

Dramaturgi Finstagram 3 Cosplayer Kota Surabaya di Kehidupan Nyata

¹Radytia Dea Ramadhan, ²Merry Fridha Tri Palupi, ³Herlina Kusumaningrum

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus Surabaya

Radytia999@gmail.com

Abstract

Dramaturgy is a concept introduced by Erving Goffman in his approach using theatrical analogy to describe how individuals interact and present themselves in everyday life. Goffman stated that social life can be understood as a series of performances in which individuals play the role of actors on stage. According to him, everyone has two areas: the front stage and the back stage. The researcher conducted a study on the Dramaturgy of Finstagram 3 Cosplayer in Real Life. The purpose of this study is to find out how the front stage (Finstagram) and back stage (Real Life) 3 cosplayers in the city of Surabaya. This study uses a qualitative method using a phenomenological approach. Data collection was carried out through observation and interviews. The results of the study found that utilizing the front stage to meet their social interaction and social validation needs, displaying a more cheerful, interesting, and appropriate version of themselves to the character they played. Backstage they tend to choose to express themselves in more filtered or limited ways, such as choosing not to show their face directly in the photos they share.

Keywords: *Dramaturgy , Front stage , Back stage , Finstagram , Phenomenology , Cosplayer*

Abstrak

Dramaturgi adalah konsep yang diperkenalkan oleh Erving Goffman dalam pendekatannya menggunakan analogi teater untuk menggambarkan bagaimana individu berinteraksi dan mempersembahkan diri mereka dalam kehidupan sehari-hari. Goffman menyatakan bahwa kehidupan sosial dapat dipahami sebagai serangkaian penampilan di mana individu berperan layaknya aktor di atas panggung. Menurutnya, setiap orang memiliki dua wilayah : panggung depan (front stage) dan panggung belakang (back stage). Peneliti melakukan penelitian tentang Dramaturgi Finstagram 3 Cosplayer Kota Surabaya di Kehidupan Nyata. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui bagaimana panggung depan (Finstagram) dan panggung belakang (Kehidupan Nyata) 3 cosplayer di kota surabaya. penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menemukan bahwa memanfaatkan panggung depan untuk memenuhi kebutuhan interaksi sosial dan validasi sosial mereka, menampilkan versi diri yang lebih ceria, menarik, dan sesuai dengan karakter yang mereka perankan. Panggung belakang mereka cenderung memilih untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang lebih disaring atau terbatas, seperti memilih untuk tidak menampilkan wajah mereka secara langsung di foto-foto yang mereka bagikan

Kata kunci: Dramaturgi, Panggung depan, Panggung belakan, Finstagram, Fenomenologi, Cosplayer

Pendahuluan

Di tengah arus globalisasi yang semakin deras, identitas dan budaya lokal Indonesia menghadapi tantangan besar untuk tetap lestari dan relevan. Globalisasi membawa berbagai

elemen budaya asing melalui media, teknologi, dan migrasi, yang sering kali mempengaruhi nilai-nilai dan kebiasaan masyarakat lokal. Salah satu contoh pengaruh budaya asing adalah budaya Jepang, yang sangat populer di kalangan generasi muda Indonesia. Pengaruh ini terlihat dalam berbagai aspek kehidupan seperti gaya berpakaian, kuliner, musik, dan hiburan, termasuk fenomena cosplay. Cosplay, yang awalnya berakar dari kecintaan terhadap karakter anime, manga, dan game, telah menjadi gaya hidup bagi banyak anak muda, memberi mereka kesempatan untuk melarikan diri dari realitas dan mengadopsi identitas baru. Di Surabaya, antusiasme terhadap cosplay sangat tinggi, dengan banyak acara yang diadakan hampir setiap minggu. Komunitas cosplay di Surabaya, yang terdiri dari generasi milenial berusia 15-30 tahun, sering berkumpul di tempat umum seperti Indomaret Point, taman, rumah anggota komunitas, atau acara cosplay itu sendiri. Mereka menggunakan internet dan media sosial seperti Instagram untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan membagikan foto cosplay mereka. Hal ini menunjukkan bagaimana budaya pop Jepang telah merambah ke dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, sering kali menggeser perhatian dari warisan budaya lokal. (Desiana & Dienaputra, 2019)

Secara umum, pengguna memiliki dua akun yang dibagi menjadi akun yang mewakili diri mereka yang sebenarnya sedangkan akun lainnya adalah akun yang Tampilkan citra diri ideal yang ingin mereka bangun. Seperti aktor di atas panggung, kita semua memainkan peran yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari, tergantung pada konteks dan tujuannya. Individu mungkin dapat menjadi guru, sahabat, atau bahkan pemimpin, dan menggunakan peran ini untuk mencapai berbagai tujuan dalam interaksi. Ketika berada di "panggung depan", individu secara sadar memperagakan citra yang mereka inginkan untuk dipresentasikan kepada orang lain. Mereka menggunakan berbagai strategi komunikasi dan perilaku untuk memengaruhi pandangan orang lain terhadap diri mereka, sesuai dengan tujuan yang ingin mereka capai dalam interaksi tersebut. (Iksandy, 2022) Finstagram sering dikaitkan dengan remaja yang ingin mendapatkan kebebasan dalam mengekspresikan diri dan melindungi diri dari komentar pengguna lain di media sosial. Penggunaan Finstagram, terutama di kalangan remaja, memiliki dinamika sendiri dalam lingkungan media sosial mereka.

Fenomena akun alter telah dibahas oleh Retasari Dewi (2018) dalam penelitiannya yang berjudul Dramaturgi dalam Media Sosial: Second Account di Instagram sebagai Alter Ego. Penelitian tersebut membahas tentang kemunculan dua akun di dalam media sosial Instagram yang merepresentasikan kepribadian di dunia nyata dan kepribadian lain. Kepribadian di dunia nyata diperlihatkan dengan akun utama sedangkan kepribadian yang lain ditunjukkan dengan akun anonim. Melalui analisis teori dramaturgi, hasil yang didapatkan yaitu akun utama yang digunakan seseorang memiliki nama panggung (nama asli) sedangkan akun alter memiliki nama backstage balik layar. Penelitian dramaturgi second account sebelumnya juga dibahas dalam penelitian Dramaturgi Media Sosial: Fenomena Penggunaan Fake Account Instagram Pada Penggemar K-POP Perempuan di Karawang yang diteliti oleh Akhidatussolihah et al., (2021) Peneliti menemukan hasil bahwa akan adanya beberapa tujuan yang dikemukakan oleh para penggemar K-Pop untuk menggunakan fake account. Dimana terdapat perbedaan dari segi tampilan akun dan identitas yang dipakai saat menggunakan akun palsu sebagai panggung belakang sedangkan akun asli sebagai panggung depan digunakan sebagai bentuk pengelolaan

kesan untuk mendapat penilaian citra yang baik dimata orang lain. Terdapat penelitian lain yang meneliti mengenai dramaturgi penggunaan second account pada Generasi Z yang di teliti oleh Rizkiana & Aprianti (2022) dalam Penelitian ini menunjukkan bahwa panggung depan cenderung menonjolkan sisi positif nya di akun tersebut dan panggung belakang yang terdapat fakta sebenarnya tentang diri pengguna. Popularitas Instagram sebagai salah satu situs jejaring sosial yang paling banyak digunakan menjadi sarana membangun eksistensi bagi pengguna akun. Pemilik akun sadar bahwa persepsi pengguna lain terhadap mereka akan dipengaruhi oleh konten yang mereka posting di akun instagramnya. Sadar akan potensi kontroversi dan tanggapan yang beragam dari pengikutnya, akhirnya pengguna memutuskan untuk menampilkan diri dengan cara yang berbeda dengan membuat akun instagram kedua.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Peneliti akan mencari pemahaman, dan makna yang terkandung dalam suatu fenomena di dalam kehidupana manusia dengan subjek penelitian. Alasan peneliti menggunakan penelitian kualitatif yaitu ingin mengetahui secara mendalam dan menyeluruh dari beberapa informan yang sudah terpilih. Pendekatan yang dipilih oleh peneliti untuk mengkaji rumusan masalah tersebut menggunakan pendekatan Fenomenologi Edgar dan Sedgwick (Ayunita, 2021) Studi fenomenologi Edgar dan Sedgwick dalam (Hasbiansyah, 2008) menyatakan bahwa fenomenologi berusaha mengungkapkan makna dari suatu peristiwa. Makna terhadap sesuatu yang dialami seseorang akan sangat mempengaruhi bagaimana orang tersebut berhubungan dengan fenomena yang dialami. Dalam kehidupan sehari-hari sejatinya kita telah mempraktikan fenomenologi, Dalam proses pengumpulan data, metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi menjadi landasan utama. Data yang dikumpulkan dari informan kunci dianggap lebih akurat dan valid karena sesuai dengan fenomena yang dialami secara langsung. Pendekatan fenomenologi bertujuan untuk mengeksplorasi permasalahan atau fenomena dari perspektif individu yang mengalaminya secara langsung, serta memahami makna yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, fenomenologi menggali sifat-sifat alami dari pengalaman manusia Fenomenologi merupakan pendekatan penelitian yang tidak bergantung pada hipotesis atau dugaan sementara dalam proses analisisnya, Berdasarkan uraian diatas maka dilakukan Penelitian ini Bertujuan Untuk Meneliti Dramaturgi Finstagram 3 Cosplayer Surabaya di Kehidupan Nyata

