



## Impresi Media dalam Perkembangan Minat Dan Kehidupan Sehari-Hari *Cosplayer Crossdress Male To Female*

*Deyana Zenita N, Prof. Karim Suryadi, Siti Nurbayani K*

Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudhi No. 229, Isola, Sukasari, Bandung Kota, Jawa Barat

Correspondence: E-mail: [deyanazenita@student.upi.edu](mailto:deyanazenita@student.upi.edu)

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja dan bagaimana peran media dalam mempengaruhi minat individu untuk melakukan cosplay crossdress atau crossplay dan bagaimana media berpengaruh terhadap perubahan minat, karakter dan kehidupan sehari-harinya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data melalui wawancara semiterstruktur dan observasi. Pengambilan narasumber berjumlah empat orang laki-laki yang menekuni hobi crossplay male to female secara intensif dengan teknik pemilihan narasumber purposive sampling. Observasi dengan mengamati aktivitas crossplayer di media sosial. Hasil penelitian menunjukkan beberapa media yang mempengaruhi individu, diantaranya; tontonan seperti anime dan film, game dalam ponsel pintar, media sosial, dan situs pencarian di internet. Dari media tersebut, timbul keinginan untuk meniru tokoh yang ada di dalam media dan direalisasikan melalui crossplay. Meskipun tokoh yang disukainya berbeda dengan gender aslinya, hal itu bukanlah menjadi hambatan untuk menjalani hobinya. Dalam kehidupan sehari-hari, mereka berpenampilan seperti laki-laki pada umumnya, mengenakan kaos, kemeja, dan celana. Di lingkungan keluarga, mereka mengerjakan tugas-tugas di rumah dengan disiplin. Di lingkungan masyarakat mereka cukup aktif dalam kegiatan kepemudaan seperti karang taruna. Sedangkan jika ingin melakukan crossplay, mereka melakukannya di event cosplay atau festival Jepang. Media sosial merupakan tempat yang bebas untuk berbagi dan mengekspresikan hobi mereka dengan mengunggah foto saat crossplay. Dua crossplayer menggunakan nama aslinya karena keluarganya mendukung hobinya. Sedangkan dua crossplayer lainnya menggunakan nama panggung untuk mengelabui keluarga dan masyarakat.*

### ARTIKEL INFO

#### *Kata Kunci:*

*Cosplay,  
Cosplayer Crossdress  
male to female,  
Media*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berdampak pesat pada arus informasi yang semakin cepat. Penyebaran seperti animasi asal Jepang—disebut anime, film dari negara barat seperti yang terkenal di antaranya Disney, Marvel, DC dan sebagainya dan animasianimasi lainnya, serta permainan pada ponsel pintar di Indonesia membuat peminatnya semakin banyak. Dari media-media tersebut selalu memunculkan tokoh-tokoh yang menarik perhatian para penggemarnya. Karena kecintaannya terhadap tokoh yang ditampilkan di media tersebut, timbullah keinginan untuk membuat tokoh tersebut menjadi nyata—bukan hanya sebatas melihat yang ada di dalam layar, tetapi juga ingin dirinya menjadi tokoh yang seperti dilihatnya di media.

Di media sosial, khususnya di Facebook, sangat mudah mendapatkan informasi mengenai cosplay. Mulai dari kapan festival Jepang diselenggarakan, membagikan foto cosplay, dan terdapat pula forum jual beli barang cosplay. Karena kemudahan tersebut, membuat orang lebih mudah untuk mencoba cosplay. Bahkan, persebaran informasi mengenai anime, film dan game juga sangat mudah di Facebook. Orang jadi tahu dimana mereka akan menonton anime atau film bisa streaming di sebuah website—atau bahkan ke bioskop, mengunduh game bisa di ponsel pintar dan untuk game komputer bisa membeli di Steam secara online.

