ANALISIS IDENTITAS KOMUNIKASI *COSPLAYER CROSSDRESS* DI YOGYAKARTA

(Studi Fenomenologi tentang Ekspresi dan Penerimaan Identitas Komunikasi *Cosplayer Crossdress* di Komunitas *Cosplay* Yogyakarta)

SKRIPSI
Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia

Diajukan oleh

IVANA NABILA PUTRI

20321177

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi

ANALISIS IDENTITAS KOMUNIKASI *COSPLAYER CROSSDRESS* DI YOGYAKARTA

(Studi Fenomenologi tentang Ekspresi dan Penerimaan Identitas Komunikasi *Cosplayer Crossdress* di Komunitas *Cosplay* Yogyakarta)

Disusun oleh

IVANA NABILA PUTRI

20321177

Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi

Tanggal:……

Dosen Pembimbing Skripsi

Iwan Awaluddin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D.
NIDN 0506038201

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi

ANALISIS IDENTITAS KOMUNIKASI *COSPLAYER CROSSDRESS* DI YOGYAKARTA

(Studi Fenomenologi tentang Ekspresi dan Penerimaan Identitas Komunikasi *Cosplayer Crossdress* di Komunitas *Cosplay* Yogyakarta)

Disusun oleh

IVANA NABILA PUTRI

20321177

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi

Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

Tanggal:…….

Dewan Penguji:

1. Ketua : Dr. Zaki Habibi, S.I.P., M.Comms.

   NIDN 0517078101

   (……)

1. Anggota : Iwan Awaluddin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D.

   NIDN 0506038201

   (……)

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
YOGYAKARTA

Iwan Awaluddin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D.

NIDN 0506038201

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI ..... **iii**
DAFTAR TABEL ..... **v**
DAFTAR GAMBAR ..... **vi**
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
ABSTRAK ..... **viii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 5
D. Manfaat Penelitian 5
1. Manfaat Praktis 5
2. Manfaat Akademis 5
E. Tinjauan Pustaka 6
1. Penelitian Terdahulu 6
F. Kerangka Teori 9
1. Teori Identitas Komunikasi 9
2. Konsep SOGIESC (Sexual Orientation, Gender Identity, Expression and Sex Characteristics) dalam Mengekspresikan Gender 10
3. Kelompