

***CROSSDRESSER ANIME SEBAGAI IDENTITAS NOMADEN:
NARRATIVE PERSONAL TIGA PEREMPUAN COSPLAYER
DI JAKARTA***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
Guna mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)
Jurusan Antropologi Budaya Program Studi S-1



Karin Alifa Rahmadhani

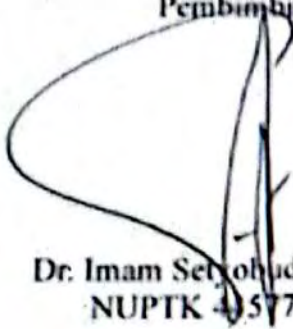
NIM. 203232042

**FAKULTAS BUDAYA DAN MEDIA
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini telah
Diperiksa dan Disetujui oleh:

Pembimbing Utama



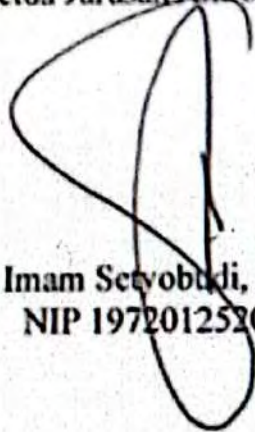
Dr. Imam Setyobudi, S.Sos., M.Hum.
NUPTK 457750651130072

Pembimbing Pendamping



Annisa Arum Mayang, S.Sos., M.Hum.
NUPTK 954765666237002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Antropologi Budaya



Dr. Imam Setyobudi, S.Sos., M.Hum.
NIP 197201252006041001

SKRIPSI

*CROSSDRESSER ANIME SEBAGAI IDENTITAS NOMADEN:
NARRATIVE PERSONAL TIGA PEREMPUAN COSPLAYER
DI JAKARTA*

Disusun oleh:
KARIN ALIFA RAHMADHANI
NIM. 203232042

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 11 Desember 2025

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji : Dr. Cahya, S.Sn., M.Hum.
NUPTK 1554744645130082

Anggota Penguji 1 : Dr. Imam Setyobudi, S.Sos., M.Hum.
NUPTK 4457750651130072

Anggota Penguji 2 : Taufik S. A., S.Hum., M.Hum.
NUPTK 9433769670130333

(.....)
(.....)
(.....)

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat kelulusan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)

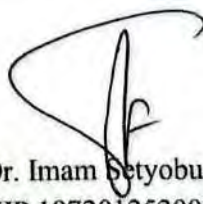
Bandung, 29 Desember 2025

Mengetahui,
Dekan
Fakultas Budaya dan Media



Dr. Cahya, S.Sn., M.Hum.
NIP 196602221993031001

Ketua
Jurusan Antropologi Budaya



Dr. Imam Setyobudi, S.Sos., M.Hum.
NIP 197201252006041001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan Judul “*Crossdresser Anime Sebagai Identitas Nomaden: Narrative Personal Tiga Perempuan Cosplayer di Jakarta*” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya tulis saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Bandung, 29 Desember 2025

Pembuat Pernyataan



Karin Alifa Rahmadhani

NIM 203232042

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tubuh pengalaman dan pengalaman tubuh ketiga perempuan *crossdress* anime dalam cosplay di Jakarta dengan menggunakan konsep subjek nomadik yang kemukakan oleh Deleuza dan Guattari, Rosi Braidotti, dan James Clifford. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif untuk mengumpulkan data dari ketiga informan yang juga merupakan subjek dari penelitian ini. Hasil dari penelitian ini adalah analisis deskriptif mengenai (1) Pengalaman *crossdress* saat mengenakan atribut kostum karakter tokoh fiksi laki-laki saat ada event kecil maupun besar; (2) Hasrat cosplayer perempuan saat berkelana; dan (3) Perempuan memaknai dirinya saat *crossdress*. Fenomena *female-to-male* dalam cosplay anime tersebut dipengaruhi oleh aliran lain seperti kepercayaan agama, konstruksi sosial perempuan, pelecehan seksual, pembatasan sosial, kesehatan mental, dan komunitas ragam gender. Oleh karena itu tubuh sebagai ‘ruang’ telah memproduksi diri karena telah menjalin relasi dengan aliran lain.

Kata kunci: Crossdress Anime, Cosplayer, Identitas Nomaden.



ABSTRACT

This study aims to describe the body of experience and embodied experiences of three female anime crossdressers in cosplay in Jakarta, using the concept of the nomadic subject proposed by Deleuze and Guattari, Rosi Braidotti, and James Clifford. The method used in this study is a qualitative research method to collect data from the three informants, who also serve as the subject of the research. The results of this study consist of a descriptive analysis of: (1) crossdressing experiences when wearing costume attributes of fictional male characters at both small- and large-scale events; (2) the desires of female cosplayers while wandering; and (3) how women interpret themselves while crossdressing. The phenomenon of female-to male representation in anime cosplay is influenced by other flows such as religious beliefs, constructions of womanhood, sexual harassment, social restrictions, mental health, and gender-diverse communities. Therefore, the body as “space” has produced the self through establishing relations with other flows.

Keywords: *Anime Crossdress, Cosplayer, Nomadic Identity*



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat yang diberikan-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan selama lima tahun di perguruan tinggi, serta dapat menyelesaikan skripsi sebagai tahap akhir guna mencapai gelar Sarjana. Skripsi ini merupakan hasil buah pikiran selama saya mengemban ilmu di Program Studi Antropologi Budaya, Fakultas Budaya dan Media, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

Fokus skripsi ini yakni mengenai pengalaman personal tiga perempuan crossdresser anime di Jakarta yang merupakan muara dari hasil berpikir, pengamatan, dan obrolan ringan seputar kegiatan akhir pekan yang dilakukan oleh kawan penulis.

Mungkin skripsi ini jauh dari kata sempurna tanpa orang-orang yang saya sebutkan, untuk itu saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Cahya, S.Sen., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Budaya dan Media ISBI Bandung sekaligus penguji yang telah banyak memberikan saran dan masukan kepada penulis.
2. Dr. Imam Setyobudi, S.Sos., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar dan selalu mengarahkan penulis agar penelitian dan skripsi ini selesai. Tanpa Pak Imam, skripsi ini tidak akan pernah selesai sesuai dengan arahan yang telah diberikan.
3. Segenap Ibu dan Bapak Dosen Program Studi Antropologi Budaya ISBI Bandung yang telah memberikan ilmu serta arahan kepada mahasiswa dalam menyelesaikan studi.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada kawan-kawan Antropologi Budaya tahun 2020 sudah menjadi bagian dari proses perkembangan penulis. Saya berharap skripsi ini dapat memperkaya wawasan ilmu Antropologi Budaya khususnya di bidang kajian *culture studies*. Selain itu, saya juga berharap skripsi ini dapat berguna bagi pembaca dan menjadi referensi untuk dapat melakukan penelitian yang lebih baik.

Bandung, 24 Desember 2025

Karin Alifa Rahmadhani

UCAPAN TERIMA KASIH

. Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya yang senantiasa diberikan kepada kita semua. Atas rahmat dan karunia-Nya juga, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sosial pada prodi Antropologi Budaya dan Fakultas Budaya dan Media.

Proses penulisan skripsi ini tidaklah mudah, bahkan hasilnya pun jauh dari kata sempurna, namun dalam prosesnya, penulis telah mengalami banyak tantangan baik suka maupun duka. Namun, tanpa orang-orang yang ada di bawah ini, apalah arti gelar Sarjana tanpa kalian semua. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Sugeng dan Ibu Kartina. Terima kasih Bapak dan Ibu penulis yang telah banyak membantu, sehingga penulis dapat mengenyam pendidikan di perguruan tinggi.
2. Saudara kandung penulis, Karin dan Tama yang telah menemani dan mendukung penulis baik berupa materi maupun non-materi untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Partner penulis, DiNa. Terima kasih selalu hadir dalam proses penelitian dan membantu penulis untuk menuntaskan skripsi.
4. Informan penulis yang baik hati sekaligus bagian dari keluarga Pemadam Kelaparan, Ipank (yang juga bukan nama sebenarnya). Terima kasih Pank, sudah selalu membantu setiap detail skripsi ini hingga selesai.
5. Informan lainnya, Henna dan Tera. Terima kasih telah menjadi bagian dari skripsi ini.
6. Rekan-rekan PT Prime Services International, Perusahaan tempat saya bekerja. Terima kasih telah berkali-kali memberikan waktu untuk saya menyelesaikan skripsi.
7. Kawan-kawan Lembaga Pers Mahasiswa Daunjati. Terima kasih telah menjadi partner diskusi selama ini.
8. Keluarga besar Pemadam Kelaparan (Marsha, Nisa, Alifia, Amel, Hadistia, Dawna, Ivy)!!! Terima kasih atas dukungannya.
9. Terakhir, Karin Alifa Rahmadhani aka Orbitneptunus. Manusia yang banyak menghabiskan waktunya di jalan. Selamat menjadi Sarjana!

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
BAB I	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	15
1.3. Tujuan Penelitian	16
1.4. Manfaat Penelitian	16
1.4.1. Manfaat Akademis	16
1.4.2. Manfaat Praktis	16
BAB II	18
2.1. Pemaknaan representasi identitas gender	18
2.2. <i>Crossdresser</i> dalam <i>cosplay</i> permainan <i>cosplayer</i>	22
2.3. <i>Soft Power</i> Jepang ke Indonesia	24
2.4. Landasan Teoritikal	25
2.4.1. Konsep <i>Nomadic</i> dan <i>Travelling Cultures</i>	25
2.5. Kerangka Pemikiran	34
BAB III	34
3.1. Pendekatan Etnografi	35
3.2. Metode Pengumpulan Data	36
3.2.1. Observasi Partisipasi	36
3.2.2. Wawancara	37
3.2.3. Dokumentasi	39
3.2.4. Kepustakaan	40
3.3. Sistematika Penulisan	40
BAB IV	42
4.1. Jakarta Pusat: Pintu Budaya Global	42
4.1.1. Budaya Lokal Jakarta	45
4.2. Fenomena <i>Cosplay</i> & <i>Crossdress</i>	48
4.2.1. Fenomena <i>Cosplay</i> di Indonesia	49
4.2.2. <i>Event Cosplay</i>	52
4.3. <i>Crossdress</i>: Ekspresi Tubuh Pengalaman dan Pengalaman Tubuh 55	
4.3.1. Ekspresi Tubuh Pengalaman Tiga <i>Crossdresser</i>	56

4.3.2.	Ekspresi Pengalaman Tubuh Tiga <i>Crossdresser</i>	58
4.4.	Hasrat: Estetisasi Hiburan dan Pengalaman Kurang Menyenangkan	72
4.4.1.	Profil Perempuan <i>Crossdresser</i> dalam <i>Cosplay</i>	73
4.4.2.	Bentuk Apresiasi Penggemar Terhadap <i>Cosplayer</i>	81
4.4.3.	Upaya Eksplorasi Gender	84
4.4.4.	Penguatan Identitas Sebagai <i>Crossdress</i> Melalui Media Sosial ...	87
4.5.	Pengalaman dan Pemaknaan: Tiga <i>Crossdresser</i>	90
4.5.1.	Batasan dan Objektifikasi Perempuan <i>Crossdresser</i> dalam <i>Cosplay</i>	91
4.5.2.	'Alter Ego'	93
BAB V	96
5.1.	Kesimpulan	96
5.2.	Saran	97
5.3.	Rekomendasi	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1. Karakter Zhongli dari game Genshin Impact.....	76
Gambar 4. 2. Karakter Haganezuka Hotaru dari Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba	77
Gambar 4. 3 Karakter Mikasa Ackerman dari Attack of Titan.....	78
Gambar 4. 4 Karakter Toji Fushiguro dari Jujutsu Kiasen	80
Gambar 4. 5 Karakter Mikasa Ackerman dari Attack of Titan	81



BAB I

PENDAHULUAN

Penelitian ini mengenai pengalaman tiga perempuan *cosplayer* anime yang melakukan *crossdress* atau mengimitasi sebuah karakter yang berlawanan dari gender aslinya sehingga terciptanya makna dari proses aktualisasi. Pengalaman diri tiga perempuan menjadi karakter yang berbeda dengan jenis kelaminnya seperti konsep *traveling* (perjalanan keliling) berkelana menimba pengalaman lain yang berbeda, sehingga tidak lagi berdiri pada ‘akar’ atau jenis kelaminnya sebagai cosplay karakter perempuan melainkan mengalami perjalanan atau ‘rute’ menjadi tokoh fiksi laki-laki. Dalam pemahaman kontemporer, identitas bukan sesuatu hal yang otentik (Deleuze, Barthes, Foucault, Derrida, Hall S. dalam Chris Baker, 2004). Identitas merupakan suatu hal yang dinamis sehingga dapat berubah seiring waktu. James Clifford memberi istilah *travelling* atau berkelana sebagai metafora (Clifford J., 1992).

1.1. Latar Belakang

Empat dekade ini, persisnya semenjak tahun 1984, orang mulai gemar bermain kostum. Sejumlah anak muda kalangan biasa yang bukan pemain panggung (aktor dan aktris teater maupun drama) membentuk kelompok-kelompok bermain kostum sesuai selera masing-masing. Umumnya, mereka memerankan peran-peran tokoh fiksi bukan dalam seni pertunjukan, melainkan ajang festival tempat berkumpulnya para penggemar hobi bermain kostum. Penggemar hobi

berkostum semakin mengalami peningkatan. Pria maupun perempuan mengenakan kostum super hero sesuai dengan jenis kelamin masing-masing. Pria berkostum *Superman, Batman, Spiderman* dan lain-lain. Perempuan berkostum *Wonder Women, Super Girl, Cat Women, Black Widow, Birds of Prey, Captain Marvel*, dan lain-lain. Perkembangannya saat ini sangat pesat. *Cosplay* merambah super hero keluaran *Marvel Studios*, anime, kartun, komik, manga, serial televisi, tokusatsu, gothic, dan permainan video.

Di balik permainan kostum yang menyerupai tokoh fiksi, seseorang yang melakukan kegiatan tersebut dikenal sebagai *cosplayer*. Lantas individu tersebut yang menjelma menjadi tokoh karakter fiksi disebut *cosplay* (Septiani, 2018). Lewat pertunjukkan seni (*performance*), individu melakukan beragam proses untuk menyerupai tokoh karakter yang ingin ditampilkan ulang. Eksplorasi kreativitas yang dilakukan individu dilakukan sebagai wujud imajinasi sehingga terbentuk sebuah dunia dimana imajinasi dan kenyataan bertemu.

Beragam pengalaman telah dirasakan oleh para *cosplayer* dalam *cosplay*. Peristiwa-peristiwa yang terjadi menyuarakan seseorang untuk melakukan eksplorasi lebih jauh, guna untuk menemukan ‘tempat’ dimana ‘tubuh’ merasa nyaman dari hasil interaksi yang dibangun dengan lingkungan sosial dan budaya *cosplayer* ‘tinggal’. Oleh karena itu, eksplorasi yang dilakukan oleh *cosplayer* menghasilkan beragam kreativitas sebagai ruang untuk ‘tinggal temporer/sementara’ yaitu dengan melakukan *crossdress*.

Istilah “*crossdress*” merupakan fenomena yang menarik di kalangan *cosplayer*, fenomena tersebut kerap ditemukan dalam beragam *event* maupun ruang virtual seperti media sosial. *Crossdress* sendiri merupakan tindakan mengimitasi sebuah karakter yang berbeda dengan jenis kelamin tubuh dirinya. Sederhananya, *cosplayer* perempuan bertransformasi menjadi karakter tokoh fiksi laki-laki, begitupun sebaliknya *cosplayer* laki-laki bertransformasi menjadi karakter tokoh fiksi yang bersifat perempuan. Seseorang yang melakukan *crossdress* dikenal sebagai *crossdresser*. Fenomena seseorang yang mengidentifikasi dirinya sebagai *crossdresser* atau orang lain yang melebeli individu tersebut sebagai *crossdresser* tidaklah asing dan kerap kali ditemukan pada kelompok-kelompok *cosplayer* (Rastati R., 2012).

Tindakan *crossdress* kerap dipandang sebagai hanya bentuk dari ekspresi diri atau sekedar hobi semata yang hanya bermodalkan kreativitas, namun membuka diri dan beradaptasi merupakan prinsip dasar seorang *crossdresser* untuk melakukan ‘perjalanan’ melewati batas-batas tertentu. Perjalanan tersebut mengawali bagaimana *crossdresser* bertindak untuk melakukan tindakan yang berbeda atau berlawanan.

Fenomena *crossdress* yang dimaksud dalam penelitian ini pada dasarnya seorang individu yang membuka diri terhadap berbagai bentuk adaptasi, dengan prinsip keberlanjutan dan diteruskan secara konsisten sehingga menjadi pembeda antara individu atau kelompok dengan individu atau kelompok lainnya. Pada tingkat individual kegiatan *crossdress* memberikan sebuah tanda bentuk

perpindahan atas identitas jenis kelaminnya. Bersinggungan dengan nomadisme menurut Deleuza dan Guattari, nomadisme merupakan bentuk perpindahan sosok atas citra-citranya (Nugroho E., 2011). Makna perpindahan tersebut relevan dengan dialaminya *cosplayer* perempuan anime yang melakukan tindakan *crossdress* sehingga berpindah konsep diri dengan merayakan dualitas identitas.

Relevansi *crossdress* pada konsep nomadisme merujuk pada para pemain *cosplay* pria dan perempuan saling mengambil kostum yang berbeda jenis identitas dengan identitas biologis alamiahnya dalam permainan kostum. Gejala fenomena itu disebut *crossdresser*. *Cosplayer* memakai atribut kostum kegemarannya yang bertolak belakang dengan identitas jenis kelaminnya. Seperti halnya, *cosplayer* perempuan memakai kostum *Batman* ketimbang *Wonder Women*, sebaliknya *cosplayer* pria memakai kostum *Cat Women* atau *Black Widow* ketimbang kostum *Batman*, *Superman*, atau *Spiderman*. Pada dasarnya, identitas budaya tertata berdasar kaidah perbedaan, bukan cerminan *state of being* yang tetap dan alamiah, melainkan *becoming* (Setyobudi 2017: 56). Konsekuensinya, identitas budaya bukan lagi merujuk pengetahuan tempat, melainkan perjalanan–pengalaman berkelana dan bertualang menyelami lintasan berbagai persilangan teks-teks tradisi dan budaya (Setyobudi 2017: 57). Clifford menyatakan perihal *traveling cultures* (1992).

Clifford menggunakan metafora ‘perjalanan’ untuk membandingkan pengalaman yang bergender dan berdasar ras. Sebagai latar belakang perspektif kritisnya berkenaan dengan objektivitas teoritis, terdapat karakter ‘Barat’ yang

tidak berpusat pada akhir abad kedua puluh dan 'Traveling Cultures' menggabungkan 'politik perbedaan' yang tidak bertentangan dengan politik feminisme. Selain itu, teori ini juga merupakan 'teori hibriditas.' Meskipun konsep 'perjalanan' mencakup masalah modernisme, yang berfungsi selama era ekspansi Eropa sebagai gerakan seni yang didepolitisasi, konsep 'postmodernitas' memberikan wawasan dalam mengimbangi masalah modernisme dalam 'Budaya Perjalanan' (Fujita 2007: 105). *Crossdresser* ibarat pengalaman menjalani perjalanan melintas batas gender dan ras yang terutama dalam konteks di Indonesia.

Perjalanan lintas budaya juga dialami oleh budaya Jepang seperti yang dikemukakan oleh Clifford yang dikenal dengan gagasan *travelling cultures*. Budaya pop yang merupakan singkatan dari budaya populer merupakan budaya yang diproduksi, diedarkan, dan dikonsumsi secara massal. Budaya pop sendiri dirasakan oleh masyarakat Jepang ke Indonesia mengalami beragam negosiasi makna dan membentuk identitas baru di tempatnya. Budaya pop meliputi pakaian, lagu, komik dan anime.

Salah satu anime yang cukup membuat perhatian banyak orang ialah film anime *Attack of Titan* yang pertama kali dirilis pada 2013, munculnya anime ini menjadi perhatian bagi penggemar Komunitas Anime Lovers Indonesia karena anime ini menceritakan perjuangan manusia melawan penjajahan raksasa selama ratusan tahun, terlebih film ini menyajikan alur cerita yang menegangkan dengan karakter yang kuat. Film ini menginspirasi *fans* untuk menjadi lebih kuat, berani, dan berjuang melawan ketidakadilan dalam kehidupan nyata. Terkenalnya anime

ini meraih 6 penghargaan di Crunchyroll anime awards pada 4 Maret 2023 (Meilani, 2024).

Selain *Attack of Titan*, salah satu anime yang digemari oleh kebanyakan orang adalah *Naruto*. *Naruto* yang merupakan judul dari serial anime sekaligus tokoh utama karakter serial *Naruto* menceritakan seorang ninja muda yang bermimpi menjadi seorang Hokage atau pemimpin desa Konoha dan diakui oleh semua orang. Pada awalnya *Naruto* merupakan seorang anak pemimpin desa Konoha ke-4 yang juga idola bagi semua penduduk karena kecerdasan dan keterampilan yang dimiliki, proses kelahiran *Naruto* menimbulkan bencana bagi seluruh penduduk Konoha. Karena hal tersebut, *Naruto* tidak dianggap dan hanya menjadi beban bagi seluruh penduduk sehingga kehadirannya tidak dianggap. Namun karena tekad dan berani yang kuat hal itu yang menginspirasi kebanyakan orang. Sehingga beberapa *cosplayer* meng-impersonate *Naruto* bukan hanya sekedar pakaian namun juga karakter yang dimiliki.

Pengaruh anime di Indonesia tidak hanya sebatas pada industri film, namun di adaptasi menjadi hiburan dalam bentuk lain seperti pada tahun 2023, terdapat acara *West Java Festival 2023* yang diselenggarakan di Gedung Sate dan Gasibu, acara ini menarik perhatian lantaran beberapa pengunjung datang mengenakan kostum *cosplay* anime (Haryanto, 2023).

