

**Pemaknaan Gender dalam Kegiatan Crossplay MtoF oleh Tiga Anggota
Komunitas Cosplay Cosura Surabaya**

***Gender Signification in MtoF Crossplay Activity by Three Members of Cosplay
Community Cosura Surabaya***

Joanito Pereira Da Silva¹

Nunuk Endah Srimulyani²

^{1, 2}Program Studi Studi Kejepangan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Airlangga

^{1, 2}Jalan Dharmawangsa Dalam Selatan Surabaya 60286

¹joanito.pereira.da-2015@fib.unair.ac.id

²nunuk-e-s@fib.unair.ac.id

Diterima: 30 July 2022

Direvisi: 20 April 2023

Disetujui: 20 April 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bagaimana kegiatan *cosplay* yang dilakukan oleh para *crossplayer MtoF* yang mana laki-laki meniru karakter perempuan dari anime, game, manga, atau film dalam hal pakaian, sifat, dan perilaku. Hal ini bertentangan dengan pandangan gender tradisional yang mengharuskan laki-laki bersikap kuat dan tegas. Penulis menggunakan sampel tiga informan *crossplayer* anggota komunitas COSURA Surabaya dan metode wawancara semi-terstruktur untuk meneliti bagaimana mereka tetap eksis dan berperilaku feminin dalam kegiatan *crossplay MtoF*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para informan merasa lebih percaya diri dan lebih mahir dalam *make-up* ketika melakukan *crossplay*. Mereka juga tidak malu untuk membeli perlengkapan perempuan dan berperilaku seperti karakter perempuan yang mereka *cosplaying*kan di depan umum. Para informan juga setuju bahwa *crossplay* tidak mempengaruhi orientasi seksual mereka dan dilakukan semata-mata untuk kesenangan pribadi. Artikel ini juga membahas teori performativitas Judith Butler tentang identitas gender yang dapat diubah dalam performa seni seperti *cosplay* tanpa mengubah orientasi seksual.

Kata Kunci: *cosplay, crossplay MtoF, gender, performativitas, Judith Butler*

Abstract

This study aims to describe the cosplay activities performed by MtoF crossplayers, where men imitate female characters from anime, games, manga, or films in terms of clothing, traits, and behavior. This is contrary to traditional gender views that require men to be strong and firm. The author used a sample of three informant crossplayers who are members of the COSURA Surabaya community and a semi-structured interview method to investigate how they remain existent and behave feminine in MtoF crossplay activities. The results of the study showed that the informants felt more confident and skilled in makeup when doing crossplay. They were also not ashamed to buy female accessories and behave like the female characters they were cosplaying in public. The informants also agreed that crossplay did not affect their sexual orientation and was done solely for personal pleasure. This article also discusses Judith Butler's theory of gender identity performativity, which can be changed in artistic performances such as cosplay without changing sexual orientation.

Keywords: *cosplay, crossplay MtoF, gender, performativitas, Judith Butler*

PENDAHULUAN

Di dalam *cosplay* terdapat beberapa *sub-genre* antara lain *Lolita*, *Tokusatsu*, *Fury*, *V-Kei*, *Crossplay*. Penelitian ini berfokus pada sub-genre *cosplay* yang disebut *crossplay*, yang mana pelakunya berdandan sebagai karakter berlawanan dengan jenis kelamin mereka (Leng, 2013). *Crossplay* dibagi menjadi dua jenis, yaitu *Male to Female (MtoF)* dan *Female to Male (FtoM)*. Penelitian ini lebih menekankan pada *crossplay MtoF*, yang melibatkan laki-laki yang berdandan menjadi karakter perempuan. Selain kostum yang berbeda, *crossplay* juga melibatkan gestur dan riasan wajah. Pelakunya dapat disebut *crossdresser* atau *crossplayer* (Angeline, Hagijanto & Christianna, 2016).

Para *crossplayer MtoF* berperilaku feminin dan mendalami identitas diri karakter yang mereka pilih, terutama dari anime, game, kartun, manga. Mereka menirukan tidak hanya kostum, tetapi juga sifat, perilaku, dan detail kecil lainnya. *Crossplay MtoF* memerlukan usaha lebih untuk mencapai tujuan *cosplay*, karena menampilkan karakter yang berlawanan dengan jenis kelamin asli mereka (Lamerich 2018). *Crossplayer MtoF* menampilkan ciri feminin dari karakter yang dipilih dengan memakai atribut seperti kostum, riasan wajah, dan wig. Mereka menekan maskulinitas dengan mengenakan fake boobs, high heels, dan mengecilkan pita suara agar suara terdengar seperti perempuan. Tujuannya adalah untuk memaksimalkan usaha mereka dalam memerankan karakter yang dipilih dan menampilkan sisi feminin yang penting bagi *crossplayer MtoF* (Lamerich 2018).



Gambar 1. *Crossplayer MtoF* Chiusa sebagai Kotori Minami dari *Anime Love Live*
Sumber: Chiusa

Di Indonesia, kesenian *crossplay MtoF* telah ada sejak lama, terutama dalam kesenian tari Lenggèr Lanang dari Banyumas dan Ludruk di Surabaya, dimana para seniman laki-laki berperan sebagai perempuan dengan kostum, riasan wajah, dan

gerakan feminin. Kesenian Lengger Lanang juga memiliki nilai ritual untuk memberikan sesembahan kepada Dewi Sri. Didik Nini Thowok merupakan tokoh terkenal di Indonesia yang melestarikan budaya tari lintas gender ini dan mengaku sudah terlihat feminin sejak kecil, sehingga memakai kostum perempuan dan gerakan feminin dalam menari adalah hal biasa bagi beliau (Primastika, 2018).

Crossplayer MtoF melakukan ekspresi gender melalui upaya untuk menampilkan ciri-ciri feminin dari karakter yang mereka perankan. Untuk memahami lebih lanjut tentang fenomena *crossplay MtoF*, perlu memahami perbedaan antara gender dan jenis kelamin. Gender adalah perbedaan perilaku yang berasal dari proses sosial budaya dan tidak dipengaruhi oleh kodrat Tuhan, sementara jenis kelamin adalah bentuk fisik yang lahiriah dan biologis yang dimiliki seseorang. Perilaku gender seseorang dapat berubah-ubah tergantung pada faktor sosial, budaya, dan zaman. (Hastuti 2005). Ekspresi gender dapat dilakukan melalui perilaku dan penampilan luar, termasuk rambut, make up, baju, suara atau gestur tubuh feminin atau maskulin. Beberapa *crossplayer MtoF* menciptakan nama panggilan baru yang lebih feminin dan mengganti kata ganti subjek mereka dari “mas” (he) menjadi “mbak” (she), sehingga pada saat melakukan *crossplay* mereka lebih suka dipanggil dengan nama panggilan feminin *crossplay* mereka. Ini adalah salah satu cara umum dalam mengekspresikan gender (Lamerich 2018).

Praktik *crossplay MtoF* pada *event cosplay* memberikan kebebasan berkekspresi gender tanpa batasan norma tradisional yang berlaku di masyarakat. *Crossplay MtoF* hadir untuk memberikan konstruksi identitas diri dan ekspresi gender yang baru pada pelakunya serta menentang pengaruh dominasi norma gender tradisional yang ada di masyarakat (Leng 2013). Masyarakat Indonesia patrilineal masih memegang norma gender tradisional yang menilai bahwa seorang perempuan sebaiknya hanya memiliki karakter feminin dan tidak bersikap maskulin, dan hal yang sama berlaku untuk laki-laki yang hanya boleh memiliki karakter maskulin (Tanjung 2012).

Laki-laki di Jepang memiliki citra sebagai pencari nafkah dan pelindung kaum perempuan yang kuat dan perkasa, namun hal ini membatasi kebebasan dalam mengekspresikan gender (Watanabe, 2020). Kebudayaan patrilineal secara tidak langsung menciptakan indikator yang mengatur kepantasan berperilaku sesuai jenis kelamin, meskipun sebenarnya peran, kewajiban, dan tuntutan yang wajar bagi laki-laki dan perempuan beragam dari satu masyarakat ke masyarakat lainnya. Beberapa masyarakat masih bersikap kaku dalam membatasi peran laki-laki dan perempuan, termasuk dalam hal penampilan seperti penggunaan riasan wajah dan pakaian warna cerah (Puspitawati 2013).

Crossplay MtoF, yang mana laki-laki berperan sebagai karakter perempuan yang lebih feminin, bertentangan dengan ekspektasi sosok laki-laki jantan yang harus memiliki postur tubuh yang kekar, tinggi, dan bersikap maskulin, serta tidak jarang laki-laki feminin direndahkan oleh masyarakat karena dianggap kurang berwibawa (Yulia, Yusuarsono, & Endang, 2016). Laki-laki yang bersikap feminin seringkali mendapatkan perlakuan diskriminatif dari masyarakat, baik di dunia maya maupun dunia nyata. Sindiran, komentar pedas, dan ejekan menjadi bentuk diskriminasi yang sering dirasakan oleh laki-laki dengan sifat feminin yang lebih kuat (ibid, 2016). Di Jepang, *crossplayer MtoF* juga mengalami diskriminasi di tempat-tempat kerja seperti salon, *café*, dan karaoke karena dianggap menyediakan kesempatan bagi laki-

laki penikmat crossplayer MtoF. Beberapa masyarakat Jepang masih menganggap *crossplayer* sebagai orang dengan gangguan status gender (Miyata & Ishii, 2019).

Crossplayer MtoF cenderung memilih teman dan relasi di dalam komunitas mereka karena adanya diskriminasi gender yang terjadi di dunia maya dan nyata. Namun, kemajuan teknologi memungkinkan para *crossplayer* untuk menemukan individu lain yang memiliki hobi yang sama dengan mereka melalui internet dan platform online. Dari pertemuan di internet atau keikutsertaan dalam komunitas *cosplay*, terbentuk sebuah perkumpulan para *fan crossplay* yang menciptakan sebuah *fandom crossplay* (Seymour, 2012).

Komunitas *cosplay* bernama COSURA di Surabaya menaungi para *cosplayer* dan *crossplayer*. Pada tahun 2022, COSURA memiliki sekitar 167 anggota, dengan 50 hingga 70 anggota aktif. Anggota di komunitas ini berasal dari berbagai profesi dan umur. Sebelum pandemi COVID-19, *event cosplay* sering diadakan hampir setiap minggu di Surabaya, dan para *crossplayer* juga ikut serta dalam memeriahkan event tersebut. Berdasarkan data jumlah anggota komunitas COSURA, dapat disimpulkan bahwa minat masyarakat terhadap *cosplay* dan *crossplay* cukup tinggi, khususnya pada komunitas COSURA.

Tema *crossplay* menjadi topik menarik untuk diteliti, terutama pada *crossplay MtoF* di komunitas COSURA. Banyak peneliti sebelumnya yang telah mengangkat tema *crossplay* dalam penelitiannya karena memiliki keunikan yang menarik untuk diteliti dari berbagai sisi, seperti penggemar, gender, dan diskriminasi. Namun, dari banyaknya penelitian mengenai *crossplay*, masih sedikit peneliti yang membahas sisi feminin pada *crossplayer MtoF*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menggali lebih dalam mengenai fenomena *crossplay MtoF* dalam dunia *cosplay* di komunitas COSURA. Pemilihan *crossplayer MtoF* sebagai objek penelitian dilatari permasalahan bahwa *crossplayer MtoF* tinggal dalam masyarakat patrilineal seperti Indonesia diasumsikan mengalami kesulitan mengekspresikan sisi feminin mereka. Masyarakat Indonesia pada umumnya masih mengharapkan laki-laki untuk berperilaku maskulin. Namun, di kota Surabaya ada komunitas *cosplay* COSURA yang mendukung *crossplayer MtoF* untuk mengekspresikan sisi feminin mereka.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian studi kasus menggali permasalahan menggunakan satu atau beberapa kasus pada sistem yang dibatasi, seperti keadaan dan konteks. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode studi kasus (Denzin & Lincoln, 2005; Merriam, 1998; Yin, 2003). Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti wawancara, pengamatan, dan sumber tertulis terkait. Hasil dari penelitian ini berupa deskripsi kasus didapatkan dari analisis data yang telah dikumpulkan secara mendalam.

Penulis melakukan pengumpulan data dengan teknik wawancara dan observasi pada penelitian ini. Wawancara kualitatif dilakukan secara *face-to-face* atau telepon terhadap tiga informan *crossplayer MtoF* dan satu dari mereka diwawancarai melalui aplikasi telepon *Whatsapp* karena berada di luar pulau Jawa. Penulis menggunakan wawancara semi terstruktur untuk menemukan sumber permasalahan dengan lebih terbuka. Wawancara semi terstruktur lebih bebas dan

dapat menciptakan relasi yang akrab antara narasumber dan penulis untuk memudahkan pengumpulan data (Sugiyono, 2012).

Teori atau konsep yang digunakan untuk meneropong dan membantu analisis permasalahan yang diangkat adalah teori performativitas oleh Judith Butler. Teori performativitas Judith Butler adalah pandangan teoritis yang menjelaskan bahwa gender bukanlah suatu hal yang terpatrit pada tubuh atau identitas seseorang secara naluriah, melainkan gender diciptakan secara sosial dan dipertahankan melalui tindakan atau performatifitas. Dalam pandangan ini, gender adalah suatu proses yang terus-menerus dibangun dan diperkuat melalui perbuatan-perbuatan dan perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang dalam masyarakat (Butler, 1999).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Informan pertama pada penelitian ini adalah Chiusa. *Crossplayer MtoF* Chiusa mengaku bahwa dirinya melakukan *crossplay* karena terinspirasi oleh salah satu *crossplayer MtoF* terkenal dari Tiongkok yaitu Haoge. Seperti yang telah Chiusa katakan dalam wawancara, selain terinspirasi oleh *crossplayer MtoF* Haoge secara personal Chiusa memiliki tujuan dan alasan tersendiri untuk terjun dalam dunia *crossplay*. Seperti yang dikatakan Chiusa:

“Saya menemukan *crossplay* di Jepang sih. Di media sosial banyak, terutama saya menemukan seorang *crossplayer MtoF* yang bernama Haoge, yang saya suka dari Haoge adalah karena cantik dan kelihatan mirip, cocok sama karakternya. Saya melakukan *crossplay* karena saya suka dengan karakter yang saya sukai, dan tujuan saya hanya bersenang-senang saja, tidak ada yang lain.”

Meskipun hanya bersenang-senang Chiusa mengaku bahwa kegiatan *crossplay* ini adalah kegiatan yang personal, dan hanya sekedar untuk konsumsi pribadi, serta untuk menghibur para penikmat *cosplay* dan *crossplay* lainnya. Maksud dari personal ini adalah, Chiusa menerangkan bahwa dia melakukan kegiatan *crossplay* secara sembunyi-sembunyi tanpa sepengetahuan dari orang tuanya. Walaupun tidak memberi tahu kepada orang tuanya. Chiusa mengaku bahwa *crossplay* memberikan dampak positif dan rasa kepuasan tersendiri yang tidak bisa dia dapatkan melalui *cosplay*. Seperti yang dikatan Chiusa:

“Hal positif ya bisa belajar *make-up* lebih banyak, dan juga mendapatkan beberapa *fans*. Ada rasa kepuasan tersendiri. Kepuasannya ya saya terlihat lebih cantik, dan lebih imut.”

Dampak positif yang Chiusa dapatkan tidak lain juga datang dari dukungan teman-teman dari komunitas COSURA. Bagi Chiusa komunitas COSURA membantu dirinya untuk mengeksplere lebih dalam mengenai dunia *crossplay*, karena di dalam komunitas COSURA Chiusa mampu untuk bertukar informasi dan mendapatkan saran-saran ber-*crossplay* yang lebih baik dari *crossplayer MtoF* lainnya. Namun selain dampak positif terdapat pula sisi negatif yang Chiusa dapatkan selama melakukan *crossplay MtoF*. Seperti yang dikatakan Chiusa:

“Hal negatifnya yaitu banyak digoda sih. Kasian juga sama *cewek-cewek* yang *bercrossplay*. Itu aja sih. Ya saya menganggapnya itu hanya *guyonan* saja seperti membahas hal-hal yang sentrik kaya payudara dan lain-lain.”

Sesuai dengan penjelasan Chiusa, dirinya merasa tidak nyaman bila ada laki-laki yang menggoda dirinya ketika *bercrossplay* menjadi karakter perempuan. Hal ini membuktikan bahwa meskipun Chiusa *bercrossplay* sebagai perempuan, dirinya tetap mempunyai orientasi seksual yang *straight* atau normal. Disaat yang sama Chiusa juga merasa lumayan senang ketika hasil *crossplay*nya diberi pujian cantik oleh laki-laki lain. Seperti yang dikatakan Chiusa:

“Lumayan, perasaan senangnya ya sekedar senang saja sih, karena saya sendiri ya percaya diri bahwa ketika saya *bercrossplay* saya terlihat cantik.”

Pujian dari laki-laki lain yang diberikan kepada Chiusa secara tidak langsung menjadi penilaian bagi dirinya sendiri. Semakin banyak laki-laki yang memujinya cantik, semakin tinggi pula keberhasilan dirinya dalam *bercrossplay*. Selama melakukan *crossplay*, Chiusa memiliki kriteria tersendiri dalam memilih sebuah karakter untuk *dicrossplaykan*, sehingga tidak semua karakter perempuan dapat dia *crossplaykan*. Hanya beberapa karakter yang benar-benar mendekati proporsi tubuhnya saja yang bisa dia *crossplaykan*. Jika menurut Chiusa karakter tersebut cocok dengan dirinya, maka hal itu akan membantunya untuk meningkatkan rasa kepercayaan dirinya. Seperti yang dikatakan Chiusa:

“Kriteria yang saya mau adalah karakter yang saya suka, itupun saya coba dulu untuk *mengcosplaykannya* apakah cocok atau tidak. Kalau serasa tidak cocok saya mundur tidak berani untuk melanjutkan. Beberapa contoh karakter ada Kotori dari *anime Love Live*, lalu 2B dari *game Nier Automata*. Suka aja karena cantik, dan karena cocok. Hal itu membuat saya percaya diri karena kecocokannya itu. Saya menjadi percaya diri akan diri saya untuk *mengcrossplaykannya*. Ya juga dari fisik yang mendukung dan saya melihatnya juga enak untuk dilihat”.

Selain percaya diri, *crossplayer MtoF* juga memiliki usaha yang lebih tinggi dibandingkan dengan *cosplayer* biasa. Chiusa menjelaskan bahwa dirinya juga berusaha untuk berperilaku layaknya karakter perempuan yang dia *crossplaykan*, dan mempelajari pose-pose feminin ketika sedang melakukan sesi pemetretan. Bagi Chiusa membeli perlengkapan *crossplay* juga termasuk sebuah usaha yaang tidak mudah untuk dilakukan oleh seorang laki-laki.

“Membeli kostum, membeli wig, lalu membeli *make up* sendiri, terus banyak macam sih, terutama beli untuk bagian *body* seperti payudara, lalu beli *BH* juga. Dari bentuk tubuh tidak ada usaha, karena memang sudah cocok untuk *bercrossplay*.”

Semua usaha yang telah dilakukan Chiusa tadi secara tidak langsung menambah tingkat kepopuleritasnya di kalangan *cosplayer* Surabaya. Chiusa merasa bahwa dirinya lebih mendapatkan atensi publik ketika menjadi *crossplayer MtoF* dibandingkan dengan *bercosplay* menggunakan gender yang sama. Namun tujuan dari dirinya melakukan *crossplay* bukanlah untuk meningkatkan sisi kepopuleritasannya di kalangan penikmat *cosplay*, melainkan tujuan yang ingin dicapai adalah hanya untuk kesenangan pribadi saja sesuai dengan hasil wawancara Chiusa sebagai berikut:

“Iya, saya lebih mendapatkan popularitas yang lebih tinggi ketika saya *bercrossplay*. Biasanya saya lihat dari media sosial sih, kalau saya *post* foto saya yang ketika sedang *cosplay* cowok ya... biasa-biasa saja, tapi ketika saya *crossplay* Waahh banget!! sampai kemana-mana fotonya, sampai *dishare* di luar negri. Kalau menurut saya popularitas tidak penting. Saya *crossplay* sendiri hanya untuk *have fun*”.

Dapat disimpulkan bahwa bagi Chiusa pujian dari orang lain kepada dirinya adalah sebuah bentuk kepuasan diri yang menandakan dia telah berhasil meniru karakter perempuan pilihannya. Chiusa juga menambahkan bahwa di luar kegiatan *crossplay* pun dia dapat dengan bebas berperilaku feminin. Seperti yang dikatakan Chiusa:

“Tidak ada sisi yang saya sembunyikan ketika *bercrossplay* ataupun di luar *crossplay*. Jadi saya juga bisa bersikap feminin di luar *crossplay*.”

Melihat apa yang telah diutarakan Chiusa, secara bebas dirinya dapat berekspresi di dalam ataupun di luar dunia *crossplay*.

Di balik kegiatan *crossplay* yang mengharuskan Chiusa untuk berperilaku feminin layaknya karakter perempuan yang dia *crossplaykan*, ternyata Chiusa sendiri mampu untuk mengatur secara baik bagaimana dirinya berperilaku dengan orang-orang di luar komunitas *cosplay* COSURA. Hal ini dibuktikan dari penjelasan Chiusa sebagai berikut:

“Untuk aktivitas sehari-hari sih tidak berpengaruh ya, karena saya sendiri ya sudah *open* dari awal. Lumayan ada sifat femininnya dalam diri saya.”

Melihat pernyataan dari Chiusa yang mengakui bahwa dirinya lumayan memiliki sifat feminin, hal ini juga berpengaruh pada cara pandang Chiusa mengenai sisi feminin pada seorang laki-laki. Berikut Chiusa menegaskan bahwa tidak ada masalah jika seorang laki-laki berperilaku secara feminin, karena beberapa sisi feminin pada laki-laki juga memberikan dampak positif. Seperti yang dikatakan Chiusa:

“Sisi Feminin mungkin harus ada ya, karena kalau saya lihat sekarang laki-laki juga bisa feminin. Apalagi sekarang sudah ada kesetaraan gender, jadi ya tidak selalu mengikuti kondisi lingkungan. Keuntungannya ya berbagai macam sih, mau merawat anak pun bisa”.

Namun bagi Chiusa sifat feminin saja tidak cukup, bersifat tegas layaknya laki-laki maskulin juga diperlukan bagi seorang laki-laki maupun perempuan. Chiusa berpendapat bahwa dirinya kurang setuju dengan sistem patriarki yang mengharuskan laki-laki berada pada posisi yang lebih tinggi dibandingkan perempuan. Chiusa juga menambahkan bahwa laki-laki dan perempuan memiliki kebebasan untuk berperilaku secara maskulin ataupun feminin. Bagi dirinya tidak ada laki-laki yang sempurna, karena dirinya sendiri tidak mengejar kesempurnaan itu, melainkan menjadi pribadi yang apa adanya dan fleksibel adalah hal yang terpenting bagi diri Chiusa. Penjabaran tersebut sesuai dengan komentar Chiusa pada hasil wawancara sebagai berikut:

“Sistem patriarki bagi saya sih tidak membebani, tetapi memang secara laki-laki harus tegas. Saya sendiri pun ada sisi harus tegas, kuat, tapi mungkin seperempatnya ada sisi feminin. Dari sisi wanita pun juga harus ada sifat tegas itu sendiri. Menurut saya tidak ada laki-laki yang sempurna, pasti adalah salah satu kekurangan atau minus. Tidak ada bagi saya untuk menjadi sempurna, ya saya sih seadanya saja. Saya juga kurang setuju ya, perempuan sendiri juga bisa menjadi tegas dan kuat. Harus fleksibel”.

Dapat disimpulkan bahwa faktor yang mendorong Chiusa untuk melakukan *crossplay MtoF* adalah ketertarikannya akan karakter lawan jenis ditambah dengan inspirasi yang telah dia dapatkan dari *crossplayer MtoF* Tiongkok Haoge. Chiusa semata-mata melihat *crossplay* hanya sebagai hiburan sekaligus kepuasan pribadi saja tanpa ada keinginan untuk menjadi populer melalui jalur *crossplay*. Chiusa menganggap bahwa dirinya memang sudah memiliki sisi feminin dan tidak menganggapnya sebagai sebuah kekurangan. Karena bagi dirinya laki-laki dan perempuan juga perlu memiliki sisi feminin dan maskulin. Chiusa juga menjelaskan bahwa kegiatan *crossplay* tidak mempengaruhi sifat ataupun perilakunya di luar komunitas *cosplay* COSURA, dan *crossplay* juga tidak mempengaruhi orientasi seksualnya.



Gambar 2. *Crossplayer MtoF* Chiusa Bercrossplay Sebagai 2B Dari Game *Nier Automata*

Sumber: Informan Chiusa

Informan kedua adalah *crossplayer MtoF* komunitas COSURA bernama Satori. Alasan utama Satori menjadi seorang *crossplayer MtoF* adalah untuk menchallenge atau menantang dirinya. Berangkat dari seorang *cosplayer* biasa, Satori berpendapat

bahwa menjadi seorang *crossplayer MtoF* merupakan sebuah tantangan yang cukup sulit dan seru untuk dilakukan. Berawal dari temannya yang iseng mendandani dirinya sebagai karakter perempuan, Satori menjadi tertarik untuk mencari lebih dalam informasi mengenai *crossplay*. Seperti yang dikatakan Satori:

“Kitapun sebagai yang laki-laki ya tidak menutup kemungkinan untuk bisa meng-*cosplay*-kan karakter perempuan. Itu saya anggap sebagai *challenge* sih, jadi *challenge* yang cukup sulit juga karena bentuk kita kan sudah *manly* ya, bagaimana caranya bisa sampai merubah meskipun tidak total tapi kita merubah sedemikian rupa agar lebih cantik atau berubah lebih feminin seperti karakter yang akan kita *cosplay*-kan. Saya *crossplay* sendiri waktu ada teman yang datang ke rumah. Teman *cosplay* juga sih, terus karena dia pintar *make up* ya, jadi iseng-iseng *make up*in saya waktu itu untuk *test* aja sih, *test skill*nya aja gitu loh. Malah hasilnya itu di luar nalar. Wajahmu kok sedikit feminin dan bisa dirubah jadi cantik, terus sekalian saja aku belajar ke dia. Bagaimana caranya waktu kemarin *make up* jadi perempuan, terus saya cari-cari refrensi ternyata di Jepang sendiri rumahnya *cosplay* ya.”

Semenjak saat itu Satori menjadi lebih tertantang untuk mendalami dunia *crossplay MtoF* dan mulai menyadari bahwa dirinya juga mampu untuk terjun dalam genre *cosplay* lainnya yaitu *crossplay*.

Adapun *crossplayer* lain yang menginspirasi Satori untuk terjun dalam dunia *crossplay* adalah Reika, seorang *crossplayer FtoM* dari Jepang yang pernah mengunjungi *event cosplay* di kota Surabaya. Seperti yang dikatakan Satori:

“Kalau *cosplayer* cowok sih belum pernah tau ya, belum ada idol yang saya senangi karena waktu itu cuma untuk *menchallenge* diri sendiri aja sih, tapi kalau bisa saya sebut nama itu ada satu *crossplayer* dari Jepang namanya Reika. Jadi Reika ini lebih banyak *crossplay* ke karakter cowok, jadi cowok-cowok cantik, cowok-cowok yang *parlente*, terus ada juga yang pendekar, dan itu dia melakukannya sangat bagus banget, sampai kita itu kadang tidak sadar kalau dia itu cewek. Sempat juga bertemu waktu dia *roadshow* di Surabaya, dan orangnya baik banget, dan ternyata aslinya juga cantik, ya itu yang membuat kagum sama *crossplayer*, terutama Reika ya.”

Inspirasi yang Satori dapatkan dari Reika tadi dia gunakan untuk menambah wawasannya dalam ber-*crossplay*. Satori menyadari bahwa menjadi seorang *crossplayer* itu tidak mudah, terlebih *crossplayer MtoF* yang harus melewati banyak usaha untuk mencapai tingkat kemiripan yang tinggi dengan karakter perempuan yang akan dipilihnya nanti.

Satori menjelaskan bahwa untuk menjadi seorang *crossplayer MtoF* dirinya telah melalui banyak proses yang tidak pernah dia jalani sebelumnya sebagai *cosplayer*. Sesuai dengan apa yang dikatakan Satori:

“Kita harus banyak belajar banyak hal terutama *make up* ya. Apalagi *make up* perempuan, *make up* perempuan itu banyak *step*nya, terus lebih rumit dari laki-laki. Terutama untuk mata ya, mata itu susah banget,

untuk membuat mata *mbelok*, terus seperti *shading* segala macam, itu jauh di atas pengetahuanku sebelumnya sebagai *cosplayer*. Jadi saya butuh bantuan teman-teman perempuan, terus *styling wig* panjang terutama untuk karakter-karakter perempuan yang rambutnya panjang, terus tubuh juga harus didedikasikan, kan kita punya bulu-bulu kaki ya, itu kita cukur semuanya jadi sampai mulus benar-benar seperti perempuan. Tidak mungkin ada perempuan atas keibuan tapi bawah kesebelasan. Sulit ya nanti diterima publik, yang pasti jenggot juga dicukur. Hal seperti itu adalah sebuah tantangan yang seru menurut saya”.

Tidak hanya bantuan dari teman-teman *cosplay* saja, namun Satori juga mendapatkan dukungan dari keluarganya. Keluarganya beranggapan bahwa kegiatan *cosplay* dan *crossplay* yang dilakukan Satori bukanlah kegiatan yang negatif, melainkan kegiatan seni yang memang perlu didukung secara penuh. Adapun komunitas *cosplay* COSURA juga turut ambil bagian dalam men-*support* kegiatan *crossplay* Satori. Bagi Satori keberadaan komunitas *cosplay* COSURA merupakan sebuah wadah bagi para *cosplayer* dan *crossplayer* untuk berekspresi dan berkembang. Seperti yang dikatakan Satori:

“COSURA istilahnya seperti wadah kumpulnya saja, jadi tidak ada paksaan, tidak ada larangan-larangan bagi *cosplayer* laki-laki harus seperti ini atau itu, jadi semua dibebaskan kepada *cosplayernya* masing-masing. Secara garis besar, bantuannya ya seperti itu aja sih, bukan bantuan seperti memberi *make up*. Ya itu tadi, COSURA hanya sebagai wadah saja, jadi seperti membuat *event*, juga membuat *workshop* ya. Pernah sih *workshop make up*, sekali dua kali tapi lebih seperti *workshop* pribadi aja sih. Jadi sesama teman membantu belajar *make up*, atau bantu belajar untuk membuat *armor* atau menjahit baju”.

Satori juga sering berpartisipasi pada *event-event cosplay* yang diadakan oleh COSURA. Menurut penjelasan Satori, COSURA sering kali bekerja sama dengan pihak *mall* di kota Surabaya dan *event organizer* untuk menciptakan sebuah *event* yang bertemakan budaya Jepang, dimana dalam *event* tersebut terdapat perlombaan seperti *cosplay competition* ataupun *coswalk*.

Menurut Satori dia tidak memiliki kriteria khusus dalam memilih karakter untuk *dicrossplaykan*. Bagi dirinya hal yang terpenting adalah menghargai bentuk asli anatomi dari sebuah karakter. Bilamana tubuh kita serasa tidak cocok dengan karakter tersebut maka kita tidak bisa memaksakan diri untuk meng-*crossplay*-kannya. Sesuai dengan yang dikatakan Satori:

“Menurut saya pribadi ya, tidak ada kriteria khusus, namun sepertinya *cosplayer-cosplayer* sekarang ini lebih sensitif pada masalah bentuk tubuh dan bentuk anatomi dari anatomi karakternya. Jadi misalkan ada karakter yang pendek atau yang berkulit putih atau hitam, kita harus tetap menghargai pencipta karakter tersebut. Jadi kalau kita harus sadar, kalau kita pendek dan kurang begitu cocok untuk karakter itu ya tidak bisa memaksakan menjadi karakter yang memiliki tubuh tinggi, karena menurut saya sih *cosplay* itu harus *seperfect* mungkin, semirip mungkin, jadi dari

segi banyak hal seperti segi *make up*, segi baju terus semuanya lah. Terus warna kulit, warna kulit itu sangat sensitif di kalangan anak-anak sekarang ya.”

Satori berpendapat bahwa pentingnya menghargai anatomi asli tubuh sebuah karakter, akan melindungi *crossplayer* tersebut dari komentar negatif. Hingga saat ini Satori mengaku belum pernah mendapat komentar negatif terkait dengan kegiatan *bercrossplay*nya.

Selain menghargai anatomi tubuh sebuah karakter, Satori juga menjelaskan untuk berusaha meniru sifat dan tingkah laku dari karakter perempuan yang akan *dicrossplay*kan. Melalui *crossplay* ini Satori mengakui bahwa dirinya mampu meluapkan sisi feminin yang ada dalam dirinya. Seperti yang dikatakan Satori:

“Jadi kalau *crossplay* sendiri itu rumitnya kita harus menjadi karakter yang sama dengan karakter yang kita peragakan, ya mau tidak mau kita harus menjadi feminin. Terutama kalau kita harus menjadi *crossplayer*. Kalau perempuan pasti menjadi laki-laki gagah, maskulin, meskipun suaranya tidak bisa *diedit* ya, suara kan ya seperti ini saja. Tapi kalau secara tingkah laku, kita harus mengikuti karakter aslinya. Tidak lucu ketika sudah pakai rok tapi ngomongnya *TEMERA!* layaknya laki-laki, harus yang lemah lembut, meskipun suara kita tidak bisa diubah total. Kalau sisi feminin mungkin dari pribadi masing-masing ya. Sisi feminin seperti itu yang akhirnya bisa diluapkan, diekspresikan lewat bentuk *crossplay*. Sesuai dengan sifat karakternya juga yang feminin, tapi kenyataannya sifat asli saya juga sedikit feminin.”

Seperti yang sudah dijelaskan oleh Satori sebelumnya bahwa meniru sifat feminin dari karakter lawan jenis merupakan tantangan yang menarik bagi dirinya. Sehingga tidak ada dalam dirinya tujuan untuk meningkatkan kepopuleritasannya melalui *crossplay MtoF*. Menurut Satori bila seorang *crossplayer* mampu menirukan karakter yang dia *crossplay*-kan dengan baik, maka secara bersamaan tingkat kepopuleritasan dari *crossplayer* tersebut akan ikut meningkat dengan baik juga. Namun kembali lagi tujuan utama Satori adalah hanya untuk men-*challenge* diri sendiri dan hasil dari *crossplay* tersebut hanya untuk kepuasan pribadi.

Satori menjelaskan bahwa selama dirinya menjadi seorang *crossplayer MtoF*, kepercayaan dirinya pun ikut meningkat. Selain itu Satori juga menegaskan bahwa sifat feminin yang dia bawaikan saat *bercrossplay* hanyalah sesaat, dan tidak mempengaruhi kehidupan normalnya. Seperti yang dijelaskan Satori:

“Ketika sedang *bercrossplay* harus *perform* ini itu ya saya jalani saja, karena hal itu adalah sebuah bentuk seni. Misalkan *dance* perempuan, ya saya mau-mau saja, itu adalah sebuah *challenge* juga. Kalau untuk *after effect* ke dunia nyata tentunya ada, terutama dulu waktu krisis kepercayaan diri zaman-zaman masih kecil. Waktu SMA saya adalah orang yang sangat pemalu. Jadi waktu mengikuti kegiatan *cosplay* dan terutamanya *crossplay* sangat membangkitkan kepercayaan diri saya menjadi lebih besar. Jadi kalau mau berbicara di depan umum pun sudah tidak malu-malu lagi, jadi tidak ada yang namanya demam panggung, meskipun sesekali demam panggung tetap muncul. Berkat *crossplay* saya menjadi pribadi yang lebih

luwes. bertemu orang, di depan umum itu lebih *luwes* karena ya itu tadi, kepercayaan diri saya selama ini sudah dilatih di dunia *cosplay* dan *crossplay*".

Meskipun Satori berperan sebagai perempuan, namun *crossplay* sama sekali tidak mempengaruhi orientasi seksualnya. Menurutnya sebaiknya kita harus tahu sebuah batasan antara dunia nyata dan *crossplay* itu sendiri.

Melihat kemampuan Satori yang fleksibel dalam berinteraksi dengan orang-orang di dunia nyata ataupun dunia *crossplay*, dapat disimpulkan bahwa Satori tidak mempersalahkan sisi feminin yang ada dalam dirinya. Satori melihat bahwa *crossplay MtoF* adalah seni berekspresi atau seni bersandiwara yang tidak merusak atau mendekonstruksi tatanan gender tradisional. Seperti yang dikatakan Satori:

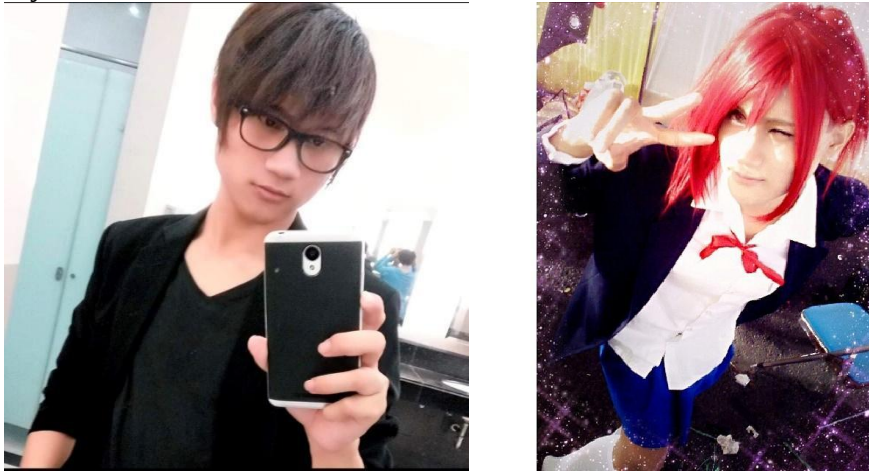
"*Crossplay* sendiri adalah bentuk seni. Jadi banyak di luar *cosplay* seperti yang kita lihat di dalam TV, itu banyak sekali *gimmick-gimmick* melambai seperti artis laki-laki yang berperan sebagai perempuan. Namun di luarnya kita tidak tahu seperti apa sifat asli dari artis laki-laki tersebut. Sejauh tidak melewati batas atau merusak tatanan, maksud saya adalah menjadi pribadi yang normal. *Crossplay* ini sebuah bentuk seni berperan dan kita harus menghargai hal itu".

Satori juga menambahkan bahwa laki-laki dan perempuan tidak seharusnya terpaku pada tatanan gender tradisional yang mengharuskan laki-laki hanya bisa bersikap maskulin dan perempuan hanya bersikap feminin. Menurutnya zaman sudah berubah dan emansipasi pun juga berlaku pada laki-laki. Sehingga kebebasan berekspresi merupakan hak bagi setiap individu dan tidak dibatasi oleh aturan seperti gender tradisional. Pada zama ini sisi feminin pada laki-laki merupakan hal yang wajar dan normal untuk dimiliki. Seperti yang dikatakan Satori:

"Ya penting, karena setiap laki-laki itu sebetulnya punya sisi feminin. Contohnya hati yang lembut, ketika kita menonton *film* sedih, pasti kita memiliki rasa ingin menangis, akan tetapi karena kita terdoktrin dengan kata-kata menangis hanya untuk perempuan, jadinya kita menahan rasa tangis itu. Sebenarnya kalau kita luapkan saja, ya silahkan. Mungkin setiap lelaki di dunia ini itu sebenarnya punya sisi-sisi feminin, dimana sisi feminin itu tidak bisa dia tunjukkan pada orang lain. Sehingga sisi feminin tersebut hanya diketahui dirinya sendiri dan Tuhan saja, karena untuk mengekspresikan sisi itu sangatlah sulit. Saya dulu seperti itu ya, kalau sekarang tidak. Saya lebih *open minded*, dan tidak terlalu *kolot* seperti dulu. Tapi kalau dulu itu benar-benar terasa banget adanya *gap-gap* antara laki-laki tidak boleh begini, perempuan tidak boleh begitu. Hal-hal seperti itu adalah sebuah pemikiran lama, kalau sekarang *Insya Allah* tidak, saya sudah lebih *open minded*. Keuntungannya lebih peka mungkin ya, lebih perasa, karena semua itu tidak bisa hanya dipikirkan *by logic*, kita juga harus lebih perasa, lebih mengerti, lebih *heart to heart*, terus lebih menggunakan *empathy* dengan yang lain. Mungkin itu keuntungan secara *general* ya, kalau secara spesifik saya kurang begitu mengerti".

Satori juga berpendapat bahwa sistem patriarki atau sistem yang memposisikan laki-laki berkedudukan tinggi diatas perempuan adalah sistem yang sudah lama. Bagi Satori seharusnya laki-laki dan perempuan memiliki posisi yang berimbang, dan tidak berat sebelah di laki-lakinya saja. Satori memberikan contoh bahwa keluarganya adalah keluarga yang *open minded* dan memperlakukan semua gender secara seimbang.

Dapat disimpulkan bahwa *crossplayer MtoF* Satori memulai kegiatan *crossplay*-nya dari ajakan teman untuk menjadikannya seorang model *make up* perempuan. Selain itu Satori juga mendapat inspirasi dari *crossplayer FtoM* Jepang yang bernama Reika, serta dukungan dari keluarga untuk mengembangkan kegiatan *bercrossplay*nya. Adapun tujuan Satori melakukan *crossplay MtoF* adalah hanya untuk *menchallenge* diri sendiri dan demi kepuasan pribadi. Satori menganggap bahwa *crossplay MtoF* hanyalah sebuah seni bersandiwara, sehingga menurutnya *crossplay* bukanlah suatu kegiatan yang dapat merusak tatanan gender. Baginya di zaman ini laki-laki memang sudah sewajarnya memiliki sisi feminin dan maskulin. Setiap orang berhak untuk mengekspresikan dirinya selama masih dalam batasan yang wajar.



Gambar 3. *Crossplayer MtoF* Satori *Bercrossplay* Sebagai Gou Matsuoka dari *Anime Free!*

Sumber: Informan Satori

Informan *crossplayer MtoF* dari komunitas COSURA yang terakhir pada penelitian ini adalah Vivi. Menurut penjelasan Vivi alasan dirinya menjadi seorang *crossplayer FtoM* karena dirinya mengaku memiliki kondisi fisik yang cocok untuk memerankan karakter perempuan dan dirinya mengaku iseng untuk menjadi seorang *crossplayer MtoF*. Berangkat dari sebuah keisengan, Vivi ternyata memiliki tujuan tertentu dalam *bercrossplay*. Seperti yang dikatakan Vivi:

“Sebenarnya kalau *crossplay* itu coba-coba saja, karena saya suka karakternya, kondisi badan saya masih tirus, dan proporsi badan karakternya cocok untuk *dicrossplay*kan, jadi ya coba saja. Selanjutnya hanya iseng-iseng saja. Awalnya hanya sekedar iseng mencoba, akhirnya ketagihan dan saya merasa bahwa saya layak untuk *bercrossplay*. Setelah itu saya mencoba karakter-karakter yang lain. Selama karakternya masih cocok, ya masih bisa. Tujuan saya adalah merealisasikan karakter kesukaan

saya dengan mengcosplaykan karakter tersebut, kedua karena waktu itu *crossplay* di Surabaya masih jarang, dan cepat membuat seseorang naik daun, dan agar mudah dikenal, akhirnya saya melakukan hal yang agak miring yaitu *crossplay*. Teman-teman juga dulu banyak mengetahui tentang saya karena *crossplay* dan menurut mereka saya cocok. Ketika berfoto bersama, teman-teman saya mengira bahwa saya adalah seorang perempuan, tapi setelah foto tadi mereka kaget karena saya sebenarnya adalah seorang laki-laki”.

Melihat apa yang telah dipaparkan Vivi, dapat disimpulkan bahwa selain untuk meralisasikan karakter kesukaannya, Vivi juga memiliki tujuan untuk meningkatkan kepopulerannya melalui jalur *crossplay MtoF*.

Adapun alasan lain yang mendasari keisengan Vivi untuk mencoba menjadi seorang *crossplayer MtoF*. Vivi menjelaskan bahwa dirinya telah mengikuti *manga series* yang berjudul *Attack of Titan* dari awal, dan dari *series manga* tersebut Vivi menyukai karakter perempuan bernama Mikasa. Menurut Vivi, Mikasa memiliki karakter yang dingin dan tidak *girly*, sehingga hal ini menjadi alasan lain mengapa Vivi memilih karakter Mikasa untuk dicrossplaykan. Sebelum mengcrossplaykan karakter Mikasa, Vivi juga telah meng-cosplay-kan karakter laki-laki dari *series manga* yang sama yaitu Eren Yeager. Seperti yang dikatakan Vivi:

“Jadi waktu itu benar-benar iseng, dan dulu masih *boomingnya anime Attack on Titan*, terus dulu saya punya satu set kostumnya Eren Yeager. Nah karena jaketnya masih bisa dipakai, dan kebetulan teman saya ada yang punya wig coklat, sehingga saya coba pinjam saja dan ternyata waktu mencoba *crossplay* menjadi Mikasa banyak yang mengira saya sebagai cewek yang cantik. Dulu karakter Mikasa dari *Attack on Titan* memang sudah saya ikuti dari awal *manga* sebelum *animenya* keluar, dan Mikasa ini sifatnya masih bisa untuk dicrossplaykan, bukan tipikal *over acting* yang *girly*, jadi dia lebih dingin. Sehingga saya bisa gampang untuk *in character*. Kalau kita *crossplay*, suara juga harus dijaga. Nah, kalau *crossplay* sebagai Mikasa kan memang sifatnya sudah pendiam dari asalnya, jadi identitas palsu saya sebagai cewek masih terjaga.”

Dapat dilihat bahwa pengaruh budaya populer Jepang yaitu *manga*, dapat menjadi faktor pemicu Vivi untuk berpindah dari *cosplayer* menjadi seorang *crossplayer MtoF*. Selain kesukaanya akan *manga series Attack on Titan*, ternyata Vivi juga terinspirasi oleh *crossplayer* lainnya. Inspirasi yang dia dapatkan dari *crossplayer* lainnya ini membuat Vivi beranggapan bahwa menjadi *crossplayer MtoF* bukanlah hal yang aneh. Seperti yang telah dikatakan Vivi:

“Kalau inspirasi saya dapatkan dari Reika. Dulu waktu *event chocodays* dan Reika datang ke Surabaya, waktu itu saya pertama kalinya mengira kalau Reika itu adalah laki-laki. Karena Reika selalu megcosplaykan karakter laki-laki seperti Levi dari *Attack on Titan*. Waktu foto bersama dan berdekatan dengan Reika, Loh?! Ternyata Reika adalah perempuan. Walaupun seorang perempuan yang sedang bercrossplay, menurut saya *it's okay*. Jadi kenapa kalau laki-laki *crossplay* itu aneh, mungkin karena jarang

saja. Kamu laki-laki kenapa *crossplay*? Lah memangnya kenapa, kan selama karakternya cocok dan kita pas dengan karakternya *it's okay*. Selain Reika, dulu juga ada *crossplayer* dengan nama Yuegene Fay, dulu juga sering lihat-lihat Yuegene Fay di internet. Dia perempuan tapi *crossplay* karakter yang mukanya tirus, dan menyeramkan tapi hasilnya sangat cocok”.

Sekali lagi, kita dapat melihat bahwa internet merupakan tempat bagi para *cosplayer* dan *crossplayer* untuk mencari informasi dan inspirasi dalam berkarya. Vivi merupakan salah satu *crossplayer MtoF* yang menemukan inspirasi-inspirasi tersebut dari dunia internet, lalu merealisasikan menjadi ide dan karyanya sendiri. Kegiatan *crossplay* yang dilakukan oleh Vivi ini ternyata mendapat tanggapan dan dukungan positif dari teman-teman komunitas *cosplay* COSURA. Namun, sampai saat ini Vivi masih merahasiakan identitasnya sebagai *crossplayer MtoF* dari kedua orang tuanya. Sesuai dengan apa yang telah dijelaskan Vivi:

“Awalnya itu dari teman-teman yang menawarkan saya untuk ikut *project crossplay*, lalu waktu itu iseng-iseng saja coba sendiri karena ingin tahu bagaimana sih rasanya. Akhirnya setelah itu teman saya menawarkan *crossplay* lagi memakai kostumnya dia karakter pokemon versi manusia, karena dia punya satu *set*-nya, dan aku juga *dimake up*’in ya aku iya kan saja. Akhirnya teman-teman lain kaget liat hasilnya, *Loh arek iki dadi wedok*. Mereka kaget tapi kesannya masih bercanda sih. Kalau *crossplay*, jujur orang tua tidak tahu ya, tapi kalau *cosplay* biasa mereka tahu”.

Berkat dukungan dari teman-teman komunitas *cosplay* COSURA, Vivi menjelaskan bahwa dirinya mendapatkan dampak positif ketika menjadi seorang *crossplayer MtoF*. Dampak positif tadi berupa meningkatnya rasa percaya diri, dan meningkatnya kemampuan merias wajah. Vivi menjelaskan bahwa *crossplay* memiliki tingkat kesulitan yang tidak bisa disamakan dengan *cosplay*. Vivi harus menjadi persona yang benar-benar berbeda dari dirinya, dan belajar untuk mengelabui orang lain. Selain dari sisi positif Vivi juga menjelaskan bahwa didalam *crossplay MtoF* juga terdapat sisi negatif. Seperti yang dikatakna Vivi:

“Dulu pernah waktu di *event* ada orang mengajak foto, dan orangnya laki-laki sudah umur 30an. Waktu itu aku jalan bersama temenku Dari ingin mencari sesuatu, tiba-tiba ada orang meminta saya untuk berfoto bersama. Orang itu tadi ketika berfoto dengan saya suka melakukan *physical touch*, dan membuat saya tidak nyaman. Takutnya, walaupun sesama laki-laki saya juga risih jika disentuh-sentuh seperti itu Untuk ejekan sebenarnya tidak ada, karena karakter yang saya *crossplay*-kan banyak yang suka, dan mungkin bagi laki-laki lain yang melihat foto saya *crossplay*, selama saya *crossplay*-nya cocok ya sudah, mereka akan menerima. Mungkin hanya ditanya, kamu kenapa *crossplay* karakter ini sih? kamu kan laki-laki, hanya sebatas itu saja tidak sampai dihina. Jujur tidak pernah sampai dihujat selama ini”.

Dapat kita lihat bahwa meskipun Vivi berperan sebagai perempuan, namun Vivi tetap pada orientasi seksual yang normal yaitu *straight*. Vivi juga menambahkan bahwa dirinya juga senang bila dipuji cantik oleh laki-laki lainnya ketika *bercrossplay*, karena saat mendapat pujian seperti itu Vivi merasa bahwa dirinya berhasil mengelabui orang lain. Selain dukungan dan komentar positif dari teman, menurut Vivi membuat kriteria tersendiri dalam memilih karakter sangatlah penting untuk meningkatkan rasa percaya diri ketika membawakannya. Seperti yang dikatakan Vivi:

“Iya, yang pertama dilihat itu tinggi dari karakternya, lalu faktor tubuhnya terlalu *boink* (payudara besar), kalau terlalu besar kan sedikit susah ya. Walaupun bisa ditutupi menggunakan *fakeboobs* atau *sumpelan* juga, kalau dari payudara karakternya terlalu besar saya juga menjadi kesusahan untuk *crossplay*, dan itu hal yang tidak nyaman menurut saya. Selain itu dari sisi detail kostumnya susah atau tidak, kalau banyak terbukanya dan bolong-bolong saya menjadi kesusahan untuk menutupi bagian laki-laki saya. *Pridenya cosplayer* adalah harus *in character*. Asalkan kita *in character*, kita tidak akan terlalu fokus pada gender *cosplayer*, yang terpenting karakternya harus cocok, dan selanjutnya kostum serta aksesorisnya juga. Ya itu sih yang nomor satu, harus *in character* dulu. Dulu saya juga pernah menang lomba *crossdressing* hingga mendapat piala dan piagam, ya itu sih kebanggaannya”,

Dari apa yang telah disampaikan Vivi, kita dapat melihat bahwa Vivi lebih tertarik pada perempuan dengan ukuran dada yang tidak terlalu besar, karena Vivi lebih mengutamakan kenyamanan dalam *bercrossplay*. Dari kenyamanan tersebut Vivi dapat lebih mudah menirukan pose-pose feminin yang dimiliki oleh setiap karakter perempuan.

Vivi berpendapat bahwa ketika seorang *crossplayer MtoF* dapat membawakan karakter perempuan dengan baik dari segi kecocokan tubuh dan perilaku, secara tidak langsung akan meningkatkan kepopuleritasan dari *crossplayer MtoF* tersebut. Sesuai dengan apa yang telah dikatakan Vivi:

“Karena *crossplay* dunia *entertainment*, sepertinya kepopuleritasan juga penting. Karena bila kita menjadi populer, kita bisa menjadi *guest*, atau juri. Saya dahulu juga pernah diundang untuk menjadi juri di sebuah bunkasai jejepangan, karena memang popularitas saya tinggi waktu itu. Kalau misi atau target tidak ada sih, karena memang untuk *have fun* saja. Saya malas saja kalau harus menjadi karakter laki-laki, jadi saya ingin mencoba sesuatu yang baru”.

Meningkatnya kepopuleritasan Vivi dalam *bercrossplay* bukanlah hal yang dia inginkan, karena tujuan utamanya adalah tidak untuk menjadi terkenal. Kembali lagi bahwa alasan Vivi *bercrossplay* hanyalah sebuah keisengan, dan tujuan Vivi menjadi *crossplayer MtoF* adalah demi kepuasan pribadi saja.

Vivi menjelaskan bahwa *crossplay* adalah sebuah aktivitas untuk menghibur diri dan tidak mempengaruhi kehidupan normalnya. Sehingga menurut Vivi

crossplay bukanlah media untuk merusak atau mendekonstruksi esensi gender laki-laki. Seperti yang dikatakan Vivi:

“Menurutku tidak sih, karena banyak teman yang aku tahu di luar aktivitas *crossplay* menjadi orang yang biasa saja, jadi mereka tidak merubah diri ke arah oh! kalau saya *crossplay* MtoF, saya akan menyukai laki-laki. Konsepnya tidak seperti itu sih. Kebanyakan waktu itu *crossplay* ada karena banyak *cosplayer* yang penat dengan karakter dengan gender yang sama, yang sering mereka *cosplay*kan. Sebenarnya mereka ingin mencari karakter lain, ingin iseng-iseng. Lebih kearah menghibur diri.”

Vivi juga menambahkan bahwa pada era ini banyak orang lebih mudah untuk berekspresi, sehingga aturan gender tradisional sudah tidak berlaku lagi. Kebebasan berekspresi merupakan hak bagi setiap orang, termasuk seorang *crossplayer* MtoF sendiri. Sisi feminin juga diperlukan oleh laki-laki untuk melakukan hubungan sosial dengan orang lain. Sehingga sistem patriarki yang menitik beratkan laki-laki untuk selalu menjadi penguasa yang kuat dibandingkan perempuan, tidak sesuai dengan hak laki-laki untuk berekspresi secara bebas. Menurut Vivi sistem patriarki akan memberikan beban pada dirinya. Seperti yang dikatakan Vivi:

“Iya, merasa terbebani. Disatu sisi sistem patriarki membebani seorang laki-laki yang menuntut laki-laki harus menjadi sosok yang kuat, padahal laki-laki dan perempuan itu satu spesies manusia. Jadi kenapa semua hal itu harus dibebankan kepada laki-laki, padahal kita tahu kalau zaman sudah berubah. Sehingga saya tidak setuju dengan sistem patriarki itu. Jadi patriarki itu seperti sistem kesombongan dan keangkuhan. Karena kalau laki-laki diharuskan selalu tegas dan kuat, nantinya laki-laki tersebut akan menjadi seseorang yang munafik. Kalau memang dasarnya tidak seperti itu, ya jangan dipaksa. Hal-hal untuk memahami pasangan itu perlu sisi feminine juga. Bukan berarti laki-laki menjadi lemah gemulai ya, itu hal yang positif menurut saya. Keuntungannya punya sisi feminin itu kita bisa menjadi lebih sabar dan bisa meredam emosi dalam diri. Menurut saya karakter seperti Loid Forger dari *anime Spy x Family*, merupakan sosok laki-laki yang tidak harus bisa bekerja di luar saja. Karena tinggal satu rumah dengan istri, terkadang laki-laki juga harus bertanggung jawab dengan urusan rumah tangga. Bukan berarti karena saya laki-laki lalu saya hanya bertanggung jawab atas pekerjaan di luar, itu hal yang buruk. Sehingga memasak bukan urusan perempuan saja. Begitulah gambaran laki-laki ideal menurut saya”.

Dapat disimpulkan bahwa Vivi memiliki gender yang *fluid* di dalam dirinya. Dia tidak mempersalahkan bila laki-laki mempunyai sisi feminin dan tidak memaksa seorang laki-laki untuk selalu bersifat maskulin. Vivi mampu untuk mengatur kapan dia harus bersifat feminin, dan kapan dia harus bersifat maskulin. Vivi juga menambahkan bahwa di luar kegiatan *crossplay*, dia mampu berbaur dengan orang lain dan berperilaku normal layaknya laki-laki biasa pada umumnya.



Gambar 4. *Crossplayer MtoF* Vivi Bercrossplay Sebagai Mikasa Dari Anime *Attack on Titan*

Sumber: Vivi

Fenomena Crossplayer dilihat dari Teori Performatifitas Judith Butler

Dalam konteks teori performativitas Judith Butler, gender dipahami sebagai sebuah konstruksi sosial yang terbentuk melalui tindakan atau performatifitas. Artinya, gender bukanlah suatu esensi yang terdapat dalam diri seseorang secara naluriah, melainkan diciptakan melalui perbuatan dan perilaku yang terjadi dalam interaksi sosial. Dalam hal ini, crossplay MtoF yang dilakukan oleh tiga informan dari komunitas COSURA dapat dipahami sebagai sebuah bentuk performatifitas gender yang membangun dan memperkuat gender perempuan dalam masyarakat.

Dalam *crossplay* MtoF, ketiga informan memilih untuk meniru karakter perempuan dari anime, game, manga, atau film dalam hal pakaian, sifat, dan perilaku. Hal ini dapat dipahami sebagai tindakan atau performatifitas yang membangun identitas gender perempuan pada diri mereka. Selain itu, kegiatan *crossplay* juga memberikan kepercayaan diri baru dan memperbaiki kemampuan *make-up*, yang pada gilirannya dapat memperkuat performatifitas gender perempuan yang mereka lakukan.

Meskipun demikian, penting untuk dicatat bahwa *crossplay* MtoF tidak selalu berdampak pada orientasi seksual seseorang. Seperti yang diungkapkan dalam wawancara, ketiga informan menjalankan *crossplay* semata-mata untuk kesenangan pribadi dan mendapat pujian serta tanggapan positif dari orang-orang di sekitar mereka. Dalam konteks teori performativitas Judith Butler, hal ini dapat dipahami sebagai sebuah pernyataan bahwa gender tidak selalu terkait dengan orientasi seksual seseorang.

Namun, terdapat perbedaan dalam cara ketiga informan dalam kegiatan *crossplay*. Informan Chiusa memiliki kebebasan berperilaku feminin di lingkungan umum tanpa tekanan norma gender tradisional, sementara informan Satori dan Vivi hanya berperilaku feminin dalam kegiatan *crossplay* MtoF saja. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan *crossplay* tidak selalu membawa dampak pada identitas gender seseorang di luar kegiatan tersebut. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan bahwa performatifitas gender adalah sebuah proses yang dinamis dan kontekstual, yang terus-menerus dibangun dan diperkuat melalui interaksi sosial dalam masyarakat.

SIMPULAN

Crossplay MtoF adalah kegiatan laki-laki meniru karakter perempuan dari anime, game, manga, atau film dalam hal pakaian, sifat, dan perilaku. Kegiatan ini bertentangan dengan pandangan gender tradisional yang mengharuskan laki-laki bersikap kuat dan tegas. Tiga crossplayer MtoF dari komunitas COSURA memilih untuk menjadi crossplayer karena ingin mencoba cosplay karakter perempuan yang menarik perhatian, dan juga sebagai bentuk ekspresi diri. Meski masih dihadapkan pada pandangan gender tradisional di masyarakat, bagaimana mereka tetap eksis dan berperilaku feminin dalam kegiatan crossplay MtoF adalah sebagai berikut.

Pertama, tiga informan awalnya merupakan cosplayer biasa yang gemar anime dan manga Jepang, namun kemudian memutuskan untuk menjadi crossplayer MtoF. Kegiatan crossplay memberikan mereka kepercayaan diri yang baru dan memperbaiki kemampuan makeup. Mereka juga tidak malu untuk membeli perlengkapan perempuan seperti bra, stocking, dan fakeboobs, serta berperilaku layaknya karakter perempuan yang mereka cosplayingkan di depan umum. Namun, mereka melakukan crossplay semata-mata untuk kesenangan pribadi dan mendapat pujian serta tanggapan positif dari orang-orang sekitar, sehingga mereka merasa lebih bebas untuk mengekspresikan sisi feminin dari diri mereka yang tidak dapat ditunjukkan di luar kegiatan crossplay.

Kedua, ketiga informan menyepakati bahwa crossplay MtoF tidak mempengaruhi orientasi seksual mereka. Mereka hanya meniru sifat dan perilaku karakter perempuan yang mereka pilih, sehingga crossplay tidak berhubungan dengan orientasi seksual mereka. Di luar kegiatan crossplay, mereka dapat menyesuaikan diri dengan cara menyeimbangkan sisi feminin dan maskulin sesuai kebutuhan masyarakat di sekitar mereka. Mereka berpendapat bahwa memiliki sisi feminin bukanlah kekurangan dan setiap laki-laki dan perempuan berhak berekspresi secara feminin ataupun maskulin di era modern ini.

Ketiga, tiga informan crossplayer MtoF sepakat bahwa kegiatan ini tidak mempengaruhi orientasi seksual mereka dan dilakukan semata-mata atas dasar kesenangan pribadi. Mereka juga setuju bahwa setiap laki-laki dan perempuan memiliki hak untuk berperilaku dan berekspresi secara feminin ataupun maskulin. Namun, informan Chiusa memiliki kebebasan berperilaku feminin di lingkungan umum tanpa tekanan norma gender tradisional, sedangkan informan Satori dan Vivi hanya berperilaku feminin pada kegiatan crossplay MtoF saja.

Keempat, sejalan dengan teori performativitas Judith Butler yang menyatakan bahwa identitas gender terus berubah sesuai waktu dan tidak hanya dilihat dari jenis kelamin saja, demikian halnya dengan para informan *crossplayer MtoF* atau *FtoM Cosura*. Gender seseorang dapat diubah dalam sebuah performa seni yaitu cosplay dari maskulin menjadi feminin atau sebaliknya tanpa mengubah orientasi seksual, dan hal ini wajar terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Butler, Judith. 1999. *Gender Trouble*. London: Routledge Taylor & Francis Group.
Butler, Judith. 1993. *Bodies that Matter on the Discursive Limits of Sex*.

- Creswell, W John. 2012. *Educational Research Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Boston: Pearson.
- Jenkins, Henry. 1992. *Out of the Closet and Into the Universe. Queers and Star Trek* 190-207.
- Jenkins, Henry. 1992. *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*.
- Kinsella, Sharon. 2020. *Otoko no ko Manga and New Wave Crossdressing in the 2000s: A Two-Dimensional to Three-Dimensional Male Subculture*. Mechademia.
- Lamerich, Nicolle. 2018. *Productive Fandom Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Lamerichs, Nicolle. 2014. *Fan Studies: Researching Popular Audiences*. Oxford: Inter-Disciplinary Press.
- Loke, Elween. 2016. *To be or not to be the queerest of them all: Investigating the Freedom of Gender Performativity within the Queer Space of Cosplay/Crossplay*.
- Malinowski, Bronislaw. 1961. *A Scientific Theory of Culture and Other Essays*. North Carolina: Galaxy Book.
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Rosda.
- Seymour, Jessica, Alice Chauvel, and Nicolle Lamerichs. 2014. *Fan Studies: Researching Popular Audiences*. Oxford: Inter-Disciplinary Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- ARTIKEL ILMIAH**
- Angeline, Andrian Dektisa Hagijanto, dan Aniendya Christianna. 2016. *Perancangan Buku Ilustrasi Cosplay Crossdress*.
- Asyari Budiarti, Senny, and Eni Nugrahawati Nuraeni. 2017. *Studi Mengenai Persepsi Pola Asuh Ayah dan Ibu serta Peran Teman Sebaya pada Cosplayer yang Melakukan Crossdress di Kota Bandung*.
- Brannon, Linda. 2004. *Gender: Psychological Perspectives, 4th Edition*. Pearson.
- Geissler, Sarah-Mary. 2016. *COSPLAY Performance, Participation, and Play*. UK: BA (Hons) Fashion and Dress History.
- Hartanto, Sugeng Iman. 2016. *Perspektif Gender pada Lengger Lanang Banyumas*. Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung Vol. 1 No. 2 Desember 2016.
- Hutabarat, Tifanny M., dan Nelson. 2017. *Fantastical Body Narratives: Cosplay, Performance, and Gender Diversity*.
- Ishikura, Mizue. 2021. 内在化するジェンダー—主流イメージの再生産と脱主流への葛藤— (Naizai-ka suru jenda- — shuryuu ime-ji no sai seisan to datsu shuryuu e no kattō —). 石川県立大学 (Ishikawa kenritsudaigaku).
- Kusumastuti, Adhi, dan Ahmad Mustamil Khoiron. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- Leng, Rachel. 2013. *Gender, Sexuality, and Cosplay: A Case Study of Male to Female Crossplay*.
- Miyata, Lily, dan Yukrai Ishii. 2019. 商業世界と女装者との結びつきに関する一考察: 大阪新世界エリアのある交流イベントを事例にして. 教育科学セミナー (Shougyou sekai to josou-sha to no musubitsuki ni kansuru ichikousatsu:

- Oosaka shin sekai eria no aru kouryuu ibento o jirei ni shite. Kyouiku kagaku seminari-*).
- Okabe, Daisuke. 2012. *FANDOM UNBOUND Otaku Culture in a Connected World*. London: Yale University Press.
- Pramana, Naufal Adhi, and Achmad Mujab Masykur. 2020. *Cosplay Adalah "Jalan Ninjaku" Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis.* Jurnal Empati.
- Puspitawati, Herien. 2013. *Konsep, Teori, dan Analisis Gender*. PT IPB Press.
- Seymour, Jessica. 2012. *Lizzie Bennet: Breaking the Fourth Wall since 2012*.
- Smith, Peirson Anne. 2013. *An Examination of the Cosplay Dress-up Phenomenon in Southeast Asia*.
- Suhapti, Retno. 1995. *Gender dan Permasalahannya*. Buletin Psikologi.
- Tanjung, Sumekar. 2012. *Pemaknaan Maskulinitas pada Majalah Cosmopolitan Indonesia*. Jurnal komunikasi.
- Taylor, Rebecca, Jayme. 2009. *Convention Cosplay: Subversive Potential in a Anime Fandom*.
- Watanabe, Yutaka. 2020. 男性役割意識化エピソードとその時の認知や感情に関する探索的検討 (*Dansei yakuwari ishiki-ka episo-do to sonotoki no ninchi ya kanjou ni kansuru tansaku-teki kentou*). Tsukuba Psychological Research.
- Yulia, Resti, Yusuarsono, dan Anis Endang. 2016. *Diskriminasi Pada Pria Bergaya Feminin*. Jurnal Professional FIS UNIVED Vol. 3 No.1 Juni 2016.
- Zuhriyah, Munifatuz. 2018. *Kelompok Ludruk Cak Durasim (Ludruk Organisatie) di Surabaya Tahun 1933-1945*. Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora FIB UNAIR Volume 1, Nomor 2, Desember 2018.
- SKRIPSI**
- Aisyah, Ida. 2019. *Anime dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa yang Tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)*.
- Fulamah, Furi Nur. 2015. *Konstruksi Identitas Kelompok Penggemar (Fandom) Fanfiction di Kalangan Remaja Urban*. Journal Unair.
- Hastuti, Endang Lestari. 2005. *Hambatan Sosial Budaya Dalam Pengarusutamaan Gender di Indonesia*. SOCA: Jurnal Sosial Ekonomi Pertanian.
- Mardiharto, Ainun Zebtiany. 2016. *Fungsi Komunitas COSURA Bagi Anggotanya*. Journal UNAIR.
- Prabowo, Alif Naufal. 2014. *Cosplay Sebagai Sarana Rekreasi Bagi Cosplayer Komunitas Cosura Yang Telah Menikah*. Japanology UNAIR.