

Deconstructing Gender Stereotypes in Cosplay [Dekonstruksi Stereotip Gender Dalam *Cosplay*]

Muhammad Nauval At Thaariq¹⁾, Ferry Adhi Dharma^{*2)}

¹⁾ Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: ferryadhidharma@umsida.ac.id

Abstract. *This study explores cosplay practices, particularly crossplay, as a medium for deconstructing gender stereotypes in contemporary society. It examines how crossplay dismantles rigid gender constructs and opens a more fluid space for identity expression. Drawing on Judith Butler's theory of performativity and Jacques Derrida's concept of deconstruction, the research highlights how cosplay enables individuals to express identities beyond conventional gender norms. Using a qualitative descriptive approach, in-depth interviews were conducted with ten active members of the cosplay/crossplay community. Findings reveal that cosplay functions not only as entertainment but also as a means of identity exploration, coping with social pressures, and challenging fixed gender meanings. Crossplay allows individuals to present both masculine and feminine traits without being bound to biological identity, framing gender as a negotiable social construct. Despite societal resistance, cosplay and social media create inclusive spaces for expression, fostering greater awareness of gender fluidity as a transformative cultural practice.*

Keywords – Cosplay; Crossplay; Gender; Performativity; Deconstruction

Abstrak. *Penelitian ini mengeksplorasi praktik cosplay, khususnya crossplay, sebagai media untuk mendekonstruksi stereotip gender dalam masyarakat kontemporer. Studi ini mengkaji bagaimana crossplay membongkar konstruksi gender yang kaku dan membuka ruang yang lebih cair untuk ekspresi identitas. Mengacu pada teori performativitas Judith Butler dan konsep dekonstruksi Jacques Derrida, penelitian ini menyoroti bagaimana cosplay memungkinkan individu untuk mengekspresikan identitas di luar norma gender konvensional. Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, wawancara mendalam dilakukan dengan sepuluh anggota aktif komunitas cosplay/crossplay. Temuan mengungkapkan bahwa cosplay tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana eksplorasi identitas, mengatasi tekanan sosial, dan menantang makna gender yang tetap. Crossplay memungkinkan individu untuk menampilkan sifat maskulin dan feminin tanpa terikat pada identitas biologis, membingkai gender sebagai konstruksi sosial yang dapat dinegosiasikan. Terlepas dari penolakan masyarakat, cosplay dan media sosial menciptakan ruang inklusif untuk berekspresi, menumbuhkan kesadaran yang lebih besar akan fluiditas gender sebagai praktik budaya yang transformatif.*

Kata Kunci – cosplay; crossplay; gender; performativitas; dekonstruksi

I. PENDAHULUAN

Cosplay (costume play) adalah salah satu budaya yang diciptakan oleh para pecinta *anime* (video animasi). Budaya ini berasal dari negara Jepang, para pelaku *cosplay* memerankan karakter yang berasal dari *anime* yang diciptakan oleh masyarakat Jepang. Produksi terbesar dalam ranah *anime* adalah negara Jepang, sehingga kebanyakan para pelaku *cosplay/cosplay* ini mengambil beberapa karakter yang dibuat oleh studio di Jepang. *Crossdress/Crossplay* adalah kostum yang digunakan para *cosplay* untuk mengubah jati dirinya yang asli menjadi palsu. Seperti memakai kostum wanita namun yang memakai seorang lelaki tulen begitu sebaliknya. Hal yang sudah disebutkan diatas mulai banyak pengguna sejak tahun 2019 hingga sekarang.

Dekonstruksi stereotip gender dalam *cosplay* melibatkan proses serta pemahaman terhadap pandangan klise yang melekat pada peran gender dalam dunia *cosplay*. Dalam budaya *cosplay*, para *crossdress* tidak hanya sekedar menggunakan kostum karakter favorit mereka tapi juga mengekspresikan identitas mereka tanpa terikat dalam norma norma gender yang konvensional, melalui kreativitas dan juga inovasi, *cosplay* menjadi wadah untuk berekspresi, Theresa Winge menyebut pelaku *cosplay*, atau *cosplay* dalam bahasa Jepang (コスプレヤー),

menginvestasikan uang dan waktu untuk membuat dan membeli kostum, mempelajari gaya dan garis khas karakter yang mereka mainkan, dan tampil di berbagai acara *cosplay*. Mereka bertransformasi dari identitas aslinya menjadi karakter fiksi pilihan mereka. Banyak *cosplay* yang tetap mempertahankan karakternya meskipun mengenakan kostum, menunjukkan bahwa mereka tertarik untuk menggambarkan karakter mereka baik dari segi kepribadian maupun penampilan [1].

Cosplay adalah jenis pertunjukan artistik yang dilakukan oleh banyak orang dengan menggunakan kostum karakter fiksi. Anda dapat menggunakan karakter dari novel grafis, komik, *anime*, video game, dan media fantasi lainnya. *Cosplay* dapat menghabiskan banyak uang dan waktu untuk merancang kostum dan membeli alat peraga serta pose yang sesuai. *Cosplay* menampilkan identitas “kehidupan nyata” mereka yang sebenarnya dalam karakter pilihan mereka, di acara *cosplay*. Aktivitas tersebut bukan hanya tentang berpakaian sebagai karakter favorit, tetapi juga tentang mengekspresikan hasrat dan kreativitas dalam menghidupkan karakter tersebut. Dengan demikian, budaya kostum dan permainan peran tidak hanya menciptakan peluang untuk mengeksplorasi identitas karakter, tetapi juga untuk merangkul keberagaman dan meruntuhkan batasan-batasan gender yang mungkin melekat pada karakter tersebut [2].

Salah satu aspek menarik dalam dunia *cosplay* adalah bagaimana hobi ini memungkinkan para praktisionernya untuk mengekspresikan diri dan bermain dengan stereotip gender. Stereotip gender merupakan persepsi atau harapan sosial tentang bagaimana pria dan wanita seharusnya berperilaku, berpenampilan, dan juga berperan dalam masyarakat. Dalam *cosplay*, individu memiliki kesempatan untuk menghadirkan karakter apa pun, terlepas dari jenis kelamin asli mereka. Dengan demikian, mereka dapat menciptakan pemahaman baru tentang konsep gender.

Dengan demikian, mereka dapat menciptakan pemahaman baru tentang konsep gender. Hal ini sejalan dengan temuan Pramana yang menunjukkan bahwa *cosplay* tidak hanya menjadi aktivitas hiburan, tetapi juga ruang personal untuk mengeksplorasi identitas, mengatasi tekanan sosial, dan memaknai pengalaman hidup melalui peran karakter fiksi [3].

Penelitian serupa mengenai konstruksi realitas juga dilakukan oleh peneliti yang mengkaji Makam Dewi Sekardadu sebagai bentuk representasi budaya dan kepercayaan masyarakat. Kajian tersebut menunjukkan bagaimana realitas sosial dibangun melalui simbol dan praktik budaya tertentu, yang sejalan dengan penelitian ini dalam melihat *cosplay* sebagai konstruksi sosial identitas dan gender [4].

