

## Performativitas Gender: Membangun Identitas Gender dan Persona *Bishounen* pada *Female-to-Male (F2M) Crossplayer*

Asep Achmad Muhlisian

Sekolah Tinggi Bahasa Asing Yapari, Bandung, Jawa Barat, 40131, Indonesia.

\*Email korespondensi: [asepachmad@stba.ac.id](mailto:asepachmad@stba.ac.id)

### *Gender Performativity: Constructing Gender Identity and Bishounen Persona in Female-to-Male (F2M) Crossplayers*

#### **Abstract**

*This study examines how female-to-male (F2M) crossplayers construct the bishounen persona as a form of gender performativity in crossplay. A quasi-ethnographic approach was used, involving three participants from Bandung, selected via purposive sampling. Data were gathered through field observations, social media analysis, and in-depth interviews. The findings reveal that the respondents built their bishounen persona by aligning closely with the characters they portrayed, emphasizing costume and makeup. The bishounen persona characterized by feminine and androgynous features in male characters was consistently expressed by all three participants. This included visual traits such as long hair, a graceful appearance, a clean face, and a gentle, mysterious, and sensitive personality. The on-stage personas created by the respondents align with the concept of "front stage" identity performance. These performances were manifest through cosplay tests, stage and off-stage performances (costreet), photo sessions, and community interactions, all reinforcing the bishounen image within the Bandung cosplay community. These activities function as key mechanisms for building and projecting their front-stage personas in public. This phenomenon shows that gender identity is fluid, shifting across contexts and time.*

**Keywords:** *Crossplayer, Bishounen, Persona, F2M*

#### **Abstrak**

Penelitian ini membahas mengenai upaya *crossplay* dalam membangun persona *Bishounen* pada *F2M crossplayer* sebagai bentuk dari performativitas gender *crossplay*. Penelitian ini merupakan penelitian Quasi-Etnografi di Bandung yang melibatkan 3 subjek penelitian yang diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi di lapangan, media sosial dan wawancara mendalam. Hasil menunjukkan bahwa persona *bishounen* dibangun oleh ketiga responden dengan menekankan pada kesamaan dengan karakter yang ditunjukkan dalam *crossplay*. Dalam proses membangun persona tersebut ketiga responden berusaha dengan maksimal untuk dapat menyamakan karakternya melalui kostum dan *make up*. Persona laki-laki *bishounen* yang cantik yang lebih ke arah karakter laki-laki feminin dengan tegas ditunjukkan oleh ketiga responden. Selain itu tidak hanya cantik, namun persona visual dalam bentuk rambut agak panjang, manis dan anggun dan wajah yang bersih dengan kepribadian yang sensitif, misterius dan lembut menjadi karakter yang menguatkan *bishounen*. Persona ketiga karakter di panggung terutama berkaitan dengan konstruksi persona *front stage* masih

digunakan dalam menganalisis aspek pertunjukan *crossplayer* di terutama yang memunculkan citra *bishounen* di Komunitas *Cosplay* Bandung. Aspek pertunjukan yang dimunculkan *crossplayer* dibangun melalui *cosplay test*, *performace* di atas panggung atau pun di luar panggung (*costreet*), *foto session* dan berinteraksi dengan komunitas yang mempunyai idealisme yang sama dalam upaya membangun persona *front stage* para *crossplayer* di ruang publik.. Hal ini menunjukkan bahwa identitas gender muncul dilihat sebagai sesuatu yang *fluid* (*cair*) yang dapat bergerak dan berubah dalam konteks dan waktu yang berbeda.

**Kata kunci :** *Crossplayer*, *Bishounen*, Persona, F2M.

## 1. Pendahuluan

Budaya populer Jepang sampai saat ini telah dinikmati dan dikonsumsi oleh komunitas di seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia. Salah satu bentuk budaya populer dan menjadi fenomena sosial yang tengah menarik perhatian masyarakat terutama di kalangan anak muda saat ini adalah fenomena *costume play* (*cosplay*) dengan salah satu genrenya yaitu *crossplay* (Hlozek, 2004; Tompkins, 2019). *Crossplay* adalah tempat seorang *cosplayer* menggunakan pembalikan gender, misalnya perempuan yang berpakaian sebagai karakter laki-laki atau sebaliknya. Selain kostum yang terbalik, *crossplay* juga dapat dilakukan dengan penjiwaan suatu karakter, maupun *make up*. Para pelaku *crossdress* atau *crossplay* dinamai *crossdresser* atau *crossplayer*. *Crossplay* berusaha untuk mengubah karakter gender dari karakter tertentu yang berbeda jenis kelamin dengan pemakainya, hal itu tidak menyurutkan minat para *crossplayer* untuk memerankan karakter tersebut. Salah satu karakter dalam *crossplay female to male* (F2M) yang banyak dipertunjukkan oleh *crossplayer* yakni karakter *bishounen*

*Bishōnen* adalah kata dalam bahasa Jepang yang secara harfiah diterjemahkan menjadi 'laki-laki cantik' atau 'karakter laki-laki yang sangat feminin dengan proporsi model, seperti tinggi dan luwes dengan fitur wajah sudut yang kuat (Norris & Bainbridge, 2009). *Bishounen* memegang konsep *androgini*, yang merupakan perpaduan gaya feminin sekaligus maskulin. Istilah *bishounen* hanya terbatas pada laki-laki usia sekitar 18 tahun (Chen, 2015). *Bishounen* digambarkan sebagai laki-laki dengan rambut gondrong tapi manis, ramping, anggun, dan wajahnya bersih, mata yang besar dengan kepribadian tertentu mereka adalah sensitif, misterius, suka murung, dan lembut.

Dalam *crossplay*, karakter *bishounen* merupakan salah satu identitas gender yang

digambarkan dalam *anime*, *manga*, *game* dan *idol* dan menjadi tolok ukur yang akan dicapai untuk memaksimalkan karakter *crossplay* oleh *crossplayer*, dan atribusi idealnya dimanifestasi melalui komponen dasar pembentukan karakter yang merupakan bentuk keragaman ekspresi gender dalam bentuk performativitas gender *crossplay*. Performativitas gender *crossplay* mengajarkan bahwa "akting" tidak dapat hanya didefinisikan sebagai sesuatu yang berbeda dari kenyataan, tetapi sebenarnya menandakan model dan proses melalui mana identitas nyata dibangun (Silvio, 2010). Proses performativitas gender mengacu pada pemikiran Butler (2015) yang mengungkapkan bahwa identitas gender muncul dilihat sebagai sesuatu yang *fluid* (cair) yang dapat bergerak dan berubah dalam konteks dan waktu yang berbeda.

Karakter dalam praktik *crossplay* merupakan bentuk permainan kostum, dan mendukung kemampuan *crossplayer* untuk mendorong batasan dan menjelajahi berbagai aspek diri dan keahlian seseorang dalam perpaduan unik antara karakter *crossplay* dan individu *crossplayer* sehingga terbentuk karakter yang memunculkan ekspresi gender. Perwujudan gender dalam penampilan dengan cara membentuk tubuh melalui kostum, *make up*, karakter, dan aksesoris adalah salah satu kualitas individu yang langsung dirasakan dan dilibatkan begitu *crossplayer* tampil (Andini, 2018; Leng, 2014). Penelitian ini berusaha melihat konteks *crossplay* sebagai performativitas gender dan mencontohkan wacana tumpang tindih gender dan identitas dalam budaya populer yang terkemas dalam salah satu bentuk karakter *bishounen* di komunitas *cosplay*.

## 2. Metode dan Teori

### 2.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan quasi-etnografi. Metode ini dianggap menjadi pendekatan yang paling cocok untuk penelitian ini karena peneliti dapat memperoleh pandangan orang melalui wawancara dan observasi. Selain itu, dengan menggunakan metode quasi-etnografi memungkinkan peneliti untuk menentukan skala waktu dan frekuensi kunjungan ke tempat pengumpulan data (Murtagh, 2007).

Sedangkan untuk subjek penelitian, dilakukan menggunakan teknik pemilihan sampel atau *purposive sampling* menurut Singgih yang dikutip oleh Widarjo (2009) dalam penelitian ini adalah bahwa yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah yang memenuhi kriteria sampel tertentu sesuai dengan yang dikehendaki peneliti. Kriteria

yang menjadi dasar pemilihan subjek penelitian ini adalah:

- a. Melakukan *crossplay*
- b. Berdomisili di Bandung dan menjadi anggota komunitas cosplay di Bandung.
- c. Pernah mengikuti event di Bandung ataupun di luar Bandung.

Melalui pemilahan berdasarkan dengan kriteria di atas terjaring tiga responden yang bersedia untuk diwawancara secara mendalam terutama terkait performativitas gender *bishounen* yang diperankan sat ketiga responden melakukan permainan lintas gender *crossplay*. Ketiga responden tersebut bernama panggung: 1) Nagi, 2) Rei, dan 3) Anya. Ketiganya tidak bersedia untuk memberitahukan nama aslinya dan hanya bersedia memakai nama panggung dalam penelitian ini.

## 2.2 Teori

Identitas gender yang diperankan dalam *crossplay* baik F2M ataupun M2F merupakan usaha untuk memperlihatkan, mencitrakan dan mengubah maskulinitas dan femininitas yang biasa diidentikkan dengan atribusi laki-laki dan perempuan normatif. Penelitian ini mengacu pada teori performativitas gender yang digagas Butler (1990b). Mengenai pembentukan gender ketika tubuh melakukan performativitas gender tertentu yang terus-menerus diulang, diperbaiki, dan diperkuat oleh masyarakat seiring berjalannya waktu sehingga menghasilkan pengertian tentang seks dan gender baik sebagai laki-laki maupun perempuan. Hal ini pun menekankan bahwa performativitas gender dalam bentuk *crossplay* menyediakan ruang untuk pelanggaran sosial, di mana *crossplay* merupakan perwujudan fisik paling nyata dari identitas tidak konvensional (Nicholle Lamerichs, 2013; Taylor, 2009)

Dalam *crossplay*, identitas gender yang digambarkan dalam *anime*, *manga*, *game* dan *idol* tersebut menjadi tolok ukur yang akan dicapai untuk memaksimalkan karakter *crossplay* pada dirinya, dan atribusi idealnya dimanifestasi melalui komponen dasar pembentukan karakter tersebut memunculkan varian gender baru yang merupakan bentuk keragaman ekspresi gender dalam bentuk performativitas gender *crossplay*. Performativitas gender *crossplay* mengajarkan kita bahwa "akting" tidak dapat hanya didefinisikan sebagai sesuatu yang berbeda dari kenyataan, tetapi sebenarnya menandakan model dan proses melalui mana identitas nyata dibangun (Silvio, 2010). Dengan demikian, penelitian ini melihat bahwa *crossplay* sebagai performativitas gender,

mencontohkan wacana tumpang tindih gender, seksualitas, dan identitas dalam budaya populer di komunitas *cosplay* Bandung. Salah satu yang menjadi trend dalam performativitas gender *crossplay* adalah karakter laki-laki cantik yang diperankan oleh perempuan yang dikenal dengan istilah *bishonen*.

### 3. Kajian Pustaka

#### 3.1 Isu Seks, Gender dan Performativitas Gender

Dalam upaya mengelaborasi isu gender, perlu dibedakan arti kata gender dengan kata *seks* (jenis kelamin). Seks merujuk pada alat biologis seperti hormon, organisasi anatomis, sementara gender merujuk pada makna atau sifat yang melekat pada perbedaan tersebut yang dikonstruksi secara sosial maupun kultural. Misalnya, perempuan dikenal lemah lembut, cantik, emosional, dan keibuan sedangkan, laki-laki bersifat kuat, rasional, jantan, dan perkasa (Butler, 1990a; Fakih, 1996; Kimmel, 2011).

Kimmel (2011) berargumentasi bahwa peran pokok dalam upaya eksplorasi perbedaan gender dimulai sejak abad ke-19. Pada waktu itu penjelasan perbedaan gender merupakan wewenang para ahli agama. Di bawah pengaruh Darwin dan berkembangnya ilmu biologi menimbulkan perdebatan berdasarkan penemuan terbarunya. Sebagian berargumentasi bahwa proses biologis perempuan normal membuatnya tidak nyaman di dunia kerja dan sekolah. Bertolak dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa sejarah perbedaan gender ini telah berlangsung sangat lama. Oleh sebab itu, perbedaan gender dibangun, dibentuk, disosialisasikan, diperkuat, dikonstruksi secara sosial dan kultural melalui kebudayaan, agama, dan negara sedemikian hingga gender menjadi sebuah ketentuan tuhan -bersifat biologis- dan tidak bisa diubah atau kodrat (Fakih, 1996: 9). Argumentasi yang sama diajukan oleh Nilan, Demartoto, & Broom (2013) yang memandang bahwa pemahaman kultural tentang gender sebagai kodrat sangat kuat di Indonesia. Masyarakat percaya bahwa gender ditentukan dan ditakdirkan oleh Tuhan daripada dikonstruksi secara sosial-kultural.

Butler (1990a) mencoba mengurai kekusutan gender dan seks itu dengan menghadirkan konsep gender dan seks sebagai *performance*. Feminisme, dengan tesis utamanya gender bentukan sosial dan seks kodrati, tidak memadai sebagai pisau analisis untuk melihat bentuk ketidakadilan yang berkaitan dengan keragaman gender dan seksualitas. Bahkan feminisme telah menjadi bagian dari kerangka inteligibilitas tentang

jenis kelamin untuk mengalami bentuk seksualitas tertentu, yaitu seksualitas untuk prokreasi.

Gagasan Butler (1993) adalah performativitas gender dan seks. Gender, bahkan seks, bagi Butler (1993) adalah *performance*, bukan esensi atau ekspansi seks yang ada pada tubuh. Bagi Butler, gender adalah *drag*, atau seperti *drag* yang dipahami sebagai pertunjukan seorang transpuan untuk menguji dan membuktikan mereka telah menghasilkan femininitas yang sebenarnya. Dalam pertunjukan itu, para juri telah mengetes dan mengesahkan kehalusan kulit, kegemulaian gerak, kelembutan suara. Para juri nya adalah teman kita, orang tua kita, media dan sebagainya. Gender dan seks merupakan atribut yang terbentuk melalui *performance* atau performativitas. Pemaparan gender/seks itu tujuannya adalah untuk mengalami heteroseksualitas, dan seksualitas untuk reproduksi. Koherensi menyembunyikan multiplisitas gender dan diskontinuitas gender dan seksualitas.

