

**ANALISIS KONSEP DIRI *CROSSDRESS COSPLAYER* LAKI-LAKI
DALAM MEMPERTAHANKAN MASKULINITAS
(Studi Pada Kumpulan *Cosplay Lotus Chamber*)**

(Skripsi)

Oleh:

Muhammad Malikdinansyah Mokoagow



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

ABSTRAK

ANALISIS KONSEP DIRI *CROSSDRESS COSPLAYER* LAKI-LAKI DALAM MEMPERTAHANKAN MASKULINITAS (Studi Pada Kumpulan *Cosplay Lotus Chamber*)

Oleh

Muhammad Malikdinansyah Mokoagow

Cosplay adalah seni permainan ala jejepangan dengan mengenakan kostum dan aksesoris yang terkonstruksi dari budaya populer seperti komik, *anime* (animasi/kartun) dan *game*. *Cosplay* biasanya mengidentifikasi diri mereka dengan karakter-karakter fiksi melalui pakaian atau penampilan yang berbeda dengan orang kebanyakan. Pakaian yang digunakan terlihat mencolok. Begitu pula dengan aksesoris dan riasannya. Selain itu pemakai kostum (*cosplayer/coser*) berusaha menirukan adegan-adegan dan gerakan karakter yang diperankan untuk mendukung dan melengkapi penampilan mereka agar semirip mungkin. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang konsep diri laki-laki *cosplayer* lintas busana dan memberikan gambaran cara *coplayer* laki-laki penggiat lintas busana dalam mempertahankan maskulinitas. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi dari hasil penelitian. Hasil penelitian didapatkan bahwa konsep diri para laki-laki *cosplayer* lintas busana di Lotus Chamber memiliki ragam berbeda-beda dalam kehidupannya masing-masing dipengaruhi oleh lingkungan mereka yang memiliki perbedaan namun mereka tetap menjaga diri mereka sebagai sosok laki-laki maskulin di kehidupan nyata mereka. Masing-masing dari mereka dasarnya sama dalam menjaga sisi maskulin mereka dalam kehidupan nyata terlepas dari hobi mereka sebagai *cosplayer* lintas busana, yaitu mereka memisahkan mana yang hanya sebatas hobi dan mana yang asli

Kata kunci: *cosplay*, konsep diri, maskulin

ABSTRACT

ANALYSIS OF MALE CROSSDRESS COSPLAYER SELF-CONCEPT IN MAINTAINING MASCULINITY (Study on Lotus Chamber Cosplay Group)

By

Muhammad Malikdinansyah Mokoagow

Cosplay is a Japanese-style game art by wearing costumes and accessories constructed from popular culture such as comics, anime (animation/cartoons) and games. Cosplay usually identify themselves with fictional characters through clothing or appearance that is different from the average person. The clothes used are striking. Likewise with accessories and makeup. In addition, costumers (cosplayers/coser) try to imitate the scenes and movements of the characters being played to support and complete their appearance so that they are as similar as possible. This study aims to describe the self-concept of male cross-dressing cosplayers and to provide an overview of the ways in which male co-players are active cross-dressers in maintaining masculinity. This research method uses descriptive qualitative method. Data was collected by means of observation, interviews and documentation of the research results. The results showed that the self-concept of male cross-dressing cosplayers at Lotus Chamber has different variations in their lives, each influenced by their different environments, but they still maintain themselves as masculine male figures in their real lives. Each of them is basically the same in maintaining their masculine side in real life regardless of their hobbies as cross-dress cosplayers, namely they separate what is just a hobby and what is real.

Keywords: cosplay, self-concept, masculine

**ANALISIS KONSEP DIRI *CROSSDRESS COSPLAYER* LAKI-LAKI
DALAM MEMPERTAHANKAN MASKULINITAS
(Studi Pada Kumpulan *Cosplay Lotus Chamber*)**

Oleh:

Muhammad Malikdinansyah Mokoagow

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

Pada

**Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

Judul Skripsi : **ANALISIS KONSEP DIRI CROSDRESS
COSPLAYER LAKI-LAKI DALAM
MEMPERTAHANKAN MASKULINITAS
(Studi Pada Kumpulan *Cosplay Lotus Chamber*)**

Nama Mahasiswa : **Muhammad Malikdinansyah Mokoagow**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1416031083**

Jurusan : **Ilmu Komunikasi**

Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**

Andi Windah, S.I.Kom., MComn&MediaSt.

NIP. 198308292008012010

2. **Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi**

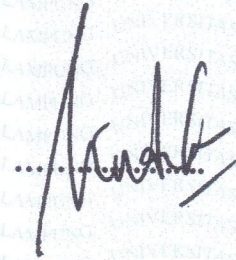
Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si.

NIP. 19800728 200501-2 001

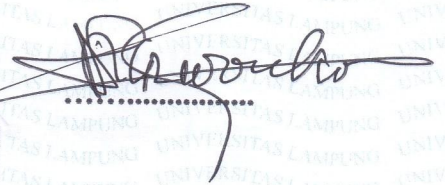
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Pembimbing : Andi Windah, S.I.Kom., M.Comn&MediaSt.



Penguji Utama : Drs. Sarwoko, M.Si.



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dra. Ida Nurhaida, M.Si.

NIP. 19610807 198703 2 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 25 Juni 2021

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Malikdinansyah Mokoagow
NPM : 1416031083
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Alamat Rumah : Jl. H. Said gg. Hibrida No. 85A, Kota Baru, Bandar
Lampung
No. HP : 081377797848

Dengan ini menyatakan, bahwa sanggup menyelesaikan penelitian skripsi saya yang berjudul **Analisis Konsep Diri Crossdress Cosplayer Laki-laki Dalam Mempertahankan Maskulinitas (Studi Pada Kumpulan Cosplay Lotus Chamber)** yang diberikan secara sungguh-sungguh sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia diberi sanksi akademik yang berlaku

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya

Bandar Lampung, 9 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Malikdinansyah Mokoagow

NPM. 1416031083

RIWAYAT HIDUP



Penulis memiliki nama lengkap Muhammad Malikdinansyah Mokoagow. Lahir di Bandar Lampung pada tanggal 15 Juni 1995. Penulis merupakan anak ke 2 dari 2 bersaudara. Anak pertama bernama Muhammad Umarudinsyah Mokoagow. Lahir dari pasangan Bapak Kurnia Prihatin Mokoagow dan Ibu Musarofah. Jenjang Akademis penulis diawali dari SD Negeri 2 Rawa Laut lulus pada tahun 2007, SMP Negeri 1 Bandar Lampung lulus pada 2010, SMA YP UNILA Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2013, dan melanjutkan kuliah di Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung pada tahun 2014.

Pada tahun 2017 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sribasuki, Kecamatan Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah dan Peraktik Kerja Lapangan (PKL) di POLDA Lampung bidang PID.

Saat ini penulis menekuni bidang olahraga sebagai pelatih renang pada sebuah klub renang bernama PR. Jaka Utama bersama dengan 4 rekan pelatih renang lainnya

MOTTO

“Karena Kenapa Tidak”

-Muhammad Malikdinansyah Mokoagow-

“dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

-QS. Al Insyirah Ayat 8-

“He who desires but acts not, breeds pestilence”

-William Blake-

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahiim

Kupersembahkan karya kecilku ini namun penuh perjuangan kepada:

Papa dan Mama tercinta, atas semua cinta dan kasih sayangnya yang tidak berhenti dan dengan sabar menempa merawat seorang anak yang banyak kekurangan ini untuk menjadi pribadi yang lebih baik

Abangku yang kusayang, maaf kalau adikmu ini banyak menyusahkan, membuatmu kesal karena hal-hal yang mungkin tidak bisa adikmu ini lakukan. Tapi kasih sayangmu pada adikmu selalu terasa dalam sabarmu saat membimbing adikmu. Ketahuilah doa adikmu selalu menyertaimu dalam menjalani kehidupanmu dan berumah tangga.

Serta kepada almamaterku, Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah *rabbil'alamin*, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah *Azza Wa Jallahu*, yang telah memberikan rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“ANALISIS KONSEP DIRI CROSSDRESS COSPLAYER LAKI-LAKI DALAM MEMPERTAHANKAN MASKULINITAS (studi pada kumpulan cosplay Lotus Chamber)”** sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar strata satu (S1) di Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat iman yang kuat luar biasa sehingga penulis diberikan kekuatan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Ida Nurhaida, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
3. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung..
4. Bapak Toni Wijaya, S.Sos.,M.A selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
5. Ibu Andi Windah, S.I.Kom.,MComn&MediaSt. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia membimbing penulis dengan sabar dalam mengerjakan

skripsi. Terimakasih untuk selalu memberi motivasi dan nasihat kepada penulis untuk bisa maju dan tidak ragu dalam menjalani perkuliahan.

- 6 Drs. Sarwoko, M.Si. selaku dosen pembahas, penulis sangat berterimakasih atas semua bantuan dalam mengarahkan penulis untuk mengerjakan skripsi, masukan dan saran bapak Insha'Allah akan membuat penulis jadi lebih baik di bidang akademik maupun di kehidupan.
- 7 Seluruh dosen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung yang memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
- 8 Staff Jurusan dan Karyawan Fisip, Mas Hanafi, Mas Redy, Mas Daman, Mas Hendro, Mas Agus, Yay Hendry yang telah membantu penulis dalam pelayanan dan juga dukungan moral ketika penulis merasa tidak mampu dan mulai ada rasa malas dan menyerah.
- 9 Untuk Mamaku tersayang Musarofah yang tidak pernah lelah berdoa dan mencintai, menyemangati dan mengurus dua anaknya, tak akan cukup bayaran apapun untuk melunasi apapun yang telah mama lakukan untuk kami. Dan untuk Papaku Almarhum Kurnia Prihatin Mokoagow yang terbaik, tergagah dan dulu selalu memberi kasih sayang yang tidak berkurang walau lelahmu dulu papa bekerja, selalu menyempatkan waktu sebisa mungkin untuk keluargamu. Sekarang Papa yang tenang disana, semoga engkau tenang di sisi Allah SWT. Dan kelak kita bisa berkumpul di Surga Allah suatu waktu nanti.
- 10 Untuk Abangku Ikol, perjuangan abang pasti berat, dan melelahkan demi keluargamu sekarang. Jangan menyerah, jangan lupa bahwa abang ga sendiri, mungki tidak banyak yang bisa Malik bantu, tapi akan selalu berdoa untuk

kebahagianmu dan keluargamu. Dan Kakak Iparku Ka Keke, semangat selalu, bahagialah selalu dan semoga jadi Ibu yang baik untuk keturunanmu. Tolong tetap jaga Abang dan mencintai dia ya walau kadang dia kumat jahilnya.

- 11 Untuk keluarga Mursani dan Oemarudin Nini Mokoagow, terima kasih selalu mendukung dan menyemangati Malik selalu dikala susah maupunn senang.
- 12 Terimakasih ku ucapkan juga untuk teman-teman kuliahku Wisnu Handoko (Koko kembarannya Kiki), Rahmad Hidayat (manusia dengan PD tinggi), Agi Nanda Prasetyo (Sang lempeng), Anisa Nandia Putri (Perempuan bersifat jantan), Nandika Indra Jaya (Mitra Ngebul rekrutan asal Negeri Paman Sam), Siti Makhrifah (Otak untuk dimintai saran terkait skripsi), Ahmad Naufal (Makmur), Septiani (Teman bernasib sama dalam pengerjaan skripsi), Tia Hotma (semangat komprenya), Andaru (Jangan kendor An, you can do it). Kalian adalah teman-teman yang selalu menemani dan menyemangati penulis dikala susah dan senang. Yang tahu bagaimana perjuangan penulis hingga sampai saat ini
- 13 Untuk Chitra terima kasih sudah mau mendukungku disaat susah maupun senang, menemani dan memberi masukan. Kurangi magerannya dan marilah berolah raga biar sehat. Semoga apa yang direncanakan bisa terwujud dengan lancar dan baik. Aamiin.
- 14 Untuk adik-adikku Ewik dan Adit, kejar mimpi kalian namun ingat untuk selalu berbakti dengan orang tua. Karena doa baik mereka yang juga menentukan keberhasilan kalian.
- 15 Untuk Om Agus dan Tante Evi, terima kasih untuk selalu menerima dan menganggap Malik sebagai salah satu Anggota keluarga.

- 16 Kepada mahasiswa Ilmu Komunikasi terima kasih sudah menjadi keluarga di Ilmu Komunikasi
- 17 Kaum-kaum Golden Temple, Ramanda Nicolas (Ditunggu Rukonya), Defry Agustian (Berkaryalah demi Keluarga), Faiz Rabani (manusia penganut tata cara Sun Tzu) Bagas Dewantara (Pemegang Kerajaan Nanas), Rico (Bartender yang membuang teh oolong dengan takaran yang menarik)
- 18 Untuk Teman-teman di dunia Jejepangan, Izza (ayo Simp), Sakti (sudah sadboimu), Faad (Jangan lupa untuk ingat), Izal (Kecil), Ka Prass (No fighting), Gustim (jangan biasain merendah untuk mamer gachamu ya), Juju (Gaslah bersama Venti), Nganad (Tunggu tanggal maen) menjadi penyemangat dan membantu selama penulis bersosial bersama-sama
- 19 Terimakasih untuk teman-teman KKN desa Sribasuki, 40 hari lumayan lho.
- 20 Terima kasih Keluarga besar PR. Jaka Utama Lampung yang selalu memberi support dan menjadi tempat penulis dalam mengenal dunia renang dan prestasi baik selama jadi atlet maupun sebagai pelatih.

Bandarlampung, 20 Juli 2021
Penulis

Muhammad Malikdinansvah Mokoagow

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	8
1.3 Rumusan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat penelitian	9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu	10
2.2 Konsep Diri dalam Individu.....	15
2.3 Jenis-Jenis Konsep Diri.....	17
2.4 Perkembangan Maskulin.....	20
2.5 Dinamika <i>Cosplay</i>	22
2.6 Jenis-Jenis <i>Cosplay</i>	23
2.7 Fenomena <i>Cosplay</i> Di Indonesia.....	25
2.8 <i>Cosplay</i> di Lampung.....	26
2.9 Fenomena <i>Crossdress</i>	28
2.10 Kerangka Pikir	29

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian	32
3.2 Fokus Penelitian.....	33
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	34
3.4 Lokasi Penelitian.....	34
3.5 Sumber Data	34
3.6 Tahapan Penelitian.....	35
3.7 Analisis Data.....	37

BAB IV GAMBARAN UMUM

4.1 Lotus Chamber.....	38
4.2 Visi dan Misi.....	42

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian	43
5.2 Profil Subjek	44
5.3 Hasil Observasi	48
5.4 Hasil Wawancara mengenai konsep diri	50
5.4.1. Pandangan terhadap diri sendiri.....	50
5.4.2. Pandangan orang lain terhadap dirinya	52
5.4.3. pandangan dirinya terhadap penilaian orang lain	55
5.5 Hasil Wawancara mengenai Maskulinitas	57
5.5.1. Menghindari terhadap hal-hal yang bersifat keperempuanan..	57
5.5.2. Pengendalian kesabaran.....	59
5.5.3. Memiliki keberanian mengambil resiko	61
5.6 Analisis Hasil Penelitian	62
5.6.1. Konsep Diri <i>Cosplayer Crossdress</i> Laki-laki.....	63
5.6.2. Cara <i>Cosplayer Crossdress</i> Laki-Laki dalam mempertahankan maskulinitasnya	66

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan.....	71
6.2 Saran	72

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu.....	12
Tabel 4.1. Daftar Anggota-anggota Lotus Chamber	40
Tabel 5.1. Data Subjek.....	47
Tabel 5.2. Pemilaian terhadap diri sendiri.....	51
Tabel 5.3. Penilaian orang lain terhadap subjek.....	53
Tabel 5.4 Penilaian subjek terhadap pandangan orang lain	55
Tabel 5.5. Menghindari hal-hal bersifat perempuan.....	57
Tabel 5.6. Pengendalian kesabaran	59
Tabel 5.7.Keberanian dalam mengambil resiko.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1. Kerangka Pikir	31
Gambar 4.2. Logo <i>Lotus Chamber</i>	41
Gambar 5.1. Subjek 1 sebagai 2B, Nier Automata.....	45
Gambar 5.2. Subjek 2 sebagai Shimakaze, KantaiCollection.....	46
Gambar 5.3. Subjek 3 sebagai Mordred, Fate Grand Order	47

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya merupakan suatu kata yang tidak asing terdengar di kehidupan kita. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) budaya adalah “suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh suatu kelompok yang diteruskan dari generasi ke generasi.” Budaya tersebut tercipta dari berbagai unsur yakni agama, politik, adat istiadat, peralatan, pakaian, bangunan, seni, dan lain-lain yang tersebar dari seluruh penjuru dunia. Dengan hadirnya perkembangan di bidang teknologi juga globalisasi di era modern seperti ini, budaya berkembang dengan cepat, diketahui, dipelajari, dan juga diadopsi oleh masyarakat di belahan dunia lain. Hal ini menimbulkan suatu perubahan gaya hidup, pola pemikiran, dan karakteristik seseorang dalam menyikapi budaya tersebut, baik ke arah positif ataupun negatif.

Dari berbagai jenis budaya yang dapat kita temukan, ada beberapa budaya-budaya yang terkenal dan berkembang pesat di dunia. Istilah yang sering kita dengar yaitu budaya pop (*pop culture*).

Budaya pop (*pop culture*) adalah budaya yang paling banyak diminati masyarakat saat ini. Namun dalam sejarahnya, *pop culture* banyak dikritik karena dianggap terlalu bebas dan tidak berkualitas yang dapat mempengaruhi masyarakat yang biasa disebut dengan tren. Perkembangan *pop culture* tidak bisa dianggap main-main. Salah satunya adalah budaya Timur yang didominasi oleh Negara Jepang. *Pop culture* yang terkenal di negara tersebut yaitu, *anime*, *manga*, *idol*, dan yang akan dibahas lebih mendalam adalah *costume play* (*cosplay*). (<http://pophariini.com/budaya-pop/>, diakses pada 14 Oktober 2019)

Cosplay adalah seni permainan dengan mengenakan kostum dan aksesoris yang terkonstruksi dari budaya populer seperti komik, *anime* (animasi/kartun) dan *game*. Awalnya *cosplay* ini berawal dari Amerika, yang memang suka berdandan dan berkostum saat Halloween. Kemudian menjadi berkembang ketika ada pengunjung pameran pekan fiksi ilmiah, yang berpenampilan seperti karakter dalam suatu komik. Hal ini menjadi *terkenal* dan banyak menginspirasi orang-orang lain untuk melakukan hal yang serupa pada acara-acara sejenis berikutnya. Lalu para penggemar komik dan animasi Jepang juga tidak mau kalah, mereka pun menciptakan istilah *cosplay*, yang pertama kali ditampilkan pada awal tahun 80-an. *Cosplay* biasanya mengidentifikasikan diri mereka dengan karakter-karakter fiksi melalui pakaian atau penampilan yang berbeda dengan orang kebanyakan. Pakaian yang digunakan terlihat mencolok. Begitu pula dengan aksesoris dan riasannya. Selain itu pemakai kostum (*cosplayer/coser*) berusaha menirukan adegan-adegan dan gerakan karakter yang diperankan untuk mendukung dan melengkapi penampilan

mereka agar semirip mungkin. *Cosplay* yang biasa diperankan dan ditiru banyak *coser* diantaranya *cosplay anime* atau *manga*, *game*, *cosplay gothic*, *cosplay original*, dan dongeng.