Pendekatan kreatif dalam *cosplay* mengizinkan para praktisioner untuk meruntuhkan batasan-batasan stereotip gender yang biasa ada dalam budaya populer. Sebagai contoh, seorang pria dapat dengan percaya diri mengenakan kostum karakter wanita tanpa dipandang aneh, dan sebaliknya. Hal ini membuka pintu bagi pemahaman yang lebih mendalam tentang identitas gender, kesetaraan, dan pengecualian terhadap ekspektasi masyarakat.

Sebagaimana dijelaskan oleh Berger dan Luckmann dalam teori konstruksi realitas sosial, kenyataan terbentuk melalui proses eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Ferry Adhi Dharma menegaskan bahwa realitas sosial tidak bersifat alami, melainkan hasil dari interaksi sosial yang terus-menerus dibentuk dan dinegosiasikan. Pandangan ini sejalan dengan praktik *cosplay*, khususnya *crossplay*, di mana identitas gender tidak dipahami sebagai sesuatu yang tetap, melainkan cair dan dapat dikonstruksi ulang melalui performa kostum dan peran yang dimainkan [5].



Gambar 1. Salah satu *cosplay* character Sailor Moon
Sumber : Data Penelitian Sumber : [6]

Leo Bane seorang juri internasional dalam *cosplay* dan juga sebagai model fitness, karakter diatas adalah salah satu karakter *anime* yang diperankan bernama sailor moon. Karakter aslinya adalah seorang Wanita, namun Leo Bane adalah seorang pria tulen. Penyebutan *cosplay* ini adalah *crossplay* (lintas karakter). Leo Bane mengutip dalam Instagramnya bahwa ketika dia upload foto tersebut, dia kehilangan beberapa followersnya.

Crossdressing adalah salah satu bentuk ekspresi gender yang melibatkan penggunaan pakaian dan perilaku berbeda gender. Tindakan ini dilakukan oleh para *crossdresser* yang termasuk dalam kelompok minoritas baik dari segi gender maupun orientasi seksual. Para *crossdresser* sering kali berada dalam masyarakat heteronormatif karena perilakunya dianggap menyimpang dan melanggar norma kebijakan publik [7].

Crossdressing juga dapat disebut sebagai lintas budaya. Secara umum, komunikasi lintas budaya adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan makna dari komunikasi antar budaya, yang melampaui batas-batas geografis, ras, dan etnis. Komunikasi antar budaya diartikan sebagai analisis komparatif yang menekankan pada relativitas aktivitas budaya [8]. *Crossdressing* bisa dipicu oleh faktor keuangan, dorongan dari teman atau lingkungan, atau masalah keluarga. Para informan melakukan *crossdressing* untuk membangun eksistensi mereka di media sosial, dengan tujuan utama mencari sumber pendanaan dan meningkatkan kesejahteraan mereka sendiri [9].

Dalam subkultur *cosplay* yang berkembang pesat, individu memiliki kesempatan untuk mengenakan kostum dan aksesoris yang merepresentasikan karakter dari berbagai media populer. Meskipun seringkali ditemui penampilan karakter dengan atribut gender yang jelas, praktik *cosplay* juga menciptakan ruang untuk mempertanyakan dan mendekonstruksi stereotip gender. Para *cosplay* dapat memerankan karakter dengan atribut gender yang tidak sesuai dengan stereotip yang biasa ditemui, menjadi media pembuka diskusi tentang konstruksi sosial stereotip gender.

Istilah gender sering dikaitkan dengan kata seks, di mana perempuan sering berada dalam posisi subordinasi. Posisi ini disebabkan oleh atribusi fakta biologis yang secara alami dikonstruksi sebagai identitas dan peran kultural. Menurut Butler, tidak ada identitas gender yang asli, semua identitas terbentuk melalui performativitas berulang-ulang untuk menciptakan identitas tersebut [10].

Derrida dan Caputo menjelaskan bahwa Dekonstruksi bertujuan untuk mendeteksi teks-teks yang tidak berkenan berupa makna-makna yang paradoks, kontradiktif, dan ironis [11]. Derrida menjelaskan dekonstruksi dengan kalimat negasi. Mendekonstruksi representasi perempuan dalam poster film pahlawan super produksi Hollywood dapat menyebabkan perubahan besar dalam penggambaran karakter pahlawan super perempuan di industri film Hollywood, yang dapat berdampak pada cara masyarakat memandang perempuan di kehidupan nyata [12].

Stereotip merupakan fenomena kesenjangan gender yang masih terjadi pada perempuan yang bekerja sebagai ibu rumah tangga. Ini kutipan dari "Working Class and Culture of Femininity." Salah satu penyebab penindasan di kalangan perempuan adalah karena laki-laki tidak lagi memegang kendali, dan pembatasan materi seperti Ketidakmungkinan memiliki karir yang memungkinkan atau orang mengalami pengucilan sosial secara sukarela. Oleh karena itu, prasangka terhadap perempuan yang bekerja sebagai ibu rumah tangga dapat digolongkan sebagai penindasan [13]. Penelitian-penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa ekspresi gender melalui media digital semakin mendapat tempat dalam masyarakat. Haryanto menunjukkan bahwa *beauty vlogger* laki-laki di YouTube membangun identitas gender melalui penggunaan simbol feminin yang mencerminkan identitas queer dan metroseksual [14]. Dengan adanya penelitian serupa tentang gender, peneliti menambahkan pembahasan yang serupa dengan yang dibahas seperti yang dikutip oleh Novitaria dan Rusdi menemukan bahwa komentar publik terhadap *beauty influencer* laki-laki di Instagram mencerminkan perubahan cara pandang terhadap identitas gender yang lebih cair dan fleksibel di media sosial [15].

Sementara itu, Ayuni meneliti melalui analisis semiotik terhadap channel YouTube Jovi Adhiguna menunjukkan bahwa *beauty vlogger* pria mampu menormalkan penggunaan makeup di kalangan laki-laki dan membuka ruang ekspresi gender yang lebih bebas dalam budaya populer digital [16]. *Beauty vlogger* adalah individu yang memproduksi dan membagikan konten video mengenai kecantikan, seperti tutorial makeup, perawatan kulit, dan review produk kosmetik melalui platform digital seperti YouTube, Instagram, atau TikTok. Dalam konteks komunikasi digital, *beauty vlogger* termasuk dalam kategori digital influencer yang memiliki pengaruh signifikan terhadap opini, gaya hidup, dan perilaku konsumtif audiens, khususnya di bidang kecantikan.

Dalam dunia *Beauty vlogger* biasa menggunakan influencer seorang lelaki yang melakukan review alat make up mereka terlibat hingga melewati batas gender sebagai lelaki tulen. Hal ini merupakan yang menyimpang, sehingga mereka berperilaku seperti layaknya wanita. *Cosplay* tercermin dari antusiasme para penggemarnya, dan telah banyak ditampilkan di media seperti majalah "Cosmo Mode". Selain majalah, ada juga halaman komunitas seperti "Cure" dan "Cosplay", di mana penggemar memposting foto diri mereka mengenakan kostum, tips membuat kostum, dan informasi tentang acara mendatang. Banyak *cosplay* yang aktif di media sosial [14].

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana *cosplay* bertindak sebagai alat dekonstruksi stereotip gender serta bagaimana hobi ini memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri mereka tanpa terikat oleh norma-norma gender yang kaku. Peneliti akan melihat contoh-contoh nyata dan analisis terhadap bagaimana para *cosplay* mampu mengubah pandangan kita tentang gender dan masyarakat secara lebih luas. Selain itu, peneliti akan

mendiskusikan implikasi dari fenomena ini terhadap pengetahuan sosial kita tentang gender dan bagaimana pergeseran tersebut dapat memengaruhi masyarakat secara keseluruhan.

Dalam konteks ini, penelitian tentang dekonstruksi stereotip gender dalam *cosplay* menjadi semakin penting. Melalui analisis mendalam tentang bagaimana praktik *cosplay*, terutama ketika melibatkan karakter dengan atribut gender yang jelas, dapat menjadi wadah untuk memahami bagaimana individu dapat mempengaruhi dan mengubah pandangan kita tentang stereotip gender, baik dalam masyarakat maupun dalam diri mereka sendiri. Penelitian ini akan memperluas pemahaman kita tentang peran *cosplay* dalam menggugah kesadaran akan konstruksi sosial stereotip gender dan dalam mendorong perubahan sosial yang lebih besar terkait isu-isu gender.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan kualitatif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui secara mendalam tentang dekonstruksi stereotip gender dalam *cosplay*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yakni ada tipe orang yang sedang memakai kostum di event jepangan (*cosplay/crossdress*). Penelitian ini mewawancarai 10 informan sebagai subjek penelitian yang aktif dalam kegiatan *cosplay/crossplay*.

Penelitian kualitatif berupaya memahami aspek-aspek dunia sosial yang sulit diukur secara akurat atau diungkapkan secara numerik, seperti suasana yang membentuk objek kajian. Oleh karena itu, penelitian kualitatif lebih bersifat transendental dan bertujuan untuk menghilangkan keyakinan yang salah tentang objek penelitian. Penelitian kualitatif tidak memandang objek kajian sebagai objek yang statis, melainkan sebagai suatu proses kreatif dan memahami kehidupan sosial secara mendalam dan dinamis [15].

Teknik analisis data yang pertama adalah reduksi data. Proses seleksi yang terfokus pada penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data mentah yang diperoleh dari catatan tertulis di lapangan. Berikutnya adalah tahap penyajian data, hal ini melibatkan pengorganisasian data sehingga kesimpulan dapat diambil dan tindakan dapat diambil. Penyajian data yang biasa digunakan dalam penelitian kualitatif adalah dalam bentuk teks naratif. Dalam analisis data kualitatif, data yang diperoleh berbentuk kata-kata, bukan angka. Data dikumpulkan dengan menggunakan berbagai metode seperti observasi, wawancara, ekstraksi dokumen, dan rekaman audio, dan biasanya diproses sebelum digunakan. Namun analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang ditempatkan pada teks yang diperluas. Analisis ini melibatkan tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan [16].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dekonstruksi yang diperkenalkan oleh Derrida berangkat dari gagasan bahwa makna dalam suatu sistem tanda tidak bersifat tetap, melainkan selalu terbuka terhadap interpretasi baru [16]. Dalam konteks gender, dekonstruksi memungkinkan kita untuk melihat bahwa konsep maskulinitas dan femininitas bukanlah sesuatu yang esensial, melainkan terbentuk melalui konstruksi sosial yang terus menerus diulang. Dalam dunia *cosplay*, praktik *crossplay* menantang batas-batas gender yang telah mapan dengan memungkinkan individu untuk mengenakan kostum yang tidak sesuai dengan identitas gender biologis mereka.



Gambar 2. Aktivitas *cosplay* dan *crossplay* grup
Sumber : Data Penelitian

Gambar di atas adalah aktivitas yang dinamakan sebagai *crossplay*. Wanita yang menggunakan wig berwarna merah adalah salah satu karakter yang berada dalam *anime* *Kimetsu No Yaiba* berperan sebagai Kamado Tanjiro dengan bergender lelaki. *Cosplay* merupakan sebuah aktivitas individu untuk memerankan karakter atau tokoh yang mereka suka dari sebuah “*Anime*” atau “*Manga*” yang digarap oleh negara Jepang, aktivitas memerankan ini meliputi kostum dan rias

wajah. Tidak sedikit pula pelaku *cosplay* juga menirukan atau memerankan karakter dengan sangat detail dan rinci mulai dari sifat, cara bicara, dan bahkan gesture tubuh. Dalam dunia *cosplay* terdapat banyak kemungkinan bagi seseorang untuk mengekspresikan karakter atau sosok tokoh yang mereka kagumi dengan meniru penampilan, sifat, cara bicara atau bahkan gestur tubuh tanpa adanya batasan gender biologis.

Pemahaman tradisional mengenai *cosplay* seringkali dikaitkan dengan sebuah keterikatan antara gender dengan karakteristik fisik dan norma sosial yang membatasi individu dalam mengekspresikan diri, dan dianggap sebagai tindakan yang tidak lazim. Berkembangnya aktivitas *cosplay* didasari dengan adanya pengidolaan terhadap sebuah karakter, tokoh, atau kebudayaan tertentu. Dengan berkembangnya aktivitas pengidolaan terhadap budaya asing menjadi salah satu alasan ancaman kepada kebudayaan lokal [16]. Persepsi terhadap penekanan sosial sangat bergantung pada bagaimana *cosplayer* menilai opini dan reaksi masyarakat terhadap mereka. Perbedaan atau *difference* menurut Derrida merupakan tidak hanya berbeda satu sama lain dan juga adanya *defferral* atau penundaan/*Gap* menjadikan sebuah makna itu tidak memiliki sifat tetap atau final, melainkan makna secara tak terbatas. Dapat diartikan bahwa makna memiliki dampak yang mengikat sebuah opini untuk menjangkau aspek lebih luas [11].

Derrida menggabungkan dua aspek yaitu *difference* dan *defferral* menjadi satu yaitu *différance*. Menurut Derrida, makna dalam bahasa tidak muncul secara langsung dari hubungan antara kata dan objek di dunia nyata, melainkan dibentuk melalui perbedaan antar kata dalam sistem bahasa—sebuah ide yang diadaptasi dan dikembangkan dari pemikiran Ferdinand de Saussure [11]. Selain itu, makna juga selalu tertunda karena untuk memahami satu kata, kita harus merujuk pada kata lain, lalu kata berikutnya, sehingga makna tidak pernah hadir secara penuh dan final. Istilah *différance* sendiri diciptakan Derrida untuk menegaskan bahwa makna adalah sesuatu yang tidak tetap, selalu bergeser, dan tidak bisa dipaku pada satu titik referensi tertentu; ia terbentuk dari jaringan perbedaan dan terus-menerus ditunda dalam proses pembacaan dan penafsiran. Hal ini juga terdapat pada dunia *cosplay* dan *crossplay*.

Dalam konteks penelitian ini, dekonstruksi terjadi ketika praktik *cosplay* dan *crossplay* membongkar oposisi biner maskulin, feminin yang menjadi dasar konstruksi gender di masyarakat. Melalui *crossplay*, pelaku secara sadar melanggar batasan identitas gender yang dianggap alami, sehingga makna “laki-laki” atau “perempuan” tidak lagi bersifat tetap. Identitas tersebut dipertunjukkan, diparodikan, dan dinegosiasikan ulang melalui kostum, riasan, dan aksi panggung. Hal ini sejalan dengan gagasan *différance* yang diperkenalkan oleh Derrida, di mana makna gender tidak pernah bersifat final atau tetap, melainkan selalu berada dalam proses pergeseran. Dalam konteks ini, seorang laki-laki dapat menampilkan sisi feminin tanpa kehilangan identitas kekelakiannya, sementara seorang perempuan dapat memerankan karakter maskulin tanpa harus menanggalkan jati dirinya. Praktik *crossplay*, dengan demikian, berfungsi sebagai tindakan dekonstruksi yang meruntuhkan kepastian makna gender serta membuka kemungkinan bagi bentuk-bentuk ekspresi identitas yang lebih lentur, terbuka, dan inklusif [11].

Crossplay merupakan sebuah aktivitas *cosplayer* yang menirukan sebuah karakter yang berbeda dari gender pelaku, banyak yang mengartikan *crossplay* memiliki kesamaan dengan *crossdress*. *Crossdress* merupakan sebuah aktivitas seseorang yang menggunakan fashion dan make up layaknya seorang wanita, sedangkan *crossplay* jauh lebih kompleks, tidak hanya menggunakan fashion dan make up tetapi detail karakter seperti gesture, perilaku, sifat dari seorang karakter yang ditiru oleh *crossplayer*.

Pemahaman masyarakat terkait gender tidak lepas dari norma sosial, hal ini menyebabkan sebagian besar masyarakat sulit untuk menerima aktivitas *crossplay* karena adanya ketidaksesuaian antara gender dengan karakter yang digunakan. *Crossplayer* sendiri merupakan sebuah istilah bagi seorang *cosplayer* yang bergender laki-laki melakukan *cosplay* atau meniru karakter tertentu yang memiliki gender wanita. Peneliti melakukan wawancara terhadap *cosplayer* yang memiliki hubungan terhadap *crossplayer* melalui aktivitas *cosplay*. Peneliti mewawancarai *crossplayer* bergender laki-laki dan mereka aktif dalam dunia jejepangan berikut hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti.

Dalam masyarakat Indonesia, konstruksi gender dibentuk oleh nilai-nilai patriarki, norma agama, dan tradisi budaya yang memisahkan secara tegas peran laki-laki dan perempuan. Laki-laki diharapkan bersikap maskulin, menjadi pencari nafkah, dan memegang otoritas, sedangkan perempuan diharapkan tampil feminin, mengurus rumah tangga, dan patuh pada laki-laki [17]. *Crossplayer* secara sadar membongkar konstruksi ini dengan memerankan karakter yang berbeda dari gender biologis mereka. Seorang laki-laki dapat tampil sebagai karakter perempuan dengan riasan dan gestur feminin, sedangkan perempuan dapat memerankan karakter laki-laki dengan atribut maskulin. Melalui aksi ini, makna gender tidak lagi dipandang sebagai sifat bawaan, tetapi sebagai sesuatu yang dapat diolah, dinegosiasikan, dan dipertunjukkan. Proses ini merupakan bentuk dekonstruksi, di mana batas antara maskulin dan feminin menjadi kabur, dan identitas gender bergeser dari pengertian yang kaku menuju pemahaman yang lebih cair dan fleksibel. Berikut adalah hasil wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti terhadap informan. Beberapa informan menyampaikan bahwa *crossplay* memberi ruang ekspresi yang dibatasi oleh norma gender. Seperti pada kutipan wawancara berikut,

“Saya bisa memiliki hak untuk menjadi karakter yang saya suka dan juga saya tidak terbebani oleh gender yang saya miliki, (Laki-laki) menjadikan saya bisa mengekspresikan diri saya secara bebas” (RJ, 20 Maret 2025).

Informan di atas beranggapan bahwa ketertarikan seseorang terhadap sesuatu tidak pernah bersifat tetap, melainkan dapat berubah sesuai dengan pengalaman, konteks sosial, maupun perkembangan diri individu. Dalam hal ini, pilihan karakter *cosplay* bukan hanya dipengaruhi oleh preferensi pribadi semata, tetapi juga oleh ruang sosial yang memberikan

legitimasi bagi seseorang untuk bereksperimen dengan identitas. Informan menekankan bahwa melalui praktik *crossplay*, ia memperoleh kebebasan untuk keluar dari batasan-batasan gender yang selama ini melekat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, *cosplay* dipandang sebagai medium yang dinamis di mana identitas dapat dinegosiasikan, diubah, bahkan dikonstruksi ulang sesuai dengan keinginan dan kenyamanan pelakunya. Hal ini menunjukkan bahwa orientasi ketertarikan pada karakter maupun ekspresi diri dalam *cosplay* bersifat cair (fluid) dan dapat bergerak mengikuti perubahan cara pandang maupun pengalaman sosial yang dialami *cosplayer*.

Informan lain menambahkan bahwa *crossplay* membuat mereka “melampiasikan” tekanan sosial secara diam-diam tanpa niat melanggar norma. Ada juga yang melihat *crossplay* sebagai kesempatan mengekspresikan sisi unik atau anti-mainstream (GA, 13 Juli 2025). Hal ini sejalan dengan temuan Muhlisian & Setyono yang menganalisis citra ikemen dalam komunitas *cosplay* Bandung, di mana identitas gender direkonstruksi melalui atribut kostum dan gestur performatif, menunjukkan bahwa *cosplay*—terutama *crossplay*—mengubah persepsi terhadap identitas gender tradisional [18].

Dari hasil wawancara bersama *crossplayer* di atas, terlihat bahwa keberadaan mereka sebagai fenomena sosial telah menggeser batas-batas gender yang sebelumnya mengikat. Individu tidak lagi merasa terikat oleh norma-norma gender tradisional, tetapi justru bergerak keluar dari tekanan sosial tersebut. Salah satu informan mengungkapkan bahwa saat melakukan *cosplay*, ia merasa “lepas” dari identitas aslinya—tidak sepenuhnya menjadi dirinya dalam kehidupan nyata, tetapi juga bukan sepenuhnya karakter fiksi. Ketegangan identitas ini mencerminkan konsep *deferred* dalam teori Derrida, di mana makna diri selalu tertunda dan tidak pernah hadir secara final. Dalam konteks ini, makna gender menjadi cair: seorang laki-laki yang memerankan karakter perempuan atau sebaliknya menunjukkan bahwa identitas gender tidak melekat secara esensial pada tubuh biologis. Hal ini sekaligus memperlihatkan *différance*, yakni pergeseran dan perbedaan makna gender yang terus-menerus diproduksi melalui interaksi sosial dan representasi visual. Jika dikaitkan dengan konsep *performativity* Judith Butler, *crossplay* adalah bentuk pertunjukan berulang yang membongkar asumsi bahwa gender adalah sesuatu yang tetap dan “alami”. Melalui kostum, gestur, dan aksi panggung, *crossplayer* mendekonstruksi dikotomi maskulin-feminin, menciptakan ruang di mana identitas gender dapat dinegosiasikan dan diartikulasikan ulang sesuai konteks.

Dari informan di atas, menjelaskan bahwa mereka bebas memerankan karakter dengan gender berbeda tanpa merasa harus menjelaskan alasan di baliknya. Mereka menolak tunduk pada struktur makna dominan yang mengharuskan ekspresi identitas sejalan dengan norma biologis atau sosial tertentu. Hal ini merefleksikan *difference* ala Derrida—bahwa makna (dalam hal ini, identitas gender) muncul bukan dari keutuhan atau esensi, tapi dari perbedaan dan relasi dengan yang lain. Peneliti juga mendapat opini dari *cosplayer* dan *crossplayer* lain tentang aktifitas yang mereka tekuni [11].

Judith Butler juga membahas tentang stereotip gender yang sesuai dengan jawaban informan di atas, *Cosplay* dan *crossplay* menjadi ruang alternatif yang mematahkan gagasan bahwa gender harus sesuai dengan jenis kelamin biologis. Ketika seorang laki-laki memerankan karakter perempuan (dan sebaliknya), mereka secara aktif mendekonstruksi performa gender yang telah ditetapkan. Dalam praktik tersebut, *cosplay* bukan sekadar permainan kostum, melainkan aksi simbolik yang mengguncang sistem biner gender dan membuka ruang baru bagi ekspresi identitas [10]. Beberapa informan menyampaikan bahwa *crossplay* dapat menjadi ruang aman untuk menghadapi tekanan sosial maupun keluarga. Seperti pada kutipan wawancara berikut,

“Saya memilih *crossplay* karena adanya tekanan dalam keluarga yang mengaitkan saya dengan feminisme. Karena itu, saya hanya bisa melampiaskan dalam kegiatan ini secara diam-diam. Yang terpenting, saya tidak melakukan tindak kriminal” (MC, 13 Juli 2025).

Pernyataan informan di atas menunjukkan bahwa motivasi memilih *crossplay* dilatarbelakangi oleh tekanan keluarga yang mengaitkan dirinya dengan feminisme. Tekanan ini membuat informan merasa tidak bebas mengekspresikan diri dalam lingkungan keluarga, sehingga *crossplay* dijadikan sebagai media pelampiasan yang bersifat privat. Pernyataan “secara diam-diam” memperlihatkan adanya konflik antara identitas pribadi dengan norma atau ekspektasi keluarga. Namun, informan juga menegaskan batas moral dengan menyatakan bahwa aktivitas tersebut tidak berkaitan dengan “tindak kriminal,” yang menandakan adanya usaha untuk melegitimasi pilihan personalnya agar tidak dianggap menyimpang secara sosial maupun hukum. Selain itu, kegiatan *cosplay* dan *crossplay* juga dipandang berkontribusi pada pengembangan keterampilan pribadi, khususnya dalam bidang tata rias. Seperti pada kutipan wawancara berikut,

“Melalui aktivitas ini, saya dapat mengasah keterampilan rias wajah, karena saya menganggap *cosplay* sebagai media yang fleksibel” (KY, 13 Juli 2025).

Pernyataan informan menegaskan bahwa *cosplay* dan *crossplay* tidak hanya menjadi sarana ekspresi identitas, tetapi juga wadah pengembangan keterampilan praktis, khususnya dalam bidang tata rias. Informan melihat *cosplay* sebagai media yang fleksibel, artinya tidak sekadar hiburan atau hobi, melainkan ruang belajar yang memungkinkan individu untuk berlatih, berkreasi, dan meningkatkan kemampuan teknis. Hal ini menunjukkan bahwa praktik *cosplay* memiliki nilai tambah berupa kontribusi terhadap keterampilan personal yang dapat bermanfaat di luar ranah komunitas *cosplay* itu sendiri. Bagi sebagian informan, *cosplay* merupakan hobi sekaligus media untuk mengekspresikan diri di ruang publik. Seperti pada kutipan wawancara berikut,

“Saya melakukan kegiatan *cosplay* maupun *crossplay* karena sudah menjadi hobi, sekaligus sebagai sarana untuk mengekspresikan diri di platform event Jejepangan” (SC, 13 Juli 2025).

Pernyataan informan menunjukkan bahwa *cosplay* diposisikan sebagai hobi sekaligus media ekspresi diri. Aktivitas ini tidak hanya memberikan kepuasan pribadi, tetapi juga menjadi sarana untuk tampil dan menunjukkan identitas di ruang publik, khususnya pada event-event Jejepangan. Hal ini menggambarkan bahwa *cosplay* berfungsi ganda: sebagai bentuk rekreasi individu dan sebagai praktik sosial yang memungkinkan pelaku untuk memperlihatkan kreativitas serta identitas diri di hadapan orang lain.

Dari hasil wawancara tiga informan diatas peneliti menemukan bahwa makna *cosplay* dan *crossplay* tidak tunggal. Ada yang memaknainya sebagai seni, ada yang menganggapnya media ekspresi diri, ada pula yang melihatnya sebagai pelarian dari tekanan hidup. Bagi mereka, tidak ada “makna asli” dari *cosplay* semua tafsir sah-sah saja, tergantung siapa yang melihat dan dari konteks manapun. Ini sejalan dengan semangat dekonstruksi Derrida yang menolak makna tetap dan membuka kemungkinan pemaknaan berganda terhadap *cosplay* maupun *crossplay* [11].