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan mencoba menganalisis lebih jauh terkait dengan objek penelitian. Penelitian kualitatif adalah penelitian dengan hasil data yang dikumpulkan bukanlah data yang dapat diuji secara statistic. Menurut (Moleong, 2018) bahwa "metodologi penelitian kualitatif yaitu sebagai prosedur suatu penelitian yang dimana menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang atau suatu perilaku yang diamati". Menurut pendapat ini lebih diarahkan pada latar belakang secara utuh. Sedangkan menurut Kirk dan Miller yang di kutip dari (Moleong, 2018) Peneliti kualitatif menurutnya adalah " Tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya". Jenis penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian Fenomenologi. Studi fenomenologi Edgar dan Sedgwick dalam (Hasbiansyah, 2008)

menyatakan bahwa fenomenologi berusaha mengungkapkan makna dari suatu peristiwa. Makna terhadap sesuatu yang dialami seseorang akan sangat mempengaruhi bagaimana orang tersebut berhubungan dengan fenomena yang dialami. Menurut Husserl, fenomenologi merupakan sebuah disiplin ilmu yang berupaya untuk mencapai pemahaman yang lebih dalam tentang fenomena itu sendiri. Konsep ini berbeda dengan konsep pemahaman yang hanya berdasarkan pada pernyataan yang bersumber dari pengalaman tersebut.

Dalam penelitian ini, untuk memudahkan mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian, penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, teknik analisis data berfokus pada pemahaman mendalam tentang makna subjektif dari pengalaman individu terkait dengan fenomena yang diteliti Analisis data didefinisikan oleh Miles dan Huberman (1994) dalam penelitian kualitatif merupakan proses mengartikan data teks dan gambar menjadi informasi yang dapat dipahami serta masuk akal. Seperti mendefinisikan analisis sebagai tiga arus aktivitas yang bersamaan yaitu reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pada sudut pandang fenomenologi. Menurut Creswell (Hasbiansyah, 2008) terdapat tahapan penting dalam melakukan analisis data dalam fenomenologi

Melakukan analisis data fenomenologi melalui beberapa tahap, yaitu Tahap Awal Pada tahap ini peneliti mendeskripsikan fenomena yang dialami subjek secara menyeluruh, Tahap Horizontalization Pada tahap ini peneliti melakukan inventarisasi pertanyaan-pertanyaan penting yang relevan dengan topik penelitian. Tahap Cluster of Meaning Pada tahap ini peneliti mengklasifikasikan pertanyaan-pertanyaan yang telah diinventarisasi ke dalam tema-tema atau unit-unit makna. Dalam tahap ini terdapat prosedur yang harus dilakukan, sebagai berikut

I. Textural Description Peneliti mendeskripsikan fenomena yang dialami oleh subjek.

II. Structural Description Peneliti mencari segala makna berdasar pada opini, perasaan, harapan, maupun penilaian peneliti terhadap fenomena yang diteliti.

