



Fenomena *Crossdressing Cosplay* Di Purwokerto: Pemaknaan Cosplayer Tentang Penampilan Diri

Steven Quincy Ibrahim¹⁾, Hendri Restuadhi²⁾, Arizal Mutahir³⁾

Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Jenderal Soedirman

steven.ibrahim@mhs.unsoed.ac.id¹⁾

hendri.restuadhi@unsoed.ac.id²⁾

arizal.mutahir@unsoed.ac.id³⁾

Abstrak

Di Indonesia, praktik *crossdressing cosplay* masih dianggap tabu oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan *crossdressing cosplay* berlawanan dengan nilai-nilai agama dan budaya lokal. Namun demikian, kehadiran orang yang melakukan *crossdressing cosplay* semakin banyak ditemui. Tidak hanya di kota besar, tetapi juga dapat ditemui di kota kabupaten seperti di Kota Purwokerto, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Penelitian ini berupaya mengkaji fenomena *crossdresser* di Purwokerto. Fenomena tersebut merupakan sebuah unjuk penampilan identitas. *Cosplay* merupakan media eksplorasi identitas diri dan ekspresi seni tanpa batasan gender, ras, agama, dan latar budaya. Menggunakan metode penelitian kualitatif, penelitian ini menemukan bahwa fenomena *crossdress* muncul karena adanya motivasi internal dan eksternal. Motivasi internal dan eksternal ini menjadi pertimbangan untuk mengambil keputusan *crossdressing cosplay* dalam proses *self-indication*. Penelitian ini berkontribusi dalam membuka wawasan tentang perkembangan subkultur budaya populer.

Kata kunci: Budaya Jepang; *Cosplay*; *Crossdresser*; Identitas Diri; Subkultur

Abstract

In Indonesia, the practice of *crossdressing cosplay* is still considered taboo by society. This is because *crossdressing cosplay* goes against local religious and cultural values. However, the presence of people who practice *crossdressing cosplay* is increasing. Not only in big cities, but also in smaller towns such as Purwokerto City, Banyumas Regency, Central Java. This study aims to examine the phenomenon of *crossdressers* in Purwokerto. This phenomenon is a display of identity. *Cosplay* is a medium for exploring self-identity and artistic expression without limitations of gender, race, religion, and cultural background. Using qualitative research methods, this study found that the phenomenon of *crossdressing* arises from internal and external motivations. These internal and external motivations are factors in the decision to engage in *crossdressing cosplay* as part of the *self-indication* process. This research contributes to providing insights into the development of popular cultural subcultures.

Key words: *Crossdresser*; *Cosplay*; Self Identity; Japanese Culture; Subculture

PENDAHULUAN

Cosplay terdiri atas dua gabungan kata, yaitu *costume* (kostum) dan *play* (bermain) (Rastati, 2012). *Cosplay* memiliki tujuan untuk menunjukkan identitas dan ekspresi gender (Lunning dalam Rona, Setyono, & Muhlisian (2023)) *Cosplay* dapat menirukan karakter dari film, video game, *anime*, dan *manga* (Rona et al., 2023). Menurut Pushkareva & Agaltsova (2021), kata "*cosplay*"

pertama kali diperkenalkan di Jepang pada sebuah majalah bernama “*My Anime*” oleh seorang jurnalis bernama Nobuyuki Takahashi pada bulan Juni 1983, setelah Takahashi mengunjungi sebuah acara (WCS). Festival tersebut tidak hanya berisi soal buku dan literasi, tetapi juga terdapat kontes kostum karakter. Dalam perkembangan budaya *cosplay*, muncul berbagai cara orang untuk menghibur diri dalam ber-*cosplay*. Salah satu bentuk *cosplay* adalah dengan melakukan *crossdressing*. Orang yang melakukan *crossdressing cosplay* disebut *crossdresser*. *Crossdresser* adalah sebutan bagi seseorang yang memakai pakaian berlawanan dengan jenis kelamin (Putri, Nursanti, & Lubis, 2024; Rastati, 2012; Salsabila et al., 2023). Contohnya, Nahida (karakter perempuan) dari video game Genshin Impact diperankan oleh laki-laki berbadan kekar.

Perkembangan budaya *crossdressing cosplay* antara Jepang dan Indonesia menunjukkan perbedaan dalam hal tujuan dan penerimaan sosial. Menurut Salenius (2023) praktik *crossdressing cosplay* di Jepang memiliki tujuan sebagai berikut: 1) Mengekspresikan kecintaan terhadap karakter *anime*, *manga*, *game*, atau film; 2) Menyatakan identitas gender sesungguhnya, terutama bagi transgender; 3) Membentuk komunitas dengan orang-orang dengan minat sama; 4) Mengembangkan keterampilan make-up, kostum, dan performa; dan 5) Ikut kompetisi *cosplay* untuk mendapatkan pengakuan atas keterampilan mereka.

Di Indonesia, praktik *crossdressing cosplay* masih dianggap tabu oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan *crossdressing* sering dianggap berlawanan dengan nilai-nilai agama dan budaya lokal (Kamaludin & Suheri, 2021; Salsabila et al., 2023). Masyarakat juga menilai bahwa para pelaku *crossdressing* memiliki orientasi seks menyimpang seperti transgender, *ladyboy*, dan lainnya (Putri et al., 2024; Widiatmoko, Aditya, & Pramestisari, 2024). Namun demikian, kehadiran orang yang melakukan *crossdressing cosplay* semakin banyak ditemui. Tidak hanya di kota besar, tetapi juga dapat ditemui di kota kabupaten seperti di Kota Purwokerto, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah.

Di Purwokerto praktik *crossdressing cosplay* dapat ditemukan pada acara festival Jepang. Festival ini diadakan dengan tujuan sebagai wadah untuk saling berbagi minat dan hobi sesama penyuka budaya Jepang (Maulana Lubis et al., 2022). Di Purwokerto, terdapat 16 festival Jepang yang diadakan pada tahun 2024. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan penyelenggara festival pada 1 Agustus 2025, Festival Jepang di Purwokerto menarik banyak pengunjung. Festival Jepang Unsoed 2024 misalnya, menarik pengunjung sebanyak 2,332 pengunjung. Tema festival Jepang pada tahun 2024 adalah *cosplay*, kompetisi, konser, dan kolaborasi antarkomunitas, seperti *Hokben Coswalk Competition* dan *Coswalk Competition by Fun & Play*. Acara-acara tersebut juga berlaku untuk festival Jepang lain yang berlangsung di Purwokerto. Kemeriahan yang terjadi dalam acara festival Jepang di Kota Purwokerto menunjukkan bahwa antusiasme masyarakat Purwokerto terhadap budaya Jepang relatif cukup tinggi.

Acara di beberapa festival tersebut menjadi wadah para *cosplayer* dan *crossdresser* untuk menunjukkan kecintaan pada suatu karakter. Di Purwokerto, puncak penyelenggaraan festival Jepang terjadi pada bulan Maret dan Agustus. Pada bulan-bulan tersebut, setiap bulan terdapat 4 festival Jepang yang terselenggara. Festival Jepang yang diadakan menjadi ruang inklusif untuk berbagi minat, bakat, dan kreasi para penggemar budaya Jepang di Purwokerto. Mereka yang melakukan praktik *crossdressing cosplay* bergabung ke komunitas-komunitas *cosplay*. Di Purwokerto dan sekitarnya terdapat beberapa komunitas *cosplay*. Beberapa komunitas itu misal ‘Generasi Game’, ‘Eternal’ dan ‘Genshin Project’. Komunitas-komunitas tersebut beranggotakan puluhan anggota. Para anggota komunitas tersebut kerap melakukan *crossdressing cosplay* terutama pada acara festival Jepang.

Fenomena *crossdresser* di Purwokerto menarik untuk diteliti. Fenomena tersebut merupakan sebuah unjuk penampilan identitas karena *cosplay* menjadi media untuk eksplorasi identitas diri dan ekspresi seni yang bebas tanpa batasan gender, ras, agama, dan latar budaya. Fenomena *cosplay* di Purwokerto menjadi menarik ketika melihat festival budaya Jepang yang menampilkan *cosplay* banyak digelar. Dalam setahun ada sekitar 12 festival hingga 14 festival Jepang diselenggarakan di Purwokerto. Jumlah pengunjung setiap festival bisa mencapai ratusan hingga

ribuan. Hal ini menunjukkan bahwa di Purwokerto tengah terjadi dinamika sosial-budaya.

