
Analisis *Self-Presenting* pada Anggota Komunitas Anime Lovers Kebumen

Gigih Syamsul Hidayat¹, Weni Adityasning Arindawati², Khairul Arief Rahman³

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Singaperbangsa Karawang,
Indonesia

Email: ¹1810631190108@student.unsika.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the self-presentation of members of the Anime Lovers Kebumen community in the social environment. This study uses a qualitative descriptive method, determining informants using purposive sampling techniques. In its data collection, this study used primary data obtained through in-depth interviews and participatory observations with community members, and secondary data obtained from additional informants and other external sources. The data validity technique in this study uses source triangulation. Based on the social community's view of the stigma of wibu, especially members of the ALK community still tend to be negative in almost all aspects, such as appearance and personality that are seen as strange. This makes members of the ALK community choose to close themselves or as much as possible present themselves as normal people in the social environment, so they use the ALK community as a forum to present themselves as a wibu. When ALK members are in a front stage position or in a social environment, they present themselves as their profession without showing their authority to conform to the norms that apply in the social environment.

Keywords: *Self-Presentation, Front Stage, Backstage, Social Stigma, Anime Community*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis presentasi diri anggota komunitas Anime Lovers Kebumen di lingkungan sosial. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, penentuan informan menggunakan teknik purposive sampling. Dalam pengumpulan datanya, penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif dengan anggota komunitas, dan data sekunder yang diperoleh dari informan tambahan serta sumber eksternal lainnya. Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Berdasarkan pandangan masyarakat sosial terhadap stigma wibu, khususnya anggota komunitas ALK masih cenderung negatif dalam hampir semua aspek, seperti penampilan dan kepribadian yang dipandang aneh. Hal ini membuat anggota komunitas ALK memilih untuk menutup diri atau sebisa mungkin mempresentasikan diri sebagaimana orang normal di lingkungan sosial, sehingga mereka memanfaatkan komunitas ALK sebagai wadah mempresentasikan diri sebagai wibu. Ketika anggota ALK berada di posisi *front stage* atau di lingkungan sosial, mereka mempresentasikan diri sebagaimana profesi yang mereka jalani tanpa memperlihatkan sisi kewibuan mereka agar sesuai dengan norma yang berlaku di lingkungan sosial tersebut.

Kata Kunci: Presentasi Diri, Panggung Depan, Panggung Belakang, Stigma Sosial, Komunitas Anime

PENDAHULUAN

Stigma sosial sering kali memengaruhi individu atau kelompok yang memiliki identitas atau perilaku yang dianggap tidak sesuai dengan norma dominan dalam masyarakat. Goffman (1963) menyatakan bahwa stigma sosial adalah suatu tanda yang diberikan pada seseorang yang dianggap menyimpang atau tidak sesuai dengan norma sosial yang ada. Stigma ini mengarah pada pandangan negatif terhadap individu tersebut, yang bisa mengubah identitas mereka dalam pandangan orang lain. Dalam konteks ini, komunitas penggemar anime, yang sering disebut "wibu," menjadi sasaran pandangan negatif dari sebagian masyarakat. Buchanan (2018) menjelaskan bahwa istilah "wibu" berakar dari "weeaboo", yang pertama kali digunakan secara merendahkan untuk menggambarkan orang Barat yang sangat mengidolakan budaya Jepang, khususnya anime dan manga, hingga meniru bahasa, perilaku, dan aspek-aspek budaya Jepang dengan cara yang tidak autentik. Meskipun komunitas ini berkembang pesat, banyak anggotanya yang masih menghadapi diskriminasi atau stereotip, seperti dianggap aneh, kurang nasionalisme, atau bahkan bau badan.

Beberapa penelitian terhadap wibu yang pernah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa para wibu sering kali dianggap aneh, culun, *freak*, antisosial, dan bahkan berbahaya. Stigma tersebut membuat sebagian dari mereka memilih untuk menyembunyikan minatnya di hadapan orang lain demi menghindari penilaian negatif. Seperti penelitian yang berjudul "Stigma Sosial terhadap Wibu (Studi Kasus Wibu di Kota Depok, Jawa Barat)" oleh Wicaksono (2023). Dalam penelitian tersebut mendapatkan kesimpulan bahwa bentuk-bentuk stigma terhadap Wibu berupa *labelling*, *stereotype*, *separation*, dan diskriminasi. Respon dari Wibu terhadap stigma tersebut berupa kecewa, tidak peduli, risih, kesal, dan diam. Solusi dari Wibu terhadap stigma berupa introspeksi diri, acuh, peka terhadap sekitar dan sabar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan membahas tentang wibu, namun ada perbedaan teori yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Rifhan Wicaksono ini menggunakan teori stigma sedangkan penelitian penulis menggunakan teori dramaturgi.

Lain halnya dengan penelitian yang berjudul "Anime as Japanese Intercultural Communication: A Study of the Weeaboo Community of Indonesian Generation Z and Y" oleh Hidayat (2020). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi subkultur dan komunikasi identitas yang dibangun dan dipertahankan dalam komunitas penggemar wibu di luar Jepang. Penelitian ini juga menganalisis pengalaman sehari-hari individu dalam berinteraksi di dalam dan di luar komunitas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi melalui observasi mendetail, wawancara mendalam, dan analisis interaksi komunitas di media sosial. Karena cakupan wibu adalah penggemar anime di berbagai negara selain Jepang, sumber dan partisipan penelitian ini sebagian besar berasal dari Indonesia. Penelitian ini mengungkap adanya keragaman demografi dalam komunitas Wibu, yang terdiri dari individu dengan latar belakang identitas dan pendidikan yang beragam. Banyak di antara mereka yang memiliki pekerjaan tetap, bahkan telah berkeluarga. Hal ini bertentangan dengan stereotip yang menyebut Wibu sebagai individu yang "halu," terobsesi secara berlebihan dengan hobinya, hingga mengisolasi diri di kamar dan menganggur. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat, penelitian yang dilakukan peneliti ini menggunakan teori dramaturgi dengan melakukan penelitian langsung di dalam sebuah komunitas wibu di Kabupaten Kebumen, yaitu komunitas Anime *Lovers* Kebumen (ALK).

Kebumen merupakan sebuah kabupaten yang terletak di Jawa Tengah dengan jumlah penduduk 1,4 juta jiwa. Tidak sedikit juga masyarakat kota Kebumen yang tertarik akan anime, sehingga terbentuklah sebuah komunitas. Salah satu komunitas yang terbentuk

karena kesamaan minat terhadap budaya Jepang khususnya anime adalah *Anime Lovers Kebumen (ALK)*. Anggota komunitas ALK yang merupakan wibu juga merasakan hal yang sama. Ada kalanya mereka harus menutup diri atau membatasi informasi mengenai diri sendiri ketika sedang berkomunikasi dengan orang lain karena stigma atau pandangan masyarakat yang demikian. Seorang wibu dapat memiliki dua peran berbeda dalam berinteraksi, saat kapan mereka berperan sebagai dirinya sendiri (*back stage*) dan juga kapan mereka akan membawakan identitas dan berperan menjadi orang lain (*front stage*), tentu saja akan terjadi proses negosiasi yang kompleks terkait dengan privasi dan keterbukaan dalam mengungkapkan sesuatu.

Teori dramaturgi Erving Goffman membandingkan interaksi sosial dengan sebuah pertunjukan teater, di mana individu mempresentasikan diri mereka kepada orang lain dengan cara yang mereka harapkan akan diterima oleh masyarakat. Dalam konteks ini, "panggung depan" (*front stage*) adalah tempat di mana individu berperilaku sesuai dengan harapan sosial dan norma yang berlaku (Goffman, 1959). *Front stage* dibagi menjadi tiga bagian yaitu Penampilan (*Appearance*) mencakup aspek visual yang memberikan petunjuk tentang status sosial individu, seperti pakaian, gaya rambut, atau aksesoris. Gaya (*Manner*) merujuk pada cara individu berperilaku yang memberikan kesan tertentu, seperti sikap atau ekspresi wajah. Sementara itu, Pengaturan (*Setting*) adalah lokasi fisik di mana interaksi sosial terjadi, yang juga mendukung peran yang sedang dimainkan. Goffman (1959) menyatakan bahwa *back region/back stage* dapat didefinisikan sebagai tempat, yang relatif terhadap suatu pertunjukan, di mana kesan yang dihasilkan oleh pertunjukan tersebut sengaja bertentangan sebagai hal yang lazim.

Berdasarkan hal-hal yang dipaparkan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman stigma sosial yang dialami oleh anggota Komunitas *Anime Lovers Kebumen (ALK)* serta bagaimana mereka mempresentasikan diri mereka dalam menghadapi pandangan negatif tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, hal ini bertujuan untuk mengetahui secara mendetail bagaimana presentasi diri anggota komunitas ALK di lingkungan masyarakat sosial dan di lingkungan komunitasnya pada komunitas ALK. Metode penelitian deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bergerak pada pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif. Creswell (2013) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Penelitian deskriptif kualitatif diawali dengan proses atau peristiwa penjelas yang akhirnya dapat ditarik kesimpulan dari proses atau peristiwa tersebut. Peneliti dapat menggabungkan data dari observasi, wawancara, dan dokumen untuk dianalisis (Yuliana, 2018). Penelitian kualitatif memiliki sifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam jenis penelitian ini dengan landasan teori yang dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Hasil dari riset kualitatif memerlukan kedalaman analisis dari peneliti (Ramdhan, 2021). Penelitian ini memiliki dua sumber data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari wawancara informan utama dan observasi langsung pada objek penelitian. Data sekunder diperoleh melalui informan tambahan dan sumber eksternal lainnya.

Penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan secara sengaja berdasarkan keterlibatan mereka yang aktif dalam komunitas *Anime Lovers Kebumen (ALK)* serta relevansi pengalaman mereka dengan fokus penelitian. Jumlah informan yang diwawancarai sebanyak empat orang,

terdiri dari tiga informan utama yang merupakan anggota aktif komunitas dan satu informan pendukung yang merupakan pekerja di kafe tempat komunitas sering berkumpul. Dalam penelitian kualitatif, tidak terdapat batasan jumlah informan yang bersifat kaku. Bernard (2002) menyatakan bahwa jumlah partisipan dalam penelitian kualitatif tidak ditentukan secara pasti, melainkan bergantung pada kedalaman informasi yang diperoleh dan tujuan penelitian itu sendiri. Jumlah empat informan pada penelitian ini dianggap memadai karena telah memberikan data yang kaya, mendalam, dan relevan dengan fokus kajian. Selain itu, setelah wawancara ke-empat dilakukan, tidak ditemukan informasi baru yang signifikan, tema dan pola yang muncul mulai berulang. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian telah mencapai titik saturasi data (*data saturation*), yaitu kondisi ketika penambahan informan tidak lagi memberikan informasi yang baru atau berbeda secara substantif (Guest *dkk.*, 2006). Dengan demikian, meskipun jumlah informan tergolong kecil, data yang diperoleh telah memenuhi prinsip kecukupan dalam penelitian kualitatif untuk menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Teknik analisis data yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman banyak digunakan dalam penelitian kualitatif untuk memahami data secara mendalam. Miles and Huberman dalam Sugiyono (2019) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Ada empat langkah utama dalam analisis data menurut Miles dan Huberman:

- a) Reduksi Data: Menyederhanakan dan mengelompokkan data ke dalam unit-unit yang lebih kecil dan relevan.
- b) Display Data: Menyajikan data dalam bentuk yang mudah dipahami, seperti tabel, diagram, atau bagan.
- c) Verifikasi Data: Memastikan keakuratan dan keabsahan data dengan cara mengecek kembali sumber data atau melakukan triangulasi.
- d) Penarikan Kesimpulan: Membuat kesimpulan atau generalisasi berdasarkan pola dan temuan yang muncul dari data.

Pendekatan ini membantu peneliti memahami fenomena yang diteliti secara mendalam dan kontekstual, serta memungkinkan interpretasi yang lebih kompleks dan kaya data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan cara mendatangi langsung informan dan menggunakan aplikasi chat untuk menanyakan kepada informan mengenai hal-hal yang penting dan tidak sempat atau belum terjawab ketika wawancara langsung agar data yang didapat lebih akurat. Jumlah informan dalam penelitian ini ada 4 (empat) orang yang terdiri dari 3 (tiga) informan utama yaitu 2 (dua) laki-laki dan 1 (satu) perempuan anggota komunitas Anime *Lovers* Kebumen (ALK) serta 1 (satu) informan pendukung yang merupakan pekerja atau karyawan Dojokopik, kafe dimana anggota komunitas ALK sering berkumpul.

Tabel 1. Data Informan Utama & Informan Tambahan

Nama Informan	Status	Pekerjaan	Jenis Kelamin
Nikola	Informan Utama (Anggota ALK)	Pelajar	Laki-laki
Fauzan Robit Ikhwan	Informan Utama (Anggota ALK)	Guru	Laki-laki

Yaya Mayasita	Informan Utama (Anggota ALK)	Pelajar	Perempuan
Muhamad Deva Wardana	Informan Tambahan (Barista Dojokopik)	Barista	Laki-laki

Stigma Sosial

Beberapa pengalaman spesifik yang disampaikan oleh informan, seperti cara mereka menyembunyikan identitas sebagai wibu di lingkungan sekolah atau strategi mereka dalam berinteraksi di luar komunitas semakin memperjelas cara mereka mempresentasikan diri demi menghadapi stigma yang ada. Rara, misalnya, menyampaikan bahwa selama masa sekolah ia sering menerima perlakuan negatif karena identitasnya sebagai wibu. Ia mengungkapkan bahwa sebelum pandemi COVID-19, dirinya pernah dianggap aneh dan bahkan mengalami perundungan. Situasi ini membuatnya berhati-hati dalam mengekspresikan identitas kewibuannya di ruang publik. Ia mengatakan,

“Kalau di event jejepangan si sangat nyaman ya, tapi kalo di luar itu ngga sama sekali, ya harus menyesuaikan demi keamanan dan kenyamanan kita juga si.”

Pernyataan ini menunjukkan adanya strategi *self-presentation* yang selektif dan kontekstual. Rara membedakan secara tegas antara ruang *front stage* seperti ruang publik nonkomunitas, dan ruang *backstage* yang lebih aman dan suportif seperti komunitas ALK dan event jejepangan. Hal ini mencerminkan strategi *impression management* yang disebut Goffman, di mana individu secara aktif mengontrol kesan yang ingin ditampilkan di hadapan orang lain (Goffman, 1959).

Hal serupa juga disampaikan oleh Niko, anggota komunitas ALK yang bergabung sejak sekitar tahun 2021. Ia menyebut bahwa dirinya kerap menerima label stereotipikal seperti “wibu bau bawang” dari lingkungan sosial luar komunitas. Menanggapi hal tersebut, Niko lebih memilih untuk diam dan menghindari konflik, dengan alasan bahwa perdebatan hanya akan menjadi sia-sia. Ia menyatakan,

“Respon saya diam saja dan lebih ke menghindar karena saya malas berdebat, percuma.”

Dalam hal ekspresi diri, Niko mengakui bahwa tingkat kepercayaan dirinya sangat bergantung pada konteks sosial tempat ia berada. Ia menyebut bahwa saat memakai atribut wibu seperti cosplay, rasa percaya dirinya bisa menurun jika situasinya tidak mendukung. Pernyataan ini menegaskan bahwa bentuk *self-presentation* yang ditampilkan oleh Niko bersifat adaptif dan bertujuan untuk meminimalisasi potensi stigmatisasi di ruang publik. Ini sejalan dengan pendapat (Leary & Kowalski, 1990) yang menyebutkan bahwa *self-presentation* dapat bersifat defensif, yakni strategi untuk menghindari konflik atau penolakan sosial.

Informan selanjutnya yaitu Mas Fauzan, seorang guru sekaligus anggota komunitas menyadari adanya penilaian negatif dari lingkungan kerja terhadap perilaku kewibuan. Ia mengaku harus menyembunyikan minatnya saat berada di lingkungan sekolah.

“Sebisa mungkin pas di depan murid atau rekan guru jadi yang normal-normal saja... demi kebaikan dan kenyamanan bersama lebih baik saya yang jadi normies meskipun sebenarnya ngga nyaman dan merasa seperti tidak bebas.”

Ini mengacu pada konsep *role distancing* dalam teori Goffman, yaitu ketika seseorang menjaga jarak dari identitas yang bisa menimbulkan ketegangan antara harapan sosial dan identitas pribadi (Goffman, 1961). Sebagai seorang guru yang memiliki tanggung jawab sosial dan profesional, Mas Fauzan memilih untuk mengelola kesan dengan menampilkan versi diri yang lebih dapat diterima oleh masyarakat umum. Hal ini menunjukkan bagaimana peran sosial tertentu menuntut individu untuk memisahkan identitas personal (*backstage*) dari identitas publik (*front stage*). Sebaliknya, saat berada di komunitas, Mas Fauzan merasa lebih bebas dan dapat mengekspresikan diri secara autentik.

“Dengan mengikuti komunitas anime ini saya jadi lebih menikmati hidup. ngobrol sama anak-anak komunitas itu lebih sering nyambungny sih daripada obrolan dengan yang bukan anak komunitas.”

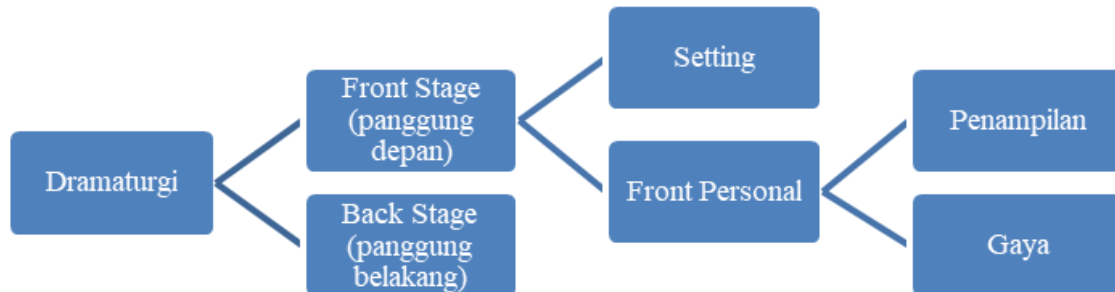
Sudut pandang eksternal dari Deva sebagai barista di *coffeeshop* tempat komunitas berkumpul, memperkuat perbedaan pengelolaan kesan antara ruang publik dan komunitas. Ia mencatat bahwa anggota ALK bersikap lebih tertutup di luar komunitas, namun tampak lebih ekspresif dan terbuka ketika berada di antara sesama wibu. Hal ini menunjukkan bahwa komunitas ALK berfungsi sebagai *safe space* atau *backstage* tempat para anggotanya merasa aman untuk menampilkan identitas asli mereka (West & Zimmerman, 1987).

Dengan demikian, pengalaman para informan memperlihatkan bagaimana stigma sosial terhadap wibu tidak hanya membentuk persepsi masyarakat terhadap mereka, tetapi juga turut menentukan cara mereka menyusun identitas sosial melalui *self-presentation*. Proses ini menunjukkan bahwa identitas wibu bukanlah sesuatu yang ditampilkan secara konstan, melainkan dinegosiasikan secara situasional bergantung pada konteks sosial dan norma yang berlaku.

Mempresentasikan diri melalui penampilan dan perilaku yang baik juga dianggap sebagai modal utama dan paling penting untuk mendapatkan perhatian dan penilaian positif dari lingkungan sosial. Sarwono & Meinarno (2009) mengatakan bahwa presentasi diri adalah usaha untuk mengatur kesan yang orang lain tangkap mengenai kita baik disadari atau tidak. Hal ini dapat membantu mengubah pandangan sosial terhadap komunitas anime, khususnya anggota Komunitas Anime *Lovers* Kebumen (ALK), ke arah yang lebih baik seiring berjalannya waktu. Dengan mempresentasikan diri dengan baik di dalam komunitas, anggota juga berpeluang mendapatkan perhatian dan pandangan positif dari lingkungan sosial.

Lingkungan sosial cenderung memicu *bullying* terhadap wibu akibat stigma yang menyoroti penampilan mereka yang dianggap mencolok atau berlebihan, sehingga banyak penggemar anime enggan disebut sebagai wibu. Mead (1934) menjelaskan bahwa lingkungan sosial adalah suatu dunia sosial yang dibentuk oleh interaksi antar individu, yang membentuk norma-norma dan aturan-aturan sosial. Dalam perspektif Mead, individu membentuk dirinya sendiri melalui interaksi dengan orang lain di lingkungan sosialnya, dan identitas seseorang dipengaruhi oleh peran yang mereka mainkan dalam masyarakat. Weber (1922) menjelaskan bahwa norma sosial merupakan regulasi yang ada dalam masyarakat yang dihasilkan oleh kebiasaan atau tradisi yang telah diterima secara umum. Norma sosial merupakan regulasi yang ada dalam masyarakat yang dihasilkan oleh kebiasaan atau tradisi yang telah diterima secara umum. Norma sosial memberikan panduan tentang apa yang dianggap pantas atau tidak pantas dalam suatu budaya atau kelompok sosial. Individu yang ingin diterima dalam kelompok sosial tertentu cenderung menyesuaikan cara mereka berperilaku dengan norma-norma tersebut. Dalam mempresentasikan diri, Komunitas ALK berharap agar semua anggota dapat bekerja

sama dengan baik sehingga tujuan yang telah ditetapkan dalam komunitas dapat tercapai. Hal ini bertujuan untuk membangun citra positif di mata lingkungan sosial, yang pada gilirannya akan memberikan timbal balik yang memudahkan dan membawa dampak baik bagi seluruh anggota komunitas ALK.



Gambar 1. Elemen Dramaturgi Erving Goffman

Front Stage (Panggung Depan)

Dalam teori dramaturgi yang diperkenalkan oleh Erving Goffman, "*front stage*" merujuk pada arena sosial tempat individu tampil dan berperilaku sesuai dengan peran yang diharapkan oleh masyarakat atau audiens mereka. Berdasarkan wawancara mendalam yang dilakukan oleh peneliti terhadap informan mengenai bagaimana anggota Komunitas Anime *Lovers* Kebumen (ALK) berperan di depan lingkungan sosial atau *front stage* untuk dapat berbaur dan menjalani aktifitas tanpa mendapat stigma negatif dari masyarakat sekitar.

Dalam teori dramaturgi yang diperkenalkan oleh Erving Goffman, "setting" atau "latar" merujuk pada elemen fisik dan lingkungan di mana interaksi sosial berlangsung. Dalam konteks ini, "setting" mencakup semua elemen fisik yang mendukung penampilan aktor, seperti lokasi, dekorasi, peralatan, dan suasana yang relevan dengan peran yang dimainkan. Burke (2009) menyebutkan bahwa *front stage* adalah area di mana individu memainkan peran yang telah dipersiapkan sebelumnya, dengan citra diri yang sesuai dengan harapan sosial. Mengacu pada hal itu, seperti jawaban yang diberikan oleh Rara sebagai berikut:

“Tentu saja, meskipun di masyarakat sudah banyak wibu, ada hal-hal yang sulit untuk dinormalisasi, seperti cosplay. Misalnya, saat cosplay di mall atau alun-alun, orang-orang akan melihatnya sebagai sesuatu yang asing atau aneh. Jadi, berbeda saat ada acara jejepangan. Kalau bersama komunitas, saya tidak masalah memakai atribut berbau wibu karena kami sehoobi, tapi di luar itu, saya tetap berpenampilan seperti orang pada umumnya.”

Elemen *front stage* yang berikutnya adalah *appearance* atau “penampilan” mengacu pada elemen visual dan karakteristik fisik yang diperlihatkan seseorang dalam interaksi sosial. Hal ini mencakup pakaian, gaya rambut, aksesoris, serta aspek lain yang mencerminkan status sosial, peran, atau identitas individu. Sebagaimana jawaban dari informan Nikola:

“Dari segi penampilan, bisa dibilang tidak ada yang terlalu mencolok atau berbeda dari orang pada umumnya, paling cuma ada beberapa yang memakai gantungan kunci karakter anime atau stiker di laptop, sama paling pakai kaos atau hoodie bergambar (bergaya) anime.”

Berbeda dengan Fauzan dimana sebagai seorang guru ia akan berpenampilan sesuai dengan tempatnya, saat berada di sekolah ia akan mengenakan seragam maupun aksesoris selayaknya seorang guru tanpa menonjolkan kewibuannya, sedangkan pada saat berada di dalam komunitas ia akan memakai pakaian/aksesoris yang menunjukkan kecintaannya pada budaya Jepang. Didukung oleh pernyataan Deva sebagai informan tambahan yang merupakan barista tempat mereka biasa berkumpul memberikan pernyataan sebagai berikut:

“Untuk penampilan tidak banyak perbedaan, mereka cenderung lebih sering mengenakan zip hoodie polos berwarna terang dan celana jogger sebagai andalan.”

Sebagaimana pendapat Leary (1995), orang berusaha menampilkan diri mereka dengan cara yang membuat orang lain melihat mereka sebagaimana yang mereka inginkan. *Manner* pada elemen *front stage* merujuk pada sikap, gaya, dan tindakan yang ditunjukkan seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain. Aspek ini meliputi ekspresi wajah, gerakan tubuh, intonasi suara, serta berbagai elemen non-verbal yang mendukung penyampaian peran tertentu. Dengan mengatur "manner" mereka, individu berupaya memengaruhi cara orang lain melihat mereka dan membangun kesan yang sesuai dengan peran yang dijalankan. Seperti menurut pernyataan informan Fauzan yang merupakan anggota tertua dan juga berprofesi sebagai guru menyatakan bahwa:

“Ya saya lebih tertutup ke hobi sih, privasi ke hobi dan apa yang ditonton, jadi ya mengikuti obrolan mereka aja dan ngga terlalu mengekspos diri sendiri. Terlebih saya yang berprofesi sebagai guru yang semestinya menjadi panutan atau contoh bagi murid-murid saya. Terkadang saya juga ditegur oleh sesama teman guru ketika saya menunjukkan perilaku kewibuan saya di sekolah, ya karena mereka menganggap itu hal aneh dan tidak patut dilakukan oleh seorang guru. Ya sudah saya nurut saja dan dari situ lebih membatasi diri dimana hal itu sangat sulit saya lakukan, karena balik lagi basic saya sebagai orang seni yang pada dasarnya sangat ekspresif, tapi apa mau dikata kalau ternyata di lingkungan saya perilaku wibu masih dinilai kurang baik.”

Dari pernyataan tersebut terlihat bahwa Fauzan sebagai guru harus bisa menjaga sikap dan perilaku selayaknya seorang guru agar tetap dihormati dan dihargai oleh muridnya. Bourdieu (1984) membahas bagaimana selera budaya (termasuk ketertarikan pada anime) bisa memengaruhi status sosial seseorang. Dalam konteks guru, seorang wibu mungkin menghadapi tantangan jika budaya populer yang ia sukai dianggap tidak sejalan dengan ekspektasi profesionalisme guru.

Back Stage (Panggung Belakang)

Dalam teori dramaturgi yang dikembangkan oleh Erving Goffman, backstage atau "panggung belakang" mengacu pada ruang di mana seseorang dapat bersikap lebih leluasa tanpa tekanan untuk mempertahankan peran yang mereka tampilkan di "panggung depan". Di area ini, individu memiliki kesempatan untuk beristirahat, mempersiapkan diri, dan melakukan hal-hal yang tidak ingin mereka perlihatkan kepada publik. Goffman juga menjelaskan bahwa "panggung belakang" berfungsi sebagai area di mana individu dapat menyembunyikan hal-hal tertentu yang mungkin tidak pantas ditampilkan di hadapan publik. Dalam ruang ini, seseorang bisa menjaga citra yang diinginkan saat tampil di depan orang lain, dengan tetap mempertahankan kesan yang sesuai dengan peran yang mereka mainkan. Hal ini seperti ungkapan Rara pada sesi wawancara yang menyatakan:

“nah ini jujur sesuatu yang saya masih berusaha untuk perbaiki, saya sebenarnya si kurang nyaman kalau bersama orang-orang yang bukan wibu atau normies ya sebutannya, itu ngga nyaman karena topik-topik yang menurut saya menarik tapi mereka tu ngga paham sama sekali gitu, jadi saya bingung dan gatau harus ngomongin topik apa ya karena mungkin kewibuanku sudah mandarah daging dan duniaku cuma anime sama jejepangan.”

Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa Rara merasa tidak atau kurang nyaman ketika berada di lingkungan non-wibu (*front stage*). Oleh sebab itu backstage berfungsi sebagai solusi untuk menampilkan jati diri yang sebenarnya.

Senada dengan pernyataan Rara, Fauzan juga mengungkapkan bahwa:

“justru malah kalau dari saya pribadi dengan mengikuti komunitas anime ini saya itu jadi lebih menikmati hidup saya si, jadi tidak hanya fokus sama kerjaan terus, tidak hanya fokus dengan masalah kehidupan saat ini tapi juga bisa mencari bagaimana caranya refreshing gitu lo, dengan hobi karena hobinya suka nonton anime, kumpul sama yang suka anime terus kenal sama cosplay, jadi paling tidak kan hidupnya tidak monoton banget lah. Terus terang kalau ngobrol sama anak-anak di komunitas itu lebih sering nyambungnyah sih daripada obrolan dengan yang bukan anak komunitas karena bahasanya cocok.”

Fauzan menganggap dirinya lebih nyaman berada di dalam komunitas karena kembali lagi ke hobinya yaitu anime, dia dapat mengekspresikan dirinya dengan bercosplay, sharing tentang anime, dan ngorbol dengan anggota kelompok lain tanpa harus ada yang ditutupi tentang hobinya.

Sementara itu Nikola merasa dirinya bisa mengekspresikan diri di dalam komunitas selaras dengan pernyataannya:

“Merasa jadi diri sendiri di dalam komunitas ya karena kebanyakan memang kita sudah mengenal satu sama lain, jadi saya tidak takut untuk mengekspresikan diri saya yang sebenarnya.”

Beberapa hal mengenai panggung belakang tersebut juga didukung dengan pernyataan Deva: *“Perilaku mereka terkesan lebih cuek terhadap orang di sekitar, dan mereka cenderung tertarik untuk berinteraksi hanya dengan sesama anggota komunitas atau sesama wibu. Di lingkungan sosial, mereka menjalani kehidupan seperti masyarakat pada umumnya, namun di dalam komunitas, mereka merasa lebih aktif dan bebas berekspresi.”*

Dari pernyataan keempat informan diatas dapat diartikan bahwa anggota Komunitas Anime *Lovers* Kebumen (ALK) berusaha menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial mereka, terutama di "*front stage*", untuk menghindari stigma negatif dari masyarakat sekitar.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang dilakukan presentasi diri anggota komunitas Anime *Lovers* Kebumen (ALK) dapat disimpulkan bahwa stigma sosial terhadap anggota komunitas ALK sering dihadapkan pada pandangan negatif dari masyarakat, yang sering kali menilai mereka sebagai "wibu," sebuah stigma yang dikaitkan dengan perilaku fanatik terhadap budaya Jepang. Stigma ini menyebabkan mereka merasa terisolasi dan terkadang harus

menyembunyikan minat mereka untuk menghindari penilaian negatif. Pada kasus ini anggota Komunitas Anime *Lovers* Kebumen (ALK) berusaha menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial mereka, terutama di *front stage* untuk menghindari stigma negatif dari masyarakat sekitar.

Front stage yang merupakan tempat di mana orang memainkan peran yang telah dipersiapkan sebelumnya, dengan citra diri yang sesuai dengan harapan sosial. Beberapa anggota, seperti Fauzan, mengakui kesulitan dalam mengekspresikan diri sepenuhnya, terutama karena profesi mereka atau norma yang ada di lingkungan sekitar. Dalam interaksi dengan orang luar, anggota ALK sering kali mengadopsi persona yang lebih 'umum' atau diterima oleh masyarakat untuk menghindari stereotip dan ekspektasi negatif. Ini terlihat dalam setting dan front personal yang mereka atur, bagaimana mereka berpakaian, berbicara, dan berperilaku di ruang publik, yang cenderung lebih "normal" dan tidak mencolok dibandingkan dengan ketika mereka berada di dalam komunitas.

Backstage memungkinkan para anggota ALK untuk bersikap lebih autentik dan melepaskan kepura-puraan yang mereka tampilkan di depan umum. Di sini, mereka tidak perlu menjaga citra sosial mereka seperti saat berada di "*front stage*." Komunitas ALK berfungsi sebagai ruang yang aman bagi anggotanya, di mana mereka dapat mengekspresikan diri dengan bebas tanpa takut dihakimi. Dukungan antar anggota komunitas memberikan rasa memiliki dan kenyamanan, yang membantu mengurangi dampak psikologis dari stigma sosial yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Bernard, H. 2002. *Research methods in anthropology: Qualitative and quantitative approaches*. 3 ed. Walnut Creek, CA: Altamira Press.
- Bourdieu, P. 1984. *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge: Harvard University Press.
- Buchanan, I. 2018. Anime's Identity as a Global Cultural Product. In *Culture, Identity, and the New Global Economy*.
- Burke, P. 2009. *Identity Work and Identity Struggle: The Role of the Self in Social Interaction*. California: University of California Press.
- Cresswell, J.W. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Goffman, E. 1959. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Newyork: Dobleday Anchor.
- Goffman, E. 1961. *Asylums: Essays on the Social Situation of Mental Patients and Other Inmates*. Anchor Books.
- Goffman, E. 1963. *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*. New York: Prentice-Hall Inc.
- Guest, G., Bunce, A. & Johnson, L. 2006. How Many Interviews Are Enough? *Field Methods*, 18(1): 59–82.
- Hidayat, D. & Hidayat, Z. 2020. Anime as Japanese Intercultural Communication: A Study of the Weeaboo Community of Indonesian Generation Z and Y. *Romanian Journal of Communication and Public Relations*, 22(3): 85.

- Leary, M.R. 1995. *Self-presentation: Impression Management and Interpersonal Behavior*. Michigan: Brown & Benchmark Publishers.
- Leary, M.R. & Kowalski, R.M. 1990. Impression management: A literature review and two-component model. *Psychological Bulletin*, 107(1): 34–47.
- Mead, G.H. 1934. *Mind, Self, and Society*. Chicago: University of Chicago Press.
- Ramdhan, M. 2021. *Metode Penelitian*. Jakarta: Cipta Media Nusantara.
- Sarwono & Meinarno, E.A. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sugiyono 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Weber, M. 1922. *Economy and Society*. California: University of California Press.
- West, C. & Zimmerman, D.H. 1987. Doing Gender. *Gender & Society*, 1(2): 125–151.
- Wicaksono, R. 2023. *Stigma Sosial Terhadap Wibu (Studi Kasus Wibu di Kota Depok, Jawa Barat)*. Jakarta.
- Yuliana, W. 2018. Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *Quanta*, 2(2): 83–91.