Tahap Deskripsi Esensi Pada tahap ini peneliti membangun deskripsi mengenai esensi serta makna dari fenomena yang dialami subjek secara keseluruhan. Peneliti menggunakan teknik triangulasi melalui triangulasi sumber sampai data lengkap kemudian di validasi dari berbagai sumber sehingga dapat menjadi dasar untuk penarikan kesimpulan. Teknik ini dianggap mendekati dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu dengan menggunakan berbagai sumber dan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data (wawancara, observasi, dan dokumentasi) untuk mendapatkan informasi yang handal dan gambar yang utuh mengenai suatu informasi dari Cosplayer terkait Finstagram Dengan beberapa cara tersebut tentu akan menghasilkan sebuah bukti ataupun data yang berbeda, dalam hal ini tentunya juga akan dapat memberikan suatu pandangan yang berbeda mengenai fenomena yang diteliti.

Hasil dan Pembahasan

A. Fenomena Dramaturgi Penggunaan akun Finstagram 3 Cosplayer surabaya

Menurut 3 informan yang sudah diwawancarai peneliti mendapatkan sebuah informasi bagaimana mereka melakukan dramaturgi dengan memisahkan antara kehidupan cosplay dengan kehidupan nyata mereka. pertama mereka melakukannya karena ada motif seperti malu serta memang ingin membagi melilih untuk memisahkan dan tidak mencampur urusan cosplay dengan kehidupan nyata yang mendorong mereka untuk melakukan hal tersebut, kemudian mereka memanfaatkan media sosial mereka dalam hal ini di Instagram melalui fitur yang disediakan oleh Instagram. yaitu dengan menggunakan Finstagram “Fake Instagram” untuk mereka mendapatkan lingkungan yang mereka inginkan , setelah itu mereka dapat membagikan apa saja yang ingin mereka bagikan di masing-masing akun mulai dari minat mereka hobi jika di Instagram cosplay untuk lebih leluasa saat bermain media sosial tanpa harus memikirkan respon dari followers atau teman mereka.

Analisis berdasarkan wawancara dengan Fabian, Hafid, dan Fikri tentang pemisahan akun Instagram pribadi dan cosplay dapat dijelaskan menggunakan teori dramaturgi Erving Goffman, yang menggambarkan kehidupan sosial sebagai panggung teater dengan panggung depan (frontstage) dan panggung belakang (backstage). Fabian merasa tidak nyaman mengunggah konten cosplay di akun pribadinya karena ia ingin menjaga privasi dan ruang pribadi yang bebas dari eksposur sosial terkait hobi. Dengan memisahkan akun, ia dapat lebih nyaman dalam mengekspresikan kreativitas cosplay di panggung depan, sementara tetap mempertahankan kehidupan pribadinya di panggung belakang.

Hafidz juga menunjukkan kebutuhan untuk memisahkan antara panggung depan dan panggung belakang dalam kehidupannya. Dia merasa bahwa konten cosplay yang sering diunggah di akun Instagram pribadinya dapat mengganggu kenyamanan dan privasinya. Dengan memiliki akun terpisah untuk cosplay, Hafidz dapat menampilkan sisi kreatif dan ekspresifnya tanpa mengganggu kehidupan pribadinya. Ini memungkinkan Hafidz untuk lebih bebas dalam mengekspresikan minat dan berinteraksi dengan komunitas cosplay, sementara aspek-aspek pribadi tetap terlindungi dan tidak terlalu terekspos.

Fikri menekankan pentingnya menjaga identitas sosial yang berbeda di panggung depan dan panggung belakang. Dia merasa bahwa dengan memisahkan akun Instagram untuk cosplay, dia dapat menghindari penilaian atau stereotip yang mungkin muncul dari teman-teman atau kenalannya di akun pribadi. Fikri mengikuti tren di kalangan cosplayer yang memiliki akun terpisah untuk hobi dan kehidupan pribadi, memungkinkan dia untuk lebih nyaman dan percaya diri dalam menampilkan dirinya di 47 komunitas cosplay. Dengan cara ini, Fikri dapat menavigasi identitas sosialnya dengan lebih efektif, memastikan bahwa setiap aspek kehidupannya disajikan dalam konteks yang tepat sesuai dengan harapan audiens yang berbeda.

B. Panggung Depan Finstagram Cosplayer

Dalam panggung depan finstagram cosplayer yang dimiliki oleh informan . menurut observasi yang dilakukan oleh peneliti terdapat karakteristik yang menjalankan front personal dan setting yang dimilikinya dengan dukungan gaya penampilan yang di perankan yaitu dalam hal ini adalah costum dan konsep yang digunakan dalam berfoto Goffman mengasumsikan bahwa dunia adalah panggung sandiwara , dimana manusia adalah aktor yang memerankan peran masing-masing didalam panggung yang dibuat , dalam berinteraksi dengan orang lain

tiap aktor dalam hal ini cosplayer akan berperan sesuai dengan front stage yang sudah di rancang dengan sebaik-baiknya.