Berdasarkan hal-hal yang sudah disebutkan sebelumnya, penelitian ini berfokus untuk memahami cara *crossdresser* menunjukkan identitas mereka dan menegosiasikan penilaian sosial yang dihadapi di Purwokerto. Keberadaan fenomena *crossdress* di Kota Purwokerto dibandingkan kota-kota lain di Indonesia merupakan fenomena yang unik. Mengikuti Van Klinken & Berenschot (2014) tentang kategori kota, Kota Purwokerto merupakan kota semi-menengah. Dibandingkan dengan kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Surabaya atau Yogyakarta, kota kategori ini merupakan kota yang memiliki jaringan lokal relatif masih kuat baik secara ekonomi, sosial, maupun budaya. Hal itu menjadikan ikatan lokal di kota semi-menengah relatif masih kuat dan masih bersifat homogen (Mutahir, Chusna, Rizkidarajat, & Makhasin, 2024). Di tengah ikatan sosial yang relatif masih kuat dan homogen tersebut, kehadiran fenomena *crossdresser* di Kota Purwokerto yang sudah melintas ragam budaya global menjadi menarik untuk dikaji. Hal ini berbeda dengan fenomena *crossdresser* di kota besar. Kajian Rastati (2012) dan Ardiansyah & Tiara (2025) tentang *crossdresser* di Jakarta, kajian Berliana (2021) di Surabaya, kajian Putri & Nabila (2024) di Yogyakarta, dan kajian Haikal et al. (2024) di Bandung menunjukkan bahwa fenomena *crossdresser* mudah beradaptasi di kota-kota yang bersifat heterogen. Dengan demikian, fenomena *crossdresser* di Kota Purwokerto yang memiliki ikatan sosial cenderung homogen menjadi penting untuk diteliti sebagai pembeda dibanding kajian-kajian fenomena *crossdresser* di kota besar yang memiliki ikatan sosial cenderung heterogen. Pengalaman dari *crossdresser* ini krusial karena adanya dualitas penilaian sosial, terdapat validasi di ruang festival Jepang yang inklusif dan termarginalisasi di lingkungan eksternal. Subjek penelitian menjadi aktif untuk mengolah makna melalui *self-indication*. Praktik *crossdressing cosplay* menjadi fenomena yang kompleks bahwa aktivitas ini tidak hanya sebuah hobi, tetapi salah satu bentuk produk identitas yang mampu melewati batasan biologis.

Beberapa penelitian tentang *crossdressing* dalam *cosplay* telah dilakukan. Tomohiro (2022) menemukan bahwa alasan orang melakukan *crossdressing cosplay* adalah karena kecintaan terhadap karakter dan realisasi diri. Penelitian ini menjelaskan bahwa seseorang yang melakukan *crossdressing* dalam *cosplay* tidak selalu berkaitan dengan penolakan gender dalam dirinya. Kemudian penelitian yang dilakukan King (2023) menjelaskan cara seseorang melakukan *crossdressing cosplay* dengan teknik-teknik khusus dan mengikuti aturan-aturan acara serta komunitas. Teknik-teknik khusus pada pria yang menjadi feminim (menggunakan bantalan (*padding*), korset, dan pakaian dengan penyangga) dan wanita menjadi maskulin (menggunakan bantalan bahu, otot palsu (*muscle suits*), dan desain kostum yang diatur sedemikian rupa). Penelitian dari Putri et al. (2024); Wafa & Dahriyanto, (2024); Widiatmoko et al., (2024) memiliki hasil yang saling melengkapi, bahwa komunitas *cosplayer* berperan besar dalam mengembangkan identitas dan memahami diri seorang *crossdresser* karena mendapat tanggapan positif dan merasa dekat dengan orang yang memiliki hobi yang sama. Penelitian dari Muhlisan, Priyatna, & Saleha (2022) menjelaskan bahwa *crossplay female to male* yang dilakukan untuk memenuhi hasrat dan imajinasi informan. Hingga mengaburkan batasan antara fantasi dan realitas, karena dibawakan sampai ke kehidupan sehari-hari dengan panggilan nama panggung dan atribut maskulin yang dikenakan. Penelitian dari Kusumawardhani, Samatan, Nanda, & Okviana (2022) menggunakan teori interaksionisme simbolik Mead dan mendapatkan hasil bahwa konsep diri dari *crossdresser* berbeda dengan gender aslinya. *Crossdresser* secara sadar melakukannya untuk memenuhi manifestasi keinginannya. Penilaian negatif dari masyarakat seringkali dihiraukan dan penilaian positif dari lingkungan keluarga menentukan konsep diri mereka. Penelitian Ardiansyah & Tiara (2025) menjelaskan peran psikologi komunikasi membentuk konsep diri pelaku *crossdressing cosplay*. Konsep diri pelaku terus dibangun dan kontekstual karena adanya dialog secara kontinu melalui keinginan pribadi, dukungan komunitas, perlawanan terhadap norma budaya. Penelitian dari Muzdaliva, Kholifah, & Rahmawati (2021) dan dari Noor & Damaiyanti (2024) menemukan bahwa identitas gender *crossdresser* terbentuk karena pengulangan aksi di atas panggung. Namun, norma masyarakat yang kaku terhadap gender membuat *crossdresser* terkena stigma penyimpangan seksual dan