Maraknya fenomena *cosplay* di tengah masyarakat juga menggerakkan para artis untuk turut merayakan. Di tahun yang sama yakni pada tahun 2023, beberapa artis yang memiliki zodiak Aries seperti Vidi Aldiano, Yuki Kato, Bunga Citra

Lestari (BCL), dan Ranggaz Laksamana yang merupakan selebritas kompak menggelar pesta ulangtahun dengan mewajibkan seluruh tamu yang datang harus mengenakan kostum *cosplay* anime (Detik, 2023).

Kepopuleran *cosplay* berangkat menjadi cara berpikir populer dengan mendahulukan kesenangan dan merayakan suatu kepopuleran atau tren di kalangan masyarakat. Cara ini dipengaruhi oleh berbagai wacana populer, seperti televisi, media sosial, dan dunia seni populer sehingga termanifestasikan oleh individu dan mempengaruhi individu lainnya untuk bergerak ke arah yang sama (Piliang Y. A., Jaelani J., 2018: 174). Buah dari cara berpikir populer yakni menghasilkan tindakan, dengan kata lain tindakan yang dihasilkan yaitu sekelompok orang melakukan kegiatan *cosplay*.

Bagi sebagian orang, melakukan *Cosplay* hanya dilakukan pada ajang atau acara tertentu yang dikhususkan hanya untuk *Cosplay*, namun yang terjadi bukan hanya demikian. Tindakan *cosplay* nampaknya juga terjadi pada *event-event* Jepang yang pada dasarnya bukan diperuntukkan untuk melakukan *Cosplay*. Seperti yang terjadi di *event* Comifuro, *event* tersebut hadir justru bukan bagi kalangan *cosplayer* melainkan *fan art* yang gemar membuat pernak-pernik yang terinspirasi oleh karakter anime. Namun para *cosplayer* sepertinya menggunakan *event* ini untuk menyalurkan hobi sekaligus mendapatkan pengakuan bagi kalangan Wibu. Wibu sendiri merupakan istilah yang merujuk pada seseorang yang memiliki ketertarikan terhadap budaya pop Jepang seperti anime, game Jepang, dan lainnya.

Selain fenomena yang menarik dikalangan *cosplay*, dalam melakukan kegiatan *cosplay* terdapat perubahan perilaku sosial yang dialami oleh sekelompok orang, dampak tersebut mencerminkan sesuatu yang baru salah satunya adalah bentuk komunikasi.

Sebelumnya penelitian mengenai bentuk komunikasi *cosplayer* pernah dikaji oleh Muhammad Bintang Al Fariz, Achmad Syarifudin, dan Anita Trisiah yang berjudul “Fenomena Budaya Wibu Sebagai Bentuk Komunikasi Remaja Generasi Z (Studi pada Komunitas Cosplay Naruto *Fans* Palembang)” pada tahun 2024. Artikel ini membahas fenomena *cosplay* saat ini. Selain menjadi ajang mengekspresikan diri, aktivitas *cosplay* merupakan bentuk komunikasi bagi para *cosplayer*. Pengaruh bentuk komunikasi berupa langsung atau tidak langsung (melalui media sosial) yakni informasi terkait budaya Jepang, seperti game, film atau video Jepang, pakaian tradisional Jepang, dan penggunaan bahasa Jepang dalam berkomunikasi.

Sejauh ini telah ada beberapa penelitian tentang *crossdress* meski tidak begitu banyak. Penelitian terkait *crossdress* telah banyak diteliti salah satunya yakni artikel yang ditulis Evitania Junitasari, dan Awanis Akalili (2023). Artikel tersebut membahas dan mendeskripsikan konsep diri, *mind*, dan *society* seorang *cosplayer* dalam akun Facebook “CROSSDRESS COSPLAY ID”. Dengan adanya media Facebook merupakan hal yang positif bagi para *cosplayer*, dengan media tersebut digunakan sebagai ruang penyebaran pesan informasi sehingga munculnya rasa aman bagi para anggota komunitas untuk menunjukkan eksistensi dirinya. Adapun

aktivitas atau tindakan berupa berkomentar positif, memberikan like, sampai pada saran yang membangun.

Adapun penelitian lain mengenai *crossdress* yakni jurnal yang ditulis oleh Muhammad Yusup yang berjudul “Pengelolaan Kesan ‘CROSSDRESSER COSPLAY’ Pria di Kota Bandung” pada tahun 2020. Jurnal ini membahas karakter dan tingkah laku setiap *cosplayer* ketika berada di atas panggung dengan posisi panggung depan, panggung tengah, dan panggung belakang. Posisi *cosplayer* di atas panggung memperlihatkan kesan yang berbeda meski sama-sama tengah melakukan kegiatan *cosplay*.

Penelitian lainnya yakni jurnal yang ditulis oleh Deyana Zenita N, Karim Suryadi, dan Siti Nurbayani K yang berjudul “Impresi Media dalam Perkembangan Minat dan Kehidupan Sehari-Hari *Cosplayer Crossdress Male to Female*” pada tahun 2020. Jurnal ini membahas impresi media sosial berupa Youtube dan Facebook sangat mempengaruhi minat dan kehidupan dalam bertransformasi menjadi karakter yang berlawanan. Mempengaruhi tersebut diantaranya; media sosial, tontonan anime dan film, game; dan situs pencarian di internet. Meskipun tokoh tersebut berbeda dengan gender aslinya, hal tersebut bukanlah menjadi hambatan untuk menjalani hobinya. Dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya, mereka tetap berpenampilan seperti laki-laki pada umumnya, mengenakan kaos, kemeja, dan celana. Di lingkungan masyarakat, mereka cukup aktif dalam kegiatan kepemudaan seperti karang taruna.

Penelitian selanjutnya berupa jurnal yang ditulis oleh Ina Fitria Septiani yang berjudul “Presentasi Diri Crossdress Cosplay” pada tahun 2018. Jurnal ini membahas peran-peran tiap *cosplay* panggung. Adapun yang menarik dari jurnal ini juga membahas upaya *cosplayer* untuk mendapatkan pengakuan dan kesan baik di masyarakat umum dengan memerankan karakter yang bertentangan dengan jenis kelamin atau biologis alaminya, salah satunya dengan cara memberikan pengertian tentang *crossdress cosplay* kepada orang di sekelilingnya.

Pengalaman *cosplayer* yang melakukan *crossdress* juga diteliti Anastasya Putri, Siti Nursanti, dan Flori Mardiani Lubis yang berjudul “Eksplorasi Pengalaman Crossdressing di Komunitas Cosplayer Jakarta” pada tahun 2024. Penelitian ini membahas tingkat kepercayaan diri para *cosplayer* yang melakukan *crossdress* membantu dirinya jauh lebih terbuka terhadap kehidupan sosial. Selain itu, hiburan, kenyamanan diri sendiri, dan penyaluran ekspresi merupakan kunci utama yang dilakukan para *coplayer*.

Selain beberapa penelitian tentang identitas dalam fenomena *crossdress*, terdapat pula penelitian dalam aspek ekonomi. Penelitian yang dilakukan oleh Naufal Alif Prabowo berjudul “Cosplay Sebagai Sarana Rekreasi Bagi Cosplayer Komunitas Cosura Yang Telah Menikah” pada tahun 2014. Penelitian ini membahas ajang *cosplay* sebagai sarana menyalurkan emosional individu untuk melepas stress pasca menikah, di sisi lain terdapat seseorang yang menjadikan *cosplayer* sebagai sumber pendapatan.

Perjalanan individu untuk melakukan cosplay, tidak terlepas kaitannya dengan simbol-simbol yang melekat pada tubuhnya. Dalam kegiatan cosplay, kerap kita akan menemukan beberapa orang yang mempertunjukkan seni dengan cara berpikir kreatif dengan proses akulturasi seperti *cosplay* menggunakan pakaian muslim.

Penelitian terdahulu terkait *cosplay* terkhususnya untuk perempuan yang berhijab ditulis oleh Agustinus Alexander Sinaga, dan Shuri Mariasih Gietty Tambunan dengan judul “Kontestasi Ideologi Dan Autentisitas Dalam Hijab Cosplay Indonesia” pada tahun 2023. Artikel jurnal ini menjelaskan hijab dan *cosplayer* merupakan bentuk komunitas yang menghubungkan ketaatan kepercayaan agama dengan budaya populer yang dikaji dengan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan fenomenologi dengan menggunakan etnografi virtual melalui platform Facebook dan Instagram. Dalam artikel jurnal ini, karakteristik tokoh yang bertentangan dengan sebuah identitas yang identik pada perempuan dalam agama Islam. Serta menjelaskan bagaimana memvisualisasikan atau merealisasikan menuai banyak perhatian. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa pelaku subjek atau *cosplayer* hijab mampu menegosiasikan perbedaan tersebut. Serta menyatakan dirinya sebagai suatu autentisitas sebagai bentuk baru.

Artikel jurnal yang ditulis oleh Muhammad Riza Fachroni, Mardhiah Abbas, dan Aprilinda M. Harahap dengan judul “Fenomena Cosplay di Kota Medan Dalam Perspektif Akidah Islam” pada tahun 2022. Artikel jurnal ini menjelaskan

fenomena *cosplay* dan *cosplay* hijab dengan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan langsung berupa observasi atau terjun langsung ke lapangan. Artikel ini membahas temuan yang ada di lapangan, termasuk jenis-jenis *cosplay*. Serta hasil dari penelitian ini menghasilkan penjelasan berupa perkembangan *Cosplay* di kota Medan pada kalangan remaja.

Cosplayer kian marak digandrungi anak muda sebagai bentuk mewujudkan kecintaan dan imajinasi, yang tanpa disadari menjadi bagian dari ekspresi individu. Kegiatan ini juga memakan proses yang panjang meliputi memadupandakan kostum, bertata rias, memebentuk rambut, mempelajari dialog karakter, mendalami sifat karakter, dan mencari atribut yang sesuai dengan karakter. Saat ini *cosplayer* seringkali berkumpul dalam suatu kelompok dan atau komunitas, serta kerap kali mengikuti berbagai macam *event*, baik dalam *event* berskala kecil maupun besar yang diselenggarakan oleh penyelenggara kegiatan.

Tindakan meniru (*impersonate*) yang dilakukan oleh individu tampaknya membawa individu menjadi terobsesi pada suatu hal. Pada tahun 2022 telah terjadi *banned* untuk karakter Makima dalam anime berjudul Chainsaw Man pada acara *cosplay* di Samarinda. Makima merupakan karakter iblis yang manipulatif yang bekerja sebagai Kepala Divisi Spesial 4 di lembaga Keamanan Publik. Sebagai Kepala Divisi, Makima nampak membawa alat-alat yang juga bagian dari tugasnya untuk mengontrol targetnya. Dengan pakaiannya yang nampak terlihat sebagai laki-laki dengan mengenakan kemeja putih dan dasi hitam, Makima membawa representasi *girl boss*. Pada acara sebuah *event* anime yang bertemakan

kemerdekaan Indonesia di Samarinda, *cosplayer* mengimitasi karakter Makima dan melakukan pose yang tidak lazim pada acara tersebut yang diinisiasi oleh penggemar. Hal tersebut mengakibatkan karakter Makima di *banned* oleh penyelenggara karena dianggap tidak pantas sebab pengunjung yang hadir bukan hanya pengunjung yang tertarik atau paham dengan anime, namun juga pengunjung reguler atau umum yang hanya sekedar menghadiri suatu *event*. Meski terbilang kecil, *event* kecil yang hanya diselenggarakan pada Mall atau pusat perbelanjaan modern tersebut rupanya telah menyita perhatian publik.

Event berskala kecil merujuk pada *event* yang kerap dilakukan di pusat perbelanjaan modern (mall) dan memiliki stan yang terbilang sedikit untuk para *fan art*. Sebaliknya *event* berskala besar merupakan *event* yang diselenggarakan pada gedung-gedung konvensi, memiliki stan banyak, dan kerap mengundang selebgram atau artis Jepang sebagai pengisi acara. Istilah *event* kecil juga merujuk pada sebuah acara yang kerap menyelenggarakan acara Jepang di mall. Dalam *event* yang diselenggarakan, kita dapat menjumpai *fan art*. *Fan art* mengacu pada karya seni (*art*) yang dibuat oleh penggemar (*fans*). Meski tujuan utama dalam suatu *event* adalah ajang kreator lokal untuk menunjukkan, menjual, dan memamerkan hasil karyanya seperti stiker, *key chain*, poster, dan lainnya, tidak sedikit para *cosplayer* menyambangi *event* juga untuk melakukan kegiatan *cosplay*.

Di tengah perkembangan budaya yang kian pesat, isu sentral budaya populer telah menjadi objek kajian untuk memahami cara melihat dunia yang dimotivasi oleh berbagai tujuan dan nilai. Sebagai suatu fenomena studi budaya (culture

studies), *cosplayer* merupakan suatu fenomena atau aktivitas yang dilakukan oleh sekelompok orang yang ditandai sebagai praktik kultural yang memiliki makna berupa bagian dari pembentukan identitas. (Sugihartati, 2017). Subkultur *cosplay* merujuk pada sekelompok yang memiliki praktiknya sendiri sehingga membentuk aktivitas “berlawanan” dengan budaya dominan yang tanpa disadari membentuk identitasnya sendiri.

Makna berlawanan ini bukanlah merujuk pada konflik besar, melainkan dinamika dalam sebuah peristiwa atau kejadian. *Cosplay* dalam pemahaman budaya dipahami sebagai cara pandang baru untuk memahami tubuh sebagai agensi. Keterbatasan bukanlah sebagai sebuah akhir dari tindakan, melainkan dengan mengeksplor lebih jauh untuk dapat dinegosiasikan.

Minat *cosplay* ini disukai berbagai kalangan, tak terkecuali individu yang memiliki latar belakang agama dan kepercayaan yang beragam, salah satunya agama Islam. Islam sendiri cukup memiliki batasan pakaian, terkhususnya pada perempuan memeluk agama Islam atau muslimah, untuk menutup seluruh anggota tubuh kecuali wajah dan telapak tangan. Penggunaan hijab merupakan salah satu bentuk menutup bagian kepala dan rambut dengan maksud melindungi aurat pada perempuan (Suksmono et al., 2020).

Penelitian ini sangat penting untuk diteliti sebab *cosplayer* bukan hanya sekedar mewujudkan imajinasi dengan cara mengimitasi dengan menggunakan berbagai macam kostum, atribut, dan tata rias yang menyerupai tokoh karakter, tetapi juga membentuk identitasnya sendiri yang tanpa disadari praktik tersebut

merupakan bagian dari eksistensi sekelompok orang dengan menunjukkan diri. Dalam praktiknya sering kali terlihat perempuan mengenakan kostum, atribut, dan tata rias karakter laki-laki, begitupun sebaliknya. Permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah pengalaman perempuan melakukan *crossdresser* dengan sifat tokoh fiksi laki-laki. Sejauh mana, tiga informan perempuan mengalami pengalaman keberadaan tubuh perempuannya berada di dalam tokoh fiksi laki-laki. Adapun Pengalaman ini berguna untuk memahami hasrat tiga informan memaknai keberadaan tubuh dirinya berada di dalam tokoh fiksi temporeranya yang berkarakter laki-laki.

1.2. Rumusan Masalah

Menyikapi fenomena *cosplay*, terutama imitasi yang dialami oleh kaum perempuan diperlukan pemahaman mengenai identitas, fesyen dalam perspektif gender. Pemahaman mengenai hal tersebut membantu proses analisis dalam menanggapi pengalaman yang dialami oleh perempuan. Dalam konteks seni pertunjukan, persoalan identitas, dan fesyen dapat dilihat sebagai persoalan penting yang perlu untuk dikaji secara mendalam, terutama melalui pengalaman-pengalaman subjektif para *cosplayer* perempuan melalui pendekatan etnografi. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pengalaman *crossdresser* perempuan mengenakan atribut kostum karakter tokoh fiksi laki-laki saat ada *event* kecil maupun besar?
2. Bagaimana hasrat *cosplayer* perempuan berkelana/bertualang ketika memutuskan untuk menjadi *crossdresser*?

3. Bagaimana *crossdresser* perempuan memaknai dirinya ketika dirinya memakai atribut anime tokoh laki-laki?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan tentang pengalaman perempuan mengenakan atribut kostum karakter tokoh fiksi laki-laki saat ada event kecil maupun besar.
2. Menjelaskan hasrat yang timbul ketika *cosplayer* perempuan berkelana/bertualang untuk menjadi *crossdresser*.
3. Memahami makna *crossdress* pada *cosplayer* perempuan yang bertransformasi menjadi karakter laki-laki.

1.4. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian tersebut maka dengan itu terdapat manfaat secara keberlangsungan dalam jangka waktu ke depan yakni:

1.4.1. Manfaat Akademis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk:

1. Dapat dikaji menjadi bahan kajian atau penelitian sejenis
2. Memberikan kontribusi terhadap bidang kajian culture studies dan Antropologi Budaya kontemporer.

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat untuk:

1. Bagi penulis diharapkan bisa menjadi bahan kajian yang baru dan bermanfaat, serta menambah wawasan penulis dan kepekaan terhadap fenomena sosial dalam suatu kelompok masyarakat atau komunitas tertentu, dan bagaimana proses budaya tersebut berkembang dalam suatu masyarakat.
2. Bagi masyarakat diharapkan mampu meningkatkan kesadaran dan dukungan untuk suatu kelompok di masyarakat.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Untuk dapat memahami lebih dalam lagi terkait pengalaman tiga perempuan *cosplayer* anime yang melakukan *crossdress* sebagai pengembangan dari topik yang dipilih, penelitian ini menggunakan tiga (3) variabel penelitian yaitu pemaknaan representasi identitas gender, *crossdresser* dalam *cosplayer*, dan ekosistem kebudayaan Jepang yang berkembang di Indonesia untuk melihat fenomena sosial-budaya berdasar hubungan dari tiga variabel tersebut.

2.1. Pemaknaan representasi identitas gender

Istilah gender merujuk pada peran, dan fungsi yang selalu dikaitkan dengan jenis kelamin laki-laki atau perempuan yang terbentuk oleh lingkungan dimana tempat individu tinggal. Berbeda dengan jenis kelamin, gender bukanlah jenis kelamin seperti yang sudah ditetapkan secara alamiah (biologis). Menurut Unger, dikutip oleh Pujisatuti (2014) perbedaan konsep jenis kelamin (seks) dan gender sebagai berikut:

1. Sumber pembeda

Bila jenis kelamin bersumber dari Tuhan yang bersifat kodrati, maka pembeda dengan gender yaitu bersumber pada manusia itu sendiri (masyarakat).

2. Visi dan misi

Visi misi jenis kelamin adalah kesetaraan, sedangkan gender adalah kebiasaan.

3. Unsur pembeda

Selain itu, terdapat unsur pembeda. Unsur pembeda seks merupakan alat reproduksi. Sedangkan unsur pembeda gender adalah kebudayaan.

4. Sifat

Adapun seks bersifat kodrati, dan tidak dapat dipertukarkan. Sedangkan gender bersifat harkat, martabat, dan dapat dipertukarkan.

5. Dampak

Selain itu, seks membawa dampak berupa terciptanya nilai-nilai kesempurnaan, kenikmatan, dan sebagainya, sehingga dampaknya menguntungkan kedua belah pihak. Sementara itu gender membawa dampak terciptanya ketentuan ‘pantas’ dan ‘tidak pantas’ sehingga sering merugikan salah satu pihak yaitu perempuan.

6. Keberlakuan

Terakhir, jenis kelamin berlaku sepanjang masa dan dimana saja, serta tidak mengenal kelas. Sedangkan gender dapat berubah, dan berbeda antar kelas.

Seseorang yang mengidentifikasi dirinya sebagai laki-laki dan melakukan perannya sebagai laki-laki dalam konteks budaya merupakan gambaran contoh dari istilah “identitas gender”. Lebih jelasnya identitas gender merupakan cara seseorang merasa atau melihat dirinya, lalu mengidentifikasi apakah dirinya berperan atau layak sebagai perempuan, laki-laki, atau lainnya.

Identitas merupakan suatu hal yang penting terhadap individu, hal tersebut mencakup cara individu mengidentifikasi diri sendiri, dan pandangan mereka dapat dilihat oleh orang lain. Identitas diri merupakan istilah yang merujuk pada segala sesuatu yang menunjukkan diri seseorang . Erikson (teori psikososial) berpendapat bahwa pada masa remaja tujuan utama dari seluruh perkembangannya adalah pembentukan identitas diri (Saputro, 2017). Lebih lanjut Erikson menyatakan bahwa dalam hutan sosial eksistensi manusia, tidak ada rasa hidup tanpa adanya rasa identitas (dalam Nevzlin I, 2019).

Pada dasarnya manusia kerap memberi makna pada suatu objek, benda, atau suatu peristiwa, namun juga memiliki makna pada individu lain dan diri sendiri. Menurut Stuart Hall, identitas merupakan representasi dari tiap individu yang memiliki pengalaman sehingga memproduksi sebuah makna. Adapun, identitas diri kerap berubah seiring waktu karena tercapainya sebuah interaksi sosial, sehingga individu tidak hanya memiliki satu identitas, melainkan terdapat dua identitas yaitu identitas diri dan identitas sosial (Rastati, 2012).

Adapun beberapa faktor yang dinilai mempengaruhi proses pembentukan identitas menurut Fuhrmann (1990), yaitu pola asuh, homogenitas, model untuk identifikasi, pengalaman masa kanak-kanak, perkembangan kognisi, sifat individu, identitas etnik, dan lingkungan (Ramdhanu C. A., Sunarya Y., Nurhuda, 2019).

Perjalanan *cosplayer* mendapatkan apresiasi berawal dari para individu yang memilih karakter untuk ditiru dan terkait identitas apa yang ingin ditampilkan dengan harapan bahwa karakter tersebut dapat mewakili representasi dari identitas

mereka (Syaifuddin K., 2020). Selanjutnya para *cosplayer* mempelajari karakter yang dipilih mulai dari sifat, karakter, dan dialog untuk ditampilkan ketika performance. Setelahnya, para *cosplayer* mengimitasi tata rias, atribut, dan fesyen karakter sehingga terlihat sebagai tokoh asli

Praktik tersebut dianggap sebagai bagian dari *subculture* karena melibatkan sekelompok orang dengan minat, nilai, dan identitas yang berbeda dari budaya dominan atau hegemoni kebudayaan induk berskala besar yang dikenal dengan istilah *subculture* seperti apa yang dikatakan oleh Hebdige, *subculture* merupakan sebuah individu yang secara progresif terintegrasi dalam sebuah komunitas atau kelompok, dengan melihat dan memperhitungkan nilai-nilai di dalam komunitas, serta memaknai diri mereka melawan kultur yang dominan. Pada akhirnya perbedaan tersebut bukan hanya dimaknai sebagai objek *subculture style*, tetapi juga tanda-tanda praktik yang mempresentasikan objek tersebut dan memberikan arti bagi sekelompok orang tersebut (dalam Wilujeng P. R., 2017).

Subkultur selalu diikuti dengan nilai-nilai dan aturan-aturan yang tertanam pada diri individu, dan mempengaruhi cara mereka bertindak. Lebih jelasnya subkultur merupakan kebudayaan yang berada di dalam kebudayaan yang lebih besar yang berisi nilai-nilai, dan aturan baru yang dimana praktik-praktik yang dilakukan memberikan makna dan memberikan cara yang lain dalam bertindak.

Terjadinya proses hegemoni budaya Jepang dalam gaya hidup diantaranya yakni (Anggraeni, N., Suhaeb, F. W., & Nur, M. T. M. H., 2021):

1. Sikap dan kepribadian;

2. Pengalaman dan pengamatan;
3. Motif atau kebutuhan;
4. Keluarga; dan
5. Pengaruh media;

2.2. *Crossdresser* dalam *cosplay* permainan *cosplayer*

Cosplay merupakan sebuah kependekan dari *costume* dan *play*, yaitu sebuah seni pertunjukkan atau *performance*, dimana tiap individu mengenakan kostum, aksesoris, dan tata rias untuk menggambarkan suatu karakter tertentu. Sedangkan *cosplayer* merupakan sebuah istilah yang merujuk pada individu yang melakukan kegiatan *cosplay* (Septiani I. F., 2018).

Beberapa karakter anime Jepang yang kerap ditiru oleh *cosplayer* yaitu *One Piece*, *Sailormoon*, *Naruto*, dan lain sebagainya. Namun tak jarang beberapa orang menggunakan karakter yang berasal dari kartun, komik, atau merespon isu yang sedang dibicarakan oleh sesama *cosplayer*.

Dalam sebuah buku yang ditulis oleh Bayu Widiatmoko berjudul “Amazing Cosplay & Costume Ideas” pada tahun 2013, mengungkapkan bahwa ada enam (6) kategori berdasarkan sumber karakter yang di-*cosplay*-kan, yaitu:

- 1. Kategori anime, manga, dan manhwa.** Kategori ini merujuk pada mengimitasi sebuah karakter yang berasal dari anime Jepang dan manga.

2. **Kategori game.** Kategori ini merupakan *cosplay* yang meniru karakter dari game *console*.
3. **Kategori tokusatsu.** *Cosplay* dengan menggunakan karakter dari serial Tokusatsu. Misalnya seperti Ultraman, Sentai (Power Ranger termasuk didalamnya), Gavan, dan sebagainya.
4. **Kategori US *cosplay*.** Kategori ini merujuk pada pemakaian sebuah karakter yang berasal dari super hero US, Seperti Iron Man, Batman, Superman, Spiderman dan lainnya.
5. **Kategori original.** Kategori ini merupakan kategori yang hanya berlaku di Indonesia yang berdasarkan pada kreatifitas untuk membuat karakter ciptaan sendiri.
6. **Kategori lain.** *Cosplay* yang termasuk dalam kategori ini hanya mengadaptasi dari film, novel, dan sebagainya. Misalnya mengimitasi karakter Peter Pan dalam film Peter Pan.

Untuk menjiwai karakter yang dipilih, para *cosplayer* perlu melakukan eksplorasi pada suatu karakter dengan cara mengimitasi seorang tokoh. Proses tersebut mampu memberikan kepuasan bagi para individu terkhususnya dalam berpakaian.

Istilah yang kerap sekali terjadi dalam *cosplay* ialah *crossdress*. *Crossdress* merupakan penggabungan kata dari *cross* dan *dress* yang memiliki arti yaitu individu mengenakan pakaian berlawanan dengan gender aslinya, misalnya perempuan yang ber-*cosplay* karakter laki-laki dan sebaliknya, laki-laki ber-

cosplay karakter perempuan (Septiani I. F., 2018). Walaupun eksistensi dari *crossdress* masih terbilang negatif bagi individu lain yang bukan sebagai ‘aktor’ dalam *cosplay*, namun *crossdress* dianggap sangat memudahkan para *cosplayer* yang memiliki pengalaman spiritual yang berbeda. Pengalaman tersebut dibangun berdasarkan representasi konsep diri dan identitas yang dibangun.

2.3. Soft Power Jepang ke Indonesia

Fenomena *cosplay* di Indonesia yang telah dipaparkan di atas terjadi karena *soft power* yang dilakukan Jepang untuk mempromosikan budaya ke negara lain, salah satunya Indonesia. Konsep *soft power* pertama kali diperkenalkan oleh Joseph S. Ne, Jr dalam jurnal Foreign Policy Nomor 80 tahun 1990 halaman 153-171 yang menjelaskan bahwa *soft power* dilakukan oleh suatu negara untuk mencapai tujuannya dengan lebih mengedepankan daya tarik budaya daripada paksaan atau kekerasan.

Konsep tersebut menarik beberapa negara untuk menyebarkan *soft power* dalam rangka mencapai tujuan suatu negara. Hal yang dilakukan Jepang adalah membentuk organisasi bernama Japan Foundation pada tahun 1972 oleh Kementerian Luar Negeri Jepang. Dalam Jurnal yang ditulis oleh Rastati pada tahun 2015 sebagai lanjutan dari penelitiannya menjelaskan bahwa organisasi tersebut bertugas untuk mempromosikan pertukaran budaya dengan negara lain bukan hanya budaya tradisional melainkan budaya populer yang telah berkembang di Jepang seperti manga (komik Jepang), anime (kartun Jepang), dan *cosplay* (seni pertunjukkan kostum).

Dalam program “Cool Japan” yang dikeluarkan oleh Kementerian Luar Negeri (MOAF) dalam buku pedoman berjudul *Tokyo’s Diplomatic Book* menjelaskan bahwa konsep *soft power* yang dilakukan oleh Jepang berfokus untuk memperkenalkan Jepang melalui budaya populer, hal tersebut seperti yang diungkapkan Menteri Luar Negeri Jepang bahwa media budaya Jepang merupakan alat yang diplomasi yang efektif untuk menjalin hubungan dengan negara lain.

2.4. Landasan Teoritikal

Penelitian ini menggunakan pendekatan etnografi sebagai metode untuk menggali pengalaman informan dengan observasi partisipasi dan wawancara mendalam, serta menggunakan teori subjek nomadik dan *travelling cultures*.

2.4.1. Konsep *Nomadic* dan *Travelling Cultures*

Dalam penelitian mengenai *Crossdresser* Anime Sebagai Identitas Nomaden: *Narrative Personal Tiga Perempuan Cosplayer* di Jakarta Pusat, saya menggunakan konsep *nomadic* milik Braidotti dalam bukunya berjudul “*Nomadic Theory The Portable Rosi Braidotti*” tahun 2011 dan serta *travelling cultures* milik Clifford yang termuat dalam buku berjudul “*Travelling Cultures*” tahun 1992 untuk mengkaji hasrat yang timbul dengan menggunakan teori skizoanalisis milik Deleuze dan Guattari yang ditulis oleh Agustinus Hartono pada tahun 2007 dengan pendekatan fenomenologi tubuh milik Merleau-Ponty.

Dalam tulisan *Nomadic Subjects: Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory* (1994), gagasan subjek yang *nomadic* berfokus pada subjek yang tidak terikat pada identitas tetap atau tunggal, melainkan selalu bergerak, dan berubah. Teori ini mengadopsi teori postmodernisme dengan gagasan mencampuradukkan elemen-elemen masa lalu dan masa kini sehingga terciptanya aneka bentuk kehidupan kontradiktif, *hybrid*, dan elektik (Piliang Y. A., Jaelani J., 2018). Sehingga subjek nomadik menghadirkan peluang untuk membangun identitas yang lebih fleksibel, dengan menyoroti perubahan yang terus-menerus.

Braidotti juga menyoroti pembahasan terkait tubuh dan seksualitas yang menyatakan bahwa tubuh tidak bisa dipandang sebagai sesuatu yang statis dan terbatas dalam kategori biologis. Sehingga bagi Braidotti tubuh adalah arena dinamis yang terus bertransformasi dimana perbedaan seksual bukan hanya dalam laki-laki vs perempuan. Kecenderungan bertransformasi dapat terjadi karena hasrat bekerja dalam tubuh individu. Buah dari pemikiran Rosi Braidotti merupakan terinspirasi oleh karya Deleuza dan Guattari yang berjudul *Anti-Oedipal*..

Teori hasrat Deleuza dan Guattari juga tidak terlepas dari latar belakang situasi keadaan pada zamannya, seperti yang terjadi di Prancis sebagai tempat lahirnya teori hasrat, ada dua komponen yang dipandang perlu pada masa itu karena memiliki keterkaitan yaitu (Hartono A., 2007):

1. Situasi sosial, politik, dan ekonomi Prancis selepas Perang Dunia II
2. Kemunculan wacana diskursus dan intelektual baru yang diteorikan sebagai posmodernisme.

Eksplorasi yang dilakukan menjadikan hasrat sebagai poros referensial atau pembentukan referensi yang mendorong pelaku dalam dunia posmodernisme, kultur atau wacana sosial baru.

Dalam pandangan Deleuza dan Guattari, peletakkan esensi hasrat sebagai mesin produktif. Sama halnya seperti hakikat mesin, hasrat selalu bekerja untuk memproduksi. Aktivitas tersebut bersifat abadi tanpa memiliki batasan, sehingga hasrat bersifat “selalu”. Sama seperti memproduksi sebuah barang. Esensi hasrat mencakup tiga pengertian yaitu produksi itu sendiri (tindakan), penyebaran (distribusi), dan konsumsi (berhubungan dengan kepuasan atau kesenangan). Adapun proses penyebaran dan konsumsi terhadap hasrat akan terjadi di wilayah sosial.

Produk pertama proses produksi hasrat merupakan aliran. Aliran hasrat ini berkoneksi secara sintesis dengan aliran hasrat lain (dari skizo lain). Koneksi tersebut menegaskan aliran hasrat sebagai proses yang tidak memiliki penyelesaian (infinitas). Infinitas dipahami sebagai proses transisional tanpa henti. Sehingga subjek yang dihasilkan adalah subjek skizo yang “menjadi” atau dikenal *becoming*.

Sebelum mengenal istilah subjek nomadik. Deleuza dan Guattari mengenalkan metafora filosofis yang dikenal ‘tubuh tanpa organ’. Tubuh tanpa organ juga diartikan sebagai tubuh atau ruang potensial yang bebas dari struktur tetap yang berfungsi sebagai alat untuk memahami kebebasan, hasrat, dan kreativitas di luar budaya hagemoni.

Apabila metafora filosofis terletak pada tingkat subjek atau individu, Maka terdapat 3 jenis hasrat dalam diri tiap subjek, yaitu:

1. Hasrat neurotis (terperangkap dalam imaji sosial sehingga subjek hidup sebagai ego yang fasis);
2. Hasrat skizofrenik tingkat mikrospike (melebur diri dalam realitas); dan
3. Hasrat skizofrenik pada tingkat submikrospike (revolusioner).

Sehingga unsur skizoid merangsang individu untuk menguraikan dirinya dari imaji sosial, dan membawa subjek pada hidup nonfasis. Adapun ciri-ciri *becoming* subjek skizoid memiliki beberapa pengertian, yaitu:

1. “Hanya pijakan sementara” merujuk pada subjek yang tidak berhenti dalam sebuah kode, Dengan kata lain, subjek skizo menghindari eksistensi yang mandeg, afirmasi tunggal, dan identitas tetap.
2. “Multiplisitas murni” merujuk pada subjek skizo setelah “mengatasi” kode-kode molar, bergerak mengikuti aliran lain.

Sebelum menjadi skizofrenik atau subjek nomadik, Deleuza dan Guattari menjelaskan proses tubuh dalam 4 tahap:

1. *Hypochondriac body*. Imaji-imaji atau konstruksi sosial yang melekat pada tubuh subjek dikelupas. Subjek dalam proses ini adalah hasrat yang berusaha untuk mengacaukan identitas alamiah dalam diri.
2. *Paranoid body*. Subjek terkena interupsi secara terus-menerus oleh energi transformasi hasrat sehingga membuat subjek berada pada titik transasi.
3. *Skizo body*. Dalam tingkat ini terjadi relasi antara hasrat dengan subjek. Subjek disini “mengenal” hasratnya dan mulai diarahkan ke hasrat tersebut.
4. *Drugged body*. Subjek tidak lagi “hadir” di wilayah sosial karena telah mengalami *skizo body*.
5. *Masoch/'st body*. Ini adalah tingkat terakhir. Pada tingkat ini, subjek “meng-segel” tubuhnya rapat-rapat dari imaji sosial.

Seperti halnya *crossdress* dalam dunia *cosplay* yang membuat batas-batas gender untuk menjiwai karakter yang dipilih dengan sepenuhnya, individu nomadik memainkan peran tersebut demi bertahan bukan hanya secara fisik, tetapi juga secara psikologis. Adapun transformasi identitas bukan hanya sekedar sebuah strategi agar dapat diterima namun juga proses penegasan eksistensi dalam ruang tempat dimana individu tinggal.

Dalam buku karya Rosi Braidotti yang berjudul “*Nomadic Theory: The Portable Rosi Braidotti*” pada tahun 2011, teori nomadik menempatkan kekuatan afirmasi sebagai modus pemberdayaan bagi teori kritis maupun praksis politik. Sehingga pemikiran nomadik memandang materi sebagai entitas yang mengorganisasi diri dan bersifat relasional dalam struktur dasarnya. Bagi Braidotti perlunya mengkonsepkan ulang terkait feminis sehingga bukan lagi sebagai sesuatu yang pasif dan tidak bernyawa melainkan sebagai entitas yang aktif, vital, dan memiliki daya pengorganisasian diri. Adapun konsep ‘materi’ dipahami sebagai kekuatan hidup yang membentuk keterhubungan antara manusia dan nonmanusia dalam satu jaringan eksistensi. Dengan kata lain menciptakan cara berpikir baru atau wacana baru yang menegaskan kekuatan kreatif dari kehidupan dan materi itu sendiri.

Dengan mengambil konsep Deleuza dan Guatari terkait konsep skizo dan konsep figurasi Braidotti mengusulkan tentang subjek manusia sebagai entitas yang berelasi, terbuka, dan dinamis bukan sebagai esensi tetap. Adapun identitas dipahami sebagai hasil dari proses becoming-menjadi-yang berlangsung secara terus-menerus melalui interaksi antara tubuh, teknologi, wacana, dan lingkungan.

Figurasi subjek baru yang merupakan konsep Braidotti merepresentasi konseptual tentang proses becoming yang menolak kategori identitas tetap. Adapun figur sentralnya ialah subjek nomadik yang

melambangkan pergerakan, keterhubungan, dan keberagaman. Subjek nomadik ini hidup di tengah perubahan, mampu beradaptasi, dan menegosiasikan identitas di antara berbagai struktur kuasa yang ada.

Afirmasi alternatif berkelanjutan diarahkan menjadi konstruksi politik sosial normatif, selain karena penciptaan harapan namun juga mengedepankan teori kritis yang mengandung perlawanan terhadap kondisi saat ini. Potensi kreatif dari pemikiran kritis dengan dosis kritik negatif dan kesadaran oposisi terkandung dalam sikap tersebut.

Kritis dan kreatif merupakan dua hal yang berawal dari perdebatan tentang pertanyaan bagaimana melawan kondisi saat ini, lebih detailnya tentang ketidakadilan, kekerasan, dan kebrutalan zaman sekaligus tetap layak di zamannya sehingga dapat terlibat secara produktif dengan kondisi tersebut meskipun dalam cara oposisional dan afirmatif. Dengan kata lain, identitas perlu diperoleh dengan hubungan relasional dengan yang lain.

Crossdress ibarat dualitas identitas yang dialami individu karena telah memiliki identitas alamiah (identitas jenis kelamin) dan identitas yang dibangun dalam konteks *cosplay*. Seperti yang diungkapkan Braidotti dalam buku berjudul "Nomadic Subject: Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory (Gender and Culture Series) pada tahun 2011, bahwasanya gender tercipta melalui proses sosial budaya yang panjang dalam suatu masyarakat tertentu. Aktualisasi diri dan proses penerimaan merupakan jalan bagi seseorang berdiri pada identitas tersebut.

Dalam konteks *crossdress cosplayer*, perjalanan subjek ‘menjadi’ atau ‘*becoming*’ dengan melakukan transformasi menjadi karakter lain berdasarkan pada kemampuan hasrat. Deleuze menyatakan hasrat manusia merupakan sumber dari inovasi, kreativitas, dan penemuan. Teori skizoanalisis lahir dari kritik pemikiran modernisme, psikoanalisis, dan marxisme tradisional dengan membebaskan hasrat diri manusia untuk berani berbeda dengan yang lain. Hasrat tersebut dibiarkan bebas karena penekanan tidak menghilangkan, melainkan melahirkan sesuatu yang baru. Dalam penjelasan di atas, skizofrenia bukanlah mengacu pada kondisi penyakit mental, melainkan kecenderungan potensi transformasi permanen dan revolusi. ‘Hasrat’ yang merupakan bagian dari travelling juga merupakan akar dari perjalanan melintasi batas-batas gender.

Dalam artikel berjudul “Traveling Cultures” karya James Clifford yang dimuat dalam buku *Cultural Studies* yang disunting oleh Lawrence Grossberg, Cary Nelson, dan Paula Treichler. Clifford mengkritik cara tradisional antropologi dalam memandang ‘budaya’ sebagai sesuatu yang statis dan terlokalisasi. Budaya sebagaimana yang dimaksud oleh Clifford selalu berada dalam pergerakan, mengalami perpindahan, pertukaran, dan transformasi lintas ruang dan waktu (1992).

Dengan gagasan utama yakni budaya yang bergerak oleh Clifford, bahwa untuk memahami budaya di zaman modern tentunya harus meninggalkan metafora ‘akar’ (roots) dan mulai untuk menggunakan

metafora 'rute' (routes). Dengan kata lain budaya tidak hanya tentang dimana seseorang berasal, melainkan juga tentang kemana mereka pergi dan bagaimana mereka bergerak.

Pandangan James Clifford menyoroti kompleksitas, hibriditas, dan dinamika interaksi budaya dalam konteks global dan sejarah kolonialisme. Dengan pendekatan *travelling cultures* dalam konteks *crossdress cosplayer* atau dikaitkan dengan identitas nomaden, perjalanan budaya ini tidak terlepas dari nilai-nilai atau kode dan imaji sosial bagi *cosplayer* perempuan dan faktor lainnya sehingga terjadinya fenomena budaya baru yaitu *crossdress*.

Dengan demikian, apa yang dialami oleh subjek nomadik menjadikan tubuh sebagai perantara untuk menerima persepsi. Pendekatan fenomenologi Merleau-Ponty dipahami sebagai ilmu yang berdasarkan pada pengalaman, yang artinya pengalaman itu subjek nomadik alami dalam keadaan sadar. Tubuh sebagai perantara atau aspek utama. Melalui tubuh, panca indera subjek nomadik untuk mendapatkan informasi yang menangkap berbagai fenomena yang ada.

Sensasi atau 'rasa' yang diterima tubuh telah membuat tubuh pada ruang pengalaman tubuh, dimana tubuh telah mengalami kedekatan dengan beragam fenomena yang terjadi di lingkungan subjek. Namun sebelum tubuh dipahami sebagai pengalaman tubuh, tubuh pengalaman merupakan tahap awal dimana tubuh sebagai pengalaman hidup.

Perjalanan budaya yang terjadi juga adanya hasrat sebagai pendorong individu untuk bergerak bebas dan menemukan identitas lain yang berlawanan dengan kode-kode atau norma sosial yang bersifat hegemonik, menjadikan individu berada di ruang atau “identitas” lain.

2.5. Kerangka Pemikiran

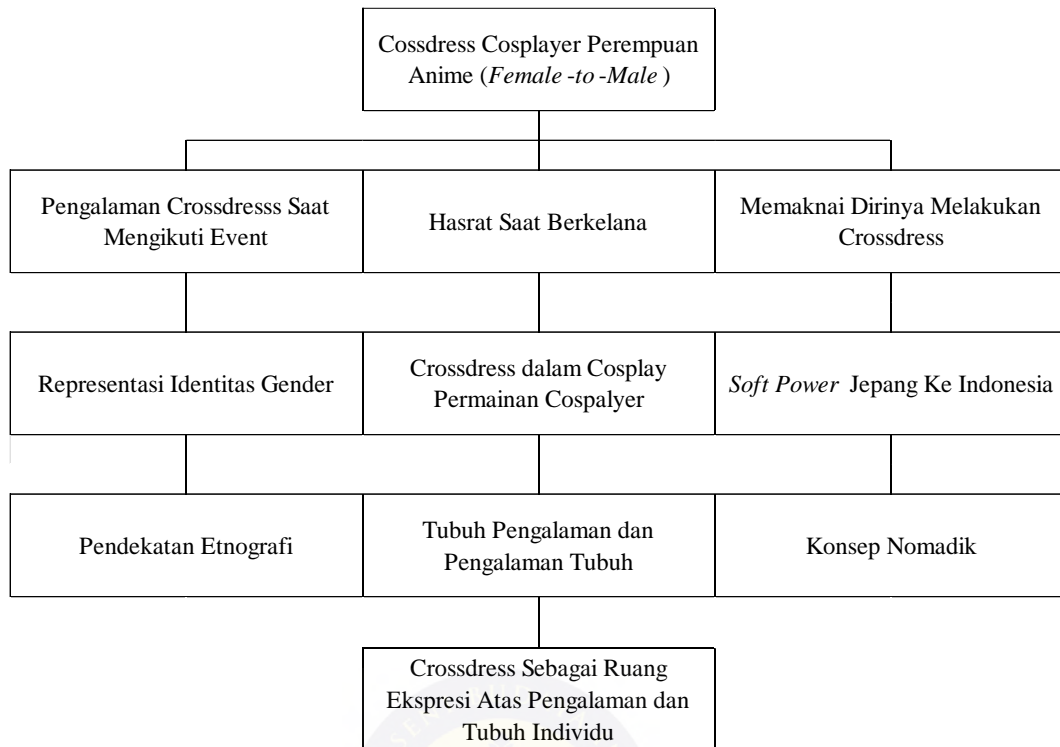
Untuk menjawab masalah penelitian di atas tentang perbedaan arena *crossdress* dalam *cosplay* yaitu *event* besar dan *event* kecil, faktor-faktor pengambilan keputusan individu yang melakukan *crossdress*, serta pemaknaan atas dirinya dalam melakukan *crossdress* sehingga melakukan perjalanan identitas dengan bertanformasi menjadi karakter yang berlawanan dengan identitas alamiahnya akan di jelaskan sebagai berikut.

Pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial yang memiliki ide dan gagasan dalam akal sehatnya yang terefleksi dalam kehidupan masyarakatnya dalam bentuk kebudayaan realitas atau hasil dari cara berfikirnya. Atas beberapa faktor pengalaman subjektif yang pernah dialaminya dalam beberapa aspek dan ruang berbeda, menghasilkan suatu pemahaman yang muncul dan berubah menjadi tindakan yang memengaruhi sekitarnya. Kesadaran kolektif yang dilakukan menghasilkan sebuah kelompok yang memiliki beberapa aturan dan menjadi simbol-simbol atau yang dikenal dalam kajian antropologis adalah sub kultur.

Untuk mengukur fenomena diperlukan variabel penelitian. Dalam penelitian ini tentang *crossdress* dalam permainan *cosplayer* anime, menggambarkan dinamika dalam representasi gender yang dialami individu,

pemahaman yang timbul tentang gender menghasilkan tindakan yang salah satunya bertransformasi menjadi karakter lainnya. Kategori-kategori *cosplay* juga diperlukan untuk mengidentifikasi jenis *cosplay* yang dilakukan, serta pergulatan politik sehingga terpengaruhnya Indonesia dengan kebudayaan negara lain. Sub kultur seperti *crossdress* dalam *cosplay* tidak terlepas dalam peranan arena dan modal. Praktik sosial tersebut berasal dari pengaruh luar yang dialami individu sebagai alasan tumbuhnya pola pikir atau cara pandang individu, lalu diproses oleh individu, dan menghasilkan tindakan yang dilakukan secara berulang dan terus direproduksi.

Untuk menanggapi fenomena tersebut penelitian ini perlu menggunakan pendekatan etnografi untuk mencatat peristiwa dari beberapa fenomena atau kejadian yang terungkap, dan membedahnya dengan menggunakan konsep nomaden oleh Rosi Braidotti yang merupakan hasil dari pemikiran Deleuza dan Guattari dan perjalanan budaya oleh James Clifford, serta pendekatan yang dilakukan dengan pendekatan fenomenologi tubuh milik Merleau-Ponty.



BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian kali ini, saya menggunakan metode penelitian kualitatif untuk menjelaskan fenomena tentang pengalaman yang dialami oleh 3 (tiga) individu secara holistik untuk menjabarkan dan mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata atau deskripsi dengan menggunakan metode pengumpulan data secara alamiah.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berbasis pada fenomena yang terjadi sehingga menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari individu-individu dan perilaku yang diamati.

Sebagai penelitian kualitatif, penelitian ini mencoba untuk menelaah persepsi *cosplayer* terhadap praktik tersebut, motivasi yang melatar belakangi untuk mengambil keputusan, dan sikap subjek yang ditampilkan untuk melakukan *crossdress* yang dilakukan oleh *cosplayer*. Secara sederhana, penelitian ini dilakukan untuk meneliti para *crossdress* yang tidak menetap pada satu identitas melainkan bergerak terus-menerus.

Oleh karena itu, *crossdress* yang dilakukan oleh *cosplayer* diletakkan sebagai simbol untuk kemudian dikaji guna memahami identitas nomaden yang dilakukan oleh para *crossdresser*. Adapun pendekatan yang relevan dengan objek yang diteliti yaitu pendekatan etnografi yang berdasar pada realitas sosial suatu kelompok masyarakat tertentu.

3.1. Pendekatan Etnografi

Pendekatan etnografi merupakan salah satu dari penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini akan diraih deskripsi tentang perjalanan individu mendapati identitas yang dibentuk dengan mengamati pengalaman, motivasi pengambilan keputusan, serta memaknai dirinya melakukan tindakan *crossdress* dengan mengacu pada hubungan atau relasi tersebut. Sehingga *crossdress* dalam *cosplay* anime sebagai realitas sosial kebudayaan perlu menekankan pada aspek ‘mengapa’ dan ‘bagaimana’.

Paradigma konstruktivis dalam realitas sosial berdasar pada individu atau anggota subkultur mencari pemahaman tentang dunia mereka tinggal atau bekerja. Pengalaman tersebut berkembang menjadi sebuah makna subjektif yang diarahkan pada objek-objek tertentu (Creswell & Creswell, 2018). Pendekatan etnografi diambil karena sering kali dikaitkan dengan pendekatan kulturalis dan lebih menekankan pada pengalaman nyata yang dialami individu. Etnografi merupakan pendekatan empiris dan teoritis yang membuat deskripsi terperinci dan analisis kebudayaan yang berdasarkan pada kerja lapangan yang intensif atau luas dan detail. Deskripsi mendalam dan konseptual yang kompleks mengharuskan seorang etnografer berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat selama kurun waktu yang lama (Geertz dalam Baker C., 2004).

Etnografi merupakan bagian dari kata kode dalam serangkaian metode kualitatif, yang di dalamnya memuat pengamatan langsung, dan wawancara

mendalam, data etnografis dapat menjadi sebuah rute untuk munculnya deskripsi baru tentang dunia yang akan dibangun (Barker C., 2004).

3.2. Metode Pengumpulan Data

‘Manusia sebagai instrumen’ merupakan istilah dalam penelitian kualitatif. Manusia sebagai instrumen merujuk pada peran peneliti sebagai alat utama untuk mengumpulkan dan menganalisis data primer dan data sekunder.

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif menggunakan beragam metode yang dimanfaatkan berupa observasi partisipasi dan wawancara mendalam baik formal maupun informal dengan cara membaaur dengan sesama *cosplayer* dan mengikuti serangkaian kegiatan atau *event* yang diselenggarakan oleh komunitas atau individu-individu lainnya dengan tujuan yang sama (kolektif). Data primer yang diperoleh melalui observasi partisipasi dan wawancara mendalam, akan didukung dengan data sekunder berupa dokumentasi dan studi literatur.

Lebih lengkapnya penelitian ini dilakukan dengan beberapa teknik pengumpulan data yang telah dipaparkan di atas sebagai berikut:

3.2.1. Observasi Partisipasi

Observasi partisipasi merupakan cara untuk mengetahui dari dalam melalui sudut pandang informan dengan beberapa tahap yang diawali dengan mengamati perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lainnya. Dengan berperan serta, peneliti bisa mendapatkan informasi bukan hanya sekedar hanya mengamatinya, melainkan dapat mengetahui informasi

sampai kedetailnya. Dengan observasi partisipasi memungkinkan peneliti dapat mengamati, mencatat secara langsung untuk mengetahui perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan sebenarnya (Moleong L. J., 2017).

Dapat dikatakan observasi partisipasi merupakan penelitian yang di dalamnya terdapat interaksi sosial yang dilakukan oleh peneliti dengan lingkungan subjek atau informasi dan data yang diperoleh dalam bentuk catatan lapangan. Seringkali penelitian ini melibatkan emosional dan hubungan sosial. Hal tersebut bertujuan untuk membangun kedekatan dengan para informan sehingga akan lebih mudah untuk mendapatkan informasi karena tidak ada lagi gap atau jarak.

Dalam penelitian ini, saya turut mengikuti serangkaian kegiatan *cosplay* yang di dalamnya terdapat praktik *crossdress* sebagai objek penelitian, selain mengamati, saya juga turut melakukan pencatatan atas situasi atau kondisi yang terjadi.

3.2.2. Wawancara

Selain observasi partisipasi, pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti penelitian kualitatif yaitu wawancara. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan menghasilkan data yang berguna sebagai data utama atau data primer.

Berbeda dengan kuisioner dalam penelitian kuantitatif, wawancara merupakan serangkaian pertanyaan yang dilontarkan lalu disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan. Namun, pertanyaan yang diajukan, peneliti memfokuskan pada pokok-pokok pertanyaan yang telah ditentukan sebelumnya. Lalu dikembangkan lagi apabila mendapatkan temuan-temuan ketika di lapangan atau ketika sedang wawancara dengan informan. Wawancara dapat dilakukan secara langsung dengan tatap muka bersama informan.

Penelitian kali ini memfokuskan pada topik proses aktualisasi yang dilakukan *crossdresser*. Wawancara ini dilakukan dengan tiga (3) informan yang telah memiliki 'label' *crossdress*. Dalam rangka untuk mendapatkan informasi berupa data yang akurat, peneliti perlu terjun langsung ke lapangan sembari mewawancarai informan seputar pengalaman ketika mengikuti *event*.

Selain itu, peneliti perlu melakukan wawancara yang bersifat lebih tertutup dengan informan terkait pengambilan keputusan menjadi *crossdress*. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan kenyamanan dalam bercerita yang dialami oleh informan.

Sebelum masuk ke pertanyaan inti yang telah dibuat sebelumnya, peneliti melakukan sesi perkenalan terlebih dahulu dan mengutarakan maksud dan tujuan untuk dilakukan wawancara sebagai bentuk menghargai dan menunjukkan sikap etis kepada informan. Setelahnya meminta

informan untuk memperkenalkan terlebih dahulu, dan selanjutnya masuk ke pertanyaan inti.

3.2.3. Dokumentasi

Di samping itu terdapat data sekunder atau data pendukung untuk menganalisis atau mengkaji sebuah fenomena yaitu dengan melakukan dokumentasi berupa alat perekam suara, dan foto. Langkah tersebut bertujuan untuk menangkap momen informan atas dunia dan sekelilingnya.

Terdapat dua (2) kategori foto yang dipergunakan untuk penelitian kualitatif, yaitu foto yang dihasilkan oleh diri sendiri sebagai peneliti dan foto yang dihasilkan oleh orang lain. Dalam hal ini peneliti menggunakan keduanya sebagai data pendukung untuk melihat fenomena secara lebih detail. Gambaran yang dihasilkan dapat menjelaskan perjalanan, sejarah subjek yang ada di dalamnya. Selain itu dapat menangkap ekspresi informan sebagai respon atas fenomena yang terjadi. Di lain hal, foto yang dihasilkan dapat memberikan gambaran yang bertentangan dengan permasalahan penelitian.

Untuk menghindari ketidaknyamanan yang dialami oleh informan, sepatutnya tindakan merekam fenomena dengan memfoto peristiwa dapat diketahui oleh kedua belah pihak, sehingga tidak terjadi konflik.

3.2.4. Kepustakaan

Terakhir, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka. Studi pustaka merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari referensi-referensi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, majalah, koran dan lain sebagainya yang berhubungan dengan topik yang akan diteliti. Data sekunder tersebut sangat berguna untuk memberikan penjelasan mengenai fenomena *cosplay* dan *crossdress* yang terjadi di Jepang dan Indonesia.

3.3. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan gambaran singkat tentang isi skripsi atau karya ilmiah. Adapun sistematikanya sebagai berikut:

BAB I membahas dasar penelitian yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian.

BAB II membahas dasar teoritis untuk mendukung karya ilmiah atau skripsi yang meliputi tinjauan pustaka, landasan teoritikal, dan kerangka pemikiran.

BAB III membahas data-data yang diperoleh dalam penelitian ini yang meliputi metode pengumpulan data, sistematika penulisan karya ilmiah atau skripsi dan jadwal rencana penelitian.

BAB IV pemaparan hasil penelitian dengan mengacu pada penjelasan dalam bab sebelumnya.

BAB V pemaparan simpulan utama yang telah dijelaskan sebelumnya, memberikan saran untuk menindak lanjuti berdasarkan temuan, dan memberikan refleksi akhir terhadap proses dan kontribusi penelitian yang meliputi subbab kesimpulan, saran, dan rekomendasi.



BAB IV

MAKNA MENJADI *CROSSDRESSER* ANIME: TIGA PEREMPUAN *CROSSDRESSER* DI JAKARTA

Pada bab empat ini akan membahas mengenai fenomena di Jakarta sebagai lokasi penelitian. Bab ini memuat hasil penelitian lapangan mengenai representasi dari informan melakukan *cosplay crossdress* anime sebagai bagian dari identitas yang dibangun mencakup pengalaman *Crossdresser* perempuan saat ada *event* kecil maupun *event* besar, pengambilan keputusan yang dilakukan oleh *Cosplayer* perempuan ketika memutuskan untuk menjadi *Crossdresser*, dan terakhir, memaknai dirinya sebagai *Crossdresser* yang berkostum atribut tokoh anime berkarakter laki-laki yang berkebalikan dengan jenis kelamin aslinya sebagai perempuan.

4.1. Jakarta Pusat: Pintu Budaya Global

Perkembangan kota Jakarta mengalami transformasi yang besar sejak jaman kolonial hingga era modern. Jakarta pernah mempunyai nama berbeda-beda di masa silam: Sunda Kelapa (1501-1526), Jayakarta (1527-1619), Batavia (1619-1942), dan Jakarta (1949 – sekarang). Pergantian nama sangat berkaitan erat dengan perebutan politik menguasai wilayah tersebut. Lokasinya yang strategis sebagai pelabuhan dan perdagangan internasional penting. Kawasan itu senantiasa berada di dalam perlintasan perdagangan internasional.

Perkembangan kota Jakarta sangat pesat memperoleh julukan kota metropolitan, pusat dari segala pemerintahan, ekonomi, dan budaya pop hadir dan terus mengalami perkembangan. Tidak mengherankan, Jakarta senantiasa terbuka menerima pengaruh internasional dan global. Saat ini, Jakarta sedang bersemangat memperkokoh jati diri menjadi kota global, *Jakarta Smart City*.¹ Sebagai sebuah kawasan, sebagian besar wilayah kota Jakarta telah menerapkan *mixed-use development* yang artinya kawasan yang dibangun dengan mengintegrasikan tempat tinggal, perkantoran, pusat perbelanjaan, dan fungsi perkotaan lainnya. Pengintegrasian beragam sektor pada suatu wilayah menyebabkan peningkatan aglomerasi masyarakat Jakarta. Selain itu, sepanjang tahun 2022, realisasi penanaman modal asing mencapai US\$ 3,7 juta atau sekitar Rp53,8 triliun. Pada saat ini, Jakarta telah menempati peringkat ke-45 dari 48 kota dalam Global Power City Index (GPCI), peringkat ke-152 dari 183 kota dalam Cities in Motion Index, peringkat ke-139 dari 173 kota dalam Economic Intelligence Unit (EIU) Livability Index, dan peringkat ke-69 dari 156 kota dalam Global City Index (GCI).² Hong Kong, Tokyo, Berlin, Los Angeles merupakan kembaran kota Jakarta. Adapun persamaan keempat kota tersebut dengan kota Jakarta dapat dilihat dari segi budaya populer.

Fesyen jalanan merujuk pada fenomena Citayam Fashion Week sebagai kreativitas anak-anak muda yang berasal dari kawasan pinggir kota Jakarta: Citayam, Bojonggede, dan Depok. Remaja-remaja yang tinggal di daerah pinggir

¹ Lihat smartcity.jakarta.go.id/id/blog/upaya-jakarta-menuju-kota-global

² Lihat [Jakarta.go.id/page/membangun-jakarta-kota-cerdas-berskala-global](https://jakarta.go.id/page/membangun-jakarta-kota-cerdas-berskala-global)

kota Jakarta gemar menongkrong di Sudirman Central Business District (SCBD). Mereka berlenggak-lenggok dengan mode fesyen karya sendiri. Mereka menggelar adu kreativitas mode fesyen di antara sesama remaja Citayam, Bojonggede, dan Depok. Fenomena fesyen jalanan ini telah muncul pula di negara lain, mulai Jepang (Harajuku), Korea, Tiongkok, Amerika Serikat, dan Eropa. Harajuku merupakan sebuah distrik di Tokyo yang terkenal sebagai pusat mode jalanan yang unik dan beragam, memadupadankan berbagai kombinasi gaya mode fesyen: Lolita, Gyaruru, Gothic, Kawaii, dan *Cosplay*. Fesyen jalanan Korea Selatan atau terkenal dengan K-Fashion sangat populer di Seoul, yang terutama daerah Garosu-Gil, Apgujeong-dong, Cheongdam-dong, dan Daegu di Dongseongno Street.

Kuliner luar mendominasi selera dan bisnis di Jakarta. Adanya pengaruh film Korea Selatan seperti kimchi, bibimbap, tteokbokki, bungeoppang, japchae, tteok, chapssal, mandu, haemul pajeon, ramyeon, naengmyeon, kimbab; kuliner asal Jepang seperti sushi, ramen, tempura, takoyaki, okonomiyaki, gyoza; asal Italia seperti casa Cuomo, emilia cucina italiana, spaghetti pasta, lasagne, panini, pizza, dan gelato; asal Turki seperti kebab, baklava, kumpir, kofte, menemen, dan manti; asal Jerman seperti hot dog dan hamburger; dan kuliner asal Thailand.

Sebagai pintu masuk budaya global, Jakarta telah diakui sebagai ruang awal dimana budaya global hadir, dikonsumsi, disebarkan, dipertunjukkan, dan dikembangkan, hal tersebut diakui yang berdasarkan pada sejarah Jakarta. Selain itu, wilayah Jakarta dianggap *central of* Indonesia meliputi segala macam administrasi pemerintah, gedung pertunjukkan, serta masyarakat metropolitan tetap

berlangsung di Jakarta. Diakuinya Jakarta sebagai ibukota negara dan *central of* Indonesia telah tertuang pada Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2024 tentang Daerah Khusus Jakarta. Pada peraturan tersebut mengamanatkan bahwa Jakarta tidak lagi menyanggah status ibukota negara. Penjelasan tersebut termuat pada bagian penjelasan yang menyatakan bahwa diperlukan Keputusan Presiden (Keppres) untuk hukum mengenai status Jakarta dan pembangunan Ibu Kota Nusantara (IKN) belum selesai.

Dengan sejarah yang panjang dan masifnya aktivitas di wilayah Jakarta, Jakarta tetap diakui sebagai *global city*, kendati Jakarta kelak bukan lagi ibukota negara.³ Pemandahan ibukota negara yang semula di Jakarta menjadi IKN juga memuat beberapa aspek yang perlu dikaji secara kompherensif mengingat telah lamanya keberlangsungan aktivitas yang terjadi, Adapun aspek yang perlu dikaji diantaranya status kekhususan Jakarta; sistem pemerintahan; pembangunan sumber daya manusia; mobilitas dan konektivitas; lingkungan hidup dan bencana alam; pemukiman dan perumahan; dan penataan ruang.

4.1.1. Budaya Lokal Jakarta

Menjadikan Jakarta sebagai ibu kota negara tampaknya membawa ketimpangan ekonomi bagi luar pulau Jawa serta aspek lainnya yang dianggap tidak lagi dapat mengemban sebagai Ibu Kota Negara bagi Jakarta, hal tersebut yang menjadikan alasan Ibu Kota Indonesia pindah menjadi Ibu

³ Keputusan Jakarta berubah status bukan ibukota negara, ternyata ditunda sembari proyek mega pembangunan nasional ibukota yang baru selesai sepenuhnya. Sementara ini, pembangunan Ibukota Nusantara sebagai ibukota negara yang baru sedang mangkrak.

Kota Nusantara (IKN) seperti yang termuat pada Undang-Undang Nomor 3 tahun 2022 tentang Ibu Kota Negara, bahwa Jakarta mengalami penambahan penduduk yang tidak terkendali, penurunan kondisi dan fungsi lingkungan, serta tingkat kenyamanan hidup yang semakin menurun.

Meski Jakarta tidak lagi menjadi Ibu Kota Negara Indonesia, Jakarta telah diakui fungsi dan peran yang strategis sebagai kota global dan pusat perekonomian nasional. Hal tersebut termuat dalam Undang-Undang Nomor 2 tahun 2024 tentang Provinsi Daerah Khusus Jakarta bahwa Jakarta memiliki kewenangan khusus terkait pelaksanaan fungsi sebagai Pusat Perekonomian Nasional dan Kota Global.

Penjelasan Kota Global termuat pada Pasal 1 huruf 16 menyatakan: “Kota Global adalah kota yang menyelenggarakan kegiatan internasional di bidang perdagangan, investasi, bisnis, pariwisata, kebudayaan, pendidikan, kesehatan, dan menjadi lokasi kantor pusat perusahaan dan lembaga baik nasional, regional, maupun internasional, serta menjadi pusat produksi produk strategis internasional, sehingga menciptakan nilai ekonomi yang besar, baik bagi kota yang bersangkutan maupun bagi daerah sekitar.”

Kewenangan khusus yang diberikan untuk Jakarta juga mengantarkan Jakarta dapat memprioritaskan beberapa aspek yang dinilai penting seperti halnya pada aspek kebudayaan. Kewenangan khusus di bidang kebudayaan meliputi pemajuan budaya Betawi, kebudayaan lainnya yang berkembang di Jakarta, dan keterlibatan badan usaha, Lembaga

Pendidikan, Lembaga adat, dan kebudayaan Betawi, serta masyarakat dalam pemajuan kebudayaan.

Konsentrasi khusus atau sentralisasi Jakarta menyebabkan terjadinya kota Jakarta yang jauh berkembang pesat sebagai kota global dan pusat pertumbuhan ekonomi dibanding daerah atau wilayah lain. Dengan *over* populasi yang terjadi menyebabkan berbagai macam masalah yang diantaranya ketersediaan lapangan pekerjaan, kenaikan biaya hidup, ketimpangan ekonomi, dan eksploitasi lingkungan di Jakarta. Langkah pemerintah untuk melakukan desentralisasi Jakarta dianggap memberikan kesempatan bagi daerah di luar Jawa untuk mendapatkan pusat perhatian global dalam aspek ekonomi.