Hal ini sama dengan stereotip gender yang dikembangkan oleh Judith Butler, bahwa ketiga informan secara tidak langsung merefleksikan ide utama Judith Butler bahwa gender tidak bersifat esensial, tetapi dikonstruksi secara sosial melalui performa. Aktivitas *cosplay* dan *crossplay* menjadi bentuk nyata dari performatif gender melalui perlawanan terhadap tekanan sosial untuk mengaburkan batas maskulin-feminim yang menghasilkan pendefinisian ulang ekspresi diri [10].

Pada acara yang berbeda dan di lokasi yang berbeda, peneliti mewawancarai lima orang *cosplayer* dan *crossplayer* untuk menggali lebih dalam aktivitas mereka. Beberapa informan menyebutkan bahwa bermain peran (*roleplay*) dalam *cosplay* memberi pengalaman yang menyenangkan sekaligus membuka perspektif baru tentang identitas diri. Beberapa informan menyampaikan bahwa keterlibatan mereka dalam *cosplay* dan *crossplay* berawal dari ketertarikan terhadap karakter tertentu.

Motivasi para informan dalam mengikuti *cosplay* maupun *crossplay*. Informan menekankan aspek role-playing sebagai bentuk pengalaman imersif dengan karakter favorit, sementara Informan melihat *cosplay* sebagai sarana melatih kepercayaan diri untuk tampil di depan publik. Informan memandang *crossplay* sebagai ruang eksplorasi identitas baru yang berbeda dari keseharian, sedangkan Informan menyoroti *cosplay* sebagai peluang karier dan sarana memperbaiki citra diri, mencontoh tokoh publik seperti Clarissa Punipun. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa *cosplay* bukan hanya sekadar hobi, melainkan memiliki fungsi yang lebih luas: sebagai ekspresi diri, pengembangan keterampilan, eksplorasi identitas, hingga jalan menuju profesionalisme dan kritik sosial terhadap norma gender.

Seorang informan menyampaikan bahwa *cosplay* merupakan media untuk bermain peran (*roleplay*) sekaligus melatih keberanian tampil di depan umum. Pendapat ini dikuatkan oleh informan lain yang melihat bahwa melalui aksi panggung dan representasi yang berulang, identitas dapat dikonstruksi ulang dan tidak bersifat esensial. Hal ini sejalan dengan teori *performativity* Judith Butler yang berakar pada pemikiran Derrida—bahwa gender dipentaskan melalui tindakan, bukan diwariskan secara biologis. Ada pula informan yang mengungkapkan keinginannya menjelajahi identitas berbeda dari keseharian, sebuah upaya yang dalam kerangka dekonstruksi Derrida berarti membongkar makna tetap tentang diri dan membuka kemungkinan adanya *différance*, yaitu pergeseran makna yang terus berlangsung antara “diri sejati” dan “peran karakter.” Selain itu, informan lain melihat *cosplay* sebagai sarana memperbaiki citra diri di mata publik sekaligus membuka peluang karier, seperti mencontoh tokoh publik Clarissa Punipun. Hal ini memperlihatkan ambiguitas makna yang menurut Derrida menjadi ruang utama dekonstruksi—antara hiburan dan karier, antara stigma dan legitimasi.

Salah satu temuan wawancara menunjukkan bahwa keterlibatan dalam dunia *cosplay* sering kali berawal dari ketertarikan pada karakter tertentu, yang kemudian menjadi pintu masuk untuk mengeksplorasi identitas dan ekspresi diri di luar norma gender. Untuk menggali perspektifnya secara komprehensif, peneliti merancang rangkaian pertanyaan yang berlandaskan pada teori stereotip gender dari Judith Butler. Pertanyaan tersebut berfokus pada sejumlah aspek, mulai dari motivasi awal terjun ke dunia *cosplay*, pengalaman subjektif saat memerankan karakter, hingga perbedaan perasaan ketika memainkan peran yang berbeda dari gender sehari-hari. Peneliti juga menanyakan respons lingkungan terdekat—keluarga, teman, maupun masyarakat—terhadap pilihan karakter yang diperankan, serta pengalaman menerima penilaian atau stereotip akibat penampilan tersebut.

Selain itu, wawancara diarahkan untuk mengeksplorasi bagaimana pengalaman *cosplay* memengaruhi cara pandang informan terhadap gender dan identitas diri, termasuk pandangan mereka mengenai apakah gender bersifat tetap atau dapat berubah sesuai konteks sosial. Sebagai penutup, peneliti memberikan ruang bagi informan untuk menyampaikan pesan atau pandangan yang ingin dibagikan kepada masyarakat luas terkait praktik *cosplay* dan ekspresi gender, baik sebagai sarana hiburan maupun sebagai bentuk pernyataan identitas yang lebih luas. Hasil dari wawancara peneliti mendapatkan jawaban dari informan seperti berikut :

Salah satu informan menjelaskan bahwa ketertarikannya memasuki dunia *cosplay* berawal dari keinginan menampilkan sisi lain dari dirinya yang tidak dapat diekspresikan dalam kehidupan sehari-hari. Ia menyatakan bahwa dirinya menyukai karakter yang diperankan dan merasa tertantang untuk mengombinasikan karakter tersebut dengan jati dirinya. Pernyataan ini mencerminkan konsep performativity dari Judith Butler, yang menyatakan bahwa identitas gender tidak bersifat esensial, melainkan dibentuk melalui pengulangan tindakan dan ekspresi dalam konteks sosial [10].

Dalam praktik *cosplay*, informan tidak sekadar mengenakan kostum karakter, melainkan menyisipkan unsur personal dalam karakter tersebut, menunjukkan bahwa identitas adalah sesuatu yang dapat dinegosiasikan dan dipentaskan. Lebih lanjut, informan juga mengungkapkan bahwa, Dalam wawancara, seorang informan mengungkapkan keinginannya untuk keluar dari stereotip berpakaian “normal”. Ia menegaskan bahwa “*cosplay* bukanlah sesuatu yang aneh, melainkan unik” dan bahwa ia ingin membuktikan hal tersebut kepada masyarakat. Pandangan ini menunjukkan bahwa *cosplay* digunakan sebagai media untuk menantang norma berpakaian konvensional sekaligus membuka ruang bagi ekspresi identitas yang lebih bebas.

Pernyataan ini sejalan dengan konsep dekonstruksi Derrida, yang menolak adanya makna tunggal dan tetap dalam sebuah simbol sosial. Dalam hal ini, pakaian sebagai simbol gender telah didekonstruksi oleh pelaku *cosplay*, yang berupaya membalikkan makna normatif berpakaian yang sering kali dikaitkan secara kaku dengan jenis kelamin biologis. Makna bersifat *différance*—selalu tertunda dan bergantung pada konteks, sehingga tidak dapat dikunci secara definitif. Dengan demikian, *cosplay* menjadi ajang pembongkaran simbolik terhadap norma-norma berpakaian konvensional [11].