Fabian menyadari adanya perbedaan perilaku di antara teman-teman cosplay dan teman-teman biasa (normies). Untuk mengatasi ini, ia memisahkan akun Instagram pribadinya dari akun cosplay. Alasannya adalah untuk menjaga kenyamanan dan kebebasan dalam mengunggah konten cosplay tanpa merasa tidak enak atau mendapatkan reaksi negatif. Praktik ini juga umum di kalangan cosplayer lain yang memisahkan hobi dari kehidupan pribadi untuk menghindari olokan atau penilaian negatif. Keputusan untuk memisahkan akun juga dipengaruhi oleh olokan atau stigma dari lingkungan sosial terhadap anime dan cosplay. Dengan memisahkan akun, Fabian dan cosplayer lainnya dapat melindungi diri mereka dari penilaian negatif dan menciptakan ruang aman untuk mengekspresikan minat mereka. Praktik cosplay dan penggunaan Instagram oleh Fabian dapat dianalisis melalui teori dramaturgi Erving Goffman, di mana panggung depan dan belakang digunakan untuk mengelola identitas dan ekspresi diri. Bagi individu introvert, cosplay menawarkan kesempatan untuk menampilkan diri dengan cara yang lebih ekspresif dan bebas dari penilaian negatif. Memisahkan akun Instagram menjadi dua juga mencerminkan strategi untuk menjaga kenyamanan dan menghindari stigma sosial, memungkinkan cosplayer untuk menikmati hobi mereka dengan lebih leluasa.

Dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Hafid, mengungkapkan jarang menggunakan finstagramnya untuk upload foto namun lebih sering untuk menggunakan fitur story dalam finstagramnya untuk share kegiatan cosplaynya "*Jarang pakai tapi ya seringnya story si*" - wawancara Hafid 10 Mei 2024. Naruto menjadi salah satu karakter yang sering diperankan oleh Hafid, menunjukkan dedikasinya dalam menjiwai karakter tersebut, dalam setting karakter Naruto ini Hafid secara fisik berpakaian costume Naruto dan menggunakan aksesoris lengkap seperti wig dan ikat kepala khas yang dipakai Naruto dalam serial animenya. Hafid menjelaskan bahwa event cosplay memberikan kesempatan untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesama cosplayer, memperluas jaringan pertemanan dan relasi. Hafid menyatakan, "*Kan kita bisa saling sapa gitu kan, jadi enak nanti kalau event di luar gitu kan bisa jadi banyak teman gitu, banyak kenalan dan relasi.*" wawancara Hafid 10 Mei 2024. Hal ini mencerminkan aspek panggung depan dalam teori dramaturgi, di mana individu menampilkan diri mereka dengan cara tertentu untuk mendapatkan penerimaan sosial dalam suatu event publik. Saat ditanya apakah ada aspek dari karakter yang ia pilih yang mencerminkan dirinya sendiri, Hafid mengakui bahwa meski dulu ada kemiripan, kini hal tersebut telah berubah. "*Dulunya mungkin ada tapi sekarang kan sudah enggak itu sudah tertampar sama realita jadi enggak begitu kalau dulu mungkin Iya,*" wawancara Hafid 10 Mei 2024. Pernyataan ini menunjukkan bahwa meskipun dahulu karakter yang ia pilih mungkin mencerminkan kepribadiannya, pengalaman hidup dan realitas kini membuatnya lebih berfikir lagi dalam menempatkan diri.

"Untuk dulu itu kan Facebook lebih saya sering ke Facebook untuk ngeshare-nge-share kegiatan cosplay. Nah untuk sekarang Instagram tapi Instagram saya itu enggak terlalu share kayak kegiatan-kegiatan cosplay ini jadi saya punya 2 IG, yang satu IG pribadi yang satunya IG buat cosplay itu sekarang masih aktif ya ini buat nge-share kegiatankegiatan cosplay," - Wawancara Fikri 10 Mei 2024