Selain pemajuan budaya Betawi, Jakarta juga memiliki beberapa lokasi strategis sebagai arena kesenian dan kebudayaan terkhususnya di Jakarta seperti Gedung pertunjukkan, pusat pembelanjaan modern (Mall), dan lainnya.

Gedung pertunjukkan merupakan fasilitas yang dirancang dan dibangun khusus untuk menyelenggarakan berbagai kesenian yang terfokus pada seni pertunjukkan (*art performance*) meliputi drama, teater, musik, dan kesenian lainnya. Sebagai pusat kesenian, gedung pertunjukan berfungsi tidak hanya sebagai tempat pagelaran, namun juga wadah pelestarian dan pengembangan seni budaya. Beberapa Gedung pertunjukan di Jakarta Pusat diantaranya Gedung Kesenian Jakarta (GKJ), Gedung

Teater di kompleks Taman Ismail Marzuki (TIM), Teater Atap dan Teater Anjung milik Komunitas Salihara, serta Teater Utan Kayu yang dimiliki oleh Komunitas Utan Kayu (KUK).

Terdapat pula Mall, Pusat pembelanjaan modern (Mall) secara harfiahnya adalah bangunan komersial yang dirancang untuk menghimpun berbagai toko barang, gerai makanan, dan layanan dalam satu lokasi yang terintegrasi, selain itu, pemilik Mall terkadang menyediakan fasilitas yang nyaman bagi para pengunjung untuk berbelanja seperti hiburan dan rekreasi yang dapat diakses oleh seluruh elemen masyarakat. Di Jakarta Pusat sendiri terdapat beberapa Mall seperti Senayan City, Plaza Senayan, Plaza Indonesia, Plaza Atrium, Thamrin City, Sarinah, Grand Indonesia, FX Sudirman, dan Senayan Park.

Dengan beberapa gedung pertunjukkan seni dan Mall di Jakarta sebagai arena seni pertunjukan, menunjukkan Jakarta dianggap sebagai kota dengan pengaruh budaya global dan lokal yang kuat.

4.2. Fenomena *Cosplay* & *Crossdress*

Cosplay dan *Crossdress* sudah lazim sebagai salah satu alternatif ekspresi diri bagi beberapa individu yang mengekspresikan diri sesuai dengan apa yang ia rasakan sebagai diri sendiri serta menyesuaikan dengan norma, kategori tertentu atau sesuai jenis kelaminnya. Seseorang yang mengekspresikan dirinya mencoba untuk berfantasi sebagai salah satu tokoh karakter anime, maupun tokoh pahlawan dalam komik. Dalam konteks budaya

pop, kegemaran atau hobi merupakan salah satu ekspresi diri yang estetis atau merujuk pada sesuatu yang berkaitan dengan keindahan. *Cosplay* yang merupakan akronim dari *costume* dan *play* dengan ungkapan bermain-main dengan kostum tokoh fiksi dan fantasi yang senantiasa melibatkan penggunaan kostum dan aksesoris untuk meniru karakter tokoh fiksi yang bersumber pada media, anime, manga, video game, maupun komik. Sementara itu, *Crossdressing* dalam *Cosplay* atau *crossplay* adalah saat seseorang *Cosplayer* mengenakan kostum yang biasanya berkaitan terkait erat dengan tokoh fiksi yang berbeda dengan jenis kelamin (lawan jenis).

4.2.1. Fenomena *Cosplay* di Indonesia

Untuk pertama kalinya *Cosplay* yang merupakan sebuah fenomena budaya baru muncul di Harajuku pada tahun 1964, yang bertepatan dengan Olimpiade Musim Panas. Sejak diselenggarakannya Olimpiade Musim Panas di Harajuku, banyak bermunculan butik-butik fasyen dan pernak-pernik lainnya. Populernya Harajuku mengundang gadis muda Jepang untuk mengunjungi dengan dandanan dan pakaian nyeleneh dan gaya mode yang unik. Sejak saat itu, Harajuku terkenal dan menjadi kawasan yang identik dengan banyaknya remaja yang mengenakan busana unik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ranny Rastati yang berjudul “Media Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang melalui *Cosplay* (Studi terhadap *Cosplayer* yang melakukan *Crossdress*)” yang ditulis pada tahun 2012, menjelaskan bahwa sejak saat itu sekelompok anak muda Jepang mulai

mengenakan busana yang berbeda dengan budaya dominan dengan bertransformasi menjadi karakter yang mereka sukai sebagai penyaluran hobi dan kesenangan pribadi, sekaligus menjadi bentuk perlawanan terhadap kode berpakaian di Jepang yang dinilai kaku dan konservatif.

Di Indonesia, ekosistem Jepang telah dikenal sejak tahun 1990-an, hal tersebut ditandai dengan hadirnya komik-komik Jepang yang diterjemahkan ke bahasa Indonesia seperti Detective Conan, Kungfu Boy, dan lainnya oleh PT Elex Media Komputindo (Muhammad, F., 2023). Selain itu beberapa kegiatan *Cosplay* juga marak diselenggarakan oleh *event organizer*, Mall, maupun organisasi-organisasi kampus seperti Gelar Jepang UI.

Dalam beberapa jurnal *Cosplayer* pertama kali diselenggarakan oleh organisasi kampus, sejarah *Cosplay* diberitakan telah ada pada tahun 1994-an dalam beberapa festival yang bertemakan Jepang, salah satunya Gelar Jepang UI. Dalam Jurnal yang ditulis oleh Rastanti pada tahun 2012, *Cosplay* pertama kali diperkenalkan oleh Himpunan Mahasiswa Japanologi Universitas Indonesia yang diberi nama Gelar Jepang Universitas Indonesia (Gelar Jepang UI) yang rutin diadakan setiap tahunnya. Melansir laman Facebook resmi Universitas Indonesia <https://www.facebook.com/ui.ac.id>, Gelar Jepang UI diselenggarakan sejak tahun 1994. Terhitung perayaan Gelar Jepang UI 2024 merupakan acara rutin tahunan ke-30 (tiga puluh) yang diselenggarakan oleh mahasiswa program studi Jepang UI.

Selain *Cosplay*, banyak beragam kesenian dan kebudayaan Jepang lainnya yang dihadirkan oleh Gelar Jepang UI salah satunya tarian Bon Odori yang merupakan tradisi musim panas di Jepang dan Aikido yang merupakan seni bela diri dari Jepang.

Melalui Universitas Indonesia sebagai wadah media atau ruang alternatif seseorang untuk melakukan penyebaran informasi (diseminasi informasi), dan berbagi aktivitas dapat menstimulasi seseorang untuk melakukan tindakan yang sama sehingga dengan tambahan arus perkembangan media sosial atau media digital yang begitu masif, *Cosplay* telah menyebar ke seluruh kota salah satunya di Jakarta dan sekitarnya.

Budaya populer berupa *Cosplay* kemudian dipahami, dipraktikkan, dan diubah dalam konteks sosial, politik, dan ekonomi. Adapun beragam respon individu terhadap suatu fenomena berdampak sehingga melahirkan suatu wujud budaya yang baru dari hasil kebudayaan yang telah ada sebagai proses dinamis. *Cosplay* sendiri mengalami proses penyesuaian yang dialami oleh para *Cosplayer*, dalam konteks sosial, *Cosplayer* mengalami beragam penyesuaian dari nilai-nilai yang dipandang sebagai sebuah langkah terbaru dalam dunia *Cosplay*. Tindakan tersebut melahirkan sebuah praktik baru yang dikenal dengan istilah *Crossdress*.

Sekitar tahun 2012 muncul fenomena budaya baru dalam komunitas *Cosplay* yaitu *Crossdress*. Sederhananya *Crossdress* merupakan seseorang individu yang mengenakan kostum yang berlawanan dengan identitas

alamiah (jenis kelamin). Seperti halnya laki-laki yang mengenakan kostum Hinata dalam serial Naruto, dan perempuan mengenakan kostum Naruto. Fenomena menarik ini sebab mendobrak batas identitas gender antara maskulin dan feminim, hilangnya batas tersebut menampilkan bahwa laki-laki dapat mengenakan busana atau identitas yang melekat pada perempuan seperti halnya rok, warna pink, tata rias, dan lainnya sebagai symbol perempuan.

4.2.2. *Event Cosplay*

Comifuro merupakan kependekan dari Comic Frontier, yaitu sebuah kegiatan atau acara yang dikhususkan untuk menjual merchandise *fan art* yang merupakan hasil karya seorang artis. Singkatnya, Comifuro adalah kovenssi *dōjinshi* (komik amatir). Kovenssi *dōjinshi* sendiri merupakan sebuah *event* besar bagi penggemar yang diadakan untuk menjual *dōjinshi* atau karya pribadi berupa *fan art* seperti pin, poster, gantungan kunci, tas, stiker, foto card, akrilik standing, topi, kaos, dan aksesoris lainnya.

Event Comifuro berlangsung selama setahun dua kali yang selalu diselenggarakan di International Convention Exhibition (ICE) BSD City, Tangerang. Seperti yang diselenggarakan pada tahun 2025 ini, Comifuro akan diselenggarakan pada tanggal 24-25 Mei 2025 untuk satu kali waktu. Serta akan menyelenggarakan kedua kalinya dalam setahun pada akhir tahun 2025.

Comifuro pertama kali diadakan pada tahun 2012 di Indonesia tepatnya di Universitas Indonesia sebagai bagian dari acara yang dihimpun mahasiswa yaitu acara Gelar Jepang. Adapun fokus dari Comifuro hanya sebuah kovenssi yang memamerkan dan menjual karya pribadi yang diterbitkan. Meski begitu Comifuro dianggap memiliki peranan penting dalam memperkenalkan budaya pop Jepang kepada seluruh lapisan masyarakat Indonesia dengan menjadikan platform bagi para kreator atau seniman lokal untuk mengekspresikan karya mereka yang terinspirasi dari anime. Hal tersebut sebagai ajang unjuk bakat untuk menampilkan hasil karya mereka. Selain kreator lokal, terdapat para kreator Internasional juga turut berpartisipasi memberikan sudut pandang kepada publik di Indonesia.

Di samping itu, Comifuro juga mendorong pertumbuhan industri kreatif lokal. Peningkatan ekonomi kreatif dari hasil penjualan kreator lokal dinilai sangat berdampak pada kreator, pertumbuhan kreator lokal dan internasional juga turut menjadi peningkatan bagi kreator lokal untuk memperkaya kreatifitas dan inovasi yang dilakukan.

Ada *event* besar juga selain Comifuro yaitu bernama AFAID. AFAID kependekan dari Anime Festival Asia Indonesia (AFAID) merupakan festival anime yang diselenggarakan di Kawasan Asia Tenggara seperti Singapore, Malaysia, dan Indonesia pada tahun ini dengan waktu tiga (3) hari yaitu 6-8 Juni 2025. Digelarnya AFAID tergantung pada penyelenggara sehingga tidak tetap atau konsisten. *Event* ini akan diisi oleh

pelbagai kegiatan yang bertemakan anime, komik, dan *game*. Berdasarkan laman sosial media berupa Instagram, beberapa acara yang akan digelar oleh AFAID 2025 yaitu Exhibition, Day Stage, Concert, dan Exclusive.

Berdasarkan laman websitenya acara Exhibition atau pameran yang kerap digelar yaitu pameran yang menampilkan tren baru terkait anime, manga, dan budaya pop Jepang lainnya. Acara Day Stage menampilkan pelbagai acara bintang tamu, pemutaran perdana, dan konten eksklusif dari Jepang. Selain pameran dan pertunjukkan terdapat acara Concert yang merupakan konser dengan menampilkan artis Anisong Jepang, penyanyi, dan Musisi populer lainnya. Terakhir, terdapat acara eksklusif yang bertujuan untuk para penggemar dapat bertemu dengan bintang budaya pop Jepang dan artis *Cosplayer* dalam acara *meet and greet special*.

Selain *event* besar seperti Comifuro dan AFAID, ada *event* besar lainnya yaitu Indonesia Comic Con yang merupakan kepanjangan dari ICC. Sama seperti Comifuro dan AFAID, ICC juga merupakan kegiatan yang mengkhususkan penjualan *fan art* oleh artis. ICC digelar setahun sekali, pada tahun 2025 ini, ICC akan digelar pada tanggal 25-26 Oktober 2025 di Jakarta Convention Center (JCC), Jakarta Pusat.

ICC kerap dinanti bagi para penggemar karena menjadi wadah berkumpulnya penggemar komik, film, dan *game* untuk berbagi minat. Sama seperti Comifuro, acara ini juga berperan penting dalam peningkatannya industri kreatif Indonesia, Dimana ICC memberikan

platform bagi para kreator maupun pelaku industri untuk memamerkan karya. Acara tersebut juga kerap mengundang kreator atau artis internasional untuk memeriahkan acara ICC.

Namun perbedaan ICC dengan Comifuro dan AFAID terletak pada kartun yang kerap diimitasi oleh penggemar. Apabila Comifuro dan AFAID banyak memperkenalkan kartun Jepang atau hal tentang budaya Jepang, ICC lebih memperkenalkan kartun luar negeri seperti DC dan Marvel yaitu kartun dari Amerika.

Selain *event* besar, terdapat *event* kecil yang dikelola oleh perusahaan hiburan tanah air yaitu PEK Group. Mukashi Festival merupakan *event* budaya pop Jepang yang telah diselenggarakan di Indonesia. *Event* tersebut kerap berlangsung di Senayan Park dengan pelbagai aktivitas seperti kompetisi *Cosplay*, turnamen *game* mini, dan penampilan dari pelbagai performer. *Event* ini juga menggelar *booth* untuk penjualan *fan art* yang dihasilkan oleh para artis, namun *booth* tersebut tidak sebanyak *event* besar seperti di Comifuro atau lainnya.

4.3. ***Crossdress*: Ekspresi Tubuh Pengalaman dan Pengalaman Tubuh**

Crossdress sebagai ruang ‘ekspresif’ lebih tepat dipahami sebagai wadah untuk menampilkan pengalaman estetis dan hiburan, atau kepuasan pribadi ‘sementara’. Praktik *Crossdress* bukanlah seperti persoalan lintas seks, transgender, trans seks, maupun interseks, melainkan semata-mata bentuk ekspresi artistik. Dengan demikian ruang ekspresif berfungsi terutama sebagai

arena kreatif yang menonjolkan permainan visual dan unsur hiburan, sebagaimana tampak pada praktik yang dilakukan oleh Horu, Tera, dan Henna yang juga merupakan informan dalam penelitian ini.

Pengalaman informan memiliki erat kaitannya dengan panca indra karena panca indra merupakan alat utama untuk menerima, menangkap, dan merespon rangsangan dari lingkungan sekitar. Terdapat peran tubuh sebagai perantara utama.

Tubuh informan dipahami sebagai perantara utama (alat) dengan persepsi yaitu cara untuk memahami realitas. Dalam gagasan Merleau—Ponty, fenomena *Crossdress* dengan menggunakan metode fenomenologi tentang konsep ‘tubuh pengalaman’ dan ‘pengalaman tubuh’, mengedepankan tubuh sebagai titik tolak mengada (*being*) manusia di dunia. Dengan kata lain, tubuh informan telah mengalami pengalaman yang telah membentuknya (Sebastian T., 2016).

4.3.1. Ekspresi Tubuh Pengalaman Tiga *Crossdresser*

Seperti yang diungkapkan sebelumnya bahwa tubuh merupakan medium atau wadah untuk berlangsungnya persepsi. Di sini, tubuh informan dipandang sebagai subjek pengalaman atau subjek persepsi dan cara tubuh memediasi persepsi di dunia. Tubuh informan bukanlah sebuah objek fisik, melainkan subjek yang sadar akan dirinya dan dunia.

Horu telah lama terhanyut dalam menghayati kepercayaan yang dianut. Agama Islam yang merupakan kepercayaan Horu telah mengatur penggunaan hijab sebagai penutup aurat yang tertuang dalam kitab suci Al-Quran. Kesadaran tersebut lahir dari ajaran yang telah dialami sejak dia kecil hingga menjadi sebuah kebiasaan hingga di umur sekarang. Tidak ada refleksi yang sadar secara konstan apa yang dialami oleh Horu.

Di lain hal, konstruksi sosial tanpa sadar telah membuat informan hidup dalam kategori tertentu. Dengan kata lain tubuh informan telah ada dan selalu berada dalam dunia yang sudah terstruktur secara sosial. Di sini, tubuh subjektif selalu berjumpa dengan norma dan makna sosial yang membentuk cara tubuh dialami, diatur, dan didefinisi. Tanpa sadar tubuh telah menyerap pola perilaku sosial sehingga menjadi kebiasaan tubuh. Berbeda dengan Horu, Tera menangkap hal sebaliknya yang dirasakan oleh tubuh. Tera telah hidup dalam konstruksi tentang perempuan, konstruksi sosial tentang perempuan ini dirasakan oleh Tera sejak ia lahir ke dunia, dimana konstruksi tersebut telah tumbuh pada lingkungan terdekatnya dan telah tumbuh pada dirinya. Apa yang dirasa oleh Tera, telah tumbuh sebelum Tera mengalami atau mendapat kesadaran secara penuh.

Ketidaksadaran yang dialami informan juga merupakan bagian dari eksistensi pra-personal manusia sebagai bagian dari alam. Eksistensi manusia sebagai seorang pribadi (personal) sama halnya dengan berkembang dari sebuah eksistensi pra-personal menuju sebuah eksistensi

yang lebih personal. Kebebasan yang pada akhirnya membuat eksistensi ini menjadi lebih konkret, termasuk hal-hal yang diungkapkan lewat tubuh. Adapun historis manusia tidak dapat disamakan begitu saja dengan diri yang sadar terhadap diri sendiri.

Eksistensi manusia bukanlah bersifat abstrak, melainkan bersifat konkret berkat kebertubuhannya. Di sini, Henna menyadari dirinya sebagai sesuatu yang ‘lain’. Henna menangkap ciri khas yang ada pada dirinya. Dimana tubuhnya telah menyerupai bentuk tubuh karakter gim sejak dia lahir ke dunia. Sebelum melakukan cosplay dan crossdress, Henna hanyalah perempuan yang memiliki bentuk tubuh seperti karakter gim. Karakter gim dicirikan sebagai sebuah tubuh yang penuh dengan otot, tampak sekilas mirip tubuh seorang laki-laki yang kerap digambarkan memiliki kekuatan otot dan kekar.

4.3.2. Ekspresi Pengalaman Tubuh Tiga *Crossdresser*

Tubuh dan persepsi dipahami saling terikat. Tubuh telah menerima hasrat dan relasi disekitarnya. Hasrat tersebut telah menggerakkan tubuh Horu, Henna, dan Tera, Kesadaran tersebut telah beralih dari eksistensi manusia atau ‘menggunakan’ tubuh ke eksistensi diri atau ‘merasakan’ kondisi tubuh sendiri. Berkenaan dengan *Crossdress*, tubuh telah mengalami kesadaran sehingga membutuhkan perhatian atas batasan yang dialami

Dalam *event*, para *Cosplayer* telah menangkap fenomena untuk memahami realitas. Pengalaman tersebut dibagi menjadi dua hal yakni positif dan negatif. Pengalaman positif yang didapat oleh *Cosplayer* seperti dukungan sosial sebagai bentuk apresiasi, lomba yang dimenangkan, atau hal lainnya. Namun terdapat pula pengalaman negatif atau pengalaman pahit seperti pelecehan seksual yang dialami oleh para *Cosplayer* dan stereotip pada perempuan. Dari pengalaman tersebutlah dapat memengaruhi seseorang dan menegaskan eksistensi ke arah yang lebih personal.

Horu mengungkapkan bahwa *Cosplay* karakter perempuan bagi seorang perempuan kerap dirasa tidak aman. Bagi Horu, karakter perempuan kerap menjadi korban pelecehan seksual. Dengan mengimitasi karakter perempuan, keadaan tersebut dirasa bagi para penggemar terkhususnya laki-laki menimbulkan hasrat tanpa bisa dikontrol dengan melakukan kontak fisik tanpa adanya *concent* terlebih dahulu. Selain itu, dengan situasi tersebut para *Cosplayer* kedapatan diam dan hanya menerima perlakuan penggemar yang tidak baik atas dasar bahwa penggemar jauh lebih “berkuasa” untuk mengendalikan situasi. Penggemar dianggap sebagai seseorang yang dapat mengontrol *Cosplayer* karena menganggap bahwa melalui tindakannya dapat memengaruhi situasi sosial atau ‘eksposure’ dan berdampak pada persepsi publik kepada *Cosplayer*.

Horu memaparkan bahwa pelecehan yang terjadi bisa berupa verbal-non verbal, namun didominasi oleh non-verbal. Adapun salah satu

pelecehan non-verbal yang dialami berupa *request* atau permintaan untuk melakukan gestur tubuh seperti hilangnya batas jarak anggota tubuh antara *cosplayer* dengan penggemar.

Beragam pose dalam *Cosplay* kerap diminta oleh penggemar untuk menuntaskan keinginan penggemar. Beberapa pose diantaranya meliputi pose *pat-pat*, *heart sign*, dan *peace*. Pose tersebut dirasa masih terbilang aman untuk dilakukan. *Pat-pat* merupakan pose yang dianggap masih dalam batas aman apabila dilakukan dengan adanya kesepakatan antara kedua belah pihak. *Pat-pat* merupakan pose yang mengacu pada gerakan menepuk atau mengelus kepala seseorang dengan lembut yang menciptakan kesan lucu. Gaya tersebut terbilang populer dalam *Cosplay*. Selain itu, *heart sign* merupakan pose membentuk sebuah bentuk hati dengan menggunakan tangan untuk menciptakan kesan lucu atau menunjukkan kehangatan dengan interaksi yang positif. Sedangkan pose *peace* merupakan pose yang terbilang ikonik dan populer. Pose ini dilakukan dengan seseorang yang membentuk huruf 'V' dengan menggunakan jari telunjuk dan jari tengah. Pose tersebut meminggalkan kesan ceria, menyenangkan, dan lucu. Sehingga pose tersebut lebih disarankan ketika ingin mendokumentasikan untuk keinginan atau kebutuhan pribadi. Selain beberapa pose yang telah disebutkan, terdapat pose yang dianggap kurang mengenakan bagi Horu atau dianggap tidak pantas karena sarat mengundang kedekatan intim, pose tersebut dikenal dengan nama *kabedon*. Pose *kabedon* merupakan pose yang

mengacu kepada bentuk menggoda dengan posisi penggemar bersandar di dinding, dan tangan *Cosplayer* diletakkan tepat di sebelah muka penggemar.

“..Tapi ternyata setelah gua make up improve ternyata ada beberapa oknum yang kayak bilang “kak mau aku izin foto” tapi deket banget, mepet banget, gaya posenya tuh kayak lebih ke gak sopan. Paling *Cosplay pat-pat*, atau gak bikin *heart sign, peace* itu normal, kadang ada yang request kayak “kak boleh *kabedon* gak?” maksudnya tuh kita pose, sih orang yang minta fotonya ini senderan di dinding dan kita sebagai *Cosplayer* naro tangan di dinding alias samping muka dia. Nah itu ga suka banget ada cowo yang *request* gitu.” ungkap Horu.

Pengalaman yang buruk juga dirasakan oleh Henna selaku informan lainnya. Sebelum memutuskan untuk *Crossdress*, Henna tertarik dengan *Cosplay* karakter perempuan, meski tidak dijelaskan secara detail pengalaman buruk yang didapat, dengan pengalaman buruk tersebut membuat Henna untuk memutuskan menjadi *Crossdress* sampai dengan sekarang.

“..Kalo alasan kedua itu aku menimilisir orang-orang yang bakal ngapa-ngapain aku misalnya yang aneh-aneh contohnya pelecehan, aku pernah turun *event* pas sebelum *Crossdress* itu punya pengalaman ga enak waktu *Cosplay* cewek, nah makanya aku tertarik *Cosplay* *crossress* aja terus biar gak digangguin” ungkap Henna.

Selain karena adanya pelecehan yang dialami oleh mereka yang dilakukan oleh penggemar untuk keinginan atau hasrat pribadi. Terkadang Horu kerap mendapatkan pengalaman yang buruk yang didapatkan oleh para fotografer di lokasi *Cosplay*. Pengalaman itu berupa jepretan lensa kamera yang bukan mengarah pada keseluruhan atau bagian tubuh yang

dianggap ‘aman’ bagi Horu, namun juga memotret bagian yang dianggap Horu tidak pantas meliputi area tubuh tertentu dan tidak dikonfirmasi kepada Horu.

“..Gua pernah difoto yang mana itu fokus cuma sama bagian tubuh tertentu yang menurut gua engga banget. Awalnya dia izin foto dan gua jawab ‘boleh’ gua pikir yaudah gitu kayak biasanya foto *Cosplay*, ini malah dia foto bagian tertentu badan gua tanpa persetujuan gua” jelas Horu.

Selain karena pelecehan yang dialami oleh Horu dan Henna. Horu sendiri memiliki alasan lain untuk memutuskan menjadi *Crossdress*. Kepercayaan yang dianut menjadikan alasan bagi Horu untuk memutuskan *Crossdress*. Bagi manusia kepercayaan dalam konteks agama memengaruhi cara hidup, pola pikir, dan nilai hidup seseorang, hal tersebut yang dirasakan oleh Horu. Horu memiliki kepercayaan agama Islam yang mengharuskan kaum muslim untuk menutup aurat kecuali wajah dan telapak tangan.

“..Selain itu ya karena gua berhijab si, jadinya gabisa pake yang terbuka *like* karakter anime perempuan, karna kan pakaian karakter cewek tuh jauh lebih terbuka” kata Horu.

Kostum *Cosplay* perempuan dianggap sensasional dalam *fan service*. Pada dasarnya *fan service* merupakan tindakan melayani untuk para penggemar, hal tersebut bertujuan untuk memuaskan keinginan penggemar. Dalam dunia *Cosplay*, memerankan suatu karakter perempuan sesuai dengan permintaan penggemar bisa disebut sebagai *fan services*. Belakangan, *fan service* dianggap tidak sesuai dengan hakikatnya, *fan service* yang paling umum dilakukan oleh *Cosplayer* anime adalah

menambahkan sedikit muatan menggoda, sensual, ataupun seksual. Seperti karakter dengan menonjolkan bagian tertentu seperti payudara, pakaian dalam, ataupun dengan tindakan menyimpang untuk memuaskan hati penggemar.

Titik ini

Akses yang gampang juga merupakan alasan Henna untuk melakukan *Crossdress*, seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa dalam mengimitasi karakter perlu dilakukan penyesuaian dengan tubuh, mencari kostum dan atribut yang akan dikenakan. Pengalaman Horu saat ingin mengimitasi karakter perempuan dengan mencari kostum merupakan tantangan tersendiri.

Sebelum memutuskan menjadi *crossdress*, Horu terlebih dahulu tetap ingin meng-*cosplay* karakter perempuan, namun karena ketersediaan yang terbatas pada penyewaan karakter perempuan menyebabkan Horu tidak bisa memerankan *Cosplay* perempuan, sebaliknya justru kostum karakter laki-laki minim peminat dan masih tersedia.

Dengan akses yang mudah untuk dijangkau oleh Horu, pengambilan keputusan secara mendadak dirasa belum tentu menjadi sebuah keputusan yang dijalankan secara konsisten. Namun Horu menganggap sendiri bahwa pakaian laki-laki mudah untuk dicari dan dipadupadankan dengan barang milik pribadi seperti persoalan pakaian. Hal yang sama juga diungkap oleh Henna, baginya memerankan karakter laki-laki jauh lebih mudah untuk

dilakukan ketimbang karakter perempuan. Bila Henna tidak memiliki ide untuk *Cosplay* perempuan, Henna akan memutuskan untuk menjadi 'lanang' dalam arti bertransformasi menjadi karakter laki-laki yang secara pakaiannya sudah dimiliki pribadi dan hanya tinggal dikombinasikan.

Dengan banyaknya pengalaman yang dimiliki oleh Horu dan Henna menjadi *Crossdress* bukan berarti tidak merasa bosan bila dilakukan secara terus-menerus, beberapa kali Horu dan Henna merasa muak dengan transformasi menjadi karakter yang berlawanan dengan jenis kelaminnya, sehingga Horu dan Henna beberapa kali mengimitasi karakter tokoh perempuan dengan maksud memenuhi hasratnya atau sekedar rasa bosan yang melanda. Sifat "cair" tersebut membuat Horu dan Henna dapat menjalankan beragam jenis karakter baik perempuan atau laki-laki sesuai dengan kemauan dan konteks sosialnya.

Dalam wilayah sosial pengertian Deleuza dan Guattari, arena *Cosplay* telah melahirkan hasrat baru bagi *Cosplayer*. Hasrat tersebut terus bekerja dan memproduksi. Dengan situasi sosial yang dialami oleh Horu dan Henna memunculkan sebuah gagasan dan tindakan baru sebagai sebuah wacana baru. Esensi hasrat tersebut berproses dalam wilayah sosial. Tindakan yang dilakukan oleh Horu dan Henna tidak dapat 'dikonsumsi' dengan baik, alih-alih senang dengan memerankan karakter sesuai dengan identitas alamiah atau jenis kelamin, justru situasi sosial membuat Horu dan Henna mendapatkan pengalaman yang tidak mengenakan baginya. Lantas

aliran (hasil dari proses produksi hasrat) tersebut secara tidak langsung terkoneksi dengan aliran hasrat lain (dari skizo lain) sehingga terjadinya proses transisional tanpa henti sehingga Horu dan Henna berupaya untuk ‘menjadi’ sesuatu yang lain atau istilah yang dikenal dalam karya Deleuza dan Guattari adalah ‘*becoming*’ dengan melakukan *Crossdress* yaitu memerankan karakter yang berlawanan dengan identitas alamiahnya.

Dengan skizo yang bersifat fluid atau ‘cair’ tersebut membuat Henna dan Horu melakukan *Crossdress*. Namun *Crossdress Cosplay* hanyalah sebuah pijakan sementara. Multiplitas identitas tersebut dapat berubah bergantung pada subjek dan wilayah sosial yang dirasa.

Berbeda dengan Horu dan Henna yang bersifat “cair” sehingga dengan mudah berganti karakter, Tera telah lebih awal melakukan *Crossdress*. Konteks lebih awal disini bukan mengacu pada tahun atau periode tertentu, melainkan pada keputusan yang telah diambil di awal. Apabila Horu dan Henna telah menjajal karakter perempuan, berbeda halnya dengan Tera. Tera tidaklah mengimitasi karakter perempuan. Tera sendiri di awal telah memutuskan untuk menjadi *Crossdress*. Hasrat yang dimiliki Tera mengacu pada pengalaman pribadi yang terjadi di lingkungan keluarga.

“..Makanya pas aku coba *Cosplay*, aku langsung coba kayak aku pengen coba *Cosplay* cowok. Aku gak pengen jadi cewek gitu” kata Tera.

Citra perempuan sering digambarkan sebagai perempuan yang lemah lembut, penurut, penuh kasih sayang, dan tidak suka konfrontasi. Sikap tersebut yang sering menjadi stereotip gender yang kuat dalam konstruksi sosial bagi perempuan. Namun, stereotip tersebut justru membuat perempuan terbelenggu karena mengalami pembatasan suara, tindakan, dan aspirasi bagi perempuan. Perempuan yang memiliki label tersebut justru berpotensi merasakan ketidakadilan dan penindasan, baik di ranah sosial, pekerjaan, maupun keluarga sebagai unit terkecil dalam struktur sosial.

Tera merupakan anak kedua dari dua bersaudara yang juga berjenis kelamin perempuan. Tera hidup dalam stereotip perempuan yang berlabel “kemayu” dalam keluarganya. Kakak Tera merupakan model yang hidup dalam bayang-bayang label feminine dengan sikap penuh keanggunan dan label cantik yang melekat. Kakak Tera telah dianggap sebagai ‘role model’ atau panutan bagi orang tuanya untuk perempuan. Tera yang terlahir sebagai perempuan kerap mendapatkan doktrin atau ajaran yang berlaku di keluarganya.

“..In my family kayak apa ya. Kayak didiktein banget kalau perempuan itu harus kayak kemayu gitu, terus kayak also my sister. My older sister, she used to be model, jadi kayak aku tuh tau kalau perempuan tuh harus cantik harus kayak gitu ya. Tapi when I try Cosplay, I realize kalau I can be someone else gitu. Aku bisa kayak explore a new side of me” jelas Tera.

Keinginan kuat Tera tidak ingin dilekatkan pada stereotip perempuan dengan tampilan feminim berefek pada pandangan dan sikap yang dipilih Tera yaitu berpartisipasi dalam komunitas LGBTQ. LGBTQ

merupakan singkatan dari lesbian, gay, biseksual, transgender, dan queer. Istilah tersebut merujuk pada kelompok dengan keberagaman orientasi seksual dan identitas gender yang berbeda dengan masyarakat dominan.

Bagi Tera komunitas LGBTQ merupakan ruang dimana ia bisa mengekspresikan perasaan yang selama ini dirasakan. Selain mengekspresikan, Tera dapat menemukan beberapa orang yang memiliki pengalaman yang sama dengannya. Wilayah sosial pada kelompok LGBTQ membuat Tera merasakan ‘tempat’ yang nyaman untuk menjadi diri sendiri yaitu dengan mengekspresikan perasaan yang dirasakan oleh Tera.

“..I think kayak *back then in pandemic*, banyak yang mulai apa sih kayak yang *LGBTQ* gitu kan. *I'm not see everyone should be woke* gitu atau harus kayak *support LGBT*, cuman waktu itu aku kayak ngerasa aku memang gak pernah ngerasa kepengen jadi perempuan yang kayak *my sister* gitu loh. Kayak apa sih harus yang tampilannya kayak *feminine*, ya *feminine*. Aku ngerasa kayak *I wanna be myself* gitu, *I wanna be myself*, terus pas aku *explore the community*, kayak *The LGBT community*, terus kayak oh ternyata banyak *there's lot of form of*, kayak *people like me* gitu loh. *I'm not saying* kayak Apa ya oh harus *Crossdresser* tuh harus harus gay gitu enggak, cuman kayak itu kayak apa ya *the awakening* gitu loh, kayak aku pengen kayak yang bikin aku tuh kayak pengen menyalurkan *that energy to express my feelings* gitu. Makanya pas *Cosplay* tuh aku ngerasa kayak aku mau kayak *nge-express-in* diri aku yang kayak gitu. Karena selamanya aku gak bisa *express my feelings* gitu karena *my family* tuh apa ya, *very how do you say ya very they're very what's the word I forgot*, ya *they're not very supportive* gitu, terus kayak *they don't really like how I dress up* gitu, *but they're very actually, they're nice, but they're not very welcome to that idea*. Jadi kayak aku agak kayak sulit mengekspresikan diri aku sendiri” lanjut Tera.

Selain itu, populernya *Cosplay* dan *Crossdress* pasca covid-19 pada tahun 2022 turut membuat Tera berpartisipasi dalam ajang *Cosplay*.

Pembatasan sosial semasa covid-19 sangat berdampak bagi Tera. Tera telah mengalami krisis interaksi sosial yang mengakibatkan tidak memiliki teman. Di tahun yang sama yaitu 2022, Tera juga telah memasuki masa pengumuman perkuliahan yang mengakibatkannya banyak memiliki waktu luang. Dengan perasaan dan kesempatan yang dimiliki, Tera melakukan *Cosplay Crossdress* sebagai ‘aku yang lain’.

“..Aku mulai *Cosplay* itu dari 2022 berarti habis covid, karena kayak pas gaada kerjaan, terus akhirnya aku kayak oh kayaknya *Cosplay* lagi ngetrend nih, cobain deh gitu, masih nunggu pengumuman masuk kuliah. Oke cobain ternyata oh seru” ungkap Tera.

Selain dari yang telah dijelaskan, terdapat beberapa faktor lainnya yang membuat Tera untuk mengekspresikan perasaannya, hal lainnya yaitu pengaruh dari psikologi saat SMP dan di tahun 2022 terjadi pandemi covid-19 yang menyebabkan adanya *alter ego*. *Alter ego* sendiri merupakan istilah yang merujuk pada ‘sisi lain’ dari identitas diri yang diproyeksikan ke luar dirinya melalui perilaku tertentu.

“..Sebenarnya ini jadi kayak apa ya, pengaruh dari psikologi juga sih sebenarnya jadi kayak dari SMP tuh, karena ya pengaruh covid jadi kayak *I don't really have friends*. Terus *It becomes my alter ego when I Cosplay*. Terus jadi kayak apa ya, *someone else* yang aku nggak pernah pikir oh kok seru ya maksudnya kayak *I became someone else* gitu” ungkap Tera.

Bagi Tera, identitas alamiah atau jenis kelamin bukanlah konsumsi publik yang justru dapat diperbincangkan oleh orang lain. Terlebih pembicaraan tersebut merupakan ranah personal yang seharusnya hanya

menjadi pembahasan untuk dirinya sendiri saja. Namun realitanya, Tera mengalami *self-conscious*. Jenis kelaminnya sering dipertanyakan public.

“...Banyak kayak ini sih, sometimes kayak banyak yang nanya kayak ‘oh cewe gitu’ atau kayak ‘ini cewek ya?’ banyak yang ngomong kayak gitukan *and then like sometimes* kayak bikin *self-conscious* gitu kayak emangnya *is it really matter* gitu. *If I Cosplay* kayak *can you enjoy my* kayak aku bukannya bilang kayak apa ya maksudnya *in here* gitu. Aku pengennya kayak *guys just enjoy my Cosplay as form of art* gitu bukan kayak menanyakan terkait dengan personal gitu ya. Tapi ya cukup enjoy aja dengan apa yang gua tampilkan gitu” jelas Tera.

Self-conscious yang dirasakan Tera juga bukan hanya persoalan tubuh dan dirinya. Melainkan perasaan yang timbul akibat respon oleh sesama *Cosplayer* yang saling berkomentar tentang apa yang dikenakan.

“Sama *I think like* kalau ini ya sesama *Cosplayer sometimes we’re very competitive, like I don’t really understand why* tapi kayak menurutku kayak *even* sesama *Cosplayer* tuh kadang kayak *competitive* aja kayak suka ngatain ‘kok dia editnya gini sih’ ‘kok dia *Cosplay*nya gini’ *which is* kayak bikin kita jadi *self-conscious* gitu. Emangnya gua *Cosplay* gak *enough* bikin kayak gitu. Padahal ya yaudah *Cosplay* aja emangnya gua *Cosplay* buat siapa sih gitu *oh my god* ternyata sesama komunitas itu juga ada kayak gitu ya” ungkap Tera.

Bagi Tera menjadi *Crossdress* sama susahnya dengan menjadi *Cosplay* karakter perempuan oleh perempuan itu sendiri. Effort yang dilakukan untuk memerankan karakter laki-laki juga harus improve dan menyesuaikan postur laki-laki seperti halnya membuat badan berotot,

“...Enggak. *It depends actually* kenapa tuh beneran gak setuju *actually* kayak orang-orang bilang iya, kayak jadi laki-laki itu lebih mudah. Tapi sebenarnya *depends on* sih ya, kayak cuman aku *I don’t*

really like that term gitu, bilangnya kayak meremehkan *Crossdresser* gitu. Iya *makeup, makeup Crossdress* tuh lebih gampang. Tapi menurutku ya menurutku ya sama-sama susah gitu loh. Sama-sama susah guys, sama-sama *put effort in it* gitu, gak usah paling merendahkan kayak *I understand* gitu, yang *one* harus pake baju minim terus kayak harus apa ngeladenin fans-fans yang *creepy* gitu cuman ya gitu sih. Cuman kayak *sometimes I also experience that* kayak jangan apa ya, kayak meremehkan *Crossdress* juga gitu sih, karena karakter laki-laki pun juga susah dan harus buat bikin berotot dan lain sebagainya” kata Tera.

Terlebih bagi Tera, apa yang dirasakan oleh *Cosplayer* anime yang memerankan karakter yang sesuai jenis kelaminnya, juga dirasakan oleh para *Crossdress* yaitu dilecehkan. Dari pengalaman Tera, beberapa fans perempuan kerap tidak memahami batasan emosional, fisik, dan mental Tera. Dengan mengetahui jenis kelamin Tera yaitu seorang perempuan, fans kerap meminta lebih dari sekedar tindakan yang diperbolehkan oleh Tera untuk para fans.

“...Sama ini sih yang aku gak suka, kayak ini sih yang agak bikin agak *uncomfortable*, kadang-kadang tuh juga agak diseksualize sama cewek-cewek kayak yang apa ya. Yang apa sih, kayak yang nuna-nuna gitu aduh aneh sih pokoknya, merek tuh mikir kayak ‘oh yaudah kan lu perempuan nih yaudah *I can do anything to you* gitu’ padahal engga dong ya. *You should understand my boundaries* gitu, kayak *just because I’m girl and I do Crossdress that doesn’t mean you can do anything to me* gitu loh kayak walaupun kita bilang nih ‘oh ya you can do skinship’ oke kita boleh pelukan, kita oleh cium pipi nih. Tapi kayak bukan berarti boleh *do things more than that* gitu sih’ ungkap Tera.

Dengan beragamnya pengalaman yang dialami Tera, tetap tidak mengubah bahwa Tera ingin terus menjalani *Crossdress*. *Crossdress* bagi

Tera merupakan *comfort place* atau *a toxic place*, tempat dimana pelarian dari keseluruhan hidup yang penat yang telah dirasakan oleh Tera.

“...*I think it's a comfort place for me to no it's not comfort place, cuman kayak it's a comfort place tapi juga kayak a toxic place karena aku jadi escaping from my reality, kayak aku jadi lupain my duty as a student as a daughter. Aku sometimes kayak apa ya terlalu asik sibuk sama my own. My own world kayak akhirnya aku bisa menghilangkan beban-bebanku gitu soalnya my parents itu my family, mereka kayak they don't really support me in doing Cosplay because kayak aku memang suka apa ya suka escape gitu, suka kayak kalau misalnya aku capek, aku selalu kayak bukannya cari jalan keluar, tapi aku selalu kabur dan itu jadi kayak nah kebetulan banget kabur, pas aku nemu Cosplay” lanjut Tera.*

Di titik ini, subjek tubuh telah mengalami perhatian penuh atas apa yang terjadi, tubuh telah menerima serangkaian pembatasan dan lainnya. Menurut Merleau-Ponty, tubuh terus-menerus mengekspresikan eksistensinya sehingga dapat dikatakan bahwa tubuh mengekspresikan pengalamannya. Batasan tersebut jelas memengaruhi perkembangan ekspresi tubuh persepsi. Ingatan-ingatan atas batasan yang dialami tersebut tersimpan dalam tubuhnya. Tubuh informan telah mengalami beberapa informasi dari peristiwa yang terjadi melalui panca indera dan tubuh sebagai perantaranya. Pengalaman tubuh tersebut yang memungkinkan hasrat muncul dan mengendalikan tubuh.

Menurut Deleuza dan Guattari subjek nomadik mengalami proses tubuh. Dalam konteks *Crossdress Cosplay* anime, Horu, Tera, dan Henna selaku subjek nomadik mengalami proses tubuh yang diawali dari imaji-imaji atau konstruksi sosial yang melekat pada identitas alamiah atau jenis

kelaminnya (identitas diri). Konstruksi sosial tentang perempuan dan stigma terhadap perempuan yang masih melekat seperti perempuan itu ribet, harus kemayu, harus anggun, dan label lainnya dapat membuat cara pandang yang berubah bagi perempuan sehingga hasrat muncul dan ‘mengelupas’ konstruksi tersebut.

Lambat laun, informan mengalami interupsi secara terus-menerus oleh energi yang mendorong perubahan atau transformasi hasrat. Pada di titik setelahnya, hasrat dan subjek saling ‘mengenal’ dan mulai mengarahkan hasratnya pada hasrat tersebut. Selanjutnya subjek skizo tidak lagi mengenal wilayah sosial atau identitas pada dirinya melainkan telah mengalami skizo. Pada tahap terakhir, subjek menutup dirinya dari imaji-imaji sosial dengan melakukan praktik *performative*, dimana tubuh sebagai ‘ruang *performative*’. Setelahnya *crossdress* lah ruang negosiasi bagi ekspresinya.

Pada titik tertentu seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Ketiga informan mendapati dan menyadari imaji-imaji atau konstruksi sosial yang melekat pada dirinya. Dalam proses ini, hasrat subjek berusaha mengacaukan identitas alamiah dalam dirinya (*hypochondriac body*).

4.4. **Hasrat: Estetisasi Hiburan dan Pengalaman Kurang Menyenangkan**

Hasrat sebagai aliran dirasakan oleh tubuh untuk diterima dan dimiliki. Hasrat ini berangkat dari pengalaman informan dan berelasi dengan aliran lain sehingga mempengaruhi subjek. Di samping menjadi seseorang yang ‘lain’,

‘aku yang lain’ juga diperkuat dengan media alternatif lainnya sebagai wadah hiburan.

4.4.1. Profil Perempuan *Crossdresser* dalam *Cosplay*

Dalam penelitian ini dibutuhkan beberapa informan sebagai sumber data utama, beberapa informan tersebut diantaranya Horu, Henna, dan Tera.

1. Horu (Informan Pertama)

Horu (bukan nama sebenarnya) adalah seorang perempuan berusia 23 (dua puluh tiga) tahun yang tinggal di daerah Tangerang Selatan, Banten. Meski terbilang muda, Horu menjalani peran ganda. Di samping menjadi mahasiswa strata satu (S-1), Horu juga seorang pemegang (*intern*) disalah satu perusahaan yang berlokasi di Jakarta. Kendati pendapatan yang didapat hanya berupa uang saku, Horu mendapatkan pendapatan lainnya yang bersumber dari *freelance* desain grafis dengan rata-rata pemasukkan berjumlah sekitar RP4.000.000,- (empat juta rupiah) setiap bulan. Sembari bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dan menempuh pendidikan tinggi sebagaimana pilihan yang diambil, Horu juga menyempatkan diri untuk melakukan aktivitas lainnya yaitu melakoni hobi.

Nonton film animasi merupakan kegemaran Horu dikala senggang, setiap harinya Horu kerap menonton film animasi buatan

Ghibli yang merupakan studio animasi terkenal yang berbasis di Jepang. Selain Ghibli, Horu kerap menonton animasi lainnya yang berasal dari Jepang seperti *Naruto*, *Boruto*, dan lainnya. Hal tersebut dilakukan yang juga bertujuan untuk menjadikan anime sebagai referensi dalam pembuatan ilustrasi. Sebagai desainer, Horu kerap menjadikan seni digital Jepang sebagai acuan dalam pekerjaan magangnya. Dengan hobinya tersebut, Horu kerap mengetahui informasi terkait kesenian Jepang salah satunya *Cosplayer*.

Horu adalah salah satu *Cosplayer* independen yang telah lama berkecimpung dalam dunia *Cosplay* sekaligus menjadikan *Cosplay* sebagai penyaluran hobi. Meski sebagian orang lebih menyukai *Cosplay* karakter dari game seperti *Genshin*, atau lainnya. Sebagai *Cosplayer*, Horu menyukai beragam karakter yang belum dikenal banyak orang, karena hal tersebut justru menjadi daya tarik dan tantangan bagi dirinya seperti *Cosplay* karakter dalam kartun animasi. Namun tidak menutup kemungkinan Horu untuk mencoba *Cosplay* karakter lain, Horu sendiri lebih menyukai *Cosplay* lain disaat tidak lagi masa atau trennya. Pada awalnya Horu melakoni *Cosplay* hanya sebagai bagian dari hobi dan bentuk kreativitas semata, namun seiring waktu tujuan Horu kian berubah, bukan hanya hobi, namun juga sebagai mata pencaharian.

Horu telah memulai aktif menjadi *Cosplay* sejak bulan Juni tahun 2022 pada saat usianya 20 (dua puluh) tahun. Pada saat pertamanya menjalani *Cosplay*, Horu masih memerankan karakter yang sesuai dengan identitas alamiahnya atau jenis kelaminnya yaitu memerankan karakter Violet Evergarden dari anime Violet Evergarden.

Karakter Violet dalam anime Violet Evergarden merupakan seorang perempuan yang berusaha untuk membaaur dengan lingkungan sekitar setelah perang usai sekaligus mencari jati diri selepas tidak lagi menjadi seorang prajurit. Meski pada tahun 2022 Violet Evergarden tidaklah booming saat pertama kali tayang, Horu tetap mengimitasi karakter Violet yang dianggap cocok untuk dikenakan.

Gambar 4. 1. Karakter Zhongli dari game Genshin Impact



(Dokumentasi: Horu, 11 Desember 2022)

Sejak Desember 2022, Horu melakukan *Crossdress* dengan memerankan karakter Zhongli dari permainan (*game*) Genshin Impact. Meski Horu telah lama menjalani *Cosplayer*, Horu sendiri merasa belum menemukan kawan yang memiliki minat yang sama. Namun, semenjak Januari 2023, Horu telah aktif kembali menjalani *Crossdress* dikarenakan Horu telah bertemu dengan kawan yang memiliki hobi yang sama dari media sosial.

Gambar 4. 2. Karakter Haganezuka Hotaru dari Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba



(Sumber: Instagram @horuucoss, 20 Juni 2023)

Meski telah lama berkecimpung dalam dunia *Crossdress*, Horu mencoba aktif sosial media sebagai *Crossdress* sejak Juni 2023 dengan melakukan *Crossdress* dengan mengimitasi karakter bernama Haganezuka Hotaru dalam serial anime Jepang berjudul Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba.

Selain itu, Horu telah aktif mengikuti sederet kegiatan *event* kecil maupun besar yang diselenggarakan oleh sebuah komunitas atau kelompok *Cosplayer*, salah satunya yaitu *event* besar seperti Comifuro, Indonesia Comic Con (ICC), dan AFAID, dan *event* kecil seperti Mukashi Festival.

2. Henna (informan kedua)

Gambar 4. 3 Karakter Mikasa Ackerman dari Attack of Titan



(Sumber: Instagram @jsathenna, 3 Oktober 2023)

Selain Horu, ada pula *Crossdress Cosplayer* independen bernama Henna. Henna (bukan nama sebenarnya) merupakan informan kedua yang berusia 20 tahunan dan saat ini telah berdomisili di Surabaya. Selain mengikuti kegiatan *Cosplay*, Henna juga seorang mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di Surabaya. Terlebih karena hanya fokus dengan pendidikan, Henna belum bekerja sehingga Henna tidak memiliki pemasukkan atau pendapatan.

Henna merupakan seorang perempuan yang memiliki ketertarikan dalam dunia permainan gim, nama Henna berawal dari sebuah *nickname* gim yang dimainkan, nama tersebut tetap digunakan sebagai nama panggung

Cosplay. Henna pun memilih nama tersebut untuk menghindari pencarian nama yang terlalu filosofis.

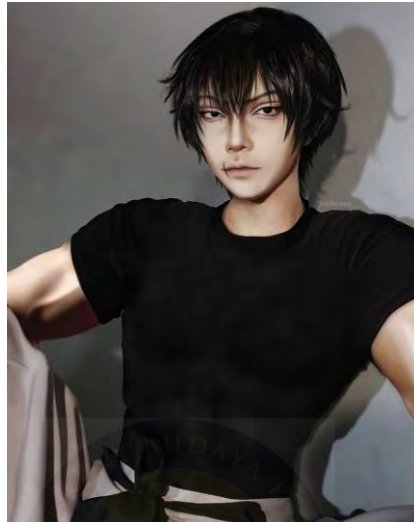
Sebelum pindah ke Surabaya, Henna telah tinggal lama di Jakarta. Meski begitu, Henna kerap mengikuti beragam *event* di Jakarta seperti di Gelora Bung Karno (GBK) yang berlokasi di Jakarta Pusat, dan Mall Taman Anggrek di Jakarta Barat.

Henna sendiri sudah lama terjun dalam dunia *Cosplay* sejak Januari 2023. Pada awalnya, Henna hanya melakukan riasan wajah untuk sekedar bereksperimen atau mencoba-coba. Dengan 2-3 kali percobaan, untuk pertama kalinya Henna turun *event* di Hublife yang berada di kawasan Mall Taman Anggrek. *Event* tersebut bernama COSHYPE 2023 yang berlangsung sejak tanggal 30 Agustus – 3 September 2023 yang pada saat itu, acara tersebut menampilkan banyak kegiatan salah satunya Coswalk Competition.

Mulanya pada awal tahun 2023, Henna hanya mengimitasi karakter perempuan yang sesuai dengan identitas alamiah atau jenis kelaminnya, namun karena pengalamannya dan beberapa faktor yang dialaminya, Henna memutuskan pada tahun yang sama tepatnya Juli 2023 untuk

beralih menjadi *Crossdress Cosplayer* dalam permainan *Cosplay*.

Gambar 4. 4 Karakter Toji Fushiguro dari Jujutsu Kiasen



(Sumber: Instagram @jsathenna, 10 Desember 2023)

3. Tera (Informan ketiga)

Selain Horu dan Henna, terdapat informan ketiga bernama Tera. Tera (bukan nama sebenarnya) merupakan remaja berumur 20 tahun yang saat ini sedang menempuh pendidikan jurusan *advertising* semester 6 (enam) di Universitas Indonesia dan berdomisili di Tangerang. Selain menjalani pendidikan, Tera juga bekerja sebagai *freelance* disebuah agensi kreatif. Karena *Cosplay* juga, Tera juga mencari pemasukkan dari *styling* wig. Adapun pemasukkan yang didapat dari *freelance* dan *styling* tidak sampai Upah Minimum Provinsi (UMP) dalam sebulan.

Gambar 4. 5 Karakter Mikasa Ackerman dari Attack of Titan



(Sumber: Instagram @i.teracos, 7 Oktober 2022)

Sama seperti Horu, Tera juga melakukan *Cosplay* sejak tahun 2022, tepatnya pada saat turunnya kasus Covid-19. Namun berbeda dengan Horu dan Henna, Tera sudah lebih dulu menjajal *Crossdress*, hal tersebut berdasarkan pada faktor internal dan eksternal yang dialaminya. Selain itu, populernya *Crossdress* juga mempengaruhi Tera untuk melakukan *Crossdress*. Serta Tera juga kerap menjajal *event* yang diselenggarakan di Jakarta baik *event* besar maupun *event* kecil.

4.4.2. Bentuk Apresiasi Penggemar Terhadap *Cosplayer*

Kegiatan apresiasi tidak dipisahkan dalam penciptaan seni. Apresiasi sendiri merupakan kegiatan seorang individu untuk melakukan proses penilaian, proses tersebut mencakup kegiatan mengamati, memahami, menghargai, dan menikmati. Dari pengalaman estetis

tersebutlah individu dapat menangkap unsur perasaan dan intuisi sehingga individu dapat terlarut dalam karya. Interaksi yang terjadi secara dasar melibatkan kondisi intelektual dan emosional.

Sedangkan penciptaan seni yang dilakukan oleh pelaku seni atau seniman adalah proses kreatif, proses tersebut mencakup dimana seniman dapat mengolah ide dan konsep untuk menghasilkan sebuah karya seni yang memiliki nilai estetika dengan melibatkan intelektual dan emosional. Selain itu, proses kreatif tersebut ditujukan untuk memenuhi hasrat para penonton dan dihargai sebagai sebuah produk karya. Dengan penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa kegiatan apresiasi yang dilakukan individu untuk melakukan proses penilaian pada sebuah seni ditandai dengan upaya untuk melihat dan merasakan nilai-nilai (estetika) yang terdapat pada sebuah bentuk karya (musik, lukisan, atau *art performance*) yang dihasilkan oleh pelaku seni.

Dalam dunia *Cosplay*, tidak hanya terdapat *Cosplayer* sebagai pelaku seni melainkan terdapat penggemar sebagai penikmat pertunjukkan seni. Sikap yang ditunjukkan penggemar ialah mencakup pengetahuan yang dimiliki seperti halnya terkait tokoh yang dimanifestasikan oleh pelaku seni, tata rias yang sesuai atau memadai, dan lainnya. Sikap tersebut tidak hanya pengetahuan yang dimiliki melainkan keterampilan serta perhatian yang dialami. Kemampuan mental individu untuk melakukan kegiatan apresiasi seni yang dilakukan dengan memberikan tanggapan, penilaian dan

penghargaan kepada pelaku disalurkan dengan berbagai tindakan seperti, melakukan foto bersama, pemberian *freebies*, serta ungkapan pujian.

1. Foto bersama

Apresiasi yang ditunjukkan penggemar seringkali dengan mengabadikan foto bersama dengan pelaku seni atau *Cosplayer*. Foto bersama ditujukan sebagai bentuk penghormatan dari penggemar kepada *Cosplayer*. Beragam pose dilakukan seperti pose *pat-pat*, *heart sign*, dan pose “V”. Pose untuk foto bersama juga dapat disesuaikan dengan karakter yang dilakoni oleh para *Cosplayer* sesuai dengan jalan cerita di anime, komik, game atau lainnya..

2. *Freebies*

Selain foto bersama, penggemar kerap memberikan sebuah barang untuk diberikan kepada *Cosplayer*. Hal tersebut ditujukan sebagai bentuk apresiasi dari penggemar kepada *Cosplayer* karena telah mengimitasi tokoh favoritnya. Selain itu, tindakan memberikan *freebies* juga untuk menjalin kedekatan dengan *Cosplayer*.

3. Komentar

Selain kedua tindakan tersebut, terdapat tindakan apresiasi yang dilakukan oleh penggemar yaitu komentar. Komentar kerap dilontarkan oleh penggemar kepada *Cosplayer* secara langsung maupun melalui media sosial berupa Instagram dan

TikTok. Komentar tersebut mencakup penilaian yang meliputi aspek negatif atau positif. Aspek positif yang diberikan oleh penggemar berupa pujian atau penghargaan yang disampaikan secara verbal maupun non-verbal. Sedangkan aspek negative yang biasa ditujukan merupakan sebuah kritik atas sikap *Cosplayer* yang bernilai merendahkan. Kedua aspek tersebut dilakukan sebagai respon individu atas tindakan *Cosplayer*.

4.4.3. Upaya Eksplorasi Gender

Adanya *Crossdress Cosplayer* dalam *Cosplay* anime menjadi awal mula fenomena yang telah direproduksi oleh sekelompok orang dengan nilai dan aturan yang sama telah terjadi di kota Jakarta. Bila *Cosplay* dianggap sebagai ruang ekspresi individu semata hanya harapan berupa bentuk pengakuan yang dilakukan oleh eksternal kepada individu, hal tersebut tidak menjawab persoalan bagaimana pengalaman dan faktor atau aspek lainnya yang menyebabkan terjadinya pengambilan keputusan yang dilakukan oleh *Crossdress Cosplayer*. Eksplorasi yang dilakukan *Crossdress Cosplayer* pada dasarnya ada dorongan hasrat yang timbul dan mewujudkannya dalam sebuah tindakan.

Crossdress merupakan istilah yang lumrah bagi kalangan *Cosplayer*. *Crossdress* merupakan tindakan yang dilakukan oleh individu yang mengimitasi karakter suatu tokoh dalam anime yang berbeda dari identitas alamiah atau jenis kelaminnya, seperti halnya seorang yang

berjenis kelamin perempuan menjadi karakter tokoh Zoro di serial anime One Piece. Zoro One Piece merupakan sebuah karakter laki-laki yang ditandai dengan beragam symbol yang melekat pada tokoh tersebut seperti postur badan, suara, dan pakaian yang dikenakan. Tindakan tersebut melalui proses panjang yang dilakukan oleh perempuan.

Sebelum melakukan *Crossdress*, salah 2 dari 3 informan yang merupakan *Crossdresser* independen tetap menjadi karakter tokoh yang sesuai dengan jenis kelaminnya. Pada mulanya mereka akan menyukai suatu karakter anime dari kegemarannya menonton anime atas dasar karakter atau personality yang dibangun oleh si pemilik animasi yang sesuai dengan jalan cerita atau kesamaan dalam pengalaman yang dialami *Cosplayer*. Hasrat tersebut timbul menjadi sebuah keinginan untuk diwujudkan melalui *Cosplay*.

Sebelum mengimitasi karakter tersebut informan akan mempelajari karakter tersebut sesuai dengan karakter yang ingin diperankan, riset karakter dilakukan mulai dari pakaian yang dikenakan, tata rias, atribut, intonasi bicara dan lainnya. Riset dilakukan untuk menghidupkan sebuah karakter yang akan diperankan. Bagi Henna, totalitas dalam memerankan adalah sebuah keharusan yang dilakukan *Cosplayer* untuk menunjukkan kepriawaian dalam menghidupkan karakter yang bukan hanya sebuah estetika belaka namun juga menjadi kepuasan tersendiri bagi para penggemar.

Riset yang telah dilakukan kemudian diukur dan disesuaikan dengan tubuh mereka. Penyesuaian badan merupakan kunci bagi para *Cosplayer* agar tetap mempertahankan postur yang sesuai dengan karakter dalam serial anime. Dengan harapan para penggemar tetap termanifestasi oleh tokoh favoritnya dalam wujud yang sesuai. Apabila dirasa telah sesuai dan dapat dilakukan manipulasi, maka selanjutnya mereka akan mencari kostum, atribut, dan lainnya yang sesuai dengan sebuah tokoh.

Beragam tindakan dilakukan mulai dari *mix & match*, *styling*, dan lainnya agar tetap sesuai dengan karakter yang diperankan. Mereka menyadari bahwa pakaian milik pribadi kerap tidak dapat memenuhi kostum karakter, dengan celah seperti itu mereka melakukan pencarian kostum lainnya ke sesama para *Cosplayer* atau menyewa kostum.

Styling merupakan tindakan yang kerap dilakukan *Cosplayer*, *styling* dilakukan karena atribut yang didapat dari hasil sewa atau meminjam namun tidak sesuai dengan bentuk yang diharapkan. Sebelum dilakukan *styling*, para *Cosplayer* akan meminta persetujuan dari para pemilik untuk dapat digunakan agar sesuai dengan karakter yang diperankan.

Sama halnya dengan Horu dan Henna. Tera juga menyelami proses untuk menjadi seorang *Crossdress*. Pada awalnya Tera melakukan riset dengan melihat *Cosplayer* luar negeri. Dengan *style* seadanya para *Cosplayer* luar negeri menggunakan wig dan beberapa aksesoris tambahan untuk menunjang *Cosplay*. Tera yang pada awalnya tidak mengetahui

proses pinjam meminjam, mengupayakan pakaian dan wig dengan cara membeli,

Mengikuti *event* dilakukan sebagai tahap terakhir dalam proses imitasi. Setelah dilakukan riset, mencari kostum, langkah terakhir yang dilakukan oleh para *Cosplayer* adalah mengikuti *event*. Datang ke *event Cosplay* merupakan salah satu hal yang dilakukan oleh para *Cosplayer* untuk menunjukkan eksistensinya dan kepiawaiannya dalam mengimitasi karakter anime.

Dengan upaya eksplorasi gender yang dilakukan oleh subjek, proses tersebut menandakan subjek memiliki hasrat lebih untuk melakukan eksplorasi (*paranoid body*). Setelahnya, subjek informan telah mengenal hasratnya untuk dialihkan (*skizo body*).

4.4.4. Penguatan Identitas Sebagai *Crossdress* Melalui Media Sosial

Keberadaan internet menunjukkan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang. Apabila dahulu komunikasi terjalin secara langsung, dengan adanya internet, tiap-tiap individu dapat berinteraksi dan mendapatkan informasi dengan cara yang jauh lebih mudah, serta dapat diakses oleh siapa saja tanpa mengenal ruang dan waktu.

Keberadaan internet telah memberikan banyak kemudahan bagi para pengguna. Internet dapat menembus batas dimensi kehidupan, waktu, dan

ruang pengguna, sehingga dapat mudah diakses oleh siapapun dan dimanapun. Aktivitas yang dilakukan individu dalam berselancar di internet difungsikan untuk berbagi informasi dengan sesama, sehingga pengguna menggunakan internet bertujuan untuk mengakses jejaring sosial. Dengan demikian media sosial merupakan salah satu wadah bagi para pengguna.

Media sosial yang merupakan perkembangan dari sebuah internet, hadir sebagai ruang alternatif bagi para pengguna termasuk individu maupun kelompok untuk berinteraksi atau mengekspresikan diri.

Dalam perspektif antropologi, media sosial bukan hanya dipandang sekedar alat komunikasi, namun sebagai medium yang sangat memengaruhi cara individu membangun budaya, identitas, dan interaksi sosial. Dengan kata lain media sosial membuka ruang baru bagi individu untuk mengekspresikan diri, memperluas jaringan sosial, dan mengeksplorasi identitas lintas batas geografis.

Adapun media sosial sebagai arena dimana proses negosiasi budaya dan identitas terjadi secara dinamis serta menciptakan ruang dialog antarbudaya yang luas. Selain itu media sosial juga membentuk opini, persepsi, dan bahkan gerakan sosial. Sehingga memiliki dampak pada struktur sosial dalam masyarakat modern atau urban.

Identitas di media sosial dapat dipahami sebagai bentuk konstruksi sosial yang terus dibentuk dan diperbarui melalui interaksi digital. Dengan media sosial menawarkan ruang dimana individu dapat secara aktif

menampilkan, membentuk, dan memodifikasi identitas mereka melalui postingan, komentar, atau tindakan lainnya. Dengan begitu identitas bukanlah sesuatu yang tetap, melainkan sebuah narasi yang dibangun atau dikonstruksi secara kolektif dan dinamis melalui proses sosial yang melibatkan pengakuan dan negosiasi dengan pengguna lain. Sehingga dengan kata lain media sosial diciptakan sebagai “dunia kedua”. Adapun “pengakuan” dibutuhkan untuk memperkuat nilai diri sebagai bagian dari eksistensi dan identitas. Dengan adanya pengakuan, dapat memperkuat atau menegaskan identitas diri.

Sebelum benar-benar terjun mengikuti *event* Jepang, pada awalnya Tera *Cosplay* hanya ditujukan dalam media sosial seperti TikTok. Bagi Tera, TikTok lebih mudah untuk menarik perhatian dan audience.