Butler (1999) dalam *Gender Trouble: Feminism and Subversion of identity* menganalisis bagaimana gender dan seksualitas dibakukan oleh angan-angan teori sosial. Butler (1999) juga terinspirasi dari teori Foucault, Lacan, Freud, dan Simon de Beauvoir tentang seksualitas. Proyek kajian dalam buku tersebut bertujuan menganalisis batas diskursus gender, seks, seksualitas, dan tubuh. Seks, gender, maupun orientasi seksual adalah konstruksi sosial. Seks, gender, maupun orientasi seksual adalah sesuatu yang sifatnya cair (*fluid*), tidak alamiah, dan berubah-ubah, serta dikonstruksi oleh kondisi sosial. Maka jika ditinjau dari tulisan Butler, transgender dan homoseksual bukanlah suatu penyimpangan sosial, melainkan suatu variasi dalam identitas manusia yang didasarkan pada tindakan performatif.

Dari sudut pandang Butler, dapat dikatakan bahwa karena gender hanyalah sebuah pertunjukan, karakteristik ini tidak bisa dilebih-lebihkan. Sebaliknya, mereka ditempatkan pada konstruksi sosial spektrum biner gender. Jenis kelamin bukan kategori dikotomis feminin/maskulin atau non-hiper/hiper tetapi performativitas sosial yang dilakukan oleh semua. Gender adalah tindakan yang dilakukan semua orang. Melalui penampilan ini, masyarakat membangun peran gender. Gender adalah sebuah performativitas yang membangun identitas seseorang. Masyarakat patriarkal Barat menggunakan gender heteronormatif sebagai alat untuk menyederhanakan identitas yang kompleks. Butler (1999:210) menyatakan bahwa gender adalah performativitas karena

ini adalah efek dari rezim peraturan perbedaan gender. Alat kelamin tidak otomatis membuat seseorang menjadi perempuan atau laki-laki, namun kuasa sosial itulah yang memaksa dirinya untuk mengikuti rezim gender tertentu.

### 3.2 Cosplay dan Crossplay

*Cosplay* menjadi hobi yang sangat populer dan digandrungi oleh para penyuka kebudayaan Jepang terutama anak muda. *Cosplay* menjadi hobi untuk menyalurkan kreativitas karena kegiatan ini menuntut adanya berbagai kemampuan, misalnya penjiwaan peran, *make up*, fesyen, sehingga banyak para remaja yang menggandrungi *cosplay*. Di antara *cosplayer* yang masuk Komunitas *Cosplay* Bandung banyak juga yang melakukan *crossplay*.

*Crossplay* digambarkan sebagai bentuk perlawanan terhadap budaya arus utama karena *crossplay* memamerkan konvensi gender yang mapan dengan berdandan sebagai lawan jenis. Hal ini mengukuhkan argumen Greenberg (2007), bahwa subkultur memegang keyakinan yang menyimpang dari yang biasanya dipegang oleh budaya arus utama. *Crossplay* merupakan salah satu bagian dari perkembangan budaya populer yang menjadi bagian dari *cosplay*. *Crossplay* merupakan salah satu tipe karakter dalam *cosplay* (Hlozek, 2004). *Crossplay* adalah tempat seorang *cosplayer* menggunakan pembalikan jenis kelamin, misalnya perempuan yang berpakaian sebagai karakter laki-laki atau sebaliknya.

Bergantung pada tujuan *cosplayer*, *crossplay* dapat menggambarkan lawan jenis dengan untuk menunjukkan kesan lucu dalam tampilannya, misalkan, pakaian dan permainan peran (Winge, 2006:71). Sebuah studi *crossplay female-to-male* (F2M) menemukan bahwa mimikri perilaku maskulin oleh *cosplayer* perempuan hanyalah gaya ekspresi artistik, yang dikaitkan dengan aspirasi mereka sebagai penggemar anime (Leng, 2014). Pertunjukan M2F/F2M menurut Leng dikatakan apolitis, dengan alasan bahwa itu tidak bertujuan untuk menyoroti atau menantang status quo gender dan seksualitas. Meskipun *crossplay* M2F tidak disukai oleh masyarakat arus utama, pertunjukan *crossplay* yang sukses seperti memenangkan kompetisi *cosplay* seringkali sangat dihormati di dunia *cosplay*, terutama ketika *crossplayer* laki-laki memiliki fisik perempuan yang dapat menonjolkan feminitas di dalamnya (Leng, 2014). Salah satu karakter yang menonjolkan sisi maskulin tersebut adalah *bishonen*.



### 3.3 Genre Karakter *Bishounen*

*Bishōnen* adalah kata dalam bahasa Jepang yang secara harfiah diterjemahkan menjadi 'laki-laki cantik' atau 'karakter laki-laki yang sangat feminin dengan proporsi model, seperti tinggi dan luwes dengan fitur wajah sudut yang kuat (Norris & Bainbridge, 2009). *Bishounen* memegang konsep *androgini*, yang merupakan perpaduan gaya feminin sekaligus maskulin. Istilah *bishounen* hanya terbatas pada laki-laki usia sekitar 18 tahun (Chen, 2015). *Bishounen* digambarkan sebagai laki-laki dengan rambut gondrong tapi manis, ramping, anggun, dan wajahnya bersih, mata yang besar dengan kepribadian tertentu mereka adalah sensitif, misterius, suka murung, dan lembut. Hal ini tentunya berkaitan erat dengan isu gender dan juga performativitas lintas gender yang dilakukan crossplayer saat melakukan permainan lintas gender di panggung.

### 3.4 *Crossplay* Sebagai Sebuah Pertunjukan

Berkaitan dengan identitas yang ditampilkan oleh seorang *crossplay* dalam upaya menunjukkan dirinya dalam komunitasnya dan di masyarakat, maka penelitian ini sangat mempertimbangkan bagaimana identitas menjadi sebuah bagian dari *cultural performance theory*. Teori ini menawarkan pendekatan untuk memahami budaya dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Teori ini memandang manusia sebagai *homo narrans*, atau makhluk yang berkomunikasi melalui cerita sebagai cara menyusun dunia sosial mereka dan menjadikannya bermakna (Littlejohn & Foss, 2009).

Salah satu akademisi yang mengusulkan cara untuk mendeskripsikan konteks interaksi manusia adalah Erving Goffman. Sebagaimana dijelaskan oleh Goffman (1959), manusia memperoleh perasaan diri melalui interaksi dengan manusia lainnya. Interaksi ini terlihat seperti metafora seni teater yang mana setiap orang mengonstruksi peran dan menampilkannya kepada orang lain. Aktif keseharian ini muncul ketika seseorang mengelola kesan (impresi) dan identitas yang mereka tampilkan kepada orang lain (Goffman, 1959 :24). Model dalam mendeskripsikan interaksi sosial ini disebut sebagai dramaturgi yang dapat dipahami sebagai penggambaran bahwa masyarakat terdiri atas *performance* individu sebagai aktor dalam kesehariannya. Goffman, seperti dikutip Manning (2013) mendefinisikan *performance* sebagai semua aktivitas dari seseorang pada kesempatan di hadapan sekelompok orang tertentu yang berfungsi untuk



mempengaruhi manusia lainnya dengan cara apa pun. Gagasan bahwa perilaku sosial adalah *performance* kini telah diterima secara luas dalam studi antropologi dan budaya.

