The Presentation of Self in Everyday Life*' yang terbit pada 1959, Erving Goffman memperkenalkan dramaturgi sebagai perkembangan pemikiran dari teori diri George Herbert Mead. Dalam buku tersebut Goffman menjelaskan teori dramaturgi sebagai konsep pendekatan yang memandang bahwa seorang individu dalam menjalankan interaksi sehari-hari atau kehidupan sosialnya adalah bagian dari rangkaian pertunjukan drama yang mirip seperti seorang aktor dalam melakukan pertunjukan panggung (Goffman, 1959).

Istilah dramaturgi merujuk pada drama atau teater atas panggung dimana aktor akan memainkan peran tokoh tertentu dengan tujuan agar penonton dapat mengerti cerita, alur, hingga detail dari tokoh tersebut. Sehingga, seorang aktor dihadapkan pada dinamika sosial untuk memelihara kesan ketika berada di depan audiens. Dapat didefinisikan bahwa dramaturgi lebih berfokus mengenai bagaimana cara sang aktor

melakukan pertunjukan (*performance*) dan mengelola kesan individu lain sesuai peran sosial yang diperankannya dalam situasi tertentu (Mulyana & Solatun, 2013).

Goffman memandang bahwa kehidupan sosial akan terbagi dua selayaknya pementasan drama, yakni adanya panggung depan (*front region*) dimana aktor bermain perannya dengan membentuk presentasi diri yang sesuai dengan harapan individu lain dan adanya panggung belakang (*back region*) tempat dimana aktor mempersiapkan perannya dan menunjukkan dirinya sendiri yang terlepas dari peran panggung depan (Goffman, 1959). Berikut ini adalah penjelasan dari kedua panggung tersebut dalam teori dramaturgi:

2.2.1.1 Panggung Depan

Goffman melihat panggung depan sebagai peristiwa sosial yang memungkinkan bagi individu untuk menampilkan pertunjukan menggunakan apa yang dikenakannya (*fixed fashion*) sesuai dengan harapan individu lain (audiens). Dalam memerankan diri sosialnya di hadapan audiens, Goffman menjelaskan bahwa individu atau yang diumpamakan sebagai sang aktor akan menggunakan bahasa verbal dan menampilkan perilaku non-verbal yang didukung juga dengan atribut-atribut sesuai dengan perannya. Tidak hanya itu, sang aktor juga harus bisa mengendalikan dirinya serta tidak melakukan kesalahan yang dapat menjadikan presentasi dirinya buruk di mata audiens (Goffman, 1959).

Seterusnya, Goffman juga menjelaskan pertunjukan atau penampilan yaitu ketika individu menampilkan kesan dengan memainkan bagiannya, dengan tujuan menghasilkan apa yang diharapkan dan dibutuhkan orang di sekitarnya. Panggung depan mengandung makna bahwa aktor akan mewakili kepentingan kelompok atau organisasi, sehingga umumnya mereka akan berusaha menyajikan diri mereka dengan ideal dan terstruktur (Goffman, 1959).

Pada umumnya dalam menampilkan diri di panggung depan seorang individu akan menunjukkan kesan positif yang dilihat dari penggunaan kostum, tindakan verbal atau non-verbal. Sehingga, dalam pertunjukan panggung depan seorang aktor akan menyembunyikan hal-hal tertentu demi kelancaran pertunjukan di panggung depan (Mulyana & Solatun, 2013).

Menurut Goffman, dalam menjalankan panggung depan terdapat dua bagian yang mempengaruhi pertunjukan yakni *setting* sebagai segala sesuatu situasi fisik atau sebuah ciri khas yang terlihat ketika aktor memainkan pertunjukannya, dan *front personal* atau wilayah personal yang dapat diartikan sebagai perlengkapan dari sang aktor yang terdiri dari berbagai alat penunjang pertunjukan. Wilayah personal yang dimaksud Goffman juga mencakup bahasa verbal dan bahasa tubuh seorang individu seperti bicara sopan, penggunaan istilah asing, intonasi, postur tubuh, ekspresi, pakaian, usian, dan ciri-ciri fisik yang memungkinkan seorang individu menjalankan pertunjukannya dengan lancar (Goffman, 1959). Lebih lanjut lagi dalam panggung depan juga harus didukung oleh penampilan (*appearance*) yang berfungsi untuk menunjukkan status sosial dan sifat (*manner*) yang berfungsi untuk mengingatkan saat terjadinya interaksi. Kedua hal ini perlu dilakukan selaras supaya individu lain yang melihatnya bisa menemukan keseriusan dari sang aktor dalam memainkan perannya dalam panggung depan (Goffman, 1959).

2.2.1.2 Panggung Belakang

Panggung depan dapat diibaratkan sebagai bagian panggung yang ditonton oleh khalayak penonton. Sedangkan, bagian belakang panggung atau "*the self*" dari aktor itu sendiri diasumsikan sebagai kegiatan tersembunyi untuk melengkapi keberhasilan menampilkan diri pada saat berada di bagian depan panggung (Goffman, 1959). Dalam

panggung belakang individu cenderung tidak melakukan tindakan sosial yang bertujuan untuk membentuk citra dan kesan yang sesuai dengan perannya diatas panggung. Oleh karena itu, tidak sembarang orang diperbolehkan untuk mengetahui panggung belakang seorang aktor agar segala kebiasaan dan rahasia yang dimiliki aktor tersebut tidak mempengaruhi kesan dari panggung depannya (Goffman, 1959).

Seterusnya menurut Mulyana dan Solatun (2013), panggung belakang adalah wilayah seorang “aktor” menampilkan wajah aslinya atau kehidupan pribadinya. Wajah asli yang dimaksud bisa berupa bahasa, penampilan, hingga rutinitas yang terlepas jauh dari kegiatan atas panggung. Belakang panggung juga bisa diartikan sebagai lingkungan keluarga, dan lingkungan ketika sang “aktor” sedang tidak menggunakan atribut panggung depan.

2.3 Alur Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan konsep, maka alur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini:

