

EKSPRESI GENDER DALAM COSPLAY
**(Studi Deskriptif Kualitatif Pada *Cosplayer* Yang Melakukan *Crossdress* Pada
Komunitas Jaico Semarang)**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika

Oleh:

SETA LINGGA WHISNU

L 100 0900 53

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

EKSPRESI GENDER DALAM COSPLAY

(Studi Deskriptif Kualitatif Pada *Cosplayer* Yang Melakukan *Crossdress* Pada Komunitas Jaico Semarang)

PUBLIKASI ILMIAH

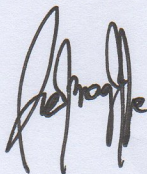
Oleh:

SETA LINGGA WHISNU

L100090053

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Ratri Kusumaningtyas, M.Si

NIK :110.1689

HALAMAN PENGESAHAN

EKSPRESI GENDER DALAM COSPLAY

(Studi Deskriptif Kualitatif Pada *Cosplayer* Yang Melakukan *Crossdress* Pada Komunitas Jaico Semarang)

OLEH

SETA LINGGA WHISNU

L100090053

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Kamis 28 Desember 2017
Dan telah dinyatakan memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Ratri Kusumaningtyas, M.Si
(Ketua Dewan Penguji)
2. Yanti Haryanti, MA
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Yudha Wirawanda, MA
(Anggota II Dewan Penguji)

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

Dekan

Fakultas Komunikasi dan Informatika



Nurriyatna, Ph.D

NIK. 881

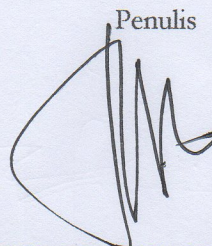
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 30 Desember 2017

Penulis



SETA LINGGA WHISNU

L100090053

EKSPRESI GENDER DALAM COSPLAY
(Studi Deskriptif Kualitatif Pada *Cosplayer* Yang Melakukan *Crossdress* Pada Komunitas Jaico Semarang)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana identitas diri pada cosplayer yang melakukan crossdress dapat terbentuk dan bagaimana identitas gender pada pelaku crossdresser tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dengan melalui wawancara secara mendalam (indepth interview) dan observasi. Pengambilan sampel dengan menggunakan purposive sampling dengan mengambil 3 informan yang merupakan cosplayer-crossdress anggota komunitas Jaico. Hasil penelitian menunjukkan identitas cosplay-crossdress dapat terbentuk karena peran media baik media cetak maupun elektronik. Selain itu pengaruh lingkungan sekitar seperti pergaulan dengan teman sekolah dan orang-orang terdekat juga menentukan dalam pembentukan identitas. Identitas cosplay muncul dari adanya keinginan untuk lepas dari identitas sehari-hari. Cosplayer menjadikan cosplay sebagai hobi sekaligus pekerjaan serta hobi pada waktu tertentu. Identitas gender dalam cosplay sifatnya tidak melekat dengan ekspresi gender yang mereka tampilkan. Dalam hal ini cosplay terutama crossdress justru menunjukkan kelenturan identitas sesuai dengan konteks dan waktu yang berbeda.

Kata kunci: identitas, cosplay, crossdress, gender

ABSTRACT

This study aims to find out how the identity of a cosplayer that does crossdress can be formed and how the gender identity of the crossdresser. The type of research used is qualitative research with descriptive approach. Technique of collecting data by in-depth interview (indepth interview) and observation. Sampling by using purposive sampling by taking 3 informant which is cosplayer-crossdress member of Jaico community. The results show the identity of cosplay-crossdress can be formed because the role of media both print and electronic media. In addition, the influence of the surrounding environment such as the association with school friends and the closest people also determine in the formation of identity. Cosplay identity arises from the desire to escape from everyday identity. Cosplayer makes cosplay as a hobby as well as work and hobbies at certain times. Gender identity in cosplay is not attached to the gender expression they display. In this case, especially crossdress cosplay actually shows the flexibility of identity in accordance with different contexts and times.

Keywords: identity, cosplay, crossdress, gender

1. PENDAHULUAN

Budaya populer adalah salah satu fenomena yang tidak bisa dijauhkan dari perkembangan media massa. Dengan adanya saluran yang dapat diakses, masyarakat dengan mudah melihat, mempelajari, bahkan meniru fenomena yang sedang menjadi *trending topic*. Melalui tahapan-tahapan yang secara struktural dan kontinyu di sekitar masyarakat, maka terbentuklah sebuah budaya populer dan *cosplay* merupakan bagian dari budaya populer tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebuah identitas dapat diubah semauanya dan membentuk identitas baru. Pesan bahwa setiap orang bisa memilih citra dan konstruksi diri mereka sendiri dengan berusaha memperluas batas peran gender maskulin dan feminin yang diperbolehkan atau seksualitas yang terbuka. Para *cosplayer* yang memainkan peran gender dengan memakai kostum berlawanan dengan jenis kelaminnya ingin menyampaikan sebuah pesan bahwa laki-laki dan perempuan merupakan sebuah konstruksi sosial. Serta menunjukkan bahwa laki-laki dapat menduduki posisi, peran, dan perilaku perempuan, begitu pula sebaliknya. Dalam hal ini dapat dijelaskan bahwa dalam *cosplay* itu sendiri terdapat istilah *crossdress* dalam mengekspresikan diri *cosplayer* untuk menyampaikan pesan (Rastati,2012).