Jika seseorang sudah masuk ke dunia cosplay, dapat dipastikan orang tersebut menyukai anime, film, atau game yang di dalamnya terdapat tokoh-tokoh yang ditampilkan secara visual. Para penggemar media tersebut menyukai seorang tokoh yang menurut mereka menarik. Bahkan jika sudah menyukai tokoh yang berbeda gender dengan jenis kelamin penggemar, mereka pun akan tetap meng-cosplay-kan tokoh tersebut.

Mereka harus mengenakan kostum Mengcosplay-kan tokoh lawan jenisnya. Kegiatan tersebut dinamakan cosplay crossdress atau crossplay.

Walaupun di lingkungan penggemar cosplay kegiatan crossplay sudah menjadi lumrah, namun, dalam pandangan masyarakat awam, crossplay seringkali dipandang sebelah mata. Seperti menyamakan crossplayer dengan banci atau waria. Bahkan keluarganya sendiri akan berkata apa jika anaknya memiliki hobi yang tidak lazim. Crossplay male to female atau crossplay laki-laki menggunakan kostum perempuan lebih mendapat banyak kecemasan daripada crossplay female to male atau perempuan yang menggunakan kostum laki-laki. Hal tersebut dikarenakan adanya ketidaksetaraan gender (Kaiser, 2014 dalam Christel, 2016 hlm. 4). Selain itu, crossplay female to male lebih umum dijumpai karena faktor sosial budaya. Salah satunya karena dalam anime atau manga (komik Jepang) banyak tokoh laki-laki yang cantik, atau disebut dengan bishonen. Karena itu juga perempuan dianggap lebih mudah mengcosplay-kan tokoh laki-laki (Ramadhani, 2017).

Jika dilihat dari sudut pandang seni, crossplay adalah sebuah kreativitas tingkat tinggi dari seorang laki-laki bisa menjadi terlihat seperti perempuan tulen, atau sebaliknya, perempuan bisa menjadi terlihat tampan seperti laki-laki yang ada di anime tanpa diduga. Bahkan di komunitas cosplay sendiri, crossplay adalah hal biasa, bahkan menjadi kebanggaan sendiri bagi komunitas pencinta budaya populer Jepang tersebut. Crossplay merupakan salah satu fenomena yang unik karena tidak ada batasan antara feminin dan maskulin untuk berdandan dan memerankan tokoh yang akan di-cosplay-kan. Dari fenomena tersebut, ternyata sebuah kreativitas dan inovasi itu ternyata aneh-aneh dan bermacam-macam, termasuk perkembangan cosplayer crossdress male to female dan female to male. Sekarang, jika seseorang ingin meng-cosplay-kan tokoh

perempuan, tidak terbatas hanya dari perempuan saja, melainkan laki-laki juga bisa memerankan menjadi tokoh perempuan.

Hobi sangat berpengaruh terhadap kehidupan individu yang menjalaninya, termasuk hobi *crossplay male to female*. Berawal dari media yang ditampilkan, mengubah minat hingga dunia individu itu sendiri. Walaupun *crossplay male to female* mendapat stigma yang menyimpang, karena sudah suka dan mendalami hobinya, mereka tetap menjalankannya. Nilai-nilai pendidikan karakter juga dapat ditemukan dalam *crossplay* karena *crossplay* adalah sesuatu yang kreatif. Tidak ada batasan untuk mengenakan kostum berlawanan jenis. Para *crossplayer male to female* bisa ‘mengubah’ penampilan mereka yang asalnya laki-laki biasa, menjadi tokoh perempuan yang sangat cantik sehingga bisa ‘menipu’ para audiensnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana peran media mempengaruhi minat, karakter, dan kehidupan *crossplayer male to female*.

## 2. METODE

### 2.1. DESAIN PENELITIAN

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Dalam meneliti keunikan budaya konsep pendekatan emik digunakan karena pengalaman akan dijelaskan oleh narasumber sendiri. Metode penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode fenomenologi. Metode fenomenologi mencoba mengerti makna suatu kejadian dengan orang yang terlibat peristiwa langsung.