(<https://islandsofimagination.id/web/articles/cosplay-di-jepang-tak-seindah-di-indonesia>, diakses pada 30 Januari 2020)

Dengan bertambahnya minat *cosplay* di Indonesia saat ini membuat Pemprov DKI Jakarta mengadakan acara bernama Jakarta Cosplay Parade 2019 yang berlokasi di Lapangan Silang Monas. Dalam acara ini diadakan lomba *cosplay* yang mengundang Erlan Bakabon, Frea Mai, Sora Hua, dan Echow Eko yang merupakan *cosplayer* yang mengukir prestasi di kancah Internasional, dan juga terdapat parade *cosplay*. Acara ini merupakan salah satu langkah kongkret Dinas Pariwisata Jakarta untuk mempromosikan potensi pariwisata di DKI Jakarta. Tidak tanggung-tanggung 6 orang *cosplayer* dari negara sahabat juga turut diundang sebagai bintang tamu yaitu berasal dari Jepang, Malaysia, Singapura, Thailand, Vietnam dan Filipina.

(<https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/139636/pemprov-dki-jakarta-kembali-selenggarakan-jakarta-cosplay-parade-2019>, di akses pada 1 Februari 2020)

Di Lampung sendiri *cosplay* sudah menjadi salah satu budaya populer yang ada. Tidak sedikit pula beberapa warga khususnya remaja dan pelajar yang mulai memasuki ranah dunia *cosplay* itu sendiri di Lampung. Kegiatan-kegiatan bertema

Jepang dan lomba *cosplay* pun sudah mulai banyak dilakukan untuk membangkitkan minat terhadap hobi *cosplay*.

Sebut saja pada Lampung Fair 2019 lalu diadakan kompetisi *cosplay* sebagai salah satu rangkaian kegiatan pada parade yang digadang terbesar di Sumatera. Kompetisi yang bertempat di lokasi indoor Hall B lantai dua ini sukses menarik banyak pengunjung baik khalayak umum juga para pecinta kegiatan jejepangan. Pemenang dari acara inipun mendapat trophy dan uang tunai sebagai penghargaan. (<https://www.infokyai.com/2019/04/keren-cosplay-competition-di-lampung.html>, diakses pada 31 Januari 2020)

Seiring dengan waktu, budaya populer Jepang seperti *cosplay* pun mulai mengalami beberapa perubahan yang signifikan. Munculnya suatu aliran dalam dunia *cosplay* yaitu *crossdress* atau lintas busana. *Cosplay* ini adalah baru yang tercipta karena adanya keinginan pelaku untuk lepas dari gaya berpakaian yang umum. Mereka ingin mencoba menerobos batasan dalam berpakaian yang sesuai aturan. Fenomena ini merujuk pada perbedaan antara *gender* si pelaku atau *cosplayer* dengan *gender* karakter yang diperankan, misalnya seorang pria memerankan karakter perempuan dan juga sebaliknya.

Saat ini *crossdress* bisa dikatakan diminati oleh beberapa kalangan pecinta budaya Jepang di Indonesia. Banyak *cosplayer* lintas busana yang melakukannya untuk kesenangan hingga menjadi hobi tersendiri. Hal ini juga sebagai lambang wujud

kreatifitas dalam mengekspresikan diri dengan cara yang unik. Dengan melakukan lintas busana, seseorang dapat menjadi karakter yang berlawanan *gender* dengannya. Hal tersebut menjadi suatu gaya seni murni untuk menciptakan kesenangan dan dapat membawa orang ke jalur yang berbeda.

(<http://kompasiana.com> diakses pada 29 Juni 2020)

Dalam menampilkan karakter yang diperankan tentunya para *coser* akan perlu mempertimbangkan kesesuaian dari karakter yang dipilihnya tersebut baik dari perangai serta konsep diri yang sesuai untuk diperankan. Menurut William D. Brooks konsep diri adalah pandangan seseorang tentang dirinya yang terdiri dari dua komponen yaitu kognitif dan afektif yang dipengaruhi oleh persepsi orang lain dan dirinya sendiri. Komponen kognitif berupa citra diri dan komponen afektif yaitu harga diri. Seseorang dinilai bodoh maka akan ada dua kemungkinan harga diri yang dimilikinya. Pertama, dia malu menjadi bodoh dan yang kedua dia tidak peduli dengan dirinya yang bodoh.

Konsep diri seseorang tidak terbentuk karena faktor bawaan sejak lahir, namun berasal dari faktor yang dipelajari lalu dibentuk melalui pengalaman individu dan interaksi dengan individu lain. Melalui interaksi ini kita akan menemukan diri kita, mengembangkan konsep diri, dan menetapkan hubungan kita dengan dunia di sekitar kita. Dalam berinteraksi setiap individu akan menerima timbal balik, dan timbal balik itu akan dijadikan cermin bagi individu untuk menilai dan memandang dirinya sendiri.

William H. Fitts berpendapat bahwa konsep diri berpengaruh terhadap tingkah laku seseorang. Perilaku, penampilan dan gaya hidup yang dibawa dalam budaya Jepang berpengaruh terhadap pelaku-pelaku atau generasi muda yang terpikat dan mengadopsi budaya dalam hal ini *cosplay* Jepang di kehidupan mereka terutama dalam membangun konsep diri.

Rogers (Juriana, 2000 : 33) mengartikan konsep diri sebagai kesadaran batin yang tetap tentang pengalaman yang berhubungan dengan individu dan yang membedakan individu dari individu lain. Pengertian konsep diri ini tidak terlepas dengan dari pandangannya terhadap kepribadian manusia yang sifatnya fenomenologis. Penghayatan dalam pengalaman yang dialami individu sangat penting, yang mencakup pengalaman-pengalaman yang terjadi di dalam maupun di luar dirinya. Pengalaman-pengalaman yang terjadi dalam diri kemufian disimbolisasikan melalui pertanyaan “siapa aku”, sedangkan pengalaman-pengalaman yang terjadi di luar diri disimbolkan melalui pertanyaan “bagaimana aku ingin menjadi”. Kedua pertanyaan ini akan selalu menjadi dasar pembentukan konsep diri manusia. Berdasarkan kedua pertanyaan universal ini munculah dua macam konsep diri yang ada pada manusia. Pertama konsep diri nyata yang merupakan jawaban dari “siapa aku”, itulah pandangan tentang diri sendiri yang sebenarnya ada oada waktu tertentu.. Kedua konsep diri ideal (harapan) yang menjadi jawaban atas “bagaimana aku ingin menjadi”, dan menjadi hasrat pribadi dari suara hatinya (Middlebrook, 1974). Dalam konteks seorang *cosplayer*,

konsep dirinya yang *real* atau nyata adalah dirinya sendiri yang asli saat menjadi orang biasa dan konsep diri kedua yaitu *ideal* atau harapannya adalah setiap karakter-karakter yang akan dia main perankan saat menjalani kegiatan permainan kostumnya (*cosplay*). Konsep diri juga dibutuhkan dalam mempertahankan identitas aslinya. Bagi para laki-laki penggiat *crossdress* mereka tetap harus menjaga kodratnya sebagai lelaki saat di luar hobinya. Konsep diri sangat dibutuhkan untuk mempertahankan maskulinitasnya sebagai seorang laki-laki.

Maskulinitas melekat pada diri laki-laki seperti halnya feminisme pada perempuan. Barker (Demartoto, 2010 : 1) menyatakan laki-laki sebagai manusia bebas yang pantas melakukan apapun tanpa terbebani akan norma-norma kesopanan dan kepantasan. Menurut Dermototo (2010 : 2) maskulin merupakan salah satu bentuk kejantanan yang terdapat dalam diri laki-laki. Menurut Kurnia (Noviana,2016) merupakan wujud gambaran kejantanan, ketangkasan, keberanian, keperkasaan dan keteguhan hati. Di Indonesia sendiri memiliki perbedaan budaya di beberapa daerah membuat maskulinitas seseorang ditentukan dari budaya dan lingkungannya dan memiliki nilai yang berbeda-beda tergantung dimana mereka tumbuh. Menurut Morgan seorang laki-laki ditentukan maskulin bukan dipandang dari siapa dia, melainkan dari apa yang dilakukan dan apa yang dikenakan.

Dengan begitu maka disimpulkan bahwa maskulinitas seseorang dipengaruhi oleh budaya dimana dia tumbuh. Namun dalam hal lintas busana ini, dimana laki-laki

mengenakan pakaian perempuan maka akan terlihat feminin. Berdasarkan hal-hal di atas, *cosplayer* lintas busana pria memiliki kendala terhadap stigma dari masyarakat dimana mereka dianggap sebagai orang yang tidak terima dengan kodrat mereka akan *gender* mereka. Karena itu konsep diri mereka diperlukan untuk menjadi pedoman akan siapa sebenarnya mereka terlepas dari hobi yang mereka lakukan. Peneliti ingin mengetahui bagaimana konsep diri para laki-laki pelakon *cosplay* lintas busana dalam mempertahankan maskulinitasnya.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan pada masalah di atas, peneliti hanya akan membatasi masalah pada anggota laki-laki Lotus Chamber yang melakukan kegiatan permainan kostum lintas busana. Peneliti tidak akan fokus pada makna dari Lotus Chamber itu sendiri.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti berdasarkan kajian di atas yaitu:

1. Bagaimana konsep diri laki-laki *cosplayer* lintas busana
2. Bagaimana cara *cosplayer* laki-laki *crossdress* dalam mempertahankan maskulinitasnya

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Memberikan gambaran tentang konsep diri laki-laki *cosplayer* lintas busana
2. Memberikan gambaran cara *coplayer* laki-laki penggiat lintas busana dalam mempertahankan maskulinitas.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi dunia ilmu pengetahuan tentang besarnya peran konsep diri dalam mempertahankan suatu identitas dari diri seseorang khususnya para laki-laki pelaku *crossdress cosplay* dalam mempertahankan segi maskulinitas pada diri mereka.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan dapat memberi pertimbangan akan pengaruh kegiatan *crossdress cosplay* terhadap konsep diri seseorang. Sehingga para pelaku kegiatan ini dapat mengambil tindakan dan sikap terhadap kondisi tertentu dan bisa menjadi lebih baik lagi ke depannya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan oleh peneliti sebagai perbandingan dan tolak ukur, serta bertujuan untuk menemukan beberapa hal, misalnya gambaran bagaimana penelitian dengan tema yang sama telah dilakukan oleh penelitian lain. Penelitian terdahulu ini dalam tinjauan pustaka memudahkan peneliti dalam menentukan langkah-langkah yang sistematis dari teori maupun konseptual. Ada beberapa literatur yang bisa dijadikan acuan sebagai komparasi untuk melihat perbedaan fokus penelitian yang hendak diteliti. Penelitian yang peneliti ambil sebagai bahan rujukan bagi peneliti:

1. Juriana, Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada (2000).

Judul penelitian: Kesesuaian Antara Konsep Diri Nyata dan Ideal Dengan Kemampuan Manajemen Diri Pada Mahasiswa Pelaku Organisasi Pada penelitian ini diketahui bahwa konsep diri menempati posisi yang penting dalam menentukan perilaku individu. Perilaku individu akan terarah bila ia dapat melakukan penyesuaian antara konsep diri nyata dan konsep diri ideal yang dimilikinya.