Hal ini menunjukkan adanya pemisahan antara panggung depan dan panggung belakang dalam identitas online-nya. Akun Instagram pribadi dan akun Instagram cosplay berfungsi sebagai platform berbeda untuk menunjukkan identitas yang berbeda. Fikri merasa perlu memisahkan kehidupan pribadi dan cosplay. jelasnya. Ini menunjukkan adanya perbedaan reaksi antara panggung depan (cosplay) dan panggung belakang (kehidupan pribadi), di mana ia lebih nyaman menampilkan aspek tertentu dari dirinya dalam konteks yang terpisah. Fikri juga berbicara tentang keinginannya untuk membuat akun Instagram cosplay lebih hidup dan terkenal, Ini mengindikasikan usahanya dalam mengelola panggung depan dengan tujuan tertentu, yakni untuk meningkatkan popularitas dan keterlibatan di komunitas cosplay.

Penelitian ini menunjukkan bahwa panggung depan dalam dunia cosplay memberikan ruang bagi individu untuk mengekspresikan identitas yang berbeda dari kehidupan sehari-hari mereka. Hafid, Fikri, dan Fabian menggunakan panggung depan untuk menampilkan versi diri yang lebih ceria, menarik, atau sesuai dengan karakter yang mereka perankan. Teori dramaturgi Goffman membantu menjelaskan bagaimana mereka mengelola identitas mereka dalam konteks yang berbeda, menggunakan cosplay sebagai alat untuk berinteraksi dan mendapatkan penerimaan sosial. Meskipun motif 56 dan cara mereka mengelola identitas berbeda, panggung depan tetap menjadi elemen penting dalam praktik cosplay mereka, memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri dan berpartisipasi dalam komunitas cosplay.

C. Panggung Belakang kehidupan nyata cosplayer

Pada panggung belakang ini 3 cosplayer yang menjadi informan akan menampilkan sisi kehidupan nyata mereka atau diri mereka yang seutuhnya tanpa ada keterlibatan menguasai peran seperti di panggung depan, dalam hal ini informan cenderung menggunakan media sosial untuk membagikan hal yang berbeda dan lebih menjadi individu yang sesungguhnya seperti realita kehidupan para informan Ketika tidak bercosplay.

Panggung belakang memberikan ruang bagi Hafid, Fikri, dan Fabian untuk mengekspresikan diri mereka secara lebih autentik dan bebas dari ekspektasi sosial yang ada di panggung depan. Teori dramaturgi Goffman menjelaskan bagaimana mereka menggunakan panggung belakang untuk menjaga keseimbangan antara identitas pribadi dan peran sebagai cosplayer. Pemisahan antara akun pribadi dan cosplay memungkinkan mereka untuk menjalani kehidupan yang lebih otentik dan mengelola identitas mereka dengan lebih baik. Dalam panggung belakang, mereka dapat mengekspresikan suasana hati, berbagi momen pribadi, dan menikmati aktivitas

Oleh karena itu, mereka cenderung memilih untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang lebih disaring atau terbatas, seperti memilih untuk tidak menampilkan wajah mereka secara langsung di foto-foto yang mereka bagikan. Dalam konteks panggung belakang, pemilihan ini mencerminkan kebutuhan individu untuk menjaga batas antara kehidupan pribadi dan interaksi sosial yang lebih luas. Hal ini juga mencerminkan upaya mereka untuk merasa nyaman dan autentik dalam ekspresi diri mereka, tanpa merasa terbebani oleh ekspektasi atau pandangan orang lain. Dengan demikian, relevansi antara panggung belakang dengan karakter introvert terutama terkait dengan kebutuhan akan ruang pribadi, kontrol, dan kenyamanan dalam berinteraksi dengan dunia luar, bahkan dalam lingkungan media sosial. Dramaturgi adalah konsep yang diperkenalkan oleh Erving Goffman dalam bukunya "The Presentation of

Self in Everyday Life" (1956) (Suneki & Haryono, 2012). Dalam pendekatan dramaturgi, Goffman menggunakan analogi teater untuk menggambarkan bagaimana individu berinteraksi dan mempersembahkan diri mereka dalam kehidupan sehari-hari. Goffman menyatakan bahwa kehidupan sosial dapat dipahami sebagai serangkaian penampilan di mana individu berperan layaknya aktor di atas panggung. Menurutnya, setiap orang memiliki dua wilayah : panggung depan (front stage) dan panggung belakang (back stage).