### 2.2. PARTISIPAN DAN TEMPAT PENELITIAN

Narasumber dalam penelitian ini ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Kriteria yang digunakan untuk memilih narasumber adalah sebagai berikut

3. Narasumber dalam penelitian ini *crossplayer* laki-laki

4. Aktif dalam kegiatan *cosplay crossdress*. Minimal dalam kurun waktu dua tahun (terhitung dari 2019).
5. Konsisten menekuni *cosplay crossdress* dengan frekuensi yang cukup aktif (dalam satu bulan mengunggah foto dirinya saat *crossdress* minimal dua sampai tiga postingan, hampir setiap datang ke event dengan memakai kostum tokoh perempuan).

Tempat penelitian ini bertempat di Pulau Jawa secara umum, khususnya di Jawa Barat dan Jawa Tengah. Meski demikian, walaupun narasumber penelitian ini bisa bertempat di luar kota Bandung, masih di sekitar pulau Jawa, atas permohonan narasumber—yang dalam kondisi demikian akan dilakukan melalui media aplikasi perpesanan What’sApp.

### 2.3. PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan adalah mengamati para pelaku *cosplayer crossdressing male to female* saat wawancara dan mengamati fotonya di media sosial.

Wawancara semi-terstruktur dalam penelitian ini, dipandu oleh pedoman wawancara. Wawancara semi-terstruktur juga dilakukan melalui pertanyaan yang terbuka yaitu pertanyaan yang muncul pada waktu tatap muka dengan para narasumber. Tujuannya adalah untuk menggali hal-hal yang ada di dalam pikiran narasumber tetapi tidak tergal di dalam daftar pertanyaan.

Kemudian penelitian ini dilakukan dengan studi dokumentasi. Dokumen yang akan diambil oleh peneliti berupa foto saat narasumber melakukan kegiatan *crossdressing*, foto narasumber sehari-hari (saat tidak *crossdress*), rekaman saat wawancara, dan foto saat wawancara.

Penelitian ini menggunakan studi kasus. Studi kasus yang akan dilakukan dalam

penelitian ini adalah menjelaskan perorangan mulai dari faktor yang melatarbelakangi individu untuk menjadi seorang *crossplayer male to female*, bagaimana hobinya mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan keterkaitan antara pendidikan nilai yang didapatkan dalam mempengaruhi kehidupan dan hobi *cosplay crossdress male to female*.

#### 2.4. ANALISIS DATA DAN UJI KEABSAHAN

Data Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Reduksi Data, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan.

Uji keabsahan data dilakukan dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

### 3. PEMBAHASAN

#### 3.1 PERAN MEDIA

Peran media menjadi salah satu faktor individu untuk menjadi seorang *crossplayer male to female*. Dari hasil penelitian Rastati (2017) dan Whisnu (2017) mengungkapkan bahwa identitas seorang *cosplayer* dipengaruhi oleh media. Begitu pun penelitian Venus dan Helmi (2017), seorang individu menjadi *cosplayer* salah satunya karena media, seperti menonton anime.

Semua narasumber mengatakan bahwa mereka baru mengetahui *cosplay* dari mesin pencarian di internet seperti Google dan media sosial Facebook. Keempat narasumber mengatakan tontonan seperti anime dan film menjadi referensi tokoh yang akan *dicosplaykan*. Selain anime dan film, tiga narasumber seperti DAP, SDW, dan LMW suka memainkan game di ponsel pintarnya. Tokoh game juga kerap kali menjadi referensi narasumber untuk *cosplay*, seperti tokoh dari game *Mobile Legends*, *Azur Lane*, dan *Identity V*.

Selain itu juga, narasumber juga belajar *makeup* untuk *cosplay* dari YouTube. Sehingga saat mereka akan tampil *cosplay*—baik saat akan lomba maupun pemetretan,

mereka sudah siap karena sering menonton tutorial *makeup* kemudian latihan praktek *makeup* sendiri di rumah.