Lunning (2002) mengidentifikasi *cosplay* sebagai sebuah aktifitas yang menampilkan beragam ekspresi gender dimulai tepat pada saat kostum dipakai dan subjek/pemain menemukan *cosplayer* yang lain. Aktifitas tersebut akan menciptakan ruang kreativitas dan kolektivitas. Pada intinya, permainan *cosplay* dimulai dari keinginan untuk menemukan komunitas bagi kumpulan individu yang termarginalkan. Keinginan komunitas tersebut membuat permainan *cosplay* diwujudkan dalam bentuk jejaring sosial. Sebaliknya, Lamerichs (2011) menyamakan *cosplay* serupa dengan pertukaran karakter pada *subject*/pemain yang saling menguntungkan dimana subyek mengidentifikasi aspek karakter *cosplay* yang ingin dimainkan, akan tetapi karakter tersebut memberikan pengaruh bagi *cosplayer* lain. Bagi Lamerichs, saat seseorang melakukan *cosplay*, dua hal dapat terjadi. Pada satu sisi, para pemain dapat mengaktualisasikan sebuah narasi dan maknanya. Namun, pada sisi lain, mereka mengaktualisasikan identitas mereka sendiri dalam mengekspresikan gender dalam *crossdress*. Argumen ini

menyatakan bahwa sebuah narasi atau karakter yang berhubungan dengan pemain adalah sebuah pernyataan tentang diri mereka sendiri. Pada konteks ini, terdapat kemampuan potensi transformatif untuk mengungkapkan pribadi seseorang melalui fiksi.

Secara historis, *cosplay* sangatlah berkaitan erat dengan pertunjukan parodi dari karakter *manga* (komik Jepang) dan *anime* (animasi Jepang) oleh Mari Kotani pada tahun 1978 (Bruno, 2002 dan Kinsella, 1998). Namun, referensi barat pertama untuk *anime cosplay* dan *manga* bermula dari konvensi fiksi ilmiah Amerika di tahun 1960an dan 1970an dimana penggemar mengenakan pakaian dari serial televisi seperti *Star Trek* dan *Star Wars* (Winge, 2006). Varietas lain dari kostum penggemar dalam budaya Barat tersebut pada prinsipnya terinspirasi oleh tradisi pameran *renaissance* dan pemeragaan historis dimana penggemar mendasarkan kostum pada periode sejarah tertentu atau genre dan menggabungkannya dengan pertunjukan. Pada tahun 1984, Takahashi Nobuyuki menciptakan istilah *kosu-pure* (permainan kostum) (Takahashi, 2008). Disini, dia menjelaskan bahwa asal mula *cosplay* setidaknya berhubungan kembali pada seni berbasis *shojo*, yang menggabungkan puisi dengan ilustrasi. Pada prinsipnya, seni ini didasari pada ilustrasi *fashion* yang mempunyai banyak *creators* (pencipta) sekaligus bertindak sebagai ilustrator *fashion*. Mengacu pada karya seniman *shojo* pasca perang (Jun'ichi Nakahara), Takahashi menggambarkan gaya tersebut sebagai gambar tubuh penuh yang muncul di satu halaman. Selanjutnya, Takahashi mencatat bagaimana pada awal 1900-an Yumeji Takehisa, salah satu ilustrator *shojo kai* yang paling populer, merancang dan memasarkan lini busana, peralatan, aksesoris dan dekorasi rumahnya sendiri. Tindakan tersebut membuka jalan bagi setiap individu untuk berpartisipasi dalam budaya penggemar yang memberikan penekanan *cosplay* pada mode dan pakaian, terutama dalam desain dan penampilan.

Demam *Cosplay* tidak hanya berlangsung di Jepang dan dunia barat saja. *Cosplay* pertama kali masuk ke Indonesia melalui serial televisi *Kamen Rider Black* hingga *anime Sailor Moon* yang mengundang minat para anak muda pada

tahun 1990an untuk memulai hobi *cosplay*. Pada masa tersebut, mulailah muncul *event* budaya Jepang pertama kali yang diadakan oleh Universitas Indonesia yang dinamakan Gelar Jepang Universitas Indonesia (GJUI) pada tahun 2000-an. Selanjutnya, komunitas *cosplay* dengan cepat berkembang di Indonesia. Tidak hanya Jakarta saja yang menjadi basis penggemar budaya Jepang, kota-kota besar seperti: Bandung, Medan, Surabaya, Jogjakarta, dan Semarang pun mulai mengekspresikan dirinya dan menunjukkan eksistensinya melalui komunitas *cosplay*. Bahkan, beberapa waktu lalu tepatnya tanggal 18 Maret 2017 diadakan festival kebudayaan Jepang di Universitas Muhammadiyah Surakarta oleh para peminat kebudayaan Jepang (Widiatmoko, 2013).

Semarang adalah salah satu kota dimana komunitas *cosplay* berkembang. Jaico adalah nama komunitas dimana para peminat kebudayaan Jepang berkumpul dan membicarakan film-film anime Jepang serta budaya kontemporer lainnya. Berdasarkan pengamatan peneliti, komunitas *cosplay* Jaico berbeda dari komunitas *cosplay* yang telah peneliti amati. Komunitas di Bandung, Jogja, Solo, dan Surabaya apabila menggelar *cosplay show* kostum yang dikenakan *cosplayer* masih ada dalam satu genre *cosplay* dan bahkan masih dalam satu film *anime* dan *manga*. Sebagai contoh, komunitas *cosplay* Jakarta mengadakan event kebudayaan Jepang yang didalamnya ada *cosplays show*. Dalam acara tersebut hanya ada *cosplayer* yang mengenakan kostum Naruto dan karakter-karakter lainnya yang masih dalam film Naruto tersebut. Di lain sisi, komunitas *cosplay* Jaico menggelar *cosplays show* dengan menggabungkan banyak *genre* dan kebudayaan Jepang lainnya. Kondisi tersebut berpotensi menghasilkan *cosplayer* yang lebih banyak di komunitas tersebut jika dibandingkan komunitas yang lainnya. Hal ini dikarenakan seluruh pembawa acara wajib mengenakan kimono serta beberapa *cosplayer* mengenakan seragam sekolah Jepang, dan kostum-kostum tokoh *anime*, *tokusatsu*, *lolita*, *gothic*, dan *harajuku style*.

Penelitian yang dilakukan oleh Mukhsin Maghfiroh (2012) tentang identitas dan konsep diri didasarkan pada fenomena komunitas *cosplay* di Solo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses internalisasi

terbentuknya identitas dan konsep diri seseorang anggota *cosplay*. Informan yang akan digunakan dalam penelitian ini berjumlah 3 orang. Sedangkan metode yang digunakan adalah studi fenomenologi yang difokuskan pada fenomena yang sedang berkembang di masyarakat, dengan wawancara mendalam sebagai teknik pengumpulan data. Berdasarkan hasil wawancara, informan memiliki latar belakang hobi yang sama. Mereka memiliki konsep diri yang positif, menyukai budaya Jepang semenjak mereka masih kecil, serta para *cosplayer* terlibat dalam kostum dimulai dari hobi mereka dalam kecintaannya kepada segala macam produk budaya Jepang seperti kartun Jepang, komik Jepang serta *game online*. Selain itu, penelitian ini menyatakan bahwa nama dan kostum merupakan sebuah bentuk dari identitas dan konsep diri anggota *cosplay*. Proses terbentuknya identitas dan konsep diri dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan orang-orang terdekat seperti sahabat dan anggota komunitas Visual Shock Community (VoC).

Pada lokasi yang berbeda, penelitian yang dilakukan oleh Elia Sofiana Fardani (2012) menjelaskan tentang konsep diri *cosplayer* anggota komunitas *cosplay* COSURA. Konsep diri yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gambaran dan pandangan individu mengenai pengetahuan, pengharapan, dan penilaian atau evaluasi tentang dirinya sendiri. Sedangkan *cosplayer* yang dimaksud sebagai subjek dalam penelitian ini adalah mereka yang melakukan *cosplay* secara aktif dan menyebut diri mereka sebagai *cosplayer* yang merupakan anggota komunitas *cosplay* COSURA.

Dengan mengambil lokasi yang sama dengan Elia, penelitian yang dilakukan oleh Felicia Wonodihardjo (2014) mengambil tema Komunikasi Kelompok yang mempengaruhi Konsep Diri dalam Komunitas *Cosplay* Cosura Surabaya. Secara umum penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui gambaran bagaimana komunikasi kelompok yang terjalin diantara sesama anggota dalam komunitas *cosplay* Surabaya, mengetahui bagaimana konsep diri anggota selama ini, dan bagaimana komunikasi kelompok yang terjadi pada komunitas *cosplay* Cosura dalam membentuk konsep diri para anggotanya. Felicia menggunakan metode kuantitatif deskriptif guna menjabarkan teori tentang konsep diri positif

maupun negatif serta teori tentang komunikasi kelompok. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa konsep diri remaja anggota komunitas *cosplay* ini mengarah kepada konsep diri yang positif setelah mereka bergabung dalam komunitas ini.

Penelitian milik Ditya Astri P (2014) tentang komunitas *cosplay* (studi tentang kaum muda Yogyakarta dalam mengimitasi *cosplay* dalam budaya pop jepangan), dalam perkembangan teknologi informasi membuat perkembangan industri hiburan Jepang berkembang pesat, termasuk budaya popnya. Di Indonesia, khususnya di kota Yogyakarta budaya pop Jepang yang terkenal dan sangat banyak penggemarnya berupa *anime*, *manga*, *harajuku-style*, *j-music* dan *tokusatsu*. Keberadaan budaya pop tersebut memberi dampak bagi kehidupan kaum muda di Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana identitas jepangan dalam komunitas *cosplay* di Yogyakarta dimaknai oleh para anggotanya serta pola interaksinya sehingga komunitas itu dapat dibentuk.

Apabila dulu *cosplay* yang ditunjukkan oleh para *cosplayer* sesuai dengan gender masing-masing, misalnya laki-laki yang *bercosplay* sebagai laki-laki, sedangkan perempuan *bercosplay* sebagai perempuan. Saat ini muncul cara yang semakin kreatif dalam mengekspresikan diri dengan teknologi make-up dan fotografi yang sudah semakin maju. Munculah fenomena *cosplayer* laki-laki yang *bercosplay* perempuan dan *cosplayer* perempuan yang *bercosplay* laki-laki. Pelaku fenomena tersebut disebut *crossdresser*. (Rastati, 2012)

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana ekspresi gender pada *cosplayer* yang melakukan *crossdress* dapat terbentuk dan bagaimana identitas gender pada pelaku *crossdresser* tersebut. Diharapkan penelitian ini, dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan yang menyangkut budaya kontemporer, komunikasi dan sosiologi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana dikatakan oleh Kriyantono (2009) dalam penelitian kualitatif bertujuan menjelaskan fenomena sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Menurut

Kriyantono, apabila data yang terkumpul sudah dapat menjelaskan fenomena yang diteliti, maka tidak perlu menambah sampling lagi. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif yang bertujuan membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-faktadan sifat-sifat suatu objek tertentu. Peneliti sudah memiliki konsep dan kerangka konseptual atau landasan teori.

Dalam menyusun penelitian ini peneliti ingin mengetahui tentang bagaimana ekspresi gender pada *cosplayer* yang melakukan *crossdress* dapat terbentuk dan bagaimana identitas gender pada pelaku *crossdresser* tersebut. Salah satu karakteristik penelitian kualitatif adalah menganggap makna sebagai perhatiannya. Oleh karena itu, peneliti mengidentifikasi hakikat suatu fenomena berdasarkan pengalaman individu-individu yang berstatus sebagai anggota komunitas Jaico. Penelitian kualitatif menggunakan data berupa : teks, kata-kata tertulis, frasa-frasa atau simbol-simbol yang menggambarkan atau merepresentasikan orang-orang, tindakan-tindakan dan peristiwa-peristiwa dalam kehidupan sosial.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk pengumpulan data dengan menggunakan teknik dengan cara wawancara, dalam wawancara kualitatif, peneliti dapat melakukan *face-to-face interview* (berhadap-hadapan). dengan partisipan, mewawancarai mereka dengan telepon. Dalam kasus ini, wawancara tentu saja memerlukan pertanyaan-pertanyaan yang secara umum tidak terstruktur (*unstructured*) dan bersifat terbuka (*open ended*) yang dirancang untuk memunculkan pandangan dan opini dari para informan (Creswel, 2009). Kemudian dengan menggunakan dokumentasi, dalam proses penelitian, peneliti juga bisa mengumpulkan dokumen-dokumen kualitatif. Dokumen ini bisa berupa dokumen publik (seperti foto, koran, dan makalah) ataupun dokumen yang bersifat privat (seperti catatan harian, diary dan e-mail). Dalam kasus ini dokumen merupakan setiap bahan tertulis ataupun film, lain dari *record*, yang dipersiapkan karena adanya permintaan bukti penelitian. Dokumentasi berasal dari catatan peristiwa yang telah berlalu. Dokumen yang didapatkan dalam penelitian ini merupakan berupa foto-foto aktifitas peneliti dan semua informan sebagai

sumber data karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data dapat dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan meramalkan (Creswel, 2009).

Pada penelitian ini, teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu dimana dalam teknik sampling ini peneliti memilih informan yang mengetahui informasi secara mendalam dan dapat dipercaya untuk memberikan informasi secara lengkap (Pujileksono,2015). Peneliti memilih 3 informan *cosplayer* yang pernah melakukan *crossdress* dalam komunitas Jaico.

Pada validasi data dilakukan dengan dengan teknik triangulasi data, ada beberapa metode triangulasi data yaitu peneliti, sumber, metode, dan teori. Peneliti menggunakan triangulasi sumber, yaitu membandingkan dan mengecek keabsahan data yang diperoleh melalui waktu dan cara yang berbeda. Dengan cara membandingkan data hasil pengamatan dengan wawancara, membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi, membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu, membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang lain, dan membandingkan isi wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan (Bungin,2011).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *interactive model*. Menurut Miles dan Huberman dalam model ini ada tiga komponen analisis, yaitu : Reduksi Data, merupakan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan dan pengabstraksian data yang kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan dan mengatur data sedemikian rupa sehingga simpulan penelitian dapat dilakukan. Proses ini berlangsung secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung. Penyajian Data, merupakan suatu kumpulan informasi, deskripsi dalam bentuk narasi yang memungkinkan penarikan suatu kesimpulan dapat dilakukan. Susunan penyajian data yang baik dan jelas sistematikanya akan banyak membantu peneliti dalam mengumpulkan data. Penarikan Kesimpulan, simpulan perlu diverifikasi agar cukup mantap dan benar-benar bisa dipertanggung jawabkan. Simpulan yang diverifikasikan yang dapat berupa pengulangan pemeriksaan untuk mengetahui benar tidaknya laporan yaitu

sebagai pemikiran yang kedua yang timbul melintas dalam pikiran peneliti pada saat penulis melihat kembali sebentar pada pengumpulan data (Pujileksono,2015).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini melibatkan tiga orang yang terdiri dari dua orang perempuan dewasa dan satu orang laki-laki dewasa yang ketiganya merupakan *crossdresser* sekaligus *cosplayer*. Informan 1 adalah seorang laki-laki berusia 23 tahun, dan berdomisili di Semarang. Telah diketahui bahwa informan aktif *cosplay* selama 3 tahun. Dan dalam setahun ia mampu *crossdress* sebanyak 1-2 kali dalam sebulan tergantung bila ada *event* tertentu dan 3-4 kali melakukan *crossdress*. Informan 2 adalah seorang perempuan berusia 25 tahun, dan berdomisili di Semarang. Informan 2 aktif *cosplay* selama 4 tahun. Dalam setahun ber-*cosplay* sebanyak 5-6 kali tergantung kesibukan dari yang bersangkutan, dan menurut hasil wawancara bahwa informan 2 cukup sering melakukan *crossdress* karena ada banyak karakter laki-laki yang disukai. Kemudian informan 3 adalah seorang perempuan berusia 26 tahun berdomisili di Cirebon tetapi melanjutkan pendidikannya di Semarang. Informan aktif di dunia *cosplay* selama 8 tahun. Dalam setahun diketahui informan ber-*cosplay* dalam setahun sebanyak 6-8 kali tergantung banyaknya *event* di dalam maupun di luar kota, untuk *crossdress* diketahui yang bersangkutan cukup sering mendalami beberapa tokoh karakter laki-laki yang disukainya.

3.1 Pembentukan Ekspresi Gender Dalam *Cosplay-crossdress*

Dari hasil wawancara, diketahui bahwa ketiga informan mendapatkan pengaruh besar mengenai *cosplay* terutama *crossdress* dari media cetak maupun media elektronik. Ketiganya terinspirasi dari *manga* dan *anime*. Dapat disimpulkan bahwa melalui media tersebut para informan mendapatkan ide atau referensi mengenai desain kostum, karakter dan gaya dari tokoh yang ingin mereka *cosplay*. Media dalam hal ini memiliki andil dalam memberikan referensi bagi *cosplayer*. Meskipun demikian tidak banyak media yang memberikan referensi secara khusus mengenai *crossdresser*, hal ini dikarenakan bagi sebagian masyarakat *crossdress* dianggap sebagai hal yang kurang lazim.

Selain itu, pengaruh dari lingkungan sekitar informan, seperti teman kuliah maupun teman komunitas juga memiliki andil dalam membentuk identitas diri

cosplayer. Hal ini dikarenakan dari lingkungan tersebutlah para informan mengenal dunia *cosplay*, khususnya *crossdress*. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh informan 1:

“Saya pertama kali tahu *cosplay* karena ada teman yang ikut komunitas, yang akhirnya dari situ tau soal *crossdress* juga” .(informan 1)

Sedangkan informan 2 menuturkan:

“saya kenal dunia *cosplay* karena tau dari teman kuliah saya di semester 8”
(Informan 2)

Berbeda dengan informan 3, yang menceritakan pengalamannya pertama kali tertarik *cosplay* berawal dari majalah dan artikel tentang Jepang:

“Saya kenal *cosplay* dari majalah-majalah Jepang sejak masih di bangku SMA. Awal-awal jatuh cinta dan pengen jadi karakter Kenshin Himura dari serial Samurai X. setelah itu kebetulan waktu kuliah diajak gabung ke komunitas Jaico oleh teman dari jurusan lain yang udah lebih dulu gabung.”

(Informan 3)

Adapun dari berbagai keterangan wawancara informan, diketahui bahwa yang lebih sering melakukan *crossdress* adalah perempuan dibandingkan laki-laki. Hal ini dikarenakan dalam masyarakat kita jika laki-laki berpakaian seperti layaknya perempuan di mata orang lain mempunyai statemen buruk. Oleh karena itu perempuan lebih banyak yang melakukan *crossdress* dikarenakan dipandang keren dan lebih banyak penggemar dibandingkan dengan *crossdresser* laki-laki.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan, mereka menganggap bahwa pada awalnya *crossdress* dianggap hal yang tidak lazim, namun karena beberapa kali dilakukan akhirnya menjadi semacam kebiasaan. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh informan 1:

“Mungkin lucu dan tak menduga sebelumnya dalam melakukan *crossdress*, sebelumnya memang saya *cosplay* menurut karakter yang saya suka. Setelah ditawarkan sebuah projek dan saya kebagian mendapatkan peran *crossdress* dan saya terima, setelah di lihat ternyata tidak terlalu buruk.”

(Informan 1)

Tidak jauh berbeda dengan informan 2, Pada awalnya ia mengatakan bahwa dalam melakukan *crossdress*, karakter yang dibawakan selalu paling ekstrim, akan tetapi setelah melewati kesan pertama informan 2 kemudian mulai terbiasa dan melakukannya berulang kali. Dari statemen tersebut diketahui bahwa hal yang sebelumnya dia anggap tidak wajar, kemudian berubah menjadi suatu kegemaran yang dilakukan dan dikembangkan bersama teman-teman di komunitasnya. Hal ini sekaligus menunjukkan bahwa *crossdress* bagi informan 2 sudah menjadi semacam kegemaran atau hobi, tidak ada kaitannya dengan orientasi seksual.

“Pada saat *cosplay* harus benar-benar mendalami karakter itu. Ya benar-benar bersikap cowok, kalau sudah lepas kostum ya jadi cewek tulen lagi. Harus bisa pintar-pintar pilih karakter yang pas dan tidak terlalu aneh kalau pada saat tampil *crossdress*. Tapi saya menjalankannya dengan enjoy dan tidak takut di katakan tidak pantas memerankan karakter yang saya pakai.” (informan 2)

Selain itu informan 2 juga menyatakan bahwa *crossdress* baginya merupakan hobi sekaligus pekerjaan:

”menurut saya, *cosplay* adalah hobi sekaligus pekerjaan. Seperti yang selama ini saya lakukan dari hobi ini pun bisa menghasilkan penghasilan walaupun tidak rutin setiap bulan, dari hobi inilah saya berkembang dan paling membanggakan diundang sebagai *guest star* di *event* budaya Jepang. Dari sini juga memunculkan beberapa karya saya dan menjualnya karena saya menekuni keduanya.” (informan 2)

Berbeda dengan kedua informan diatas, informan 3 memiliki sifat dasar yang tomboy sejak kecil sehingga dalam *cosplay* informan 3 selalu melakukan *crossdress*. Dalam melakukan *crossdress* informan 3 selalu tampil beda di setiap kesempatan, dalam memerankan suatu karakter selalu mempunyai totalitas tinggi. Dalam melakukan *cosplay* dia tidak pernah setengah-setengah karena setiap *cosplay* yang diperagakan adalah karakter favoritnya. Namun demikian ia juga tidak berpendapat bahwa totalitasnya dalam mendalami karakter berhubungan

dengan orientasi seksual ataupun sifat tomboynya. Alasan memilih melakukan *crossdress* lebih karena merasa cocok menampilkan karakter laki-laki.

“Perasaan saya saat *crossdress* merasa sangat tertantang dan sangat puas kalau sampai bisa menghayati karakternya, apalagi kalau banyak yang suka dengan hasil *cosplay* yang saya perankan. Dalam hal ini saya sangat menjunjung tinggi dalam penghayatan karakter karena saya selalu serius dalam setiap penampilan. Terlebih saya pun tidak muluk-muluk karena banyak karakter yang saya suka khususnya cowok ya karena kalau saya *cosplay* karakter cewek kurang cocok dalam segi make-up dan penampilan.” (Informan 3)

Dari pernyataan ketiga informan dalam penjabaran ekspresi gender *cosplay* muncul dari adanya keinginan dari identitas sehari-hari, karena dari hal tersebut muncul hal menarik dan berbeda dari orang lain. *Cosplayer* menjadikan *cosplay* sebagai hobi sekaligus pekerjaan, sedangkan bagi informan lain *cosplay* hanya ditempatkan sebagai hobi pada waktu tertentu. Meski demikian, ketiga informan sepakat bahwa melakukan *crossdress* tidak mengubah perilaku mereka dalam keseharian (dari maskulin menjadi feminim ataupun sebaliknya).

Dari penelitian yang dilakukan, umumnya ketiga informan menganggap bahwa melakukan *crossdress* seperti menantang kreatifitas mereka dalam keterampilan menjahit, *make-up*, dll. Selain itu ada kepuasan tersendiri apabila dapat *bercosplay* karakter-karakter yang mereka sukai dengan baik.

Dalam *bercosplay* para informan memiliki ketertarikan yang berbeda-beda dalam hal karakter yang mereka *cosplay*kan. Informan 1 misalnya, lebih memilih karakter yang memiliki detail kostum yang simple namun dengan make-up yang rumit.

“Saya lebih suka karakter yang kostumnya simple tapi make-upnya sulit. Kebetulan saya suka seni make up dimana dengan *cosplay* maka akan banyak tantangan yang muncul menyesuaikan make up dari karakter yang akan *dicosplay*kan.” (Informan 1)

Berbeda dengan informan 2 yang suka melakukan *cosplay* berbagai macam karakter:

“Kalau saya sih suka *cosplay* macam-macam karakter, dari karakter cewek sampai cowok. Dari karakter loli, biarpun saya sendiri nggak loli, sampai karakter cewek *heroine*. Tapi paling sering *heroine* karena saya suka karakter cewek yang tangguh.” (Informan 2)

Sedangkan informan 3 menuturkan bahwa dirinya lebih suka *bercosplay* karakter laki-laki:

“Saya lebih banyak *cosplay* karakter cowok atau bocah laki-laki, seperti L-Near dari Death Note, Gin Ichimaru dari Bleach, Kenshi Himura dari Samurai X, Pikachu Human Versio, dll.”

Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan Ardhani (2017) bahwa *cosplay* merupakan contoh bagaimana seorang penggemar mewujudkan fiksi ke kehidupan nyata. Ini merupakan kegiatan mengkonstruksi dan memakai suatu kostum sekaligus mengkonstruksikan ekspresi gender didalam dirinya dengan fiksi dan memerankannya. *Cosplay* utamanya fokus pada bagaimana seseorang memerankan suatu karakter dengan akurat. Akibatnya, pelaku *cosplay* terkadang mengembangkan kesadaran mereka akan tubuh mereka, atau memilih karakter yang cocok dengan postur mereka, identitas, atau peran sosial mereka. Pelaku *cosplay* kadang mendapat kritik ketika mereka gagal merepresentasikan penampilan dari karakter dikarenakan ukuran tubuh atau kebutuhan secara medis.

Pemilihan karakter *cosplay* yang sesuai juga sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Lamerichs (2011), saat seseorang melakukan *cosplay*, dua hal dapat terjadi. Pada satu sisi, para pemain dapat mengaktualisasikan sebuah narasi dan maknanya. Namun, pada sisi lain, mereka mengaktualisasikan identitas mereka sendiri. Argumen ini menyatakan bahwa sebuah narasi atau karakter yang berhubungan dengan pemain adalah sebuah pernyataan tentang diri mereka sendiri. Pada konteks ini, terdapat kemampuan potensi transformatif untuk mengungkapkan pribadi seseorang melalui fiksi.

3.2 Ekspresi Gender dalam Cosplay-Crossdress

Ekspresi gender dapat diartikan sebagai cara seseorang merasa atau melihat dirinya, apakah sebagai perempuan, laki-laki, atau *transgender*. Dalam masyarakat gender adalah sesuatu yang dikonstruksikan. Masyarakat memiliki

pandangan tertentu mengenai ekspresi gender dan sifat-sifat yang dilekatkan padanya.

Reaksi masyarakat terhadap *crossdress* beraneka ragam. Menurut informan 1, orang-orang yang melihatnya melakukan *crossdress* merasa bahwa hal itu sesuatu yang lucu, mereka tidak menyangka bahwa informan 1 dapat *becosplay* karakter lawan jenisnya. Hal yang sama juga diungkapkan oleh informan 2 bahwa orang-orang di sekitarnya memandangi apa yang dilakukannya merupakan hal yang aneh dan lucu, bahkan ada yang mengejek. Berbeda dengan informan 3 yang justru mendapatkan dukungan dari orang-orang sekitarnya, karena mereka sudah terbiasa melihat informan 3 yang tomboy sehingga tidak terkejut apabila ia melakukan *crossdress*. Meskipun demikian ketiga informan sama-sama tidak terlalu mementingkan reaksi dan tanggapan yang berbeda-beda dari orang lain di sekitarnya untuk menghalanginya berekspresi.

Hal ini seperti yang disampaikan oleh informan 2:

“Saya melihat sah-sah saja kalau cewek *crossdress* cowok. Oke aja sih kalau dia kelihatan ganteng. Kalau cowok *crossdress* cewek ya bagus-bagus aja kalo kelihatan cantik. Kalau masih kelihatan macho ya kesannya gimana gitu.” (Informan 2)

Dari hasil wawancara terhadap ketiga informan, dapat disimpulkan bahwa identitas gender mereka dalam *cosplay* sifatnya tidak melekat dengan ekspresi gender yang mereka tampilkan. Mereka mengklaim apa yang mereka lakukan sama halnya dengan aktris atau aktor yang memerankan karakter lawan jenis. Dapat dikatakan bahwa batasan identitas gender dalam *crossdress* menjadi hilang. Seperti pemikiran Judith Butler bahwa bagaimana kita berpikir dan berbicara tentang gender dan jenis kelamin, selalu berdasarkan konfigurasi secara sosial dan budaya (Butler dalam Gauntlett, 2008:150). Menurut Butler, dalam pandangan heteronormatif, kita terikat dalam wacana maskulin dan feminin yang sudah terbentuk sebelumnya. Misalnya perempuan harus berperilaku feminin, sedangkan laki-laki harus berperilaku maskulin. Perempuan harus menyukai laki-laki dan sebaliknya. Asumsi-asumsi demikian telah tertanam kuat dalam pandangan kita

(yang terkonstruksi secara sosial dan budaya) terhadap identitas, gender dan jenis kelamin.

Dalam konteks *cosplay crossdress*, dari informasi yang didapatkan dari informan, reaksi orang-orang terdekat mereka terhadap *crossdress* beraneka ragam. Ada yang menganggapnya sesuatu yang lucu dan tidak lazim, bahkan ada yang mengejek. Hal ini bisa dimengerti karena dalam masyarakat kita telah terkonstruksi bahwa laki-laki tidak selayaknya berpenampilan seperti perempuan atau sebaliknya. Ekspresi gender seseorang harus sesuai dengan identitas gendernya. Ketika masyarakat dihadapkan pada hal yang bertentangan dengan pandangan mereka mengenai gender yang telah terkonstruksi, mereka akan menganggapnya sebagai suatu penyimpangan atau ketidaknormalan. Tidak jarang pelaku *crossdress* dianggap banci atau dianggap memiliki orientasi seksual yang menyimpang. Sedangkan bagi informan sendiri *crossdress* bukanlah suatu bentuk penyimpangan, selain itu tidak ada hubungannya dengan penyimpangan seksual ataupun orientasi seksual. Para informan beranggapan bahwa *crossdress* merupakan hal yang umum dilakukan oleh *cosplayer* karena lingkungan komunitasnya menganggap hal tersebut sebagai hal yang wajar dan sudah menjadi kebiasaan.