Goffman (1978) berpendapat, seorang individu berusaha meminta orang yang mengamatinya untuk menganggap serius mengenai impresi yang ia pupuk di depan mereka, lalu mereka diminta untuk percaya bahwa karakter yang mereka lihat memiliki atribut yang ia kenakan. Konsekuensinya adalah ia akan secara implisit menegaskan hal tersebut bahwa itu memang ada pada dirinya. Dalam kasus yang ekstrem adalah saat seorang pelaku diambil secara menyeluruh oleh aktingnya sendiri. Ia akan dengan senang diyakinkan bahwa impresi nyata dari panggungnya adalah realitas yang sesungguhnya bagi dirinya, sedang penonton juga meyakinkan bahwa ini juga adalah pertunjukan bagi dirinya. Meskipun begitu pelaku bisa jadi tak memakai atribut-atribut tersebut dalam keseluruhan rutinitasnya. Istilah dramaturgi hadir karena adanya pengaruh drama, teater atau pertunjukan fiksi di atas panggung yang terdapat aktor yang memerankan suatu karakter tertentu sehingga penonton bisa mendapatkan gambaran dari tokoh yang dibawakan dan mengikuti alur cerita dari drama yang disajikan.

Dalam kebanyakan kasus, pelaku dan khalayak mencapai apa yang Goffman sebut konsensus kerja mengenai definisi atas satu sama lain dan situasi yang kemudian memandu interaksi mereka. Seperti aktor panggung, aktor sosial membawakan peran, mengasumsikan karakter, dan bermain melalui adegan-adegan ketika terlibat dalam interaksi dengan orang lain. Meskipun Goffman mengakui bahwa drama kehidupan sosial sehari-hari lebih penting dari pada produksi teater bagi mereka yang melaksanakan dan menyaksikannya, Goffman menunjukkan bahwa kedua jenis drama tersebut menggunakan teknik yang sama aktor sosial, seperti aktor teater, bergantung pada busana, *make up*, pembawaan diri, dialek, pernik-pernik, dan alat dramatik lainnya. Untuk memproduksi pengalaman dan pemahaman realitas yang sama Goffman menyebut aktivitas untuk mempengaruhi orang lain itu sebagai pertunjukan (*performance*).

Pengelolaan kesan merupakan aktivitas seseorang untuk membentuk pandangan orang lain terhadap dirinya berdasarkan simbol-simbol yang ia tampilkan. Pengelolaan kesan layaknya desain peran dalam suatu pertunjukan teater (Mulyana, 2003 :112). Aspek-aspek dalam *performance* yang disebutkan Goffman (1959) di antaranya *dramatic realization* yaitu upaya mobilisasi aktivitas individu agar menjadi penting bagi orang lain (Goffman, 1959). Konsep *performance* merupakan bagian yang tidak terpisahkan dan

formasi pembentukan identitas seseorang (Goffman, 1959), sehingga dramaturgi mengasumsikan bahwa ketika manusia terlibat interaksi apa pun, mereka tampil untuk orang-orang yang berinteraksi dengannya (Ritzer, 2012). Dengan cara ini, identitas seseorang berubah-ubah, terus berubah berdasarkan peran yang dimainkan pada hari itu. *Performance* tidak hanya direalisasikan secara dramatis, melainkan juga diidealkan (*idealized*), artinya ditampilkan sebaik mungkin dan terbukti sepenuhnya sesuai dengan norma dan nilai umum budaya (Goffman, 1978; Manning, 2013). Selama *performance* ini berlangsung, atribut individu dapat disesuaikan dengan kebutuhan acara dan penonton yang berbeda, sehingga memungkinkan individu untuk menjaga jarak agar terlihat lebih menarik.

Peran seseorang dan wilayah panggung adalah dua elemen penting dari dramaturgi. Goffman menawarkan konsep bahwa kita semua adalah aktor sekaligus mengembangkan gagasan *front stage* dan *back stage* dalam melihat seseorang menampilkan peran yang berbeda (Goffman, 1978). Peran mengacu pada jenis akting yang dimainkan seseorang, bergantung pada kesan yang ingin disampaikan kepada orang lain (Goffman, 1978). Wilayah panggung merupakan tempat peran itu dimainkan. Dalam teori Goffman, *front stage* merupakan area tempat peran itu dibuat ketika orang lain hadir; dan *back stage* adalah ketika pemain berada di luar karakter dan peran yang sedang dimainkan dan aktor bisa melepas topeng mereka di sekitar teman atau keluarga (Goffman, 1978). Melepas topeng yang dimaksud adalah topeng kepura-puraan yang disadari, yang artinya berbeda dengan diri asli mereka (mengada bagi diri sendiri). Tindakan mengada bagi diri sendiri biasanya muncul ketika seorang individu berada dengan diri sendiri atau dengan orang lain yang dia telah mampu membuka/membebasan dirinya (Sartre, 2015).

Goffman, seperti dibahas Ritzer (2012), area *front stage* adalah bagian dari pertunjukan yang biasanya berfungsi dengan cara umum untuk menentukan situasi bagi mereka yang mengamati penampilan seseorang. Di area *front stage*, Goffman (1978) lebih jauh membedakan antara *setting* dan *personal front*. *Setting* mengacu pada penampilan fisik yang biasanya harus ada jika para aktor ingin tampil sedangkan *personal front* terdiri dari barang-barang dan perlengkapan ekspresif yang dapat diidentifikasi oleh audiens misalnya, seorang *crossplayer* diharapkan mengenakan kostum dan *make up* persis dengan karakter yang ditampilkan dalam *crossplay* pada dirinya.

#### 4. Hasil Dan Pembahasan

##### 4.1 Bentuk karakter bishonen pada female to male (F2M) crossplayer

Karakter yang dilabeli ideal sebagai karakter laki-laki maskulin dalam *anime*, *manga* dan *idol* adalah *bishounen*. *Bishōnen* adalah kata dalam bahasa Jepang yang secara harfiah diterjemahkan menjadi 'lelaki cantik' atau 'karakter laki-laki yang sangat feminin dengan proporsi model, seperti tinggi dan luwes dengan fitur wajah sudut yang kuat (Norris & Bainbridge, 2009). *Bishounen* memegang konsep *androgini*, yang merupakan perpaduan gaya feminin sekaligus maskulin. Istilah *bishounen* hanya terbatas pada laki-laki usia sekitar 18 tahun (Chen, 2015). *Bishounen* digambarkan sebagai laki-laki dengan rambut gondrong tapi manis, ramping, anggun, dan wajahnya bersih, mata yang besar dengan kepribadian tertentu mereka adalah sensitif, misterius, suka murung, dan lembut.

Perwujudan karakter *bishounen* muncul pada ketiga responden terutama dalam segi penampilan dan gaya juga sikap yang ditampilkan. Karakter *bishounen* lebih dominan muncul pada gaya Nagi saat melakukan *crossplay*, karena postur wajah dan pembawaan yang lembut menjadi atribusi yang sesuai untuk menampilkan karakter *bishounen*. Nagi seorang mahasiswi sebuah universitas di Bandung berusia 19 tahun dan sudah sekitar 6 tahun melakukan *crossplay* dari tahun 2014. Karakter favorit yang sering di *crossplay* kan selain Tsurumaru Kuninaga dari *Anime* dan *Game* Token Ranbu, Nagi pun sering melakukan *crossplay* berkarakter *manhua* seperti Hua Cheng dari novel China.

Menurut Nagi, karakter yang ditampilkan dalam *crossplay* yakni Tsurumaru merupakan karakter yang unik dan ganteng. Namun Nagi merasa Tsurumaru bukan hanya karakter ganteng *ikemen*, namun lebih ke ciri khas yang dimiliki karakter tersebut yang membuat Nagi menyukai karakternya. Nagi menggambarkan sosok Tsurumaru sebagai karakter “gantengnya nyebelin”, ganteng yang lebih mengidentitaskan *bishounen* seperti terlihat pada gambar di bawah ini,

Gambar 1 Nagi *Crossplay* sebagai Tsurumaru Kuninaga dalam *Anime* Touken Ranbu dan visual karakter Tsurumaru



Sumber: Dokumentasi pribadi & myanmelist.net

Nagi berpendapat bahwa tampan lebih terlihat dari sifat bukan dari fisik atau wajahnya saja. Sifat *bishounen* di mata Nagi adalah yang tenang namun terkadang ceria. Nagi sangat senang dengan karakter berwajah oval dengan rahang lancip dan rambut yang tidak warna warni, misalnya hanya hitam atau putih dan untuk tinggi yang sekitar 180cm. Postur tubuh merupakan hal yang paling sulit menurut Nagi karena dia mempunyai badan yang tidak tinggi sekitar 150 cm, sedangkan karakter yang diperankan lebih banyak yang mempunyai postur tubuh tinggi. Oleh karena itu, ia selalu memakai sepatu hak tinggi agar terlihat tinggi. *Make up* biasa dilakukan sendiri oleh Nagi karena dia pernah belajar *make up* sehingga lebih percaya diri jika melakukan *make up* sendiri. Nagi biasanya jarang menggunakan *face tape*, dia lebih banyak bermain di *make up* dengan mengakali pipinya yang bulat dengan cara ditambahkan shading agar terlihat lebih tirus wajahnya. Lalu, untuk badan Nagi biasanya menggunakan *pad* tambahan di bahu agar terlihat lebih bidang. Nagi lebih mudah membentuk maskulin dalam karakter *crossplay* karena dalam kesehariannya Nagi kurang begitu suka dengan *style* feminin.

Selain Nagi, karakter *bishounen* sering ditampilkan pula oleh Rei saat melakukan *crossplay*. Rei adalah seorang *freelance* yang sudah lama menggeluti dunia *cosplay* sejak tahun 2013. Rei berpendapat,

“Saya suka *crossplay* karena tidak puas dengan *cosplay* perempuan, karakter perempuan gitu ya, kurang puas karena cuma satu ga bisa *make up* waktu itu, *make up* perempuan teh susah kerasanya waktu itu, terus cobain deh ngecross, ternyata nyaman kayak gitu.” (Wawancara tanggal 22 September 2024)

Pandangan Rei di atas menunjukkan bahwa, perempuan selalu berhubungan dengan *make up* dan kompleksitas *make up* perempuan menjadi masalah yang membuat Rei tidak puas dengan karakter perempuan saat *cosplay*. Bagi perempuan, *make up*

digunakan untuk meningkatkan penampilan seseorang dalam bentuk riasan dan untuk mengubah penampilan seseorang dengan menggunakan kosmetik khusus seperti *foundation*, bedak, krim, dan bahan lainnya (Guo & Sim, 2009 :1), sedangkan menurut Rei laki-laki cenderung tidak memperhatikan *make up*, sehingga Rei menjadi tertarik dan merasa nyaman saat melakukan *crossplay*.

*Crossplay* yang disukai oleh Rei adalah karakter dari Flan dalam *anime* Katekyo Hitman Reborn. Menurut Rei, karakter Flan ini merupakan karakter yang termasuk laki-laki ganteng namun cuek dan sangat pas dengan kepribadian Rei yang cuek. Selain itu, menurut Rei, dalam karakter Flan cukup mengandalkan kostum dan wig yang bagus dan tidak terlalu banyak *make up* yang harus diperhatikan seperti pada gambar di bawah ini,

Gambar 3 Make up Rei saat *crossplay* Flan dalam *anime* Katekyo Hitman Reborn dan visual karakter Flan



Sumber. Dokumentasi pribadi

*Make up* yang dipakai Rei saat *crossplay* sebagai Flan hanya memakai *foundation* dan bedak saja. Rei tidak banyak melakukan perubahan pada bentuk wajahnya yang bulat, baik menggunakan *face tape* ataupun menggunakan gradasi *make up*. Rei berpendapat karena karakter Flan merupakan karakter yang cuek, maka ia pun melakukan *crossplay* mengikuti karakter sifat Flan yang cuek, sehingga *make up* tidak menjadi perhatian besar saat melakukan *crossplay* sebagai Flan.

Karakter *bishounen* pun muncul pada gaya Anya saat melakukan *crossplay*. Anya yang merupakan seorang *freelancer* dan berumur 24 tahun saat diwawancara sudah mulai melakukan *crossplay* sejak kelas dua SMA sekitar tahun 2012. Saat pertama kali *cosplay*



langsung melakukan *crossplay*, di beberapa *event* sempat berganti karakter menjadi karakter perempuan, namun selanjutnya konsisten melakukan *crossplay*. Anya sering memerankan karakter dari *Idol Ensemble Stars* dan Nello dari *game* *Siro Kuro no Alice* seperti pada gambar di bawah ini,

Gambar 4 Anya dalam keseharian, *crossplay* sebagai Arashi Narukami dalam *Idol Ensemble Stars* dan visual karakter Arashi Narukami



Sumber : Dokumentasi pribadi & zerochan.net

Anya memerankan karakter yang tidak beda jauh dari karakternya sehari-hari, Anya menyatakan,

“Saya biasanya nyari karakter yang ga beda jauh dengan saya, jadi saya cenderung nyari karakter yang mirip dengan saya, kalau karakternya jauh takutnya jadinya aneh gitu. Saya lihat cowo maskulin tuh dari tinggi dan dari bahu, kadang bidang dan bagus, yang lengannya bagus, terus pokoknya dari figurenya masuk, lebih tirus mata tajam pokoknya lebih halus gitu si wajahnya tuh.” (Wawancara tanggal 22 September 2024)

Anya melihat karakter *crossplay* adalah karakter yang harus ditiru sesuai dan mirip dengan karakter aslinya sehingga dia mencari karakter yang memang mirip dengan kepribadiannya supaya lebih mudah untuk mengimitasi atau meniru karakter yang diperankannya dalam *crossplay*. Anya melihat citra laki-laki maskulin digambarkan dengan tubuh yang tinggi dan bahu yang bidang dan bagus. Lengan pun menjadi salah satu kriteria laki-laki maskulin yang ada dalam imagenya. Pipi yang tirus dan mata yang tajam menjadi penanda laki-laki maskulin yang digambarkannya, meskipun image dalam *idol Ensemble Stars* kebanyakan mempunyai mata yang terlihat besar dan cenderung *bishounen*. Anya menggambarkan laki-laki maskulin dengan wajah yang halus atau selalu terlihat muda.

Untuk mewujudkan gambaran karakter ideal maskulin tersebut, Anya berusaha untuk membuat kostum sesempurna mungkin dengan memilih kain untuk dijadikan kostum oleh sendiri dan menyerahkan proses menjahit kepada yang lebih profesional. Selain itu, *make up* pun Anya tidak mau mengambil resiko dengan melakukan sendiri, dia lebih memilih *make up* oleh orang lain yang dia pesan, selain itu dalam keseharian pun Anya lebih merawat wajahnya agar tetap terlihat halus dan dengan alasan kesehatan sehingga saat *cosplay* kulit lebih terawat dan lebih bagus saat diberikan *make up*.

#### 4.2 Membangun citra *bishounen* saat melakukan performativitas gender

Persona karakter *bishounen* yang ditampilkan oleh seorang *crossplay* dalam pertunjukan di atas panggung merupakan hasil dari proses seorang *crossplayer* memaksimalkan seluruh penampilan dan atribusi yang ada pada dirinya agar sesuai dengan karakter yang ditampilkan dalam *crossplay*. Penampilan adalah suatu hal yang menjadi sebuah prioritas bagi banyak orang, khususnya penampilan luar. Setiap manusia menginginkan penampilan terbaik dalam setiap kegiatan terlebih bagi perempuan, penampilan adalah suatu hal yang sangat diperhatikan dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Penampilan di sini mengacu pada penampilan secara keadaan fisik manusia itu sendiri. Kesempurnaan akan penampilan tentu tidak datang begitu saja, setiap orang harus pandai untuk membuat penampilannya menjadi baik. Penampilan bertujuan untuk meningkatkan daya tarik orang lain terhadap dirinya. Daya tarik mengacu pada apa yang membuat seseorang memandang positif terhadap orang lain (Hogg & Vaughan, 2002). Dengan daya tarik yang positif dapat membuat individu merasa lebih diterima dalam menjalani hubungan sosial (Berscheid & Regan, 2016).

Selain itu, Myers yang dikutip oleh Herasafitri (2017) juga berpendapat bahwa daya tarik yang positif memiliki fungsi untuk mempengaruhi seseorang memberikan penilaian yang positif. Daya tarik yang positif dapat dikatakan bermanfaat bagi individu dalam menunjang aktivitas sehari-hari. Salah satu faktor yang mempengaruhi daya tarik adalah daya tarik fisik yang merupakan faktor terbesar yang dapat membuat orang lain menjadi tertarik (Stephan & Stephan, 1985).

Pendekatan dramaturgi Goffman (1959) yang mengarah pada konstruksi persona *front stage* masih digunakan dalam menganalisis aspek pertunjukan *crossplayer* di terutama yang memunculkan citra *bishounen* di Komunitas *Cosplay* Bandung. Aspek



pertunjukan yang dimunculkan *crossplayer* dibangun melalui *cosplay test*, *performace* di atas panggung atau pun di luar panggung (*costreet*), *foto session* dan berinteraksi dengan komunitas yang mempunyai idealisme yang sama dalam upaya membangun persona *front stage* para *crossplayer* di ruang publik.

Sebelum turun dalam *event*, sebagian besar *crossplayer* akan berusaha beberapa kali melakukan modifikasi wajah dengan melakukan *cosplay test* atau *costest*. *Costest* berfungsi untuk melakukan perbaikan terhadap *make up* yang kurang atau kelebihan agar dapat lebih maksimal melakukan *crossplay* saat *event*. Hal ini pun banyak dilakukan oleh *crossplayer* dengan karakter *bishounen*. Nagi pun mengungkapkan:

“...*costest* biasanya dilakukan di rumah dengan berfoto atau *live streaming* di Instagram dengan status publik supaya semua follower bisa nonton, seperti kemarin malam pas *costest* Tartaglia dari Genshin Impact, untuk cek *make up* sama cek kostum...” (Wawancara Nagi tanggal 25 Januari 2025)

Pernyataan Nagi menerangkan bahwa fungsi *costest* untuk melakukan cek terhadap kondisi kostum terutama karakter Tartaglia yang merupakan representasi dari karakter laki-laki cantik atau *bishounen* membuat Nagi harus melakukan beberapa kali pengecekan terutama *make up* dan kostum. *Make up* tidak hanya dilakukan di ruang pribadi namun dapat pula dengan mengunggahnya di ruang publik *online* dengan waktu tertentu agar yang melihat tidak terlalu banyak dan kualitas suara yang dihasilkan dalam *live streaming* tersebut baik dengan tujuan untuk mendapatkan respon dari sesama penyuka segala sesuatu tentang Jepang yang memahami *cosplay* mengenai kostum dan *make up* yang dikenakan saat itu.

Selanjutnya, aspek pertunjukan di panggung suatu *event* dan di luar panggung. Dalam memerankan peran sebagai seorang *crossplay* dengan karakter *bishounen* tidaklah mudah. Mereka harus menampilkan peran mereka dengan baik dan profesional saat tampil diatas panggung. Pengelolaan kesan yang mereka lakukan saat berada di atas panggung meliputi *front personal* dan setting. Dalam hal ini, *front personal* meliputi bahasa tubuh dan penampilan dari seorang *crossplayer*. *Setting* meliputi properti atau alat yang digunakan untuk membantu seorang *crossplay* dalam melakukan pertunjukan.

Dengan hal-hal tersebut dapat membantu dalam memaksimalkan penampilan mereka menampilkan kesan mereka kepada khalayak. *Front personal* adalah pada saat *crossplayer* memerankan sebuah karakter di atas panggung dan dilakukan sangat baik dengan memperhatikan penampilan secara detail seperti *make up* karakter yang mereka

perankan, wig, kostum, properti, dialog karakter dan adegan yang dilakukan oleh karakter tersebut dalam *anime*. Hal tersebut wajib mereka perhatikan untuk memaksimalkan penampilan mereka. Bahasa tubuh yang mereka gunakan memberikan isyarat kepada *audiens* dan juri bagaimana maksud dari adegan karakter yang dilakukan.

Selain *front personal*, aspek setting juga sangat diperlukan untuk mendukung penampilan diatas panggung. Mereka akan menyiapkan properti sendiri serta memanfaatkan desain panggung yang ada untuk membuat penampilan lebih menarik. Jika melihat dari eksistensi di dunia *crossplay*, bagi responden, karakter *bishounen* merupakan karakter yang menarik untuk dipertunjukkan di panggung karena akan menarik banyak penggemar. Selain itu mereka pun terkenal karena selalu mengikuti perlombaan dan sering tampil dari acara ke acara. Selain itu, karakter yang mereka perankan juga mempengaruhi terkenal atau tidaknya mereka di dunia *cosplay*.