Dengan kata lain, media massa maupun media sosial menjadi salah satu agen sosialisasi yang cukup penting bagi para *crossplayer*. Mereka mengetahui hal-hal seputar *cosplay*, mulai dari karakter yang akan dimainkan, sampai ke bagaimana membuat kostum dan memeragakan karakter tersebut, sebagian besarnya melalui media. Media yang umum digunakan oleh para *cosplayer* di antaranya adalah mesin pencarian seperti Google, media sosial seperti Facebook, anime, film, dan game serta video-video yang diunggah di YouTube.

Dalam Sosiologi, dikenal konsep identifikasi dan imitasi. Kedua konsep ini adalah faktor-faktor yang mendorong seseorang melakukan interaksi sosial. Identifikasi adalah ketika seorang individu merasa bahwa dirinya adalah orang lain, sementara imitasi adalah ketika individu berupaya meniru aspek-aspek dari diri individu lain. Dengan demikian, dapat kita tarik fakta menarik bahwa media menyediakan referensi bagi para *crossplayer* untuk melakukan identifikasi dan imitasi.

Umumnya, bentuk media yang digunakan para *crossplayer* adalah media yang melibatkan konten visual—yang dapat diamati oleh mata. Hal ini terjadi karena *cosplay* adalah bentuk kegiatan hobi yang sebagian besar aspeknya adalah aspek penampilan fisik. Karena itu, media yang sifatnya non-visual seperti radio dan podcast tidak begitu umum digunakan oleh para *crossplayer*.

Di sisi lain, media massa memiliki kemampuan untuk membentuk persepsi publik (Campbell, Martin & Fabos, 2018; McCombs, 2018). Koran, radio, televisi dan internet—termasuk email, blog, media sosial—umumnya tidak se-berpengaruh lingkungan sosial asli, namun pengaruhnya bukan berarti tidak signifikan khususnya dalam afirmasi sikap dan opini yang sudah ada. Media massa

memfokuskan perhatian publik pada beberapa persona dan isu, akhirnya mereka mendorong publik membentuk opini tentang mereka. Bahkan, komunikasi antara tokoh publik seperti pemerintah dengan publik cenderung mengikuti “*trend headline*”.

Media massa juga mampu memperkuat sikap laten dan ‘mengaktifkannya’, mendorong publik untuk bertindak. Dalam hal cosplay, hal ini diwujudkan dengan menyediakan inspirasi karakter bagi para crossplayer. Seluruh narasumber skripsi ini melakukan hobi *cosplay cross-dress male to female*; dengan kata lain, inspirasi karakter yang diterima dari media oleh para narasumber berbeda jenis kelaminnya dengan para narasumber. Hal ini mendorong para narasumber untuk memperkuat sikap laten dan ‘mengaktifkannya’ sehingga dirinya didorong untuk bertindak—menunjukkan hobi dan kesukaannya terhadap tokoh tersebut dan mengekspresikannya dengan berpenampilan seperti tokoh tersebut.

Namun, peran media tidak hanya terbatas pada memengaruhi individu untuk bertindak dan membentuk persepsi publik. Media massa juga memainkan peran penting dengan membuat individu tahu apa yang orang lain pikirkan dan memberikan mereka audiens dalam jumlah besar. Dengan cara ini, media memungkinkan opini publik untuk mencakup sejumlah besar individu dalam daerah geografis yang luas. Bahkan, narasumber penelitian ini memiliki idola yang berasal dari luar daerah tempatnya tinggal dan beraktivitas sehari-hari.

Dalam media massa, terdapat berbagai hal yang ditampilkan, salah satunya adalah figur seorang tokoh. Baik tokoh nyata maupun tokoh fiksi. Dalam penelitian Paksadewo (2017), seorang cosplayer menikmati kegiatan cosplay-nya karena memiliki tokoh yang disukai di dalam anime atau film. Sehingga individu ingin meniru dengan sama persis penampilan tokoh yang ada di anime tersebut dan bisa menikmati kesenangan dan

memerankan diri yang berbeda dari dirinya sehari-hari. Dalam penelitian ini, keempat narasumber mengatakan tidak hanya dari anime dan film saja yang disukai, tokoh di dalam game pun termasuk referensi individu untuk cosplay walaupun tokohnya berlawanan jenis. Karena sudah suka, pasti akan di-cosplay-kan.

