

Dekonstruksi Stereotip Gender Dalam Cosplay

OLEH:

Muhammad Nauval At
Thaariq
202071900051

PEMBIMBING:

Ferry Adi Dharma

LATAR BELAKANG DAN RUMUSAN MASALAH

Cosplay (costume play) adalah praktik populer yang berkembang dari budaya Jepang, di mana individu mengenakan kostum karakter anime, manga, atau game. Salah satu variannya adalah crossplay, yaitu memerankan karakter dengan gender berbeda. Fenomena ini menarik karena memunculkan pergeseran pandangan tentang gender, yang biasanya dipandang kaku dan berbasis biologis. Crossplay memberi ruang bagi individu untuk mengekspresikan identitas gender secara lebih cair, menantang stereotip maskulinitas dan feminitas yang ada. Namun, masih terdapat stigma dan resistensi sosial terhadap praktik ini, sehingga penting untuk dikaji bagaimana crossplay dapat menjadi sarana dekonstruksi norma gender konvensional.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Kualitatif

Dengan pendekatan deskriptif,
menggunakan wawancara mendalam
terhadap sepuluh informan yang aktif
dalam komunitas cosplay/crossplay.

Teknik Pengumpulan data

Wawancara

Observasi

HASIL DAN PEMBAHASAN



Cosplay bukan sekadar hiburan, tetapi menjadi ruang ekspresi identitas yang memungkinkan individu bebas menampilkan diri di luar batasan norma gender tradisional. Praktik crossplay membongkar konsep maskulinitas dan femininitas yang kaku, sehingga gender dipahami sebagai konstruksi sosial yang cair dan dapat dinegosiasikan. Media sosial berperan penting dalam mendukung normalisasi crossplay dengan memberikan apresiasi, validasi sosial, dan membentuk komunitas inklusif. Temuan ini sejalan dengan teori performativitas Judith Butler yang memandang gender sebagai hasil pengulangan tindakan, serta konsep dekonstruksi Jacques Derrida yang menegaskan bahwa makna maskulin dan feminin dapat dibongkar. Meskipun masih ada resistensi dan stigma dari masyarakat, komunitas cosplay menciptakan ruang aman yang mendorong pergeseran pemahaman terhadap identitas gender.

TEMUAN PENTING PENELITIAN

- Penelitian yang pernah dilakukan oleh Muhammad Nauval At Thaariq Cosplay bukan sekadar hiburan, tetapi menjadi ruang ekspresi identitas. Crossplay membongkar norma gender dan menantang konsep maskulin-feminin yang kaku. Gender dipahami sebagai konstruksi sosial yang cair dan dinegosiasikan. Media sosial mendukung normalisasi crossplay melalui apresiasi dan validasi komunitas. Masih ada resistensi dan stigma dari sebagian masyarakat terhadap praktik crossplay.

MANFAAT DAN TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana praktik crossplay dapat mendekonstruksi stereotip gender yang kaku serta membuka ruang ekspresi identitas yang lebih cair. Selain itu, penelitian ini juga berupaya menjelaskan peran komunitas dan media sosial dalam mendukung penerimaan crossplay di masyarakat.

TUJUAN PENELITIAN

- [1] Winge T., “Project MUSE - Costuming the Imagination_ Origins of Anime and Manga Cosplay,” Mechademia, vol. 1, pp. 65–76, 2006, doi: 10.1353/mec.0.0084.
- [2] R. S. Pratiwi, “Faktor Penyebab Perilaku Cosplayer Larp (Live Action Role Playing) Anime Pada Komunitas Jceb (Japanese Club East Borneo) Samarinda,” Psikoborneo, vol. 2, no 1, pp. 3–3, 2014, doi: <http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v2i1.3573>.
- [3] N. A. Pramana and A. M. Masykur, “Cosplay Adalah ‘Jalan Ninjaku’ Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis,” Jurnal Empati, vol. 8, no. 3, pp. 169–177, 2020, doi: <https://doi.org/10.14710/empati.2019.26508>.
- [4] D. Hariyanto, D. Meidi Budi Utomo, H. Sukmana, and F. Adhi Dharma, “Konstruksi Realitas Makam Dewi Sekardadu dalam Komunikasi Pariwisata Pro-Poor di Sidoarjo,” 2020.
- [5] F. Adhi Dharma, “The Social Construction of Reality: Peter L. Berger’s Thoughts About Social Reality,” 2018, doi: 10.21070/kanal.v%vi%i.3024.