Terkait penerimaan sosial, seorang informan menyatakan bahwa orang tuanya mendukung pilihannya dalam ber-*cosplay* selama tidak ditampilkan secara terbuka. Teman-temannya juga memberikan dukungan, namun ia mengakui bahwa masyarakat umum “masih suka menilai negatif, terutama ibu-ibu yang sering mempertanyakan penampilan saya.” Hal ini menunjukkan adanya perbedaan tingkat penerimaan antara lingkaran terdekat dan lingkungan sosial yang lebih luas.

Hal ini menunjukkan adanya tarik menarik antara ruang privat dan ruang publik dalam penerimaan terhadap ekspresi diri melalui *cosplay*. Butler menyatakan bahwa masyarakat berperan aktif dalam mengontrol ekspresi gender melalui norma-norma yang dilanggengkan. Informan di atas mengalami langsung bentuk pengawasan sosial tersebut, tetapi meresponnya dengan strategi resistensi.

Menariknya, seorang informan pernah mencoba *cosplay* yang berbeda dengan *body type*-nya. Ia mengungkapkan bahwa reaksi orang terhadap penampilannya beragam, namun ia memilih untuk tidak memedulikannya karena “mereka bukan donatur saya” dan menegaskan bahwa yang terpenting baginya adalah kebahagiaan pribadi. Pernyataan ini memperlihatkan sikap resistensi terhadap stereotip dan penilaian negatif yang kerap muncul dalam komunitas maupun masyarakat umum.

Dalam konteks ini, identitas tubuh bukanlah batasan mutlak dalam performa *cosplay*. Ini memperkuat argumen bahwa tubuh pun, menurut Butler, adalah situs dari konstruksi sosial yang dapat direkayasa secara simbolik. *Cosplayer* dalam hal ini menolak tunduk pada stereotip tubuh ideal yang dilekatkan pada karakter fiksi, dan malah menciptakan versi baru dari karakter tersebut, sesuai dengan identitasnya.

Seorang informan menegaskan bahwa *cosplay* baginya “bukan soal seksualitas” melainkan sarana untuk bersenang-senang. Ia menyatakan bahwa dirinya belum pernah keluar dari karakter asli, lebih memilih tokoh *anime* yang mirip dengannya, dan melihat bahwa “di *cosplay*, gender itu abu-abu.” Pernyataan ini mencerminkan pandangan bahwa identitas gender dalam *cosplay* bersifat fleksibel dan tidak selalu mengikuti batas-batas biner yang ada di masyarakat.

Pernyataan ini memperjelas bahwa *cosplay* adalah bentuk ekspresi identitas yang bersifat cair. Dalam kerangka teori Butler, praktik ini menunjukkan bagaimana gender performativity bekerja: gender bukanlah hasil dari inti diri yang stabil, melainkan hasil dari performa-performa berulang yang dibentuk oleh konteks sosial, simbolik, dan personal. Pernyataan ini juga menggemakan konsep Derrida bahwa makna selalu bersifat ambigu, selalu berada dalam permainan tanda yang tidak pernah selesai. Maka dari itu, dalam praktik *cosplay*, batas antara maskulin dan feminin, antara asli dan tiruan, menjadi kabur dan cair.

Melalui *cosplayer* seseorang dapat mengeksplorasi berbagai aspek identitasnya tanpa harus terikat pada aturan gender yang ada, serta membuka ruang bagi pemahaman gender jauh lebih inklusif dan dinamis. Pada dunia *cosplay* juga memiliki pandangan terhadap aktivitas *crossplayer*, kebanyakan dari mereka menganggap bahwa tindakan itu sebagai tindakan yang tidak mencerminkan sebuah kepercayaan diri, *crossplayer* dianggap sebagai tindakan yang menyimpang dari gender mereka secara biologis, tetapi tidak sedikit pula yang menganggap bahwa tindakan *crossplayer* dipandang sebagai tindakan mengekspresikan diri tanpa adanya batasan.

Tindakan *crossplay* atau *cosplay* ini hanya dilakukan saat acara berlangsung, dan mereka tidak menjadikan *crossplay* sebagai hal yang permanen, ketika mereka sudah berada di luar acara maka mereka kembali pada gender masing-masing. Peneliti juga mendapatkan bahwa adanya perbedaan antara lingkungan sosial dan juga di media sosial, perbedaan ini terlihat adanya ketidaksesuaian dari perilaku masyarakat di lingkungan sosial terkait *crossplayer*.

Banyak dari masyarakat beranggapan bahwa *crossplayer* merupakan sebuah bentuk aktivitas tabu/sesuatu yang tidak pantas karena menggunakan make up dan fashion berbeda dari gender sesuai dengan biologis, laki-laki meniru karakter wanita dan juga sebaliknya. Tetapi hal ini berbeda di media sosial, banyaknya platform seperti Instagram, Facebook, dan Tiktok memperlihatkan bahwa ada yang menyukai *crossplay*. Banyaknya feedback positif yang diberikan netizen membuat *crossplayer* cenderung beraktivitas di sosial media.

Media sosial sebagai platform untuk berkarya memberikan sifat fleksibel bagi *cosplayer*, berinteraksi dengan pengikut serta sebagai media untuk mengekspresikan diri mereka secara bebas, hal ini dasari karena tidak adanya gap/Batasan yang mengikat *cosplayer* untuk berkarya dan mengekspresikan diri mereka. Perbedaan yang sangat jelas

terlihat dilingkungan sosial, masyarakat memberikan batasan seperti norma berpakaian, norma perilaku, norma gender, dan norma sopan santun, kesenjangan tersebut mendorong banyaknya cosplayer lebih sering aktif di media sosial, dan juga lebih memudahkan cosplayer untuk mencari penghasilan seperti endors dan modelling.

Menurut pandangan Derrida makna tidak secara utuh melekat pada sesuatu hal, melainkan makna dapat berubah tergantung dengan konteks yang melekat pada sesuatu hal tersebut. Sama halnya seperti di dunia *crossplay* masyarakat berpandangan bahwa *crossplay* merupakan tindakan yang melawan norma gender yang sudah terikat oleh biologis, tetapi hal ini berbeda dengan makna yang diberikan oleh sesama cosplayer, mereka menganggap bahwa aktivitas *crossplayer* tidak lain hanya sebatas mengekspresikan diri atau melakukan hobi tanpa adanya batasan gender. Sama seperti maskulin dan feminin, apakah seorang wanita tidak boleh bermain sepak bola? Atau apakah pria/laki-laki tidak boleh bermain boneka? Hal ini memaksa seseorang untuk memberikan makna yang berbeda tergantung dengan konteks yang mengikat makna tersebut.