Keempat narasumber mengatakan mereka melakukan kegiatan crossplay karena menyukai karakter atau sifat tokoh perempuan yang ada di dalam anime, film, dan game. DAP menyukai tokoh perempuan yang antagonis, ia merasa cocok jika cosplay tokoh dengan karakter seperti itu. SDW dan WK menyukai tokoh perempuan karena bajunya yang lebih unik dan lebih bervariasi. LMW juga karena memiliki tokoh perempuan favorit—disebut *waifu* oleh para penggemar anime. Keempat narasumber mengatakan mereka melakukan crossplay salah satunya karena untuk kepuasan diri.

Dalam penelitian Winge dalam bukunya yang berjudul *Costuming Cosplay: Dressing The Imagination* (2018) melakukan penelitian kepada crossplayer yang menyukai tokoh berbeda gender dengan jenis kelamin biologis cosplayer. Keempat narasumber mengatakan mereka menyukai tokoh perempuan dan ingin membuat tokoh favoritnya menjadi kenyataan dengan bercosplay. Walaupun tokoh yang di anime, film dan game adalah perempuan, sedangkan jenis kelamin biologis narasumber laki-laki, tidak menjadi hambatan untuk meng-cosplay-kan tokoh kesukaannya, sehingga mereka masih melakukan crossplay sampai sekarang.

Dalam lingkungan pencinta budaya populer Jepang, khususnya cosplay, biasanya selalu ada cosplayer yang sudah terkenal dan menjadi idola banyak orang. Seorang cosplayer menjadi terkenal dan jadi panutan biasanya baik karena berprestasi di Indonesia maupun di mancanegara, maupun membuat hasil foto cosplay di media sosial dengan penuh estetika, dan lain-lain. Dalam

penelitian Rastati (2017), identitas seorang cosplayer juga dipengaruhi oleh sosok yang menjadi idola atau seseorang yang dikagumi.

Dalam penelitian ini, keempat narasumber mengatakan bahwa mereka memiliki idola atau panutan dalam cosplay baik crossplayer maupun cosplayer noncrossdress. DAP dan SDW sama-sama mengidolakan crossplayer male to female asal Taiwan yang bernama Haoge. SDW dan LMW mengidolakan cosplayer noncrossdress seperti Aliga. Mereka mengetahui idola tersebut dari media sosial Facebook.

Tidak hanya mengidolakan cosplayer mancanegara yang sudah mendunia, narasumber pun tidak menutup kemungkinan mengidolakan teman mereka sendiri. Sebenarnya, DAP, SDW, LMW dan WK itu saling kenal. SDW mengidolakan LMW, WK mengidolakan DAP.

### **3.2. KEHIDUPAN SEHARI-HARI CROSSPLAYER MALE TO FEMALE**

Goffman mengembangkan teori dramaturgi, mengibaratkan kehidupan seperti teater yang memiliki konsep front stage (panggung depan) dan back stage (panggung belakang). Front stage adalah ketika kita menampilkan diri di panggung depan, diusahakan kita harus tampil seideal mungkin dan menyesuaikan diri di depan orang yang mengamati kita—disebut juga audiens (Cahill dkk. 1985, dalam Ritzer, 2016, hlm. 83).

Dalam kehidupan crossplayer male to female, di depan masyarakat di tempat tinggalnya, mereka tidak menampilkan identitas aslinya di kehidupan sehari-harinya. Dari jawaban keempat narasumber, jika mereka menampilkannya, masyarakat akan memandang sebelah mata. Masyarakat hanya mengetahui seseorang yang crossdress itu hanyalah banci, ladyboy, transgender, dan semacamnya. Jika ada seseorang dengan identitas seperti itu, akan dikucilkan oleh masyarakat.