Dalam penelitian ini, mahasiswa-mahasiswa yang keaktifan dalam berorganisasi dapat memberi kontribusi positif bagi mahasiswa tanpa mengganggu studi mereka sejauh mereka mampu melakukan manajemen pada dirinya sendiri.

Penelitian ini memberi kontribusi terhadap peneliti yaitu memberi pengetahuan tentang konsep diri dan hubungannya terhadap manajemen diri suatu individu. Perbedaan penelitian ini ada pada fokus penelitian, objek penelitian. Fokus penelitian ini adalah kesesuaian konsep diri kemampuan manajemen diri mahasiswa dan objek yang diteliti adalah mahasiswa Universitas Gajah Mada. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan ini memiliki fokus penelitiannya adalah bagaimana *cosplayer crossdress* pria mempertahankan konsep dirinya sebagai sosok yang maskulin, dan objek penelitiannya merupakan *cosplayer* pria dari kumpulan Lotus Chamber. (Juriana;2000)

2. Nurfitriani, Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (2016)

Judul penelitian: Konsep Diri Anggota Hijab Cosplay Islamic Otaku Community Episode UIN Jakarta Dalam Mempertahankan Identitas Keislaman. Dalam penelitian ini Konsep Diri berperan dalam kemampuan para *cosplayer* dalam mempertahankan identitas keislaman mereka dalam

melakukan kegiatan *cosplay*. Dengan memiliki konsep diri positif, mereka paham akan bagaimana tetap menjaga segi keislaman mereka walau sedang melakukan hobi *cosplay* tersebut.

Penelitian ini memberi kontribusi dalam memberi gambaran tentang konsep diri dan hubungannya dalam kegiatan *cosplay*. Perbedaan penelitian ini ada pada fokus penelitian dan objek penelitian. Penelitian ini memiliki fokus penelitian pada bagaimana para hijab *cosplay* mempertahankan keislamannya, objek yang diteliti merupakan anggota dari Hijab Cosplay Islamic Otaku Community Episode UIN Jakarta. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan memiliki fokus pada para *cosplayer crossdress* pria mempertahankan maskulinitasnya, yang menjadi objek penelitiannya adalah *cosplayer* pria Lampung yang tergabung dalam kumpulan Lotus Chamber (Nurfitriani; 2016)

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Model Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian	Kontribusi penelitian
Juriana	Kesesuaian Antara Konsep Diri Nyata dan Ideal Dengan Kemampuan Manajemen Diri Pada Mahasiswa	Kuantitatif	Perilaku individu akan terarah bila ia dapat melakukan penyesuaian antara konsep diri nyata dan	Dalam penelitian yang dilakukan penulis saat ini berfokus pada bagaimana laki-laki <i>cosplayer crossdress</i>	Penelitian ini memberi kontribusi terhadap peneliti yaitu memberi pengetahuan

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Model Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian	Kontribusi penelitian
	Pelaku Organisasi		konsep diri ideal yang dimilikinya. Dalam penelitian ini, mahasiswa-mahasiswa yang keaktifan dalam berorganisasi dapat memberi kontribusi positif bagi mahasiswa tanpa mengganggu studi mereka sejauh mereka mampu melakukan manajemen pada dirinya sendiri.	mempertahankan maskulinitas.	tentang konsep diri dan hubungannya terhadap manajemen diri suatu individu
Nurfitriani	Konsep Diri Anggota Hijab Cosplay Islamic	Kualitatif	Dalam penelitian ini Konsep Diri berperan dalam	Peneliti ingin mengetahui bagaimana laki-	Penelitian ini memberi kontribusi

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Model Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian	Kontribusi penelitian
	Otaku Community Episode UIN Jakarta Dalam Mempertahankan Identitas Keislaman		kemampuan para <i>cosplayer</i> dalam mempertahankan identitas keislaman mereka dalam melakukan kegiatan <i>cosplay</i> . Dengan memiliki konsep diri positif, mereka paham akan bagaimana tetap menjaga segi keislaman mereka walau sedang melakukan hobi <i>cosplay</i> tersebut	laki penggiat <i>cosplay</i> <i>crossdress</i> dalam mempertahankan konsep dirinya sebagai sosok yang maskulin. Bagaimana mereka menjaga sosok maskulin mereka walau mereka sering memerankan karakter yang berlainan <i>gender</i>	dalam memberi gambaran tentang konsep diri dan hubungannya dalam kegiatan <i>cosplay</i> .

2.2 Konsep Diri Dalam Individu

Sejak kurang lebih 4 abad sebelum masehi, sebenarnya Socrates telah mengingatkan akan pentingnya untuk mengenali diri sendiri dengan istilah *Gnothy Seauton* (Kenalilah diri sendiri) (Juriana, 2000 : 32). Pengenalan diri adalah kemampuan seseorang untuk melihat kekuatan dan kelemahan yang dimiliki oleh dirinya sehingga dapat memberi respon yang tepat terhadap dorongan-dorongan yang timbul dari dalam maupun dari luar diri. Dalam hal ini konsep diri merupakan hal penting bagi individu dalam mengenali dirinya.

Menurut Rogers dalam Juriana (2000 : 32) konsep diri adalah bentuk konseptual yang tetap, teratur, dan koheren yang dibentuk oleh persepsi-persepsi tentang kekhasan dari individu dan persepsi-persepsi tentang hubungan antara individu dengan yang lain. Hall dan Lindzey (Juriana, 2000 : 32) membedakan konsep diri menjadi dua, yaitu konsep diri sebagai objek dan konsep diri sebagai proses. Sebagai objek, konsep diri diartikan sebagai pandangan atau persepsi individu terhadap dirinya yang merupakan analisa dan sintesa individu terhadap dirinya secara individual. Sedangkan secara proses diartikan sebagai kesatuan proses psikologis yang meliputi proses berpikir, mengamati, dan mengingat, yang memiliki tujuan untuk mengintegrasikan kepribadian sebaik mungkin saat berinteraksi dengan lingkungan luar. Pengertian ini serupa dengan istilah diri dalam psikologi yang dikemukakan oleh James yang mempunyai dua arti, yaitu:

- a. Sikap dan perasaan seseorang terhadap dirinya sendiri
- b. Suatu keseluruhan proses psikologi yang menguasai tingkah laku dan penyesuaian diri.

Hal ini hampir senada dengan yang diberikan oleh Brooks (dalam Rakhmat, 2007) mendefinisikan konsep diri sebagai “*those physical, social, and psychological perceptions of ourselves that we have derived from experiences and our interaction with others*”. (Juriana, 2000 : 33)

Konsep diri adalah pandangan dan perasaan kita tentang diri kita sendiri. Persepsi ini bisa bersifat psikologi, sosial, dan fisik. Persepsi yang bersifat psikologi misalnya pandangan mengenai watak sendiri. Persepsi yang bersifat sosial misalnya pandangannya tentang bagaimana orang lain menilai dirinya. Persepsi yang bersifat fisik misalnya pandangan tentang penampilannya sendiri.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Konsep adalah rancangan atau pengertian yang diabstrakan dari peristiwa konkret, gambaran. Dan diri menurut KBBI adalah orang seorang (terpisah dari yang lain), badan, tidak dengan yang lain. Jadi secara umum Konsep diri adalah gambaran tentang diri sendiri. Anita Taylor (Rakhmat, 2007: 104) mendefinisikan konsep diri sebagai “*all you think and feel about you, the entire complex of beliefs and attitudes you hold about yourself*”. Konsep diri meliputi apa yang kita pikirkan tentang diri kita sendiri dan yang kita rasakan tentang diri kita sendiri.

Rakhmat mengatakan bahwa konsep diri bukan hanya sekedar gambaran deskriptif saja, melainkan juga penilaian orang tersebut terhadap dirinya. Jadi konsep diri meliputi apa yang dipikirkan dan apa yang dirasakan tentang diri

individu sendiri. Dengan demikian ada dua komponen konsep diri yaitu komponen kognitif dan komponen afektif. Komponen kognitif merupakan citra diri dan komponen afektif merupakan harga diri. (Juriana, 2000 : 33)

Dari berbagai pengertian tersebut, pada dasarnya konsep diri tidak terbentuk dalam waktu seketika, atau sebagai sesuatu yang tiba-tiba ada, melainkan suatu proses interaksi yang terjadi secara berkesinambungan. Secara perlahan individu akan mulai merasakan perbedaan antara dirinya dan lingkungannya dari apa yang dirasakannya. Hal ini merupakan awal dari proses panjang dari perkembangan konsep diri. Konsep diri merupakan hasil belajar yang tetap berkembang sepanjang hidup (Eni, 1992).