Dengan demikian, individu memiliki kebutuhan yang berbeda dalam hal interaksi sosial dan eksposur publik. Bagi beberapa orang, panggung depan memberikan kesempatan untuk bersinar dan terhubung dengan orang lain, sementara bagi yang lain, panggung belakang adalah tempat yang lebih cocok untuk menemukan kedamaian dan otonomi pribadi. Cosplay, dalam konteks ini, adalah salah satu cara di mana individu bisa menavigasi dan memenuhi kebutuhan mereka dalam kedua "panggung" kehidupan mereka.

Penutup

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa panggung depan dalam dunia cosplay memberikan ruang bagi individu untuk mengekspresikan identitas yang berbeda dari kehidupan sehari-hari mereka. Relevansi antara panggung depan dan karakteristik ekstrovert dapat dilihat dalam cara Hafid, Fikri, dan Fabian mengekspresikan diri dan berinteraksi dalam konteks cosplay. Panggung depan dalam dunia cosplay juga memberikan ruang bagi individu dengan sifat ekstrovert untuk mengekspresikan diri dan berinteraksi dalam komunitas. Hafid, Fikri, dan Fabian memanfaatkan panggung depan untuk memenuhi kebutuhan interaksi sosial dan validasi sosial mereka, menampilkan versi diri yang lebih ceria, menarik, dan sesuai dengan karakter yang mereka perankan. Panggung belakang memberikan ruang bagi Hafid, Fikri, dan Fabian untuk mengekspresikan diri mereka secara lebih autentik dan bebas dari ekspektasi sosial yang ada di panggung depan. Panggung belakang, dalam konteks ini, memiliki relevansi yang kuat dengan karakter introvert. Oleh karena itu, mereka cenderung memilih untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang lebih disaring atau terbatas, seperti memilih untuk tidak menampilkan wajah mereka secara langsung di foto-foto yang mereka bagikan. Dalam konteks panggung belakang, pemilihan ini mencerminkan kebutuhan individu untuk menjaga batas antara kehidupan pribadi dan interaksi sosial yang lebih luas. Ketiga informan Hafid, Fikri, dan Fabian menunjukkan bagaimana mereka menggunakan media sosial untuk memisahkan kehidupan pribadi dan persona cosplay mereka. Sementara itu, panggung belakang, melalui akun pribadi, memberikan ruang bagi mereka untuk menunjukkan sisi diri yang lebih autentik dan santai. Ini juga mencerminkan dinamika identitas yang kompleks, di mana individu dapat memiliki berbagai peran dan persona yang ditampilkan tergantung pada konteks sosial dan platform yang digunakan. Ini menunjukkan bahwa pemisahan antara panggung depan dan belakang tidak hanya penting untuk menjaga privasi, tetapi juga untuk memungkinkan individu mengekspresikan berbagai aspek dari diri mereka dengan cara yang lebih bebas.

Daftar Pustaka

- Ayunita, W. (2021). *Motif Otaku Nge-Cosplay Pada Komunitas COSURA Surabaya*.
Desiana, F. I., & Dienaputra, R. D. (2019). Akulturasi Budaya Sunda Dan Jepang Melalui Penggunaan Igari Look Dalam Tata Rias Sunda Siger. *Patanjala : Jurnal Penelitian*

- Sejarah Dan Budaya*, 11(1), 149. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v11i1.399>
- Hasbiansyah, O. (2008). O Hasbiansyah. *Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian Dalam Ilmu Sosial ...*, 56, 163–180.
- Iksandy, D. Y. (2022). Dramaturgi Pengguna Second Account Di Media Sosial Instagram. *SOURCE : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1), 24. <https://doi.org/10.35308/source.v8i1.4546>
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Retasari Dewi, P. A. J. (2018). Dramaturgi Dalam Media Sosial : Second Account di Instagram Sebagai Alter Ego. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(3), 340–347.
- Rizkiana, N. I., & Aprianti, A. (2022). Dramaturgi Pengguna Second Account Pada Generasi Z. *Journal E-Proceeding of Management*, 8(6), 3393–3397. <https://forms.gle/rUGdc6uvFZY1XJeTA>
- Suneki, & Haryono. (2012). Paradigma Teori Dramaturgi Terhadap Kehidupan Sosial. *Civis*, 2(2), 1–11. <https://core.ac.uk/download/pdf/234022407.pdf>