Akan tetapi, menurut narasumber, ada perbedaan antara crossplayer dengan transgender, banci, waria dan sejenisnya. Perbedaan yang paling mendasar adalah dilihat dari tujuan dan kehidupan sehari-harinya. Crossplayer melakukan crossdress bertujuan untuk bersenang-senang dengan meniru dan memerankan tokoh. Sedangkan dalam kehidupan sehari-hari crossplayer MTF masih berpakaian seperti laki-laki pada umumnya. Sedangkan transgender, banci, waria ingin mengganti identitas dari luar dan dalam, sampai ingin mengganti jenis kelamin biologisnya. Dalam kehidupan sehari-hari pun mengenakan pakaian perempuan.

Keempat narasumber, baik DAP, SDW, LMW, maupun WK menampilkan identitas yang ideal seperti laki-laki pada umumnya di depan masyarakat tempat tinggal mereka. DAP dan LMW cukup aktif dalam kegiatan pemuda di masyarakat, seperti mengikuti berbagai kegiatan Karang Taruna, terutama WK. WK sangat aktif, sebelumnya ia diamanahi menjadi ketua Karang Taruna. Walaupun sekarang bukan ketua lagi, ia menjadi anggota yang aktif. SDW tidak mengikuti kegiatan pemuda di daerah tempat tinggalnya.

Penampilan sehari-hari, baik di rumah maupun di masyarakat, narasumber tidak mengenakan pakaian perempuan atau crossdress. Walaupun keempat narasumber memiliki gaya berpakaian yang berbeda-beda, mereka tetap menampilkan cara berpakaian seperti laki-laki pada umumnya, seperti mengenakan kaos, kemeja, celana, jaket. Menurut mereka juga, jika akan menerima tamu atau pergi bersama teman harus berpakaian rapih.

Di lingkungan keluarga, keempat narasumber selalu mengerjakan pekerjaan rumah untuk membantu orang tuanya. Biasanya tugas yang paling sering dilakukan adalah beres-beres rumah. Selain itu, biasanya mereka membantu belanja ke pasar dan

mengantar anggota keluarga ke suatu tempat.

Untuk *back stage* atau panggung belakang, bisa terlihat dari akun media sosial. Keempat narasumber memiliki akun media sosial dan selalu mengunggah foto-foto mereka saat crossplay. Lalu, bagaimana jika masyarakat menemukan akun media sosial mereka? Akankah identitas mereka sebagai crossplayer male to female akan tersebar? Narasumber memiliki caranya sendiri untuk menyembunyikan identitas aslinya. DAP dan LMW masih menggunakan nama aslinya di media sosial Facebook, menggunakan nama DAP Andika dan LMW Maudy.

DAP masih menggunakan nama aslinya di media sosial karena masyarakat di tempat tinggal DAP tidak peduli dengan media sosial, jadi dia bebas mengekspresikan dirinya di media sosial tanpa takut ketahuan masyarakat walaupun dengan nama asli. Namun, saat SMA dulu, foto crossplay-nya di akun media sosial DAP pernah tersebar. Saat warga sekolah mengetahui identitas DAP, DAP langsung dijauhi dan di-bully di sekolah hingga DAP tidak ingin pergi ke sekolah selama tiga hari. Setelah masalahnya selesai, lama-lama warga sekolah pun bisa menerima DAP.

LMW masih menggunakan nama aslinya di media sosial karena masyarakat di tempat tinggalnya sudah mengetahui identitasnya sebagai crossplayer, begitupun warga sekolahnya dahulu dan tempat kerja dan tempat tinggalnya sekarang. LMW juga sering mendapat cibiran dari masyarakat, namun, ia tidak peduli dengan hal itu. Menurutnya, jika sikapnya tidak menyimpang, dia tidak akan merasa salah. Yang penting dalam sehari-hari, sikap LMW tetap baik kepada masyarakat, dan LMW crossplay tidak mengganggu ketertiban masyarakat.