2.3 Jenis-Jenis Konsep Diri

Berdasarkan keadaannya, konsep diri yang dimiliki oleh seseorang dapat bersifat positif atau negatif. Terdapat perbedaan antara individu yang memiliki konsep diri positif dengan yang memiliki konsep diri negatif. Combs dan Snygg dalam Arini (1996 : 37) mengemukakan bahwa individu yang memiliki konsep diri positif cenderung bersikap spontan, kreatif, menghargai diri sendiri dan orang lain. Sedangkan individu yang memiliki konsep diri negatif cenderung berpikir bahwa dirinya tidak diperlukan, tidak diterima, tidak kompeten dan tidak berani memenuhi tuntutan-tuntutan hidupnya dan bersikap menyalahkan orang lain yang akhirnya membuatnya gagal dalam berhubungan dengan orang lain.

Calhoun dan Acocella menambahkan bahwa ciri konsep diri negatif adalah pengetahuan yang tidak tepat terhadap dirinya, pengharapan yang tidak realistis dan harga diri yang rendah. Dan menurut penelitian Maracek dan Mette (dalam Juriana 2000 : 39), orang dengan harga diri rendah akan menolak penggunaan secara penuh kemampuan dasarnya, kemungkinan karena mereka tidak memandang tinggi kemampuan dasarnya.

Ciri-ciri konsep diri positif dan konsep diri negatif juga diungkapkan oleh Brooks dan Emmert (dalam Rakhmat, 1985 : 100), bahwa ciri-ciri individu yang mempunyai konsep diri positif adalah:

- 1) Yakin akan kemampuannya mengatasi masalah
- 2) Merasa setara dengan orang lain
- 3) Menerima pujian tanpa rasa malu
- 4) Menyadari bahwa setiap orang mempunyai berbagai perasaan, keinginan dan perilaku yang tidak disetujui oleh masyarakat
- 5) Mampu memperbaiki dirinya karena ia mampu mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang tidak disenangi dan berusaha untuk mengubah

Sedangkan individu yang memiliki konsep diri negatif memiliki ciri-ciri:

- 1) Peka terhadap kritik
- 2) Responsif berlebih terhadap pujian
- 3) Memiliki sikap hiperkritis
- 4) Cenderung merasa tidak disenangi oleh orang lain
- 5) Bersikap pesimis terhadap kompetisi

Menurut Rogers (Juriana, 2000 : 39) memandang konsep diri sebagai gambaran mental diri sendiri yang terdiri dari pengetahuan tentang diri, pengharapan bagi diri sendiri dan penilaian terhadap diri sendiri. Dari pengertian ini menunjukkan bahwa konsep diri memiliki tiga dimensi, yaitu :

- 1) Dimensi pengetahuan, yaitu segala pengetahuan atau informasi yang individu ketahui tentang dirinya, seperti umur, jenis kelamin, penampilan, dan sebagainya.
- 2) Dimensi harapan, yaitu pandangan tentang kemungkinan menjadi apa individu di masa mendatang, atau dengan kata lain dimensi harapan ini adalah gambaran tentang diri ideal.
- 3) Dimensi penilaian, yaitu penilaian individu tentang gambaran siapa dia dan gambaran tentang seharusnya menjadi apa dia. Bila kenyataan dari diri individu dan dari diri ideal sangat berbeda sekali, sangat mungkin individu tersebut akan merasa tidak bahagia dengan dirinya sendiri. Semakin besar perbedaannya, semakin besar ketidakpuasan tersebut.

Berdasarkan dimensi tersebut, Rogers (Juriana 2000 : 41) maka membedakan dua macam konsep diri, yaitu:

- 1) Konsep diri *real*

Adalah pandangan tentang dirinya yang sebenarnya yang kemudian disebut Rogers “diri yang organismik” yang merupakan dasar realitas psikis dan memiliki “prioritas mutlak”

2) Konsep diri *ideal*

Yaitu pandangan tentang diri sendiri sebagaimana diidam-idamkan atau diinginkan untuk seperti yang seharusnya.

2.4 Perkembangan Maskulin

Kategorisasi untuk identitas gender mencakup dua hal dalam pandangan tradisional (Scanzoni, 1981, dalam Sears, dkk., 1985 : 22), yakni maskulin dan feminin, yang tidak hanya terbatas pada persepsi terhadap manusia; berbagai objek dan kegiatan biasanya juga didefinisikan berdasarkan sifat maskulin dan feminin. Maskulinitas yang melekat pada lelaki adalah seperti halnya feminin yang melekat pada perempuan. Dermatoto (2010 : 2) menyatakan bahwa maskulin adalah salah satu bentuk kelaki-lakian yang terdapat pada laki-laki. Barker dalam Dermatoto (2010 : 1) menyatakan bahwa laki-laki adalah manusia bebas yang bebas dan tidak terikat dalam norma-norma kesopanan dan kesantunan.

Menurut Kurnia, maskulinitas adalah bentuk gambaran kejantanan, keperkasaan, ketangkasan, dan keteguhan hati (Noviana, 2016 : 6). Maskulinitas dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah kejantanan seorang laki-laki yang dihubungkan dengan kualitas seksualnya. D. H. G. Morgan dalam Noviana (2016 : 6) menyatakan bahwa maskulin bukanlah dilihat dari siapa dia, melainkan dari perlakuan dan apa yang dia kenakan.

Dari pernyataan di atas memberi gambaran bahwa pengertian maskulinitas dapat berbeda dan berkembang seiring masanya. Pemahaman maskulin pada laki-laki pada tahun 2000-an dalam Dermatoto (2010 : 7) adalah munculnya kekhasan. Pada era ini munculnya laki-laki metroseksual. Laki-laki metroseksual muncul dari kalangan-kalangan menengah atas. Mereka sangat senang gaya dan berkumpul pada komunitas-komunitas terpendang di masyarakat. Laki-laki metroseksual adalah laki-laki yang memiliki kehidupan perfeksionis dan teratur. Menurut Deborah dan Robert (Dermatoto, 2010 : 4) terdapat ciri-ciri yang melambangkan sikap maskulinitas yaitu:

- a. Tidak boleh ada hal-hal yang berkaitan dengan sifat feminim, dengan kata lain menghindari hal-hal yang berkaitan dengan perempuan.
- b. Seorang lelaki harus memiliki kesabaran tidak memunculkan emosi dan kelemahannya.
- c. Laki-laki harus memiliki keberanian untuk mengambil resiko walaupun ada rasa takut di dalamnya.

Berkaitan dengan maskulinitas, Sondakh (2014, jurnal.unsil.ac.id) melakukan penelitian yang mendobrak mitos lama bahwa maskulinitas yang selalu identik dengan pria keras, kuat, agresif, kasar, dan tidak peduli dengan penampilan. Dari hasil penelitiannya, ternyata maskulinitas bukanlah sesuatu yang bersifat biologis, melainkan pelabelan sosial yang dapat berubah sewaktu-waktu. Pada daerah dengan budaya Timur khususnya Indonesia, maskulinitas berbeda-beda tergantung dari budaya tempat tumbuhnya (Dermatoto, 2010 : 1).

Bagi laki-laki yang melakukan kegiatan *cosplay* yang beraliran *crossdress* atau lintas busana, maskulin merupakan wujud dari konsep diri nyata sebagai selayaknya laki-laki pada umumnya. Kemudian *cosplay* sendiri juga merupakan kegiatan dimana individu yang melakukan kegiatan tersebut menirukan identitas dari karakter yang diperankan. Dengan menjadi karakter yang merupakan karakter yang berlainan *gender* akan memberi pengaruh yang cukup kontroversi bagi dirinya sendiri terkait identitasnya dan konsep dirinya sebagai sosok maskulin bagi seorang laki-laki.

2.5 Dinamika *Cosplay*

Cosplay (コスプレ *Kosupure*) adalah istilah bahasa Inggris buatan Jepang (*wasei-eigo*) yang berasal dari gabungan kata "*costume*" (kostum) dan "*play*" (bermain). Wang (2010: 19) menjelaskan istilah *cosplay* sendiri pertama kali diperkenalkan di Jepang pada tahun 1984 oleh Takahashi Nobuyuki ketika ia mengunjungi acara masquerade di Los Angeles *Science-Fiction Convention*. Ada juga sumber yang menyatakan bahwa istilah *cosplay* sudah digunakan dimajalah sekitar tahun 1984 masih merujuk bahwa Takahashi adalah orang pertama yang membuat istilah tersebut. Di Jepang semenjak saat itu *cosplay* menjadi sangat menonjol pada saat itu. Sekarang bagi fans dari barat dalam mengenakan kostum tidak hanya terhadap karakter fiksi pada *genre* fantasi melainkan mereka juga mulai mengenakan kostum dari karakter fiksi Jepang.

Widiatmoko (2013: 4) menjelaskan bahwa *cosplay* merupakan Singkatan dari "*costume play*", yaitu jenis tipe seni *performence* atau pertunjukan dimana pesertanya (*cosplayer*) memakai kostum dan aksesoris untuk menggambarkan suatu karakter tertentu. Istilah *cosplayer* sendiri merupakan sebutan untuk orang-orang yang melakukan aktivitas *cosplay*. Sumber utama kostum atau karakter yang diadopsi dalam *cosplay* berasal dari karakter Jepang, *manga*, film, *game*, *anime*, film Amerika (Hollywood), bahkan karakter fiksi ilmiah.

2.6 Jenis-Jenis Cosplay

Cosplay terbagi dalam beberapa kategori, yaitu:

2.6.1 Berdasarkan tema:

1) *Cosplay Anime dan Manga*

Cosplay jenis ini merupakan *cosplay* yang meniru dari beberapa karakter Anime atau manga, mereka akan merias diri semirip mungkin dengan karakter yang ingin ditirunya.