“...Oh engga deh, waktu itu aku coba posting di TikTok karena *for me it's easier to gain viewers* dan *audience* jadi dari situ aku mulai kayak dapet banyak apa ya.. *new tools*. Terus aku tahu ada *event*” jelas Tera.”

Mendapatkan atensi juga dirasakan oleh Horu. Horu yang merupakan seorang *Crossdress female-to-male* telah lama menggunakan media sosial berupa Instagram dan TikTok. Dengan lamanya berkuat pada media sosial tersebut, Horu dapat mengenali identitas yang melekat di dirinya bagi orang lain. Perjalanan Horu mengenali identitas berawal dari ketidaktahuan dan berujung pada sebuah eksperimen. Pada awalnya Horu telah banyak memerankan karakter laki-laki, salah satunya karakter bernama Muzan. Muzan dalam anime berjudul “Demon Slayer: Kimetsu no

Yaiba” berperan sebagai karakter utama laki-laki yang bersifat antagonis. Keberhasilan Horu mengimitasi Muzan mengakibatkan terjadi peningkatan dalam berinteraksi, selain *views* yang banyak, Horu juga kerap mendapatkan komentar positif dari para penggemar. Tidak berhenti sampai di karakter Muzan, Horu mencoba untuk mengeksplorasi karakter lainnya, namun justru kurang menarik minat penggemar. Merasa popularitasnya berhasil dengan mengimitasi Muzan, Horu menyematkan tiga postingan teratas pada aplikasi TikTiknya.

“...Di TikTok, gua lebih dikenal sebagai Muzan sih Rin. Sampe gua liat kalo pas *Cosplay* Muzan, banyak banget yang nonton dan komen. Kalo *Cosplay* selain Muzan malah sepi Rin” ungkap Horu.

Melalui pendekatan May Joseph, TikTok dan Instagram menjadi sebuah ruang hibrida, dimana tempat identitas ditampilkan. Sama halnya dengan *Cosplay* anime secara langsung, tubuh juga berperan sebagai praktik *performative*. Dengan menentang identitas alamiahnya, tubuh Horu mengosiasikan diri menjadi identitas yang lain.

4.5. Pengalaman dan Pemaknaan: Tiga *Crossdresser*

Tindakan yang dialami subjek nomadik atau informan dalam penelitian ini tidak terlepas dari pengalaman dan pemaknaan yang berarti baginya. Pengalaman-pengalaman tersebut membentuk subjek dan pada akhirnya membawa subjek nomadik menjadi *Crossdress*.

4.5.1. Batasan dan Objektifikasi Perempuan *Crossdresser* dalam *Cosplay*

Tubuh sebagai arena telah menunjukkan simbol-simbol kemapanan berupa jenis kelamin yang bisa diidentifikasi dalam disiplin bidang ilmu biologi. Identitas alamiah tersebut telah ada sejak individu ‘hadir’ di dunia.

Secara sosial perempuan kerap dipandang sebagai makhluk kelas dua atau makhluk inferior secara struktural dan kultural. Pandangan tersebut dipengaruhi oleh konstruksi sosial, stereotip, dan budaya yang melekat pada perempuan. Buah hasil dari pandangan tersebut mengantarkan perempuan pada keterbatasan dan termarginalisasi.

Keterbatasan dan konstruksi sosial tersebut telah terbaca oleh tubuh, membawa tubuh pada pengalaman yang dialami. Tubuh ketiga informan telah merespon dan mempengaruhi persepsi tubuh. Selain itu, tubuh informan melalui panca indera telah membaca peristiwa lainnya yang juga menekan tubuh untuk memproduksi hasrat. Di titik inilah hasrat muncul dan merespon tubuh.

Hasrat dimulai dari ketertarikan awal atau kedekatan emosional dengan karakter anime yang disukai. Karakter tersebut dianggap memiliki daya tarik tertentu. Hasrat tersebut mendorong mereka untuk melakukan *Cosplay* sehingga menciptakan realitas baru. Hasrat diwujudkan dalam tindakan konkret salah satunya melakukan riset.

Langkah selanjutnya informan melakukan riset dan bertransformasi. Bukan hanya soal memakai kostum, melainkan informan melakukan proses panjang yang mencakup riset karakter, memadupadankan pakaian, menyesuaikan gaya bicara, gestur, hingga sampai dengan penyesuaian bentuk tubuh. Dengan kata lain, tubuh dilakukan sebagai media artistic-dimanipulasi dan dimaknai ulang agar mampu menampung identitas tokoh fiksi laki-laki.

Sebelum melakukan *Crossdress*, Horu dan Henna kerap mendapatkan pelecehan seksual verbal maupun non-verbal seperti melakukan pose intim oleh penggemar atau difoto secara tidak pantas oleh fotografer. Pengalaman eksotis muncul, perasaan tubuh diperlakukan sebagai objek public bagi kedua informan, dimana batas personal seakan menghilang di hadapan penggemar. Pengalaman tersebut menjadi titik balik bagi Horu dan Henna untuk melakukan *Crossdress* sebagai pelindung diri.

Di titik itulah hasrat bertransformasi muncul, diperkuat dengan keyakinan agama yang melarangnya mengenakan pakaian terbuka bagi Horu. Sementara itu, Tera mengalami tekanan sosial dan kesehatan mental. Tekanan keluarga yang menuntut feminitas membuat Tera merasa tidak memberikan tempat bagi ekspresi dirinya. Selain itu, pertanyaan public mengenai identitas alamiahnya membuatnya sadar diri.

Dengan tekanan sosial, objektifikasi, dan pelecehan yang dialami *Crossdress* dirasa merupakan sebuah 'jalan keluar' bagi informan.

Tindakan tersebut lahir atas kritik dan bentuk kreatif dari proses afirmasi yang dilakukan.

Apabila dalam pandangan subjektivisme informan dipandang sebagai subjek nomadic, maka tubuh dipandang sebagai arena *performative*. Namun 'ruang' dibutuhkan juga sebagai arena *performative* dimana tubuh, kostum dan identitas bertemu.

Jakarta, kota yang telah diklaim menjadi kota yang penuh masyarakat urban dan metropolitan, kini telah menjadi wadah bersemayam anak-anak muda untuk menampilkan hiburan. Hiburan yang lahir dari keterbatasan, objektifikasi, dan kegemaran. Apabila tubuh merupakan wadah dalam konteks personal, Jakarta yang merupakan arena atau medium subjek telah bertindak sebagai penyebaran informasi atau persepsi yang memunculkan hasrat dari pengalaman tubuh. Dalam dunia digital, tubuh mereka diamati menjadi sebuah 'teks' yang interpretasikan melalui public. Identitas tidak lagi tetap, melainkan diproduksi kembali melalui, komentar, *likes*, *views*, dan interaksi antar pengguna.

4.5.2. 'Alter Ego'

'*Alter Ego*' adalah istilah yang diungkapkan oleh salah satu informan bernama Tera yang juga mewakili kedua informan lainnya. Kesadaran akan batasan dan pengalaman yang dilalui oleh para informan, justru membuat informan tidak bergeming, melainkan menjadi identitas yang lain untuk mengekspresikan diri.

Tubuh sebagai arena yang dinamis dipandang sebagai sebuah bahasa atas symbol makna. Dalam sebuah stuktur diskursus dominan, individu diatur dalam kategori laki-laki atau perempuan dan normal atau tidak normal, sehingga tubuh telah terikat pada regulatoris diskursus yang dengannya individu menjadi subjek bagi dirinya sendiri atau orang lain. Posisi subjek bukanlah pencipta atau pengarang pernyataan melainkan tergantung pada eksistensi yang didapat.

Bagi Horu dan Henna, *Crossdress* dimaknai sebagai cara untuk menghindari pelecehan yang diterima ketika memerankan karakter perempuan. *Crossdress* bukan hanya transformasi estetis, melainkan tindakan politis yang menolak objektifikasi tubuh perempuan di ruang public *Cosplay*.

Di lain hal, Tera memaknai *Crossdress* sebagai jalan keluar dari tuntutan feminitas keluarga. Transformasi tubuh menjadi karakter laki-laki membuka kemungkinan baru bagi dirinya untuk ‘menjadi seseorang yang lain’ dan membongkar batas gender yang membelenggu. Maka dari itu, *Crossdress* dimaknai sebagai proses dekonstruksi identitas.

Sejalan yang diungkapkan Rosi Braidotti, tubuh subjek nomadik telah dipandang sebagai ruang dinamis, dimana identitas tidak lagi dianggap tunggal, melainkan tidak terbatas. Sehingga Horu, Henna, dan Tera menghadirkan peluang untuk membangun identitas yang lebih fleksibel, dengan menyoroti perubahan yang terus-menerus. Sehingga bagi Braidotti

tubuh adalah arena dinamis. Apabila batasan dipahami sebagai sebuah kritik, maka dengan afirmasi atau modus pemberdayaan positif yang diungkapkan Braidotti juga memungkinkan untuk lahir wacana baru sebagai bentuk kreatif.

Perjalanan tubuh menjadi 'aku yang lain' meninggalkan identitas pada simbol kemapanan, Identitas alamiah telah ditinggalkan untuk beralih sementara ke identitas yang diproduksi ulang melalui perjalanan yang dialami subjek nomadik sebagaimana yang diungkapkan oleh James Clifford. Dengan demikian, tubuh ialah media representasi diri, Identitas merupakan efek dari bagaimana tubuh diatur dan dikodekan oleh regulatoris. Batasan yang dialami oleh subjek nomadic merupakan pengalaman hidup yang dialami oleh tubuh. Dengan tubuh sebagai ruang ekspresi dari identitas yang tidak disadari, tubuh menjadi sebuah proyek personal berupa identitas yang dapat dipilih, dikonstruksi, dan dinegosiasikan. Subjek nomadic memilih tubuh untuk 'ruang negosiasi' sehingga menjadi 'aku yang lain'. Sejalan dengan proses produksi hasrat yang diungkapkan Deleuza dan Guattari. Informan telah mengalihkan hasrat untuk menemukan 'ruang' tempat dimana ia tinggal sementara untuk menjadi ruang '*alter ego*'.

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Hasil dari analisis mengenai identitas nomaden *Crossdresser* anime tiga perempuan dalam *Cosplayer* di Jakarta merujuk pada Horu, Henna, dan Tera yang merupakan selaku informan yang kerap melakukan imitasi tokoh fiksi laki-laki dengan segenap batasan yang dimilikinya untuk mengeksplorasi gender dan mengekspresikan diri. Karena itu tubuh sebagai media identitas diri, dilibatkan dan dirasakan oleh *Crossdresser* untuk menggerakkan ‘bahasa’ dalam konteks kesenian yang melibatkan aliran hasrat yang ditandai dengan afirmasi sebagai modal utama dan tubuh sebagai ruang *performative*.

Dalam hal ini terdapat pengalaman pahit atau negative yang dirasakan oleh Horu, Henna, dan Tera baik dalam ranah keluarga, mental diri atau konstruksi sosial sehingga menyebabkan tubuhnya untuk memproduksi hasrat baru yaitu menemukan ‘ruang’ dimana informan dapat tinggal atau sebagai ‘aku yang lain’

Penelitian ini mengingatkan betapa pentingnya sebuah hasrat dan tubuh bagi para perempuan mengingat stereotip dan konstruksi sosial yang masih berlangsung tentang perempuan, serta tubuh yang dikenal sebagai arena yang dinamis.

5.2. Saran

Penelitian ini masih perlu pendalaman tentang pengalaman dan hasrat perempuan yang bertransformasi menjadi karakter lain mengingat pengalaman personal merupakan suatu hal yang ‘disegel’ oleh *Crossdresser* dan hanya sesamanyalah atau orang tertentu yang dapat dipercaya untuk menceritakan segala intrik kehidupan. Adapun *Cosplay* lebih dimaknai sebagai ‘grasberg’, metafora yang dipahami sebelah mata yaitu sebuah kreatifitas yang dilakukan *Cosplayer*, bagi orang lain, cosplay hanyalah ekspresi berupa seni sehingga tampak lumrah dengan apa yang terjadi, lebih jauh pengalaman perempuan seolah membawa subjek menjadi diri yang ‘lain’ serta hal-hal lainnya yang tampak perlu perhatian khusus, sehingga perlu dikaji lebih jauh. *Crossdresser* anime, dengan demikian juga memberi pemahaman berlainan bahwa perempuan kerap mendapatkan batasan dari hasil konstruksi sosial tentang perempuan.

5.3. Rekomendasi

Penulis menyadari bahwa penelitian ini merupakan tahap awal yang tentunya terdapat kekurangan dan masih perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk menyempurnakan. Dengan itu penulis berharap, adanya *safe space* bagi kalangan *Cosplay* dan bagi penggemar untuk menghargai batasan yang dimiliki *Crossdresser*.

Penelitian ini masih perlu dilakukan pendalaman dengan turut serta ikut membangun hubungan kolaboratif dengan komunitas cosplay dan turut

berpartisipasi aktif dengan para cosplayer. Serta melakukan observasi dengan media digital guna untuk memperkuat data.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N., Suhaeb, F. W., & Nur, M. T. M. H. (2021). Hagemoni Budaya Jepang dalam Gaya Hidup Cosplayer (Studi Sosiologi Pada Komunitas Cosplay Makassar Suki di Makassar). Culture. <https://www.academia.edu/download/102635095/24445-61070-1-PB.pdf>
- Barker C. (2004). Cultural Studies: Teori & Praktik. Kreasi Wacana. Dikutip pada 24 Januari 2025
- Braidotti R. (2011). Nomadic Subject: Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory. Columbia University Press.
- Braidotti R. (2011). Nomadic Theory: The Portable Rosi Braidotti. Columbia University Press.
- Clifford J. (1992). Culture Studies. Routledge.
- Creswell J. W., Creswell J. D. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. SAGE Publishing. Dikutip pada 24 Januari 2025 Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches
- Fachroni, M. R., Abbas, M., & Harahap, A. M. (2022). Fenomena *Cosplay* di Kota Medan dalam Perspektif Akidah Islam. Jurnal Theosofi dan Peradaban Islam, 4(2), 246-256. Diakses pada 15 Oktober 2023 <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/alhikmah/article/view/14706/6365>
- Fariz M. B. A., Syafirudin A., Trisiah A. (2024). Fenomena Budaya Wibu Sebagai Bentuk Komunikasi Remaja Generasi Z (Studi pada Komunitas Cosplay Naruto *Fans* Palembang). Diakses pada 1 Oktober 2023 View of Fenomena

Budaya Wibu Sebagai Bentuk Komunikasi Remaja Generasi Z (Studi pada Komunitas *Cosplay* Naruto Fans Palembang)

Fujita, Tomohiro. 2007. James Clifford's Traveling Cultures and Transnational Feminism: From Hybridity Theory to an Analysis of Postmodernity. *Journal of Kansai Sociological Review* Volume 6 10-117.

Hartono A. (2007). Skizoanalisis Deleuza + Guattari: Sebuah Pengantar Genealogi Hasrat. Jalasutra. Diakses pada 27 Agustus 2025.

Haryanto R. (2023). Potret Para Cosplayer di WJF 2023 Jadi Daya Tarik Pengunjung. Detik.com. Diakses pada 1 Oktober 2023 Potret Para Cosplayer di WJF 2023 Jadi Daya Tarik Pengunjung (detik.com)

Junitasari E., Akalili A. (2023). Representasi Konsep Diri Crossplayer dalam Akun Facebook "CROSSDRESS COSPLAY ID". Lektur: *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Diakses pada 10 Desember 2024 Representasi konsep diri Crossplayer dalam akun Facebook "CROSSDRESS COSPLAY ID" | Junitasari | Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi

Meilani Y. R. (2024). Fanatisme Penggemar Terhadap Attack of Titan: (Studi Kasus Kualitatif Fenomenologi dalam Komunitas Anime Lovers Indonesia). *Commsphere: Jurnal Mahasiswa Ilmu Komunikasi*. Diakses pada 10 Oktober 2023 FANATISME PENGGEMAR TERHADAP ATTACK OF TITAN | Commsphere: Jurnal Mahasiswa Ilmu Komunikasi

Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

- Muhammad, F. (2023) Rencana Bisnis *Event Management: 7 Wonders of Japan*.
Jurnal Politeknik Pariwisata NHI Bandung. Diakses pada 16 Juli 2025
[PA_201923222_BAB I.pdf](#)
- Nevzlin I. (2019). *The Impact Of Identity: The Power of Knowing Who You Are*.
Amazon. Diakses pada 24 Januari 2025
- Nugroho E. (2011). Nomadisme dan Skizofrenia Politik (Posmodern) SBY. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*. Diakses pada tanggal 28 Desember 2024
[marudur,+ 3 +NOMADISME+DAN+SKIZOFRENIA+POLITIK.pdf](#)
- Piliang Y. A., Jaelani J. (2018). *Teori Budaya Kontemporer: Penjelajahan Tanda dan Makna*. Aurora. Dikutip pada 28 Desember 2024
- Prabowo, N. A. (2014). *Cosplay Sebagai Sarana Rekreasi Bagi Cosplayer Komunitas Cosura Yang Telah Menikah*. *Japanology UNAIR*, 2(2), 11.
Diakses pada 15 Oktober 2023
<https://journal.unair.ac.id/filerPDF/japanology765d19ae07full.pdf>
- Pujisatuti T. (2014). Peran Orang Tua dalam Pembentukan Identitas Gender Anak.
Jurnal Ilmiah Syi'ar. <https://media.neliti.com/media/publications/288045-peran-orang-tua-dalam-pembentukan-identi-6d06eba6.pdf>
- Putri, A., Nursanti, S., & Lubis, F. M. (2024). Eksplorasi Pengalaman Crossdressing di Komunitas *Cosplayer* Jakarta. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(1), 32-44.
- Ramdhanu C. A., Sunarya Y., Nurhudaya (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Identitas Diri. *Journal of Innovative Counseling*. Diakses

pada tanggal 24 Desember 2024 [View of Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Identitas Diri](#)

Rastati R. (2012). Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang melalui *Cosplay* (Studi terhadap *Cosplayer* yang melakukan *Crossdress*). *Jurnal Komunikasi Indonesia*. Diakses pada 20 Mei 2025.

Saputro H. (2017). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah. *Journal of Nursing Practice*. [Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah | Journal Of Nursing Practice](#)

Sebastian T. (2016) Mengenal Fenomenologi Persepsi Merleau-Ponty Tentang Pengalaman rasa. *MELINTAS An International Journal of Philosophy and Religion (MIJPR)*. Diakses pada 24 November 2025 [View of Mengenal Fenomenologi Persepsi Merleau-Ponty tentang Pengalaman Rasa](#)

Septiani I. F. (2018) Presentasi Diri Crossdress Cosplay. Universitas Garut. Diakses pada 1 Oktober 2023 [1740106684.pdf](#)

Setyobudi I. (2017). Budaya Perlawanan di Ranah Seni Indonesia: Produksi-Diri Masyarakat, Habitus, Komodifikasi. *Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*. Diakses pada 18 Desember 2024 [Budaya Perlawanan di Ranah Seni Indonesia: Produksi-diri Masyarakat, Habitus, Komodifikasi | Setyobudi | Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi](#)

Sinaga, A. A. (2023). Kontestasi Ideologi Dan Autentisitas Dalam Hijab *Cosplay* Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 7(3), 9. Diakses pada 15

Oktober

2023

<https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/5568>

Sugihartati, R. (2017). *Budaya Populer dan Subkultur Anak Muda: Antara Resistensi dan Hegemoni Kapitalisme di Era Digital*. Surabaya Airlangga University Press. Diakses pada 15 Oktober 2023
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=mMOCDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA105&dq=subkultur&ots=P9-i-Y98wa&sig=aKp-u4Ch9hOBcqN40gYad0R_7Tg&redir_esc=y#v=onepage&q=subkultur&f=false

Suksmono, A. N., Hagijanto, A. D., & Malkisedek, M. H. (2020). Analisis Visual pada Karakteristik *Cosplay* Berhijab. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 20(1), 9. Dikutip pada tanggal 1 Oktober 2023
<https://doi.org/10.9744/nirmana.20.1.17-25>

Syaifuddin K. (2020). *Cosplay Sebagai Ajang Mendapatkan Pengakuan Masyarakat (Analisis Politik Identitas Cosplayer di Dunia Virtual)*. Mediasi: Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi. Diakses pada 10 Januari 2025 [View of COSPLAY SEBAGAI AJANG MENDAPATKAN PENGAKUAN MASYARAKAT \(Analisis Politik Identitas Cosplayer di Dunia Virtual\)](#)

Universitas Indonesia (2021). [Gelar Jepang UI \(GJUI\) adalah... - Universitas Indonesia | Facebook](#). Diakses pada 15 Juli 2025.

Widiatmoko B. (2013). Amazing Cosplay & Costume Ideas. Penebar Plus+.

[AMAZING COSPLAY & COSTUME IDEAS - BAYU WIDIATMOKO \(COSPLAY OF INDONESIA\) - Google Buku](#)

Wilujeng P. R. (2017). Girls Punk: Gerakan Perlawanan Subkultur di Bawah

Dominasi Maskulinitas Punk. Jurnal Sosiologi: Dialektika Masyarakat.

Diakses pada 11 Januari 2025 [GIRLS PUNK : GERAKAN](#)

[PERLAWANAN SUBKULTUR DI BAWAH DOMINASI](#)

[MASKULINITAS PUNK | Wilujeng | Dialektika Masyarakat: Jurnal](#)

[Sosiologi](#)

Yusup M. (2020). Pengelolaan Kesan “Crossdresser Cosplay” Pria di Kota

Bandung. E-library Unikom. Diakses pada 10 Desember 2024

[Unikom Muhammad Yusup Jurnal Ilmiah.pdf](#)

Zenita D. N., Suryadi K., Nurbayani S. K. (2020). Impresi Media dalam

Perkembangan Minat dan Kehidupan Sehari-Hari Cosplayer Crossdress

Male to Female. Societas Jurnal Pendidikan Sosiologi. Diakses pada 10

Desember 2024 [Impresi Media dalam Perkembangan Minat Dan Kehidupan](#)

[Sehari-Hari Cosplayer Crossdress Male To Female | N | Societas: Jurnal](#)

[Pendidikan Sosiologi](#)