Berbeda dengan SDW dan WK. SDW dan WK mempunyai dua akun media sosial Facebook dengan tujuan yang berbeda. SDW menggunakan nama Nakano Satori dan WK

menggunakan nama Dewa Yamanaka di Facebook. Tujuannya agar mereka bebas mengekspresikan dirinya dengan mengunggah foto crossplay-nya di sana. Tujuan mereka pun sama, yaitu untuk mengelabui keluarga dan masyarakat. Sedangkan akun Facebook lainnya menggunakan nama asli, SDW dan WK. Mereka menampilkan diri seideal mungkin untuk ditampilkan di media sosial yang berteman dengan masyarakat dan keluarga. Juga supaya masyarakat dan keluarga tidak mengetahui identitas aslinya sebagai crossplayer.

Selain di media sosial, keempat narasumber melakukan crossplay di event cosplay yang selalu diselenggarakan oleh panitia baik dari SMA, Universitas dan Event Organizer (penyelenggara acara) Jepang di kota mereka. Mereka juga kerap kali mengikuti lomba cosplay dengan mengenakan kostum perempuan. Di event cosplay, crossdress adalah hal yang lumrah. Jadi mereka bisa mengekspresikan diri dan bertemu teman-teman se hobinya di event. Namun, tidak semua event memperbolehkan peserta cosplay crossdress. Seperti jawaban WK, ada beberapa, namun sedikit event yang memiliki aturan tidak memperbolehkan peserta crossdress.

Ketika di rumah, terkadang narasumber melakukan crossplay. Namun semata-mata hanya karena ingin mencoba kostum dan latihan makeup saja. Setelah selesai mencoba kostum dan latihan makeup, mereka mengambil swafoto dan diunggah ke media sosialnya.

Dari pemaparan mengenai front stage dan back stage para crossplayer tersebut, ada unsur hierarki kebutuhan yang ingin narasumber penuhi. Hobi crossplay dapat memenuhi kebutuhan akan aktualisasi diri.

Kebutuhan akan aktualisasi diri adalah kebutuhan tertinggi menurut Maslow. Seperti manusia ingin berprestasi, berkontribusi di bidang yang diminatinya untuk orang banyak, menggunakan dan mengamalkan ilmu,

serta berbagi kekuatan untuk menciptakan karya yang berguna bagi orang lain (Haroen, 2014 hlm. 112).

Dari pengertian tersebut, terlihat dari jawaban narasumber mengenai tujuan mengapa mereka melakukan crossplay adalah untuk memenuhi kebutuhan akan aktualisasi diri. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, terkadang mereka harus menyembunyikan hobi mereka dari masyarakat karena dianggap tidak lazim. Keempat narasumber mengatakan mereka melakukan crossplay karena untuk mengekspresikan diri mereka. Mereka rela mengekspresikan tokoh yang disukainya dengan cosplay walaupun mereka harus crossdress. Pernyataan narasumber tersebut sesuai dengan pernyataan "...Crossplay adalah menggambarkan keinginan seorang cosplayer mewujudkan karakter dari lawan jenisnya..." (Scott 2019, hlm. 202). Selain itu, ada berbagai jawaban lain dari narasumber, seperti DAP karena pada dasarnya menyukai fashion dan makeup ia ingin belajar dan mengembangkan minatnya di crossplay. SDW melakukan crossplay supaya bisa berekspresi di luar kehidupan sehari-harinya, dan cosplay bisa menjadi obat mental, mengubah mood yang negatif menjadi mood yang positif. LMW, dengan crossplay ia bisa mempunyai kegiatan lain selain sekolah dan dapat meningkatkan kemampuan makeup-nya dan ingin bisa mengetahui dunia luar (selain sehari-harinya), dan juga sebagai tempat bersenang-senang dengan caranya sendiri. WK dengan crossplay supaya hati menjadi puas karena bisa memerankan tokoh yang ia sukai dengan menggunakan kostum tokoh tersebut.

#### 4. SIMPULAN

Peran media menjadi salah satu faktor pendorong individu untuk menjadi crossplayer male

to female. Khususnya media yang berkonten visual sangat berpengaruh, di antaranya adalah anime, film, dan game dalam ponsel pintar. Media tersebut menampilkan baik tokoh nyata maupun tokoh fiksi sehingga menjadi inspirasi sekaligus referensi untuk mengcosplay-kan tokoh. Selain itu media seperti YouTube menjadi sumber untuk mempelajari teknik makeup coplay tokoh perempuan. Para crossplayer pun memiliki idola atau panutan dalam cosplay yang mereka lihat dalam media sosial Facebook.

Dalam kehidupan sehari-hari, walaupun memiliki hobi crossplay, penampilan crossplayer male to female sehari-hari tidak mengenakan pakaian perempuan, mereka tetap berpenampilan seperti laki-laki pada umumnya. Di masyarakat pun mereka cukup aktif dalam kegiatan kepemudaan. Di rumah, mereka selalu mengerjakan tugas rumah seperti membereskan rumah dan tugas-tugas lainnya untuk membantu orang tua. Untuk memenuhi kebutuhan akan aktualisasi diri, crossplayer mengunggah fotonya saat crossplay ke media sosial. Setelah foto tersebut diunggah, sering kali foto mereka mendapat banyak 'likes' dan komentar. Bahkan, teman di media sosialnya pun turut membagikan foto para crossplayer karena dianggap menarik. Untuk menampilkan dirinya adalah seorang crossplayer di media sosial, ada yang masih menggunakan nama aslinya dan tidak khawatir dengan keluarga dan masyarakat. Ada pula yang menggunakan nama panggungnya karena untuk mengelabui keluarga dan masyarakat. Selain di media sosial, mereka melakukan crossplay di event cosplay dan saat akan mencoba kostum dan latihan makeup saja. Crossplayer tidak melakukan crossplay saat kegiatan sehari-hari di rumah maupun di masyarakat. Sehingga, dalam kehidupan sehari-hari crossplayer tidak ada yang menyimpang dan melanggar dari kedisiplinan regulasi di rumah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Campbell, R., Martin, C., & Fabos, B. (2018). *Media essentials: A brief introduction*. Bedford/St. Martin's.
- Christel, D. A., O'Donnell, N. H., & Bradley, L. A. (2016). Coping by crossdressing: an exploration of exercise clothing for obese heterosexual women. *Fashion and Textiles*, 3(1). <https://doi.org/10.1186/s40691-016-0063-z>
- Haroen, D. (2014). *Personal branding*. Gramedia Pustaka Utama.
- Pakusadewo, M. R. (2017). Cosplay dan Idola Remaja Medan (Studi Kajian Budaya Tentang Mimikri). *Aceh Anthropological Journal* Volume 1 No. 2 Edisi April 2017, 86-104.
- Ramadhani, Yulaika. (2017). Membangun Konsep Diri Dengan Cosplay. Diakses dari: <https://tirto.id/membangunkonsep-diri-dengan-cosplay-cnZn>
- Rastati, R. (2017). Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang (Studi terhadap Cosplayer yang Melakukan Crossdress). *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 41-52.
- Ritzer, G. (2016). *Essentials of Sociology*. Sage Publications.
- Scott, S. (2019). *Fake Geek Girls: Fandom, Gender, and the Convergence Culture Industry*. NYU Press.
- Venus, A., & Helmi, L. (2017). No-tenki tsushin: Evangelion o tsukutta otokotachi. *Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung*, 72
- Whisnu, S. L., & Kusumaningtyas, R. (2017). EKSPRESI GENDER DALAM COSPLAY (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Cosplayer Yang Melakukan Crossdress Pada Komunitas Jaico Semarang). *Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Widiatmoko, B. (2013). *AMAZING COSPLAY & COSTUME IDEAS*. Jakarta: Penebar Plus+.
- Winge, T. M. (2018). *Costuming Cosplay: Dressing the Imagination*. Bloomsbury Publishing