

Studi Mengenai Persepsi Pola Asuh Ayah dan Ibu serta Peran Teman Sebaya pada *Cosplayer* yang Melakukan *Crossdress* di Kota Bandung

Study about Perceptions of Parenting Father and Mother and The Role of Peer at *Cosplayer* Who Conducting *Crossdress* in Bandung

¹Senny Budiarti Asyari, ²Eni Nuraeni Nugrahawati

^{1,2}Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Jl. Tamansari No.1 Bandung 40116

email: ¹senny.budiarti@gmail.com, ²enipsikologi@gmail.com

Abstract. Cosplay crossdress is doing cosplay opposite with their gender. This is impact of parenting who make cosplayer be as masculine women and feminine men. Besides the role of peers can become the reinforcement of crossdress. This study aims to describe how patterns of parenting and the role of peers in the cosplayers who doing crossdress in Bandung. The method used in this research is descriptive. Subjects in this study were 30 cosplayers aged between 14-26 years who doing crossdress in Bandung. Subjects were selected using snowball sampling technique. Collecting data in this study using a questionnaire on perceptions of parenting mothers and fathers and the role of peers. Processing data using SPSS 21 for Windows. Based on the results of data, dominant parenting cosplayer who doing crossdress in Bandung is neglect parenting with a percentage of 53.3% mom and dad 73.3%. While the dominant role of peer cosplayer who doing crossdress in Bandung is the role of peers as a source of reinforcement social with a percentage of 60%.

Keywords: Cosplay crossdress, parenting, the role of peers

Abstrak. *Cosplay crossdress* adalah melakukan *cosplay* tidak sesuai dengan *gendernya*. Hal tersebut merupakan dampak dari pola asuh orang tua yang membuat *cosplayer* menjadi seperti wanita maskulin dan pria feminin. Selain itu peran teman sebaya pun menjadi sumber *reinforcement* dari perilaku *crossdress* yang dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran pola asuh orang tua dan peran teman sebaya pada *cosplayer* yang melakukan *crossdress* di Kota Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Deskriptif. Subjek dalam penelitian berjumlah 30 orang *cosplayer* dengan rentang usia antara 14-26 tahun yang melakukan *crossdress* di Kota Bandung. Subjek dipilih menggunakan teknik *snowball sampling*. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan kuisioner mengenai persepsi pola asuh ayah dan ibu serta peran teman sebaya. Pengolahan data menggunakan SPSS 21 for Windows. Berdasarkan hasil pengolahan data diketahui bahwa penerapan pola asuh yang dominan pada *cosplayer* yang melakukan *crossdress* di Kota Bandung adalah pola asuh *neglect* dengan prosentase ibu sebesar 53,3% dan ayah sebesar 73,3%. Sedangkan peran teman sebaya yang dominan pada *cosplayer* yang melakukan *crossdress* di Kota Bandung yaitu peran teman sebaya sebagai sumber *reinforcement social* dengan prosentase sebesar 60%.

Kata Kunci : *Cosplay crossdress*, pola asuh, peran teman sebaya

A. Pendahuluan

Cosplay atau *costum playing* adalah wadah seseorang dapat berimajinasi dengan karakter-karakter dalam *anime* ataupun *superhero* sesuai dengan keinginan mereka (Ahn: 2008, 55). Biasanya para *cosplayer* akan memilih karakter yang sifat dan kepribadiannya hampir mirip dengan dirinya. Selain itu mereka juga akan memilih karakter yang sesuai dengan jenis kelaminnya agar mempermudah memainkan dan menghayati peran dari karakternya. Namun terdapat beberapa *cosplayer* yang memilih untuk melakukan *crossdress*, yaitu melakukan *cosplay* yang tidak sesuai dengan *gendernya*, seperti *cosplayer* pria memainkan karakter wanita dalam *anime* ataupun sebaliknya.

Menurut *crossdresser*, mereka mengakui jenis kelaminnya, namun mereka merasa tidak nyaman dan tidak cocok ketika harus berperilaku sesuai dengan jenis kelaminnya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu hal yang membuat *crossdresser*

seperti itu dikarenakan sejak kecil kedua orang tuanya selalu memperlakukan mereka tidak sesuai dengan jenis kelamin biologisnya. Pola asuh yang diterapkan pun cenderung berbeda antara ayah dan ibu. Ayah cenderung pendiam dan pasif kepada mereka. Menurut *crossdresser*, ayah jarang berada di rumah dan pada saat di rumah masih sibuk dengan urusannya sendiri. Jarang mengajak mereka untuk berkomunikasi dan jika bertanya hanya seperlunya saja. Selain itu ayah pun sering bertengkar dengan ibu, bahkan pada beberapa *crossdresser* ayah sudah bercerai dengan ibu yang menyebabkan *crossdresser* sudah jarang bertemu dan berkomunikasi dengan ayah dikarenakan ayah yang sudah berbeda tempat tinggal dengan ibu.

Berbeda halnya dengan ibu yang sangat cerewet dan galak. Ketika subjek melakukan kesalahan atau bahkan tidak melakukan kesalahan, subjek selalu terkena imbas dari kemarahan ibu. Walaupun ibu sehari-hari berada di rumah, mereka merasa ibu terlalu sibuk dengan urusannya sendiri sehingga tidak memperhatikan keadaan mereka. Ibu lebih mementingkan hal yang lain dibandingkan mereka. Ibu hanya menuntut dan memarahi mereka atas kesalahan yang tidak mereka perbuat.

Hal ini membuat *crossdresser* mengidentifikasi dirinya kepada orang tua yang berbeda jenis kelamin sehingga anak memperlihatkan tingkah laku peranan seks yang tidak sesuai seperti tumbuh menjadi seorang laki-laki feminin ataupun seorang perempuan maskulin. Anak berperilaku tidak sesuai dengan jenis kelaminnya dan lebih senang serta nyaman ketika bergaul dengan teman sebaya yang berbeda jenis kelamin. Mereka lebih memilih untuk berteman dengan teman-teman sebaya yang berbeda jenis kelamin dengannya karena merasa nyaman dan lebih dapat menerima diri mereka apa adanya.

Keluarga khususnya orang tua merupakan salah satu konteks sosial yang penting bagi perkembangan individu, namun perkembangan individu juga sangat dipengaruhi oleh apa yang terjadi dalam konteks sosial lain seperti relasi dengan teman sebaya. Teman sebaya, disamping orang tua merupakan individu yang paling signifikan bagi kehidupan seseorang. Melalui mereka, seseorang menemukan banyak sifat dan ciri-ciri untuk identifikasi diri (Pikunas, 1976:66).

Para *cosplayer* khususnya *crossdresser* mengatakan bahwa alasan mereka bergabung dengan *cosplay* adalah untuk menambah, mencari dan memperluas relasi pertemanan. Mereka mengatakan bahwa ketika bergabung dengan *cosplay* mereka mendapatkan banyak teman yang sama seperti dirinya yang bisa memahami dan mengerti diri mereka sepenuhnya. Di luar *cosplay* mereka tidak menemukan teman-teman seperti teman di dalam *cosplay*. Teman-teman *cosplay* selalu ada untuk mereka, mendukung dan menghibur mereka ketika mereka sedih, membantu mereka untuk menyelesaikan masalah. Mereka merasa lebih dekat dengan teman-teman dalam *cosplay* dibandingkan dengan teman-teman di sekolah atau tempat mereka bekerja.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran persepsi pola asuh ayah dan ibu serta peran teman sebaya pada *cosplayer* yang melakukan *crossdress* di Kota Bandung.

B. Landasan Teori

Definisi Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh adalah cara orang tua membesarkan anak dengan memenuhi kebutuhan anak, memberi perlindungan, mendidik anak, serta mempengaruhi tingkahlaku anak dalam kehidupan sehari-hari (Baumrind dalam Papalia, 2004). Baumrind menyatakan terdapat dua dimensi dalam pola asuh orang tua, yaitu *control* dan *responsiveness*.

1. Control

Control berarti otoritas atau tuntutan. Dimensi ini berkaitan dengan seberapa banyak control yang dilakukan orang tua dalam mengatur tingkah laku anaknya (Sabnam Sultana, 2013). Dimensi ini mengacu pada beberapa aspek, yaitu: (1) *Restrictiveness* (Pembatasan), (2) *Demandingness* (Tuntutan), (3) *Strictness* (Pendisiplinan), (4) *Intrusiveness* (Campur Tangan), (5) *Arbitrary Power Assertion* (Kekerasan sewenang-wenang).

2. Responsiveness

Responsiveness atau kehangatan menggambarkan bagaimana orang tua berespon kepada anaknya, berkaitan dengan kehangatan dan dukungan orang tua. Kehangatan erat kaitannya dengan beberapa aspek, yaitu: (1) Memperhatikan kesejahteraan anak, (2) Sejauh mana orang tua mendukung dan sensitive pada kebutuhan anak-anaknya, (3) Bersedia meluangkan waktu bersama dengan anak dan melakukan kegiatan bersama, (4) Bersedia untuk memberikan kasih sayang dan pujian saat anak-anak mereka berprestasi atau memenuhi harapan mereka, (5) Peka terhadap keadaan emosi anak.

Definisi Peran Teman Sebaya

Teman sebaya merupakan dua orang atau lebih yang berhubungan pada tingkat yang sama dalam tingkah laku yang kompleks (Shaffer, 1985:673). Teman sebaya memiliki peran yang sangat vital dalam kehidupan remaja. Terdapat empat peran teman sebaya (Shaffer 1994:564), yaitu: (1) Teman sebaya sebagai sumber penting *Reinforcement Social*, (2) Teman sebaya sebagai model tingkah laku remaja, (3) Teman sebaya sebagai objek dalam perbandingan social, (4) Teman sebaya sebagai pengkritik dan agen yang dapat meyakinkan anggotanya (persuasif).

Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Alat ukur yang digunakan adalah kuisioner yang disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan pada teori Baumrind dan teori peran teman sebaya dari Shaffer. Teknik sampling yang digunakan adalah *Snowball Sampling* dengan jumlah sebanya 30 orang *cosplayer* yang melakukan *crossdress* di Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan teknik Analisis Statistik Deskriptif.

C. Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Gambaran Persepsi Pola Asuh Ibu

Kategori Pola Asuh Ibu	F	%
Autoritarian	0	0
Autoritatif	2	6,7
Permisif Tidak Peduli (<i>Neglect</i>)	16	53,3
Permisif Memanjakan	12	40
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa secara keseluruhan, *cosplayer* yang melakukan *crossdress* di Kota Bandung memaknai pola asuh ibu termasuk pola asuh **permisif memanjakan** yaitu sebanyak 12 orang (40%), permisif tidak peduli (*neglect*) sebanyak 16 orang (53,3%), autoritatif sebanyak 2 orang (6,67%) dan autoritarian

tidak ada (0%).

Tabel 2. Gambaran Persepsi Pola Asuh Ayah

Kategori Pola Asuh Ayah	F	%
Autoritarian	0	0
Autoritatif	2	6,7
Permisif Tidak Peduli (<i>Neglect</i>)	22	73,3
Permisif Memanjakan	6	20
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa secara keseluruhan, *cosplayer* yang melakukan *crossdress* di Kota Bandung memaknai pola asuh ibu termasuk pola asuh **permisif memanjakan** yaitu sebanyak 6 orang (20%), permisif tidak peduli (*neglect*) sebanyak 22 orang (73,3%), autoritatif sebanyak 2 orang (6,67%) dan autoritarian tidak ada (0%).

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, pola asuh ayah dan ibu yang lebih dominan adalah pola asuh *neglect* (permisif tidak peduli). Terdapat enam belas orang subjek yang memaknakan pola asuh yang diterapkan ibu adalah *neglect* dengan prosentase sebesar (53,3%). Menurut *crossdresser*, ibu tidak pernah bertanya kegiatan apa yang dilakukan oleh mereka di luar rumah. Ibu memberikan kebebasan pada mereka asalkan bertanggung jawab atas perilaku yang dilakukan, ibu tidak memperdulikan subjek dan sibuk dengan urusannya sendiri, ibu kurang memberikan waktunya untuk subjek.

Pada pola pengasuhan ayah yang dimaknakan oleh para *crossdress*, yaitu terdapat dua puluh dua orang subjek memaknakan pola asuh yang diterapkan oleh ayah adalah *neglect* dengan prosentase sebesar (73,3%). Menurut *crossdresser*, ayah tidak mengajarkan kedisiplinan kepada subjek, ayah tidak mengetahui semua kegiatan yang subjek lakukan baik di rumah maupun di luar rumah. Terkadang ayah tidak ingin terlibat dengan urusan subjek di rumah karena terlalu sibuk dengan urusannya sehingga mengabaikan kegiatan yang subjek lakukan. Ayah membebaskan subjek melakukan kegiatan apapun yang subjek sukai asalkan tidak mempermalukan nama keluarga.

Selain karena orang tua yang sibuk dengan urusannya masing-masing sehingga sering mengabaikan mereka, hal tersebut juga diperkuat oleh pengakuan *crossdress* bahwa sejak kecil orang tua mengharapkan kelahiran anaknya berjenis kelamin tertentu namun anak yang dilahirkan berbeda dengan harapan orang tua menyebabkan orang tua selalu memperlakukan mereka seperti jenis kelamin lawan jenisnya.

Para ahli berpendapat bahwa perbedaan perlakuan sejak bayi yang dilakukan oleh orang tua maka akan berpengaruh pada peran gender. Dengan kata lain, perasaan sebagai anak laki-laki atau anak perempuan lebih banyak ditentukan oleh perlakuan orang tua daripada oleh karakteristik seksual mereka. (*Sosiologi 2 : Suatu Kajian Kehidupan Masyarakat* : Yudhistira).

Tabel 3. Gambaran Peran Teman Sebaya

Kategori Peran Teman Sebaya	F	%
Reinforcement Social	18	60

Model Tingkah Laku	6	20
Objek Perbandingan Sosial	6	20
Pengkritik dan Agen Persuasif	0	0
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel 3 terlihat bahwa secara keseluruhan *cosplayer* yang melakukan *crossdress* di Kota Bandung, memaknai dan menghayati peran teman sebaya sebagai *reinforcement social* yaitu sebanyak 18 orang (60%), objek perbandingan sosial sebanyak 6 orang (20%), model tingkah laku yaitu sebanyak 6 orang (20%) dan pengkritik dan agen persuasif tidak ada (0%).

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, peran teman sebaya yang dominan dimaknai oleh para *crossdress* adalah *reinforcement social*. Hal ini terlihat dari hasil prosentase yang diperoleh sebesar (60%).

Menurut *crossdresser*, salah satu alasan subjek melakukan *crossdress* adalah karena subjek mendapatkan dukungan dan kehangatan saat melakukan *crossdress*. Subjek merasa diterima dan diakui saat melakukan *crossdress*. Berbeda dengan teman-temannya di sekolah yang mengejek dan menertawakan subjek saat tahu subjek melakukan *crossdress*. Teman sebaya, disamping orang tua merupakan individu yang paling signifikan bagi kehidupan seseorang. Melalui mereka, seseorang menemukan banyak sifat dan ciri-ciri untuk identifikasi diri (Pikunas, 1976:66).

D. Kesimpulan

Pola asuh yang dominan pada *cosplayer* yang melakukan *crossdress* adalah pola asuh *neglect*, baik itu ibu maupun ayah. Dengan prosentase ibu sebesar 53,3% dan ayah sebesar 73,3%. Hal ini dapat diartikan bahwa orang tua memberikan tanggung jawab penuh kepada subjek untuk mengurus dirinya sendiri bahkan cenderung mengabaikan keberadaan subjek dan segala aktivitas yang subjek lakukan termasuk *cosplay crossdress*.

Peran teman sebaya yang dominan pada *cosplayer* yang melakukan *crossdress* adalah peran teman sebaya sebagai sumber *reinforcement social* dengan prosentase 60%. Hal ini dapat diartikan bahwa penguatan sosial dari teman sebaya berperan penting bagi *cosplayer* yang melakukan *crossdress*. Saat subjek melakukan *crossdress*, subjek merasa diterima dan mendapatkan dukungan serta kehangatan dari *cosplayer* yang lain sehingga subjek terus mengulang perilaku *crossdress*nya selain untuk mendapatkan kepuasan pribadi, subjek pun mendapatkan afeksi dari *cosplayer* lain yang tidak subjek dapatkan dari teman-teman di luar *cosplay*.

E. Saran

Bagi Crossdresser

Diharapkan bagi *crossdresser* dapat menemukan teman-teman dalam *cosplay* yang memberikan dampak positif dengan cara memberikan dukungan dan kehangatan kepada *crossdresser* bukan melalui kritik atau sindiran.

Bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua dapat meluangkan waktu untuk bersama dengan anak dan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeluarkan keluh kesahnya kepada orang tua.

Bagi Peneliti Lain

Diharapkan peneliti lain yang berminat untuk meneliti mengenai *cosplay* khususnya *crossdress*, diharapkan untuk meneliti faktor-faktor lain yang belum diteliti dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

Sumber Buku

- Anonim. _____. *Sosiologi 2 : Suatu Kajian Kehidupan Masyarakat* : Yudhistira
- Baumrind, d. (1971). *Current parents of parent authority developmental psychology*.
- Baumrind, D. (1999). *The influence of parenting style on adolescent competence*. Journal of Early Adolescence
- Jiwon Ahn, "Animated Subject: Globalization, Media and East Asian Cultural Imaginaries, *Toward a perfect cosplay: conversation with a few Japanese Cosplayer* (PhD Diss., University of Southern California, 2008)
- Maccoby, E. (1980). Social development-psycho-logical growth and the parent-child relation-ship. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- McNally, S., Eisenberg, N. & Harris, J.D. (1991).
- Papalia, D. E, et al. (2004). *Human development (9th ed., international ed)*. New York: McGraw-Hill
- Pikunas, Lustin. (1976). *Personality: Theory, Assesment and Research* New York: John Wiley & Sons Inc
- Santrock, J.W. (2004). *Life-Span Development*. Ninth Edition. Boston : McGraw-Hill Companies
- Shaffer, David R. 1985. *Development Psychology : Theory Research and Application*. California : Brook Cole Company
- Shaffer, David R. 1994. *Social & Personality Development, Third Edition*. California : Brook/Cole Publishing Company
- Shaffer, David R. 1999. *Social and Personality Development Fourth Edition Independent, KT*. Wadworth Publishing
- Winge, Theresa. (2006). *Mechademia vol. 1: Emeging Worlds of Anime and Manga "Costuming the imagination: Origin of Anime and Manga Cosplay"* (1st ed). United States: University of Minnesota Press

Sumber Jurnal dan Website

- Eric. (2013). *Apa itu crossdressing / GENDER BEND / CROSSPLAY ?*. <http://j-cul.com/cara-untuk-crossplay/>, diakses pada 26 januari 2016 pukul 22.07 WIB
- Umara S, Ranga. 2013. Mengapa Seseorang Bisa MenjadI Waria?. <http://kelanakota.suarasurabaya.net/news/2013/127740-Mengapa-Seseorang-Bisa-Jadi-Waria>, diakses pada tanggal 19 desember 2016 pukul 10.20 WIB
- Taste, Muif. Januari 2009 pukul 16.24. *Teori Gender*. <http://muiftaste.blogspot.co.id/2009/01/teori-gender.html>. Diakses pada tanggal 6 Januari 2017 pukul 07.26 WIB