Hal ini seperti yang diungkapkan oleh informan 3:

“pendapat saya tentang *crossplay*, sah-sah saja selama tidak mengubah kodrat dan tidak mempengaruhi kehidupan nyata sehari-hari. Ibaratnya Didi Nini Towok, dia bekerja sebagai penari wanita tapi dibalik kostum kan dia tetap laki-laki tulen.” (Informan 3)

Hal yang sama juga diungkapkan oleh informan 2:

“Pandangan orang lain mau bagaimana itu kan hak mereka, karena buat saya karakter yang saya bawa dan identitas saya adalah hal yang berbeda.” (Informan 2)

Hal ini menyiratkan bahwa ekspresi gender bisa bersifat dinamis, tidak harus sesuai dengan identitas gender. Dalam hal ini *cosplay* terutama *crossdress* justru menunjukkan kelenturan identitas sesuai dengan konteks dan waktu yang berbeda.



Gambar 1. : informan 1, keseharian (kiri) dan *crossplay* (kanan)



Gambar 2. informan 2, keseharian (kiri) dan *crossplay* (kanan)



Gambar 3. informan 3, keseharian (kiri) dan *crossplay* (kanan)

4. PENUTUP

Dari penelitian yang dilakukan diketahui bahwa identitas cosplay-crossdress dapat terbentuk karena peran media baik media cetak maupun elektronik. Selain itu pengaruh lingkungan sekitar seperti pergaulan dengan teman sekolah dan orang-orang terdekat juga menentukan dalam pembentukan identitas. Identitas *cosplay* muncul dari adanya keinginan untuk lepas dari identitas sehari-hari. *Cosplayer* menjadikan cosplay sebagai hobi sekaligus pekerjaan, sedangkan bagi informan lain *cosplay* hanya ditempatkan sebagai hobi pada waktu tertentu.

Identitas gender dalam cosplay sifatnya tidak melekat dengan ekspresi gender yang mereka tampilkan. Dalam hal ini *cosplay* terutama *crossdress* justru menunjukkan kelenturan identitas sesuai dengan konteks dan waktu yang berbeda.

Penelitian ini terbatas pada terbentuknya identitas pada cosplayer-crossdress dan identitas gender pada cosplay-crossdress. Sehingga disini keterbatasan kemampuan informan mempersepsikan pertanyaan yang peneliti berikan membuat hasil dari penelitian ini masih belum sempurna. Oleh karena itu pada penelitian yang akan datang perlu ditingkatkan penggalian informasi yang lebih mendalam dengan wawancara dengan informan sehingga akan membuat informan memberi informasi yang lebih akurat. Selain itu penelitian selanjutnya dapat digali dengan pendekatan fenomenologi.

PERSANTUNAN

Peneliti ingin mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan jurnal ilmiah yang merupakan syarat lulus jenjang Strata I Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Kedua, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan serta doa untuk menyelesaikan jurnal ini. Tidak lupa peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ratri Kusumaningtyas selaku dosen pembimbing. Terima kasih kepada komunitas cosplay Jaico yang telah memberikan informasi yang peneliti perlukan selama proses pengerjaan skripsi. Terima kasih kepada teman-teman yang telah memberikan dukungan dan semangat.

DAFTAR PUSTAKA

- Moh. Yasir Alimi, 2004. Dekonstruksi seksualitas poskolonial: dari wacana bangsa hingga wacana agama. LKIS: Yograyarta.
- Rastati, Ranny. 2011. Media dan cultural imperialism Jepang melalui cosplay. Jurnal Komunikasi Indonesia: Jakarta
- Lunning, Frenchy. 2012. Cosplay and the performance. Quodlibetica, vol. 6, no. 1
- Bruno, Michael. 2002. Cosplay the illegitimate child of SF Masquerades. Glitz and Gliter Newsletter, Millenium costume Guild

- Takahashi, Mizuki.2008.Opening the closed world of shojo manga in japanese visual culture: Exploration in the world manga and anime
- Lamerichs, Nicolle.2011.Stranger than fiction:Fan identity cosplay.Maastricht University Netherlands vol. 7
- Kinsella, Sharon.1998.Amateur manga subculture and the otaku panic.jurnal of japanese studies 24 (2):218-316
- Winge, Theresa.2006.Costuming the imagination:Origins of anime and manga cosplay.Mechademia 1:65-76
- Widiatmoko, bayu.2013.Amazing cosplay & costume ideas.jakarta:penebar swadaya group
- Connolly, W.2002.Identity/Difference: democratic negotiation of political paradox. Minneapolis: University of Minnesota Press
- Kriyantono, Rachmat.2009.Teknik praktis riset komunikasi.jakarta:Kencana
- Barnard, Malcom.1996.Fashion komunikasi cara mengomunikasikan identitas sosial, seksual, kelas, dan gender.Jalasutra:Yogyakarta
- Pujileksono, Sugeng.2015.Metode penelitian komunikasi.intrans publishing:
- Littlejon, Stephen W.1996.Theories of human communication.Wadsworth Publishing Company
- Creswell, John W.2009.Research design : qualitative, quantitative, and mixed methods approaches.SAGE publication.