2) *Cosplay Game*

Cosplay jenis ini menirukan beberapa karakter dari berbagai *game* terkenal.

3) *Cosplay Gothic*

Cosplay jenis ini menampilkan karakter yang bernuansa gelap, hampir semua *cosplayer* biasanya menggunakan tema Lolita atau *vampire*.

4) *Cosplay Original*

Cosplay ini tidak meniru dari manapun Kostum yang digunakan ini merupakan rancangan dari karakter buatan sendiri atau biasa disebut juga dengan *Original Character (OC)*.

5) *Cosplay Tokusatsu*

Tokusatsu adalah istilah Jepang untuk film atau serial yang bernuansa fiksi ilmiah atau fantasi dengan tema pahlawan super, alien dan sebagainya.

2.6.2 Berdasarkan tempat atau lokasi

- 1) *Stage Cosplay* : seorang cosplayer harus berani tampil di panggung atau depan umum dengan memerankan karakter atau tokoh yang dibawakannya. Dengan kata lain dia berakting.
- 2) *Costume On Street* : biasa orang menyebutnya ini *Costreet*. Orang melakukan kegiatan permainan kostum tetapi tidak tampil ataupun berakting dipanggung. Mereka juga bisa berada di suatu tempat dengan ada atau tidaknya suatu kegiatan atau *event* yang berhubungan dengan *cosplay*, sesuai dengan sebutannya *Costume On Street*, artinya mereka bisa berada di tempat umum selama diijinkan atau tidak mengganggu.
- 3) *Cosplayer Social Media* : *Cosplayer* yang hanya aktif di dunia maya atau media sosial dengan menggunakan foto hasil dari kegiatan *photosession* (<https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/rizal/9-jenis-kostum-cosplay-yang-selalu-muncul-dalam-festival-anime-manapun/full>, diakses pada 10 Februari 2020)

2.7 Fenomena *Cosplay* Di Indonesia

Saat ini kita mudah menemukan komunitas-komunitas *cosplay* di Indonesia. Di berbagai acara bertema jejepangan kita dapat menemukan banyak orang-orang mengenakan kostum karakter dari suatu *manga* atau *anime* Jepang ataupun tokoh-tokoh fiksi dari film dan komik Barat. Hal ini membuktikan berkembangnya dan makin banyak yang menjadi peminat kegiatan *cosplay* di Indonesia.

Hobi permainan kostum atau yang dikenal sebagai *cosplay* ini sendiri mulai marak berkembang pada pertengahan 90an. Hal tersebut diyakini karena pada era ini, stasiun televisi swasta maupun TVRI banyak menayangkan serial-serial kartun Jepang atau *anime* dan fiksi ilmiah asal Jepang atau biasa disebut *tokusatsu*. Bukan itu saja, maraknya invasi komik-komik asal Jepang atau *manga* pada tahun 90an berkontribusi besar atas munculnya komunitas pecinta Jejepangan di kalangan remaja kala itu. Namun *cosplay* pada masa itu tidak begitu banyak dikenal di Indonesia, hanya sebagian kecil kalangan saja yang melakoni hobi tersebut.

Era 2000an bisa dikatakan sebagai awal perkembangan pesat hobi *cosplay* di Indonesia. Memasuki awal milenia baru, industri penyiaran tanah air kedatangan banyak stasiun-stasiun televisi swasta nasional baru. Serial-serial *anime* dan *tokusatsu* menjadi andalan mereka. Contoh *anime* yang pernah ditayangkan di televisi Indonesia adalah Doraemon, Detective Conan, One Piece, Naruto, Samurai X, dll. Sedangkan beberapa *tokusatsu* yang pernah tayang di Indonesia

antara lain Ultraman, Kamen Rider RX (biasa dikenal dengan “Ksatria Baja Hitam”, Kamen Rider Ryuuki, dll. Naiknya rating menyebabkan stasiun-stasiun televisi berlomba-lomba untuk menyiarkan tayangan-tayangan serupa. Hal ini berdampak pula terhadap perkembangan komunitas pecinta budaya-budaya Jepang dan termasuk komunitas *cosplay* di Indonesia.

Meningkatnya minat-minat terhadap membuat komunitas-komunitas ini mengadakan kegiatan-kegiatan dan acara bertema Jepang seperti, Gelar Jepang UI, yang sudah berjalan beberapa tahun sebelumnya, Hellofest hingga Ennichisai. (<http://www.cosplayerindonesia.com/2017/11/sejarah-cosplay-indonesia.html>, di akses pada 9 Maret 2020)

2.8 *Cosplay* di Lampung

Tidak ketinggalan di Lampung sendiripun *cosplay* sudah menjadi suatu hobi yang banyak diminati masyarakat. Tidak sedikit pula beberapa warga khususnya pelajar yang mulai memasuki ranah dunia *cosplay* itu sendiri di Lampung. Kegiatan-kegiatan bertema Jepang dan lomba *cosplay* pun sudah mulai banyak dilakukan untuk membangkitkan minat terhadap hobi *cosplay*. Dimulai dari kegiatan *Bunkasai* tahunan yang pernah diadakan Universitas Teknokrat dari tahun 2011. Sayangnya tahun 2015 merupakan tahun terakhir Teknokrat mengadakan *Bunkasai* tersebut.

Namun peminat Jejepangan tidak hilang begitu saja di Lampung dan malah memunculkan kegiatan Jejepangan khususnya dalam dunia *cosplay*. Lomba-lomba *cosplay* mulai diadakan di tempat yang umum dengan tujuan sebagai hiburan ataupun sebagai alat promosi dari suatu tempat.

Perkembangan yang tidak bisa dianggap kecil menimbulkan *event cosplay* yang semakin memiliki nilai yang cukup besar di daerah Lampung. Sebut saja pada Lampung Fair 2019 lalu diadakan kompetisi *cosplay* sebagai salah satu rangkaian kegiatan pada parade yang digadang terbesar di Sumatera. Kompetisi yang bertempat di lokasi indoor Hall B lantai dua ini sukses menarik banyak pengunjung baik khalayak umum juga para pecinta kegiatan jejepangan. Pemenang dari acara inipun mendapat trophy dan uang tunai sebagai penghargaan. (<https://www.infokyai.com/2019/04/keren-cosplay-competition-di-lampung.html>, diakses pada 31 Januari 2020)

Untuk mewadahi kegiatan *cosplay* ini, beberapa pelaku kegiatan *cosplay* mendirikan kelompok atau komunitas *cosplay* untuk membantu berkembangnya dunia *cosplay* di Lampung. Sebagaimana *cosplay* berkembang di Lampung, maka tren-tren *crossdress cosplay* juga mulai masuk di dunia *per-cosplay-an* Lampung. Hal ini adalah hal yang tidak dapat dihindari dari masuknya bentuk-bentuk budaya populer dalam hal hobi termasuk *cosplay* ini.

2.9 Fenomena *Crossdress*

Crossdress atau lintas busana menurut gendercentre.org.au merupakan fenomena dimana seseorang mengenakan pakaian atau berpenampilan sebagai jenis kelamin yang berlawanan. Fenomena ini merupakan tren yang ada dan digemari dalam dunia *cosplay*. *Crossdress* merupakan aliran dalam *cosplay* yang tampilannya mengubah figur *gender* dari pemerannya, misalnya seorang laki-laki memerankan karakter yang bersifat feminin atau sebaliknya, perempuan memerankan karakter maskulin. Selain kostum yang terbalik penjiwaannya juga bisa sampai meliputi bentuk rupa anggota tubuhnya, misalnya laki-laki yang memerankan karakter perempuan yang memiliki payudara besar cenderung akan menggunakan properti yang mendukung untuk membuat dia memiliki bentuk tubuh yang ada (<http://kunci.or.id/articles/tubuh-drag-queen/> diakses pada tanggal 26 May 2020)

Crossdress digunakan dengan maksud menyamakan, kenyamanan dan sebagai metafora dalam literatur modern. Hampir setiap masyarakat sepanjang sejarah diharapkan mempunyai perbedaan dan harus dibedakan penggunaannya antara laki-laki dan perempuan dalam jenis gaya, atau pakaian mereka diharapkan nyaman untuk dipakai. Sebagian besar masyarakat memiliki aturan-aturan sosial, pandangan, pedoman, atau bahkan hukum yang mendefinisikan apa jenis pakaian yang sesuai untuk masing-masing *gender*.

Pakaian selalu menjadi acuan masyarakat terhadap pandangan terhadap seseorang. Pelaku lintas busana selalu dianggap sebagai pemilik identitas *transgender*. Orang yang menggunakan pakaian seperti gaun atau busana

perempuan tidak selalu dapat dipastikan memiliki jenis kelamin perempuan. *Crossdress* sering disamakan dengan makna banci karena masyarakat hanya melihat tanpa mencari tahu lebih dalam dan hanya melihat pada pakaian yang dikenakan tanpa melihat perilaku orang yang mengenakannya. (publication.petra.ac.id, diakses pada 8 Juli 2020)

Kehadiran permainan lintas busana memunculkan banyak pemikiran-pemikiran yang bermunculan baik bagi perempuan yang memerankan laki-laki dan terutama laki-laki yang memerankan perempuan. Anggapan-anggapan bahwa mereka ingin dengan *gender* berbeda sampai ke timbulnya homofobia. Pada kalangan komunitas *cosplay* sendiripun sebenarnya *crossdress* sendiri sudah diterima. Penonton pun juga biasanya mendukung kegiatan ini walau dengan pengungkapan yang bervariasi. (knowyourmeme.com, diakses pada 8 Juli 2020)

Dalam *crossgender*, yang lebih dipandang adalah ketika laki-laki yang melakukan kegiatan itu. Karena hal ini merujuk pada apakah pelaku masih bersifat maskulin atau memang sudah membuang maskulinitasnya.