Gambar 5 Penampilan Panggung *Crossplay* Nagi



Sumber. Dokumentasi Pribadi

Responden yang memerankan karakter *cosplay* terutama *bishounen* yang memiliki penggemar banyak memiliki peluang besar untuk membuat dirinya juga terkenal di kalangan penggemar karakter tersebut. Inilah yang membuat seorang *crossplay* terkenal. Tak hanya itu, skill *make up* yang mereka terapkan juga memengaruhi eksistensi mereka di dunia *cosplay* maupun *crossplay*. Proses pembentukan *personal branding* dan penampilan di panggung yang dilakukan di beberapa *event* yang diselenggarakan merujuk kepada bentuk dari performativitas gender dan konstruksi identitas gender yang muncul karena faktor pengulangan yang digagas oleh Judith Butler ini telah banyak dilakukan oleh peneliti yang membahas mengenai performativitas gender

terutama yang berhubungan dengan *cosplay* dan *crossplay* (Alimi, 2014; Nicolle Lamerichs, 2013; Norris & Bainbridge, 2009; Rahman, Wing-Sun, & Cheung, 2012; Rastati, 2017). Sebagaimana dikemukakan Jagger, pembentukan identitas gender muncul ketika tubuh melakukan performativitas gender tertentu yang dilakukan secara spontan dan diulang secara terus-menerus (Jagger, 2008).

Saat melakukan observasi di lapangan, para *crossplayer* yang telah melakukan pertunjukan di atas panggung tidak langsung menanggalkan kostumnya, namun para *crossplayer* tersebut melakukan *cosplay* dengan berkeliling dan terjun langsung ke penonton di acara *event* untuk berfoto bersama *cosplayer* lain atau dengan pengunjung *event* dan juga menanyakan kesan secara langsung kepada pengunjung mengenai pertunjukannya di atas panggung yang dikenal di kalangan komunitas *cosplay* Bandung dengan istilah *costreet*. Saat menampilkan karakter, seorang *crossplayer* baik F2M atau M2F akan berusaha untuk menyamakan dengan karakter yang sedang diperankan sehingga *crossplayer* biasanya mencari dan mengidentifikasi karakter yang dekat dengan sifat dan karakter pribadinya.

*Crossplayer* melihat karakter *anime* yang diperankannya dan dia berusaha untuk bertindak sesuai dengan karakternya terutama saat tampil di panggung dan *costreet* di *event* agar orang lain dapat terkesan melihat totalitas yang dilakukan *crossplayer* dalam berperan mencitrakan laki-laki yang menjadi karakter ideal laki-laki maskulin. Lamerichs (2013) menyamakan *crossplay* serupa dengan pertukaran karakter pada pemain yang saling menguntungkan dimana *crossplayer* mengidentifikasi aspek karakter *crossplay* yang ingin dimainkan, akan tetapi karakter tersebut memberikan pengaruh bagi sekitarnya. Bagi Lamerichs, saat seseorang melakukan *crossplay*, mereka mengaktualisasikan identitas mereka sendiri dalam mengekspresikan gender dalam *crossdress*. Ia menyatakan bahwa sebuah narasi atau karakter yang berhubungan dengan pemain adalah sebuah pernyataan tentang diri mereka sendiri yang dituangkan dalam ekspresi di ruang publik dalam bentuk *crossplay* di *event* atau dalam komunitas.

Berjalan ke *event* sambil *crossplay* bisa terasa seperti berjalan di karpet merah di acara yang bergengsi, sebab tergantung pada kualitas *crossplay* dan popularitas karakternya, seorang *cosplayer* dapat dihentikan untuk foto beberapa kali saat mencoba berjalan dalam jarak dekat dengan penggemar atau sesama *cosplayer* terutama saat melakukan *costreet* setelah mereka melakukan pertunjukan karakternya di atas panggung.

Ini adalah perasaan selebriti yang bisa didapatkan dari seorang *crossplay*, dan bagian ini menjadi pengalaman positif di antara *crossplayer*

Gambar 6 Penampilan Nagi Saat *Crossplay Costreet* dengan karakter Bishounen



Selain foto saat melakukan *costreet*, *event* kejepangan senantiasa dilengkapi dengan dekorasi yang cantik, selain dekorasi yang diperuntukkan bagi para *crossplayer* untuk berfoto dalam bentuk *photobooth* agar dapat diunggah ke media sosial sebagai ajang promosi tempat *event* tersebut diadakan, juga dekorasi berupa riasan khas Jepang yang menambah semarak sebuah *event*. Para *cosplayer* senang berkumpul di salah satu sudut area *event* yang dinilai paling bagus untuk berfoto bersama, juga melakukan *foto session* atau para praktisi *cosplay* biasa menyebutnya dengan *photoses*. Dengan kostum yang mereka kenakan, dilengkapi dengan latar yang cantik, akan membuat hasil foto semakin menarik. Sehingga menjadikan foto tersebut pantas untuk diposting di media sosial. Hasil dari *photo session* kemudian dapat berguna untuk berbagai hal. Bisa menjadi koleksi pribadi, pemuas kesenangan diri dan juga sebagai ajang mencari pengikut di media sosial.

Hikari dan Shin merupakan responden yang memakai *event* untuk *photoses* atau *photo session*, dengan tujuan untuk melihat gambaran karakter, *make up* dan kostum yang terlihat bagus dapat diabadikan dalam bentuk *photo* saat *photoses*.

Nagi pun menyatakan,

“..pas bikin project *photoses*, biasanya ada yang fotografernya yang minta, ada yang kalo misalnya kita yang mengadakan projectnya, ya kita yang bayar photographernya. Nanti hasilnya mau Nagi posting di IG atau Facebook sama cetak jadi photobook dan dijual gitu. Nagi si fokusnya foto-foto buat dijual agar dapet uang. Biasanya dijual di oversea, platform gitu kayak NFT yang bentuknya pre-order photobook atau preorder poster gitu. Sekarang pun Nagi udah punya *fanbase* loh hehehe...meskipun isinya masih temen-temen sendiri sih yang sistemnya saling mendukung ada yang beli ada juga yang ngemodalin buat foto.(wawancara dengan Nagi tanggal 19 Januari 2025).

*Photoses* menjadi tempat bagi *crossplayer* yang sangat senang dengan hasil foto untuk mendapatkan kepuasan dirinya dengan memostingnya di media sosial miliknya dengan tujuan untuk mendapatkan apresiasi dan menjadi *cosplayer* yang terkenal dan berprestasi. *Photo session* di sebuah studio dan menyewa jasa fotografer untuk mendapatkan hasil foto *cosplay* yang sempurna, untuk kemudian diposting di media sosial dan mendapatkan banyak *like* dan menambah pengikut. Menurut pandangan Rogers yang dikutip oleh Ford (1991), aktualisasi diri adalah proses menjadi diri sendiri dan mengembangkan sifat-sifat dan potensi psikologis yang unik. Aktualisasi diri akan berubah sejalan dengan perkembangan hidup seseorang. Ketika mencapai usia tertentu (adulensi) seseorang akan mengalami pergeseran aktualisasi diri dari fisiologis ke psikologis. Aktualisasi diri ini disebabkan untuk memenuhi kebutuhan, diantaranya: kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan cinta, dan kebutuhan untuk mendapat penghargaan (Schultz & Schultz, 2020).

Maslow (1987), menyimpulkan bahwa seseorang melakukan aktualisasi diri, apabila kebutuhan fisiologis (kebutuhan makan dan minum), rasa aman, kebutuhan sosial, dan kebutuhan akan harga diri belum terpenuhi dengan baik. Kebutuhan fisiologis, rasa aman, dan kebutuhan cinta muncul sebagai perkembangan jiwa dan raga seseorang, berkembang secara alamiah atau pun dikondisikan dalam kondisi tertentu. Beberapa proses dalam *crossplay* mengindikasikan pada kebutuhan rasa aman, cinta, diterima, dan mencari penghargaan pada konteks lingkungan tertentu. *Crossplay* menjadi media ungkapan untuk berkomunikasi dengan lingkungan sosial, sehingga didapatkan *prestige* dan kepuasan hati manakala tujuan tercapai dan tersampaikan dengan baik. Selain itu, *crossplay* menjadikan media untuk saling berkomunikasi bagi *crossplayer* dan bertukar karakter, ide, dan saling beraktualisasi diri.

## 5. Simpulan

Persona *bishounen* dibangun oleh ketiga responden dengan menekankan pada kesamaan dengan karakter yang ditunjukkan dalam *crossplay*. Dalam proses membangun persona tersebut ketiga responden berusaha dengan maksimal untuk dapat menyamakan karakternya melalui kostum dan make up. Hal ini menunjukkan bahwa *crossplayer* berusaha untuk menunjukkan karakter *bishounen* sebagai bentuk citra maskulin yang

berbeda dari citra maskulin yang diidentikan dengan atribusi laki-laki normatif. *Crossplayer* dalam prosesnya telah menunjukkan bentuk identitas baru dengan tubuhnya dan dengan dilengkapi kostum telah mengubah perbedaan tersebut menjadi suatu ciri khusus dalam rangka membentuk keberadaan dirinya terutama persona laki-laki cantik yang lebih ke arah laki-laki yang anggun dan gemulai. Tidak hanya karakter yang ditonjolkan, namun persona bishounen pun diperlihatkan dalam sikap yang kepribadian yang sensitif, misterius dan lembut menjadi karakter yang menguatkan *bishounen*.

Persona ketiga karakter di panggung baik itu nagi, Rei ataupun Anya terutama berkaitan dengan konstruksi persona saat pertunjukan di atas panggung yang dimunculkan *crossplayer* dibangun melalui *cosplay test*, *performace* di atas panggung atau pun di luar panggung (*costreet*), *foto session* dan berinteraksi dengan komunitas yang mempunyai idealisme yang sama dalam upaya membangun persona *front stage* para *crossplayer* di ruang publik.. Sehingga persona karakter yang fluid terlihat pada pertunjukkan ketiga *crossplay* saat mencitrakan karakter bishounen di atas panggung.

## 6. Daftar Pustaka

- Alimi, M. Y. (2014). Gender, sexuality, and cosplay: A case study of male-to-female crossplay.
- Andini, A. N. (2018). Cosplay, Gender Performativity, and Rape Culture: Analyzing Female-to-Male Crossplay Practice in Indonesia.
- Berscheid, E. S., & Regan, P. C. (2016). *The psychology of interpersonal relationships*: Psychology Press.
- Butler, J. (1990a). *Gender Trouble*. New York and London: Routledge.
- Butler, J. (1990b). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Roudledge.
- Butler, J. (1999). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York, London: Routledge.
- Butler, J. (2015). *Gender trouble : feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge.
- Chen, J.-S. (2015). 10 Beautiful, Meaningful, and Powerful. *International Perspectives on Shojo and Shojo Manga: The Influence of Girl Culture*, 109.
- Fakih, M. (1996). *Analisis gender & transformasi sosial*: Pustaka Pelajar.
- Ford, J. G. (1991). Rogerian self-actualization: A clarification of meaning. *Journal of Humanistic Psychology*, 31(2), 101-111.
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*: Selections.



- Goffman, E. (1978). *The presentation of self in everyday life* (Vol. 21): Harmondsworth London.
- Greenberg, A. (2007). *Youth Subcultures: Exploring Underground America*: Pearson Longman.
- Guo, D., & Sim, T. (2009). *Digital face makeup by example*. Paper presented at the 2009 IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition.
- Herasafitri, R. D. F., Rahajeng, U. W., & Sarirah, T. (2017). Wake Up and Make Up: Efek Kosmetik Wajah dan Waktu Pemaparan Terhadap Attractiveness. *MEDIAPSI*, 2(2), 30-37.
- Hlozek, R. (2004). Cosplay: The New Main Attraction: May. <http://www.jivemagazine.com/article.php>.
- Hogg, M. A., & Vaughan, G. (2002). An introduction to social psychology.
- Jagger, G. (2008). *Judith Butler: Sexual politics, social change and the power of the performative*: Routledge.
- Judith, B. (1993). Bodies That Matter: On the Discursive Limits of "Sex.". *New York and London: Routledge*.
- Kimmel, M. (2011). *The Gendered Society* (Fourth ed.). New York: Oxford University Press
- Lamerichs, N. (2013). *Cosplay: The Affective Mediation of Fictional Bodies.*. Paper presented at the Proceedings "Fan Community & Fandom Conference.
- Lamerichs, N. (2013). The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe. *Participations*, 10(1), 154-176.
- Leng, R. H. Y. (2014). Gender, sexuality, and cosplay: A case study of male-to-female crossplay. *The Phoenix Papers*, 89-110.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2009). *Encyclopedia of communication theory* (Vol. 1): Sage.
- Manning, P. (2013). *Erving Goffman and modern sociology*: John Wiley & Sons.
- Maslow, A., & Lewis, K. (1987). Maslow's hierarchy of needs. *Salenger Incorporated*, 14(17), 987-990.
- Mulyana, D. (2003). Metodologi Penelitian Kualitatif (Paradigma baru ilmu komunikasi dan ilmu sosial lainnya).
- Murtagh, L. (2007). Implementing a Critically Quasi-Ethnographic Approach. *Qualitative Report*, 12(2), 193-215.
- Nilan, P., Demartoto, A., & Broom, A. (2013). Masculinity, Violence And Socioeconomic Status In Indonesia. *Culture, Society & Masculinities*, 5(1), 13-20. doi: 10.3149/CSM.0501.3
- Norris, C., & Bainbridge, J. (2009). Selling Otaku? Mapping the relationship between industry and fandom in the Australian cosplay scene. *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, 20(April), 1-15.



- Rahman, O., Wing-Sun, L., & Cheung, B. H.-m. (2012). "Cosplay": Imaginative self and performing identity. *Fashion Theory*, 16(3), 317-341.
- Rastati, R. (2017). Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay (Studi terhadap Cosplayer yang Melakukan Crossdress). *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 41-52.
- Ritzer, G. (2012). Teori Sosiologi: Dari sosiologi klasik sampai perkembangan terakhir postmodern. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 11, 25.
- Sartre. (2015). Being and nothingness. *Central Works of Philosophy: The twentieth century: Moore to Popper*, 4, 155.
- Schultz, D. P., & Schultz, D. (2020). *Psikologi pertumbuhan, model-model kepribadian sehat*: Kanisius.
- Silvio, T. (2010). Animation: The new performance? *Journal of Linguistic Anthropology*, 20(2), 422-438.
- Stephan, W. G., & Stephan, C. W. (1985). Intergroup anxiety. *Journal of social issues*.
- Taylor, J. R. (2009). *Convention cosplay: Subversive potential in anime fandom*. University of British Columbia.
- Tompkins, J. E. (2019). Is gender just a costume? An exploratory study of crossplay. *Transformative Works and Cultures*, 30.
- Widarjo, W., & Setiawan, D. (2009). Pengaruh rasio keuangan terhadap kondisi financial distress perusahaan otomotif. *Jurnal bisnis dan akuntansi*, 11(2), 107-119.