labelling negatif. Beberapa penelitian tersebut relatif belum mengungkapkan bahwa *crossdressing cosplay* merupakan hasil dari identitas yang *becoming* melalui teori interaksionisme simbolik Blumer. Berdasarkan hal itu penelitian ini berupaya mengungkap pengalaman *crossdresser cosplay* di Kota Purwokerto dalam menunjukkan identitasnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian metode kualitatif bertujuan untuk mengeksplorasi dan menemukan makna (Cresswell, 2017). Penelitian kualitatif menghasilkan data bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara mendalam (Sugiyono, 2006). Informan penelitian ini ditentukan secara purposive. Menurut Sugiyono (2006) teknik purposive adalah teknik menentukan informan dengan cara menggunakan kriteria tertentu. Kriteria informan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah informan yang memiliki pengalaman dan pengetahuan mengenai *cosplay*, pernah melakukan *crossdressing cosplay*, dan memiliki pengalaman *cosplay* minimal selama 1 tahun. Informan penelitian ini difokuskan pada informan yang berdomisili Purwokerto dan memiliki rentang usia 18 hingga 30 tahun. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis data interaktif (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Analisis data dilakukan melalui langkah-langkah: 1) Pengumpulan data; 2) Kondensasi data; 3) Penyajian data; dan 4) Penarikan kesimpulan/verifikasi. Langkah-langkah itu terus berputar dan dilakukan pengulangan terus-menerus hingga data jenuh.

Dalam penelitian ini, peneliti menghormati privasi para informan. Ketika melakukan penelitian, peneliti menjelaskan terlebih dahulu kepada informan tentang tema penelitian. Berdasarkan penjelasan itu, peneliti meminta izin kesediaan informan untuk diwawancarai tentang tema penelitian. Peneliti menggunakan informasi dari informan sebagai data ilmiah. Identitas informan dijaga dengan cara pemakaian nama inisial/alias ketika melakukan analisis dan penyajian data penelitian. Dalam menulis artikel ini, peneliti menggunakan nama samaran atas persetujuan para informan. Penggunaan nama samaran informan tersebut peneliti terapkan guna menjaga privasi para informan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi *Crossdressing Cosplay*: Faktor Internal dan Eksternal

Ketika melakukan penelitian, peneliti menemukan bahwa terdapat faktor internal dan eksternal para *crossdresser* melakukan *crossdressing cosplay*. Dalam teori interaksionisme simbolik Blumer terdapat konsep yang dinamakan *self-indication*, yaitu proses komunikasi yang berjalan di mana individu mengetahui, menilai, memberi makna, dan memutuskan untuk bertindak berdasarkan makna tersebut (Poloma, 1984). Motivasi dalam konteks penelitian ini tidak secara langsung menjadi penentu tindakan seseorang, tetapi dapat menjadi sebuah pertimbangan sebelum memutuskan pada akhirnya melakukan *crossdressing cosplay*.

Berikut adalah faktor internal yang mempengaruhi motivasi para informan dalam melakukan *crossdressing cosplay*:

1. Kesukaan terhadap suatu karakter

Pada aspek ini informan menyukai karakter-karakter baik dari *anime* dan video game. Alasan para informan menyukai karakter-karakter tersebut cukup beragam, karena karakternya yang cantik atau tampan, desain baju yang menarik, dan ingin memerankan karakter *waifuhusbando* (sebutan lain *wife* dan *husband*) menjadi nyata. Salah satu informan saudara RR menjelaskan dirinya yang menyukai karakter *anime* yang ia tonton, yaitu Sukuna. Alasan RR menyukai karakter tersebut adalah karena Sukuna merupakan karakter yang keren dengan tato di wajahnya. Dari kesukaan dan alasan tersebut RR memutuskan untuk membeli kostum Sukuna untuk perempuan dan melakukan *makeup* tato seperti Sukuna. Informan RR mendapatkan penilaian bahwa dirinya adalah seorang yang tomboy dan RR mengakui hal tersebut. Karena hal-hal tersebut RR terus melanjutkan hobinya sebagai *crossdresser cosplay*.

Berdasarkan konsep *self-indication* dari Blumer, proses *self-indication* dari informan RR dimulai dari dirinya yang tertarik pada karakter *anime* seperti Sukuna dan dirinya yang merasa tomboy. Segala pertimbangan tersebut RR putuskan untuk melakukan *crossdressing cosplay* menjadi karakter Sukuna. Hal yang dilakukan informan RR ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Tomohiro (2022), bahwa *crossdresser* akan melakukan *crossdressing cosplay* sebagai bentuk kecintaannya terhadap karakter yang disukai.

2. Menyalurkan bakat melalui *cosplay*

Beberapa informan memiliki kemampuan khusus seperti *make up* dan menjahit. Informan Y merupakan seorang perempuan yang memiliki ketertarikan pada *cosplay* karena ia melihat bahwa para *cosplayer* itu keren. Selain itu, dirinya memang memiliki bakat dalam hal menjahit dan *make up* maka dari itu Y terus mengasah kemampuannya itu dan mempraktikkannya pada *cosplay* dan *crossdressing cosplay*. Hasil dari *make up* dan kostumnya informan Y tampilkan pada akun Instagram dan perlombaan *cosplay* di festival Jepang Purwokerto. Selain itu, Y membuka usaha jasa *make up* dan *styling wig*. Terdapat informan lain yang memiliki kemampuan *make up*, yaitu informan F yang merupakan seorang pria. Kemampuan *make up* informan F ini didukung oleh keluarga dan lingkungan akademiknya, tetapi tidak menyetujui terhadap aktivitas *crossdressing cosplay*. Meskipun ada beberapa pihak yang tidak setuju, F tetap melanjutkan hobinya. Kemudian terdapat informan Or seorang wanita yang merupakan salah satu rekan dalam ber-*cosplay*. Or menjadikan dirinya sebagai *make up artist* (MUA) dan *wig styler* untuk *cosplay* bersama dengan informan Y untuk menyalurkan bakatnya.

Proses *self-indication* yang terjadi pada informan Y adalah Y merasa mampu dirinya dalam hal *make up* dan menjahit sehingga ia membutuhkan wadah penyaluran. Ia memaknai bahwa *cosplay* merupakan panggung yang tepat untuk mengekspresikan bakatnya. Hal serupa terjadi pada informan F dan Or yang menyalurkan bakat *make up*-nya dengan menjadi MUA khusus *cosplay*.

3. Eksperimen terhadap orang yang memiliki orientasi seksual berbeda

Terdapat alasan menarik dari salah satu informan yaitu F yang ternyata memiliki alasan internal lain, yaitu menjadikan *crossdressing cosplay* sebagai media eksperimen sosial. F memiliki pertanyaan tersendiri "Ketika aku melakukan *crossdressing cosplay*, apakah pria tetap mengejar aku yang seorang *crossdresser*?". Setelah informan F menjalani hal tersebut, F menemukan jawaban bahwa F tetap didekati oleh sesama pria meskipun ia tahu F adalah seorang *crossdresser*. Hal ini diperkuat oleh pengalaman dari informan C merupakan seorang wanita yang diganggu oleh orang-orang mesum. C juga berpendapat bahwa orang mesum akan tetap mendekat untuk memenuhi fantasinya dan tidak peduli *crossdresser* atau bukan. Keberadaan orang mesum dalam dunia *crossdresser* ini menunjukkan bahwa festival Jepang di Purwokerto belum memfasilitasi ruang yang aman bagi para pelakunya. Mengenai hal itu, informan Y menyebut bahwa terdapat aturan di mana *crossdressing cosplay* dilarang pada beberapa festival Jepang Purwokerto. Y menjelaskan bahwa *crossdressing cosplay* sangat dilarang untuk perlombaan, seperti *coswalk* dan *cosplay competition*. Hal ini dilakukan untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan, seperti pelecehan, penampilan yang vulgar, dan *fanservice* tidak senonoh di area festival. Y dan Vi sering kali menghimbau kepada *crossdresser* lainnya agar tidak memakai pakaian yang begitu terbuka, hindari pemakaian kostum bertema *maid* dan *BDSM*, serta bersikap sewajarnya agar tidak mengganggu pengunjung dan *cosplayer* lainnya. Informasi dari Y ini juga dikonfirmasi oleh informan lainnya seperti Vi yang menyatakan bahwa tidak hanya dalam perlombaan saja aturan tersebut berlaku, tetapi termasuk ke dalam tata tertib pengunjung beberapa festival Jepang di Purwokerto. Informan Y menambahkan, bahwa sebagian besar pengunjung dan *cosplayer* di Purwokerto memiliki anggapan *crossdresser female to male* lebih baik dibandingkan dengan *crossdresser male to female*. Norma sosial tersebut terbentuk karena penampilan karakter laki-laki lebih tertutup dibandingkan karakter perempuan sehingga jika ada laki-laki yang memainkan peran dan berpakaian yang berlebihan sebagai karakter perempuan, hal tersebut dianggap aneh dan tidak pantas di lingkungan seperti festival Jepang Purwokerto.

Selain faktor internal, ditemukan juga para informan menyebutkan adanya faktor eksternal dalam motivasi *crossdressing cosplay*. Faktor eksternal merupakan faktor yang lebih banyak disebutkan para informan, berikut adalah kategorisasinya:

1. Melihat orang lain *cosplay*

Ini adalah alasan paling banyak para informan melakukan *crossdressing cosplay*. Baik melalui festival Jepang secara langsung dan melihat foto atau video melalui media sosial (Tiktok, Instagram, dan Youtube). Informan Y menjelaskan bahwa orang yang melakukan *cosplay* di festival Jepang terlihat keren karena memiliki ciri khas dan berani memperlihatkan bakatnya. Informan Or menjelaskan dirinya memiliki ketertarikan setelah berbagai video-video Tiktok pada tahun 2021-2022, sehingga Or mencoba untuk melakukan *crossdressing cosplay* karakter kesukaannya.

Yang dirasakan oleh informan seperti Y dan Or sesuai dengan premis pertama dari teori interaksionisme simbolik Blumer. Di mana seseorang akan bertindak sesuai dengan makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka (Poloma, 1984). Ini merupakan salah satu proses dari *self-indication* di mana informan merasa *cosplay* yang dilakukan orang lain itu keren dan menyenangkan sehingga mereka dapat memutuskan untuk melakukan *crossdressing cosplay*.

2. Menemukan komunitas yang sesuai

Faktor ini dirasakan oleh informan SA di mana ia merasa tertarik untuk melakukan *crossdressing cosplay*, tetapi SA merasa tidak ada dorongan dan merasa malu untuk melakukannya. Ketika SA mengetahui adanya komunitas penggemar budaya Jepang di universitasnya, SA memutuskan segera untuk bergabung dan merasa cocok untuk mengekspresikan dirinya dalam komunitas tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Putri et al. (2024) bahwa kelompok *cosplayer* atau komunitas membantu individu membangun pengembangan diri dalam hal kepercayaan diri dan keterbukaan.

3. Ketidaknyamanan akibat orang-orang mesum

Informan Y menjelaskan dirinya mengalami pengalaman tidak menyenangkan dari orang-orang mesum yang berada di festival Jepang. Keberadaan orang-orang mesum ini dikonfirmasi oleh informan-informan lainnya seperti informan C, F, dan KP. Informan C diikuti oleh orang dewasa hingga ke rumah dan dikirim pesan yang tidak senonoh. Informan F dan KP juga menjelaskan meskipun mereka berdua adalah seorang pria, mereka tetap didekati dan dikirim pesan tidak senonoh baik dari pria atau wanita. Informan Y menganggap bahwa *crossdressing cosplay* merupakan salah satu cara untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan pada saat di festival Jepang. Yang dilakukan oleh informan Y sejalan dengan penelitian dari Andini (2018), di mana *crossdresser* merasa lebih aman ketika mereka melakukan *crossdressing cosplay* dibandingkan dengan *cosplay* yang sesuai dengan jenis kelamin.

4. Penilaian audiens

Penilaian audiens merupakan yang paling mempengaruhi motivasi seseorang dalam melakukan *crossdressing cosplay*. Penilaian audiens membuat para informan lebih hati-hati dan menjadi motivasi dalam *crossdressing cosplay*. Sehingga penilaian ini menjadi konteks bagi para *crossdresser* untuk mengantisipasi penilaian yang akan datang dan menyesuaikan tindakannya. Penilaian audiens ini terbagi menjadi dua, yaitu komentar positif dan negatif. Penilaian positif yang didapat informan berupa pujian, menanyakan caranya menjadi karakter yang diperankan informan, meminta foto, meminta akun media sosial, dan lainnya. Penilaian positif ini membuat para informan merasa *crossdressing cosplay* mereka berhasil dan ingin memaksimalkan penampilannya dengan belajar lebih banyak teknik. Sementara penilaian negatif yang didapat oleh para informan berupa hinaan, dianggap memaksakan diri, tidak sesuai dengan karakter, dan mendapat tatapan sinis. Penilaian negatif membuat informan ingin mempelajari lagi teknik yang masih kurang, terdapat beberapa yang mengacuhkannya selama informan tidak mengganggu, dan sempat ada yang berhenti sesaat dari aktivitas *crossdressing cosplay*.

5. Aksidental

Beberapa informan melakukan *crossdressing cosplay* karena suatu keadaan yang tidak disengaja. Contohnya informan F yang ingin *cosplay* karakter pria dan memutuskan untuk sewa

kostum, tetapi yang datang adalah karakter kostum perempuan. F memutuskan untuk tetap memakainya dan merasa cocok dengan karakter tersebut hingga itu menjadi dorongan melakukan *crossdressing cosplay* berikutnya. Informan D menjelaskan dirinya yang ingin *cosplay* karakter pria, tetapi toko sewa kostum tersisa kostum karakter perempuan. D tetap sewa karena ingin menantang dirinya dalam hal *cosplay* dan merasa cocok. Selain itu, terdapat informan KP menjelaskan dirinya kalah taruhan dalam sebuah permainan. Para rekan KP memaksa KP untuk melakukan *crossdressing cosplay* sebagai tantangan yang kalah. Pada akhirnya KP tetap melakukannya sebagai bentuk tanggung jawab atas kealahannya, meskipun KP merasa itu melawan batasan gender. Namun setelah menjalani tantangan itu, KP terus menerus dipaksa melakukan *crossdressing cosplay*. Jika KP tidak menjalani tantangan tersebut, rekan-rekan KP akan memberitahu orang tua KP bahwa KP pernah melakukan *crossdressing cosplay*. Pada akhirnya KP menganggap *crossdressing cosplay* adalah suatu paksaan, bukan sebagai kesenangan pribadi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa seorang *crossdresser* memiliki banyak motivasi dalam melakukan *crossdressing cosplay* karena faktor internal maupun eksternal. Faktor internal yang terdiri atas kecintaan pada karakter, ingin menyalurkan bakat, dan ingin melakukan eksperimen sosial. Faktor eksternal yang terdiri atas melihat orang lain *cosplay* itu keren, komunitas yang sesuai, ketidaknyamanan dari orang-orang mesum pada festival Jepang, penilaian audiens, dan aksidental. Dalam satu informan memiliki banyak alasan tersendiri yang saling terhubung. Hal ini memperkuat novelty dari penelitian ini dengan teori interaksionisme simbolik dari Blumer dengan konsep *self-indication* mampu menjelaskan bahwa motivasi faktor internal dan eksternal seorang *crossdresser* dapat menjadi pertimbangan dalam memutuskan aktivitas *crossdressing cosplay*.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, A. N. (2018). *Cosplay, Gender Performativity, and Rape Culture: Analyzing Female-to-Male Crossplay Practice in Indonesia. Unpublished Research Paper: Graduate School of International Relations, Ritsumeikan University.*
- Ardiansyah, M. R., & Tiara, A. (2025). The Psychology of Communication in Constructing the Self-Concept of Crossdressing Cosplayers. *Journal of Communication Studies*, 5(2), 120–130.
- Berliana, B. (2021). *Impression Management Profesi Penari Cross Dress Dalam Komunitas Kpop Dance Cover Surabaya*. Universitas Airlangga.
- Cresswell, J. W. (2017). *Research Design (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed)*. (S. Z. Qudsy, Ed., A. Fawaid, Trans.) (3rd ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haikal, R., Aprilliyani, R., Dzakwan, Z. A. F., Febriani, S., Lestari, G. A., & Praja, W. N. (2024). Crossing The Boundaries: Fenomenologi Management Self-Expression Pelaku Crossdress Pria Sebagai Upaya Pencegahan Kecenderungan Transvestik. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 1011–1020.
- Kamaludin, I., & Suheri, S. (2021). Fenomena Cross Hijab Dan Pengaruhnya Terhadap Pergesaran Sakralitas Keagamaan Di Masyarakat. *Jurnal Sosiologi Reflektif*, 15(2), 338–359. doi:10.14421/JSR.V15I2.2049
- King, E. L. (2023). Creating the Body Beautiful Cosplay: Crossdressing, Cosplay, and Hyper



Femininity/Hyper Masculinity. In *Gender in Japanese Popular Culture: Rethinking Masculinities and Femininities* (pp. 209–240). Springer International Publishing Cham.