2.10 Kerangka Pikir

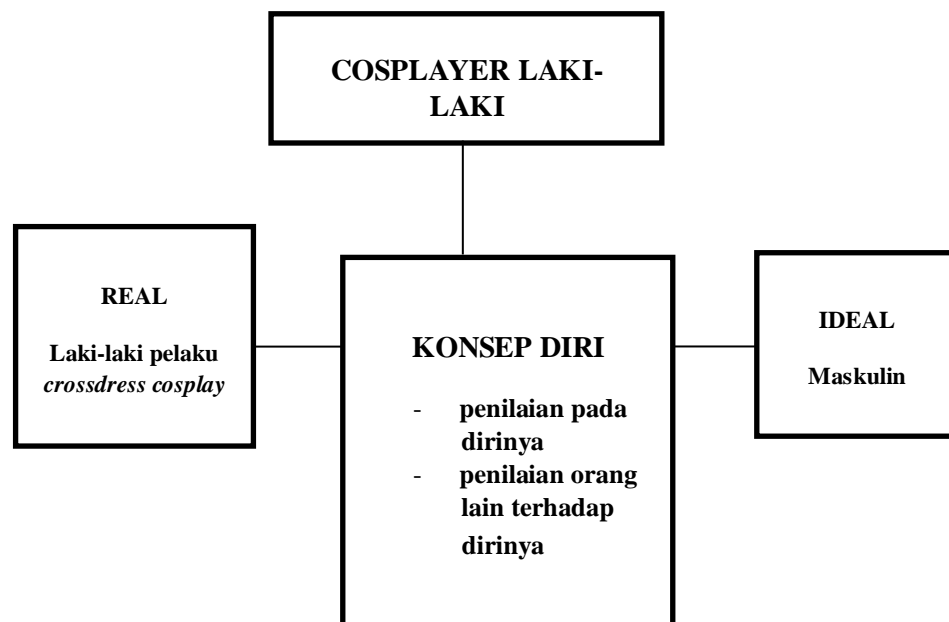
Maskulinitas digambarkan sebagai wujud kelaki-lakian yang melekat pada pria. Arti kata lain sikap seperti kejantanan, keperkasaan, keras, kasar merupakan hal yang ada pada laki-laki untuk supaya dianggap sebagai sosok yang maskulin. Sosok laki-laki yang tidak maskulin dianggap sebagai perwujudan dari laki-laki

yang gagal bagi mayoritas masyarakat. Maskulinitas juga mencakup wujud sikap bebas, tidak terikat dengan norma-norma kesopanan dan kesantunan. Bebas memilih kegiatan atau hobi yang diinginkan, termasuk hobi seni bermain kostum atau *cosplay*.

Cosplay merupakan seni bermain kostum, dimana seseorang memerankan suatu karakter dari suatu *game*, *anime*, komik dan lain sebagainya. Dalam memerankan suatu karakter dibutuhkan pemahaman dan pendalaman untuk mencapai kondisi semirip mungkin dengan yang diperankan. Tak terlepas juga apabila seseorang ini memainkan aliran lintas busana atau *crossdress*. *Crossdress* merupakan sebuah seni dalam bermain kostum dimana seseorang memerankan karakter yang menyeberangi *gender* aslinya. Sebagian orang memiliki stigma bahwa laki-laki yang melakukan ini sudah pasti banci, berharap lahir dengan *gender* yang berbeda dari semestinya dan memicu munculnya stigma homofobic dalam masyarakat.

Dalam melakukan kegiatan *crossdress cosplay* tetap dibutuhkan pendalaman akan apa yang diperankan. Kendati demikian laki-laki memiliki konsep diri terhadap dirinya akan siapa dia dan ingin seperti apa. Termasuk tetap bersifat maskulin walaupun di sisi lain mempunyai hobi unik yaitu *crossdressing* ini. Teori yang digunakan dalam penelitian adalah Teori Konsep Diri. Dimana teori ini menurut Rogers menyatakan bahwa individu memiliki gambaran akan dirinya yang asli atau *real* dan juga harapan terhadap dirinya atau *ideal*.

Hubungan teori ini dengan kegiatan *Crossdress cosplay* adalah bahwa setiap individu yang dalam konteks ini adalah *cosplayer* laki-laki memiliki konsep diri akan siapa dia yang sebenarnya dan ingin jadi apa dia untuk memuaskan hasratnya tanpa menghilangkan konsepnya sebagai wujud yang maskulin di kehidupan sosialnya.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

Sumber: diolah oleh peneliti

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Moleong (2005:6), metode kualitatif adalah penelitian yang dimaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang ilmiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Alasan digunakannya metode deskriptif kualitatif dalam penelitian ini adalah pembahasan dan analisis yang digunakan lebih mendalam dan akurat dibandingkan dengan penelitian kuantitatif. Hal ini dikarenakan penelitian kualitatif dapat memahami fenomena sosial melalui gambaran secara menyeluruh dengan pemahaman yang lebih mendalam berdasarkan teori, fakta, sifat, serta hubungan fenomena yang diselidiki.

3.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam pendekatan kualitatif adalah fokus kajian yang mengandung penjelasan-penjelasan mengenai apa saja yang akan menjadi perhatian dan dibahas dengan menggunakan deskriptif kualitatif (Arikunto, 2006:12)

Untuk mencegah perluasan dalam pembahasan maka perlu ditetapkan fokus pada penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada bagaimana konsep diri dan cara *cosplayer* lintas busana pria dalam mempertahankan maskulinitasnya. Adapun indikator analisis konsep diri yang digunakan antara lain:

1. Konsep diri, yaitu gambaran terhadap diri sendiri. Adapun yang diteliti meliputi:
 - a. Bagaimana pandangan terhadap dirinya sendiri
 - b. Bagaimana pandangan orang lain terhadap dirinya
 - c. Bagaimana pandangan individu terhadap pandangan orang lain terhadap dirinya
2. Maskulinitas, berkaitan dengan sifat kelaki-lakian atau kejantanan. Yang akan menjadi ukuran untuk diteliti yaitu:
 - a. Penghindaran terhadap hal-hal yang bersifat keperempuanan
 - b. Pengendalian tingkat kesabaran
 - c. Keberanian mengambil resiko

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

Subjek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *cosplayer-cosplayer* pria yang berasal dari perkumpulan Lotus Chamber yang melakukan kegiatan *crossdress cosplay*.

3.3.2 Objek Penelitian

Adapun objek penelitian dalam penelitian ini adalah konsep diri dari para *cosplayer* perkumpulan Lotus Chamber dalam mempertahankan maskulinitasnya di luar kegiatan lintas busana.

3.4 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi tempat penelitian untuk mendapatkan data-data yang akurat adalah tempat berkumpulnya anggota-anggota Lotus Chamber dalam melakukan kegiatan, lokasi-lokasi tempat dilakukannya kegiatan *cosplay* dan *photo session* yang akan diikuti subjek-subjek penelitian.

3.5 Sumber Data

Ada dua tipe data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data Primer dan Sekunder.

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti selama masa penelitian. Dalam hal ini data yang dimaksud adalah hasil

wawancara dan observasi subjek penelitian yaitu ikut dalam kegiatan Perkumpulan Lotus Chamber dan mengamati perilaku *cosplayer* secara langsung.

2. Data Sekunder

Data sekunder berupa data pustaka, buku-buku, dokumen, artikel-artikel internet dari sumber yang dipercaya dan sumber-sumber lain yang berkaitan dengan penelitian.

3.6 Tahapan Penelitian

Proses penelitian ini melakukan beberapa tahap penelitian yaitu:

1. Pengumpulan data

a. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data dan fakta yang ada di lapangan. Pengamatan dilakukan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang akan diselidiki kebenarannya.

Dalam hal ini peneliti menempatkan diri sebagai observator aktif, dimana peneliti ikut terjun melakukan kegiatan yang dilakukan subjek penelitian, seperti *event-event cosplay* yang mereka ikuti dan berperan sebagai fotografer *cosplayer*. Pada kondisi tertentu peneliti memberi jarak dengan anggota Lotus Chamber untuk mendapat fakta respon nyata orang lain dalam menilai *cosplay*.

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan wawancara untuk mendapatkan pengetahuan atau keyakinan pribadi dari responden. Wawancara dilakukan terhadap *cosplayer-cosplayer* yang menjadi subjek penelitian dan juga anggota-anggota lain dari Perkumpulan Lotus Chamber untuk mendapatkan hasil-hasil yang maksimal.

Dalam wawancara dengan beberapa responden akan membantu peneliti dalam membandingkannya dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti. Tanya jawab juga dilakukan untuk memberi gambaran atau pengetahuan responden terhadap konsep diri, keyakinan, sikap dan perilaku yang dilakukannya selama ini.

c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dokumentasi menggunakan data dari dokumen catatan peristiwa yang telah lalu. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar dari para pelaku atau penikmat *cosplay* khususnya dari akun media sosial Lotus Chamber ataupun anggotanya, juga jurnal-jurnal tentang *cosplay*, dan budaya pop Jepang, gambar atau foto yang diambil selama kegiatan yang diikuti Lotus Chamber, koleksi pribadi peneliti, dan karya-karya lainnya. Dokumen berguna untuk menguatkan atas data yang didapatkan dari observasi dan wawancara.

3.7 Analisis Data

Analisis data adalah teknik penyederhanaan hasil penelitian sehingga lebih mudah diinterpretasikan. Analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu:

1. Tahap Reduksi Data

Dalam tahap ini, data observasi dan wawancara akan dipertajam, kemudian digolongkan sehingga data-data yang dianggap tidak perlu dapat tersaring. Kemudian data tersebut akan dideskripsikan dengan bahasa yang lebih mudah dipahami.

2. Tahap Pengolahan Data

Pada tahap ini, data yang telah direduksi kemudian diolah kembali dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

3. Kesimpulan

Setelah data direduksi dan diolah, maka didapatkan kesimpulan penelitian ini.

BAB IV

GAMBARAN UMUM

4.1 Pengenalan *Lotus Chamber*

Cosplay mulai memasuki Lampung sekitar tahun 2011 ditandai dengan adanya kegiatan *event* bertemakan Jejepangan di Lampung. Kegiatan yang bernama “Bunkasai” atau yang diartikan dalam bahasa Indonesia yaitu “Festival” dulu rutin diadakan di Teknokrat Lampung dari Tahun 2011 memiliki salah satu acara yang menjadi daya tarik untuk mendatangkan peminat-peminat budaya populer Jepang, salah satunya yaitu lomba *cosplay*. Bunkasai itu merupakan acara tahunan yang selalu diadakan oleh Teknokrat Lampung. Namun sayang umur acara tersebut hanya bertahan hingga 2015. Namun bukan berarti hal itu menjadi kematian bagi dunia Per-*cosplay*-an di Lampung.

Sedari 2011 tersebut terbentuklah beberapa komunitas-komunitas *cosplay* yang ada di Lampung. Pada akhir tahun 2018 terbentuklah sebuah perkumpulan *cosplay* bernama “*Lotus Chamber*”. Berawal dari kumpulan pertemanan antar sesama *cosplayer* seorang Faizal mengajak teman-temannya untuk membentuk kumpulan *cosplayer* untuk membantu mengembangkan budaya populer yang

identik dengan Jejepangan ini. Faizal sendiri mulai memasuki dunia *cosplay* sekitar tahun 2016. Pada saat itu, Faizal masih merupakan anggota dari JAPANILA. Sebuah perkumpulan *cosplay* yang merangkul mahasiswa-mahasiswi UNILA yang menyukai budaya Jepangan dalam menjalani hobinya. Pada saat itu Faizal menjadi salah satu anggota yang diutus JAPANILA untuk sebagai salah satu *cosplayer* yang diundang oleh Radar TV Lampung dalam sebuah *talkshow*.

Pada masa itu *cosplay* sendiri sedang naik daun karena banyak kegiatan-kegiatan yang saat itu menggunakan *cosplay* sebagai peramai promosi dan media pengiklanan. Kemudian dia juga berpartisipasi dalam Festival Budaya UNILA yang diadakan di Lapangan Belakang Rektorat UNILA. *Debut* dia dalam lomba *cosplay* yaitu pada Pentas Seni yang diadakan oleh UKM Seni Universitas Tulang Bawang pada tahun awal tahun 2018. Pada lomba itu dia meraih juara 1 dalam lomba *costreet* atau *cosplay on street* memerankan karakter Levi Ackerman dalam seri *anime* “*Shingeki no Kyojin*”. Hal ini menjadikan namanya dikenal di dunia *cosplay* Lampung.

Tak hanya berhenti disitu, Faizal juga mulai meraih prestasi pada beberapa lomba berikutnya. Hal ini membuat Faizal mendapatkan kenalan dan teman-teman dalam dunia per-*cosplay*-an di Lampung. Kedekatan dengan beberapa teman-temannya sesama *cosplayer* membuatnya berpikir untuk membentuk kumpulan *cosplay* secara mandiri dan tidak terikat dengan status kemahasiswaannya di UNILA.

Pada akhir tahun 2018 dia mengajak temannya, Rizki atau biasa disapa Jujy untuk membuat sebuah kumpulan *cosplay* dengan tujuan berbagi informasi atau membahas dunia *cosplay*. Kumpulan yang ditujukan bukan sebagai kumpulan yang mengincar profit namun membantu mereka-mereka yang ingin terjun sebagai seorang *cosplayer* namun tidak tahu harus bagaimana. Berawal dari berdua, mereka merekrut beberapa teman-teman mereka untuk bergabung dan akhirnya terbentuklah kumpulan *cosplay* beranggotakan 11 orang bernama “*Lotus Chamber*”. Sampai saat ini cukup banyak perlombaan yang diikuti oleh *Lotus Chamber* dan menggapai prestasi.

Berikut adalah daftar anggota- anggota *Lotus Chamber* beserta statusnya dalam kumpulan:

Tabel 4.1. Daftar Anggota-anggota *Lotus Chamber*

No	NAMA	STATUS
1.	Faizal Prammana	Ketua 1
2.	M Rizki Pratama (Rizuki)	Ketua 2
3.	Aji Wijaya	Anggota
4.	Izza	Anggota
5.	Gustim	Anggota
6.	Sakti Jaka	Anggota
7.	Farid Ahmad	Anggota
8.	Danang Oktavian	Anggota

9.	Nabela Ami Erina	Anggota
10.	Nadya	Anggota
11.	Araa	Anggota
12.	Bibin Heryana	Penasehat
13.	Prasetya	Penasehat

Kumpulan *Lotus Chamber* merupakan kumpulan *cosplay* yang sampai saat ini aktif baik dan yang masih ada selepas komunitas-komunitas *cosplay* yang terdahulu mulai hilang. Mereka ada dengan tujuan untuk membantu perkembangan dunia *cosplay* di Lampung agar bisa berkembang.



Gambar 4.1. Logo *Lotus Chamber*

Sumber: Koleksi *Lotus Chamber*

Mereka memutuskan untuk memberi nama perkumpulan mereka “*Lotus Chamber*” terinspirasi dari kebiasaan mereka yang berkumpul di markas mereka yang merupakan rumah dari Faizal dan mereka tidak merasakan berapa lama waktu telah berjalan. Hal tersebut mengingatkan mereka dengan adegan pada film layar lebar “*Percy Jackson*” dimana karakter utama memakan “*Lotus*” atau teratai yang membuat mereka merasa tiga hari menjadi 3 jam. Dan “*Chamber*” sendiri diartikan sebagai ruang atau tempat. Dari situlah, mereka menggabungkan nama mereka menjadi “*Lotus Chamber*”.

4.2 Visi dan Misi

4.2.1 Visi

“Tetap menjadi keluarga dan menjaga *cosplay* eksis di Lampung”

4.2.2 Misi

1. Menjadi komunitas Jejepangan yang terus aktif berkegiatan khususnya Cosplay
2. Konsisten dalam membuat kostum cosplay
3. Mengikuti setiap *event* Jejepangan yang ada di Lampung
4. Mengenalkan kepada masyarakat bahwa ada *cosplay* di Lampung

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap konsep diri *crossdress cosplayer* laki-laki di kumpulan *Cosplay Lotus Chamber*, dengan melihat bagaimana mereka melakukan kegiatan *crossdress* dan bagaimana ketika mereka menjalani keseharian mereka maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep diri dari para *cosplayer crossdress* laki-laki yang dimiliki oleh subjek merupakan bentukan dari pengalaman dalam subjek menjalani hidup mereka termasuk dari hobi subjek yang melakukan *crossdress cosplay*. Setiap karakter perempuan yang mereka perankan dan alami juga mempengaruhi bagaimana konsep diri mereka walau tidak besar.
2. Cara *crossdress cosplayer* pria mempertahankan maskulinitas dirinya yaitu dengan memisahkan mana yang hanya sebatas hobi dan mana yang kenyataan. Selain itu pengetahuan Agama subjek memberikan batasan pada subjek dalam memilah mana batasan mana yang dibolehkan dan tidak sebagai laki-laki

6.2 Saran

1. Kepada subjek yang merasa masih mudah tersulut amarah untuk bisa lebih menahan emosinya dengan tidak terburu-buru
2. Untuk subjek yang ingin dinilai seperti laki-laki umumnya untuk lebih sering memberikan *image* yang seperti laki-laki yang diinginkan, karena penilaian orang lain kebanyakan hanya dari apa yang dilihat bukan yang diketahui.
3. Kepada para peneliti, diharapkan dapat mengisi lubang kekurangan dari penelitian ini, agar nanti dapat membantu dan dinikmati khalayak luas ke depannya
4. Kepada *Lotus Chamber* dapat terus berkreasi dan menjaga hubungan kekeluargaan kumpulan ini, agar kelak bisa berkembang bersama dan meraih tujuan yang diharapkan untuk ke depannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arini, A.T. 1996. Konsep Diri dan Sikap Agresi pada SMU “17” I di Yogyakarta.
- Burns, R. B. 1979. *The self Concept in theory, measurement, development and behavior*. London: Longman Inc.
- Calhoun, J.F., Acocella, J.R. 1995. *Psikologi Tentang Penyesuaian dan Hubungan Kemanusiaan*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Dermatoto, A. 2010. “Konsep Maskulinitas dari Jaman ke Jaman dan Citranya dalam Media. (Online). Diakses pada 2 Juni 2020. Diakses dari <http://argyo.staff.uns.ac.id>
- Gray, J. 2010. *Men Are From Mars Women Are From Venus*. Jakarta. Gramedia.
- Middlebrooks, P.N. 1974. *Social Psychology and Modern Life*. New York: McGraw Hill Publisher, Inc.
- Juriana. 2000. Kesesuaian antara Konsep Diri Nyata dan Ideal Dengan Kemampuan Manajemen Diri Pada Mahasiswa Pelaku Organisasi. Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.
- Koentjoro. 1989. Konsep Pengenalan Diri AMT. Makalah dalam modul Pelatihan AMT Jurusan Psikologi UGM dalam rangka Lustrum V Fakultas Psikologi UGM. Yogyakarta
- Monks, F.J., Knoers, A.M.P., dan Haditoo, S.R. 1985. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Noviana, N., 2016. *Konsep HIV/AIDS, Seksualitas dan Kesehatan Reproduksi*. Jakarta. Trans Info Media
- Rogers, C.R. 1961. *On Becoming a Person*. Boston: Houghton Mifflin Company.

Rogers, C.R. dan Dynmond, R.F. 1956. *Psychotherapy and Personality Change*.
Chicago: University of Chicago Press.

Sears, D.O., Freedman, J.L., & Peplau, L.A. 1985. *Psikologi Sosial*. Jakarta:
Erlangga

Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.