Dalam perspektif *crossplay*, pengidentifikasian gender memiliki sifat tidak tetap, melainkan dinamis dan selalu dapat dinegosiasikan, terutama pada *crossplay*. Pada dunia *crossplay* membuka ruang bagi individu untuk mengeksplorasi identitas mereka diluar batasan yang telah ditetapkan oleh masyarakat. Serta memberikan makna yang bersifat sementara dan dapat berubah bergantung pada konteks sosial yang lebih luas, sebagian dari proses dekonstruksi terhadap pemahaman gender yang tradisional memungkinkan masyarakat melihat gender sebagai sesuatu yang lebih fleksibel dengan mempertahankan norma gender konvensional, tetapi praktik *crossplay* terus berkembang dan berkontribusi dalam membentuk pemahaman baru tentang gender dan juga semakin banyaknya *cosplay* dan komunitas yang mendukung fluiditas gender.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa praktik *cosplay*, khususnya *crossplay*, merupakan bentuk performatif yang mampu mendekonstruksi stereotip gender dalam masyarakat kontemporer. Dengan mengacu pada teori performativitas Judith Butler, dapat disimpulkan bahwa identitas gender bukan merupakan esensi tetap yang diwariskan secara biologis, melainkan dibentuk melalui tindakan-tindakan sosial yang berulang. Praktik *cosplay* menjadi medium ekspresif yang memungkinkan individu untuk menghadirkan identitas di luar batasan gender konvensional.

Cosplayer tidak sekadar meniru karakter fiksi, tetapi secara aktif merekonstruksi ulang makna gender melalui performa dan simbolisme. Dalam konteks teori dekonstruksi Jacques Derrida, *cosplay* memperlihatkan bahwa makna gender bersifat tidak stabil, terbuka terhadap interpretasi, dan bergantung pada konteks sosial yang melingkupinya. Melalui praktik ini, terjadi penolakan terhadap struktur makna dominan yang bersifat biner antara maskulin dan feminin.

Meskipun masih terdapat resistensi dari masyarakat luas yang cenderung memandang negatif praktik *crossplay* karena bertentangan dengan norma-norma gender tradisional, komunitas *cosplay* dan media sosial menjadi ruang yang lebih inklusif dan mendukung ekspresi-identitas yang beragam. *Cosplay* terbukti menjadi sarana strategis dalam merespon tekanan sosial, membongkar batas-batas simbolik, serta membuka ruang dialog baru terkait fleksibilitas dan fluiditas gender. Dengan demikian, *cosplay* layak dipahami sebagai praktik budaya yang memiliki kekuatan transformatif dalam meredefinisi peran gender. Ia tidak hanya menjadi bentuk hiburan, tetapi juga sarana untuk memperjuangkan representasi yang lebih inklusif, membangun kesadaran sosial, serta mendorong terciptanya ruang ekspresi diri yang lebih terbuka dan bebas dari stigma.

Referensi

- [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.

- [6] D. Villarreal, "This 'Sailor Moon' Fan Doesn't Care He Loses Followers by Posting His Drag Cosplay," *Hornet*. Accessed: Jul. 12, 2024. [Online]. Available: <https://hornet.com/stories/leo-bane-crossplay-sailor-moon/>
- [7] R. M. Saputri and S. W. Eddyono, "Perilaku Crossdressing Di Ruang Publik Dalam Perspektif Ketertiban Umum Dan Hak Asasi Manusia," 2020. [Online]. Available: <http://etd.repository.ugm.ac.id/>
- [8] D. Hariyanto and F. A. Dharma, *Komunikasi Lintas Budaya*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2020. doi: <https://doi.org/10.21070/2020/978-623-6833-02-5>.
- [9] M. H. Fazry, "Fenomena Crossdressing Selebgram Dalam Membangun Eksistensi Di Media Sosial (Studi Kasus Pada Selebgram Palembang)," *Jurnal Studi Ilmu Komunikasi*, vol. 2, no 2, pp. 1–4, 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jsikom>
- [10] J. Butler, "GENDER TROUBLE: Feminism and the Subversion of Identity," Universitas Michigan. Accessed: Aug. 12, 2025. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books/about/Gender_Trouble.html?hl=id&id=kuztAAAAMAAJ&redir_esc=y
- [11] J. Derrida and J. D. Caputo, "Deconstruction In A Nutshell : A Conversation With Jacques Derrida," *academia*. Accessed: Aug. 12, 2025. [Online]. Available: https://www.academia.edu/6562738/DECONSTRUCTION_IN_A_NUTSHELL_A_Conversation_with_JA_CQUES_DERRIDA_Edited_with_a_Commentary_Library_of_Congress_Cataloging_in_Publication_Data
- [12] S. M. Sutanto, "Dekonstruksi Representasi Perempuan pada Poster Film Pahlawan Super Produksi Hollywood," *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, vol. 6, no. 1, pp. 1–17, Mar. 2020, [Online]. Available: <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>
- [13] N. Novianti, Th. D. Musa, and D. R. Darmawan, "Analisis Wacana Kritis Sara Mills Tentang Stereotipe Terhadap Perempuan Dengan Profesi Ibu Rumah Tangga Dalam Film Rumput Tetangga," *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, vol. 18, no. 1, pp. 1–12, 2022, doi: <https://doi.org/10.24821/rekam.v18i1.6893>.
- [14] Nurul Haryanto, "Konstruksi Identitas Gender Beauty Vlogger Laki-Laki Pada Youtube," <http://lib.unair.ac.id>, pp. 1–13, 2021, Accessed: Aug. 12, 2025. [Online]. Available: <https://repository.unair.ac.id/69243/>
- [15] V. Novitaria and F. Rusdi, "Analisis Komentar Followers terhadap Identitas Gender Beauty Influencer Laki-Laki di Instagram," vol. 5, no. 2, pp. 252–259, 2021, doi: <https://doi.org/10.24912/kn.v5i2.10291>.
- [16] Yusniar and Ayuni, "Beauty vlogger Pria sebagai Bentuk Normalisasi Penggunaan Skincare dan Makeup Untuk Pria (Analisis Semiotika pada Youtube Channel Jovi Adhiguna)," *Universitas Jenderal Soedirman.*, 2024, Accessed: Aug. 12, 2025. [Online]. Available: <https://repository.unsoed.ac.id/25879/>
- [17] R. F. Afrizal, F. A. D. Andini, and S. Y. Harmen, "Investigating Socioeconomic Determinants of Women under Patriarchal Households," *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, vol. 14, no. 1, pp. 130–137, Apr. 2025, doi: [10.23887/jish.v14i1.88423](https://doi.org/10.23887/jish.v14i1.88423).
- [18] Z. Rona, S. Setyono, and A. A. Muhlisan, "Citra Ikemen dalam Cosplayer Crossdress Female to Male (F2M) di Komunitas Cosplay Bandung," *Sastra, dan Budaya Jepang*, vol. 5, no. 2, pp. 1–11, 2023, doi: <https://doi.org/10.20884/1.jlitera.2023.5.2.8930>.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.