Kusumawardhani, C. L., Samatan, N., Nanda, S. E., & Okviana, L. (2022). SELF-CONCEPT OF COSTUME PLAY CROSSDRESS ACTORS AT EVENTS HUNTER COMMUNITY. *International Editorial Board Prof. Dr. Deddy Mulyana*, 8.

Maulana Lubis, R., Iqbal Isro, M., Al Fayyad, M., Fadli, A., Sazali, H., & Andinata, M. (2022). Strategi Pemasaran Himpunan Mahasiswa Bahasa Jepang dan Sastra Jepang USU dalam Mempromosikan Event Bunkasai USU 2022. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14249–14266. doi:10.31004/JPTAM.V6I2.4693

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis. A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publication, Inc.

Muhlisian, A. A., Priyatna, A., & Saleha, A. (2022). Intersections: Crossing The Boundaries: Performing Male Identity as Portrayal of Self in Bandung Crossplaying Landscape Crossing The Boundaries: Performing Male Identity as Portrayal of Self in Bandung Crossplaying Landscape, (47). Retrieved from <http://intersections.anu.edu.au/issue47/muhlisian.html>[15/09/2023 15:05:33pm]

Mutahir, A., Chusna, A., Rizkidarajat, W., & Makhasin, L. (2024). Korean Street Food In Contemporary Indonesia: Glocalization In a Semi-medium city Makanan Jalanan Korea di Indonesia Kontemporer: Glokalisasi di kota. *Sosiologi Dialektika*, 19(2), 182–198.

Muzdaliva, D. W. P., Kholifah, S., & Rahmawati, I. (2021). Gender Identity and Cosplayer Stigmatization In Malang City. *Wacana Journal of Social and Humanity Studies*, 24(3).

Noor, M. A., & Damaiyanti, V. P. (2024). Maskulinitas Beracun pada Laki-Laki Pelaku Cosplay Anime Jepang. *Huma: Jurnal Sosiologi*, 3(4), 437–446. doi:10.20527/h-js.v3i4.334

Poloma, M. M. (1984). *Sosiologi Kontemporer*. (Yasogama, Trans.) (1st ed.). Jakarta: CV. Rajawali. Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=1_dHtwAACAAJ

Pushkareva, T. V, & Agaltsova, D. V. (2021). Cosplay Phenomenon: Archaic Forms and Updated Meanings. doi:10.21659/rupkatha.v13n3.26

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. doi:10.47467/DAWATUNA.V4I1.1357

Putri, & Nabila, I. (2024). *Analisis Identitas Komunikasi Cosplayer Crossdress di Yogyakarta* (Thesis). Universitas Islam Indonesia.

Rastati, R. (2012). Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay (Studi terhadap Cosplayer yang Melakukan Crossdress). *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 1(2), 4. doi:10.7454/jki.v1i2.7818

Rona, Z., Setyono, S., & Muhlisian, A. A. (2023). Citra Ikemen dalam Cosplayer Crossdress Female To Male (F2M) Di Komunitas Cosplay Bandung. *J-Litera: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Budaya Jepang*, 5(2), 1–11. doi:10.20884/1.JLITERA.2023.5.2.8930



- Salenius, S. (2023). *Gender in Japanese Popular Culture*. (S. Salenius, Ed.). Cham: Springer International Publishing. doi:10.1007/978-3-031-12942-1
- Salsabila, P., Dewantara, R. T., Wafa, A., Hanifah, D., Haryanti, C., & Noor, A. M. (2023). Fenomena Crossdressing: Antara Kebebasan Berekspresi Dan Etika Sosial Dalam Islam. *At-Tuhfah*, 12(1), 28–40. doi:10.32665/ATTUHFAH.V12I1.1606
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tomohiro, S. (2022). コスプレにおける異性装の背景要因には何があるのか. 東洋大学大学院紀要, 58, 19–32.
- Van Klinken, G., & Berenschot, W. (2014). *In search of middle Indonesia* (Vol. 4). Brill Leiden, The Netherlands.
- Wafa, B. A., & Dahriyanto, L. F. (2024). An Approach to Qualitative Analysis in the Understanding of Cosplay and Crossplayer. *Developmental and Clinical Psychology*, 5(1), 56–71. doi:10.15294/DCP.V5I1.6211
- Widiatmoko, L. A. A., Aditya, I. G. N. A. K., & Pramestisari, N. A. S. (2024). Dramaturgi Cosplayer Crossdress di Surabaya, Jawa Timur. *ARIMA : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 75–81. doi:10.62017/ARIMA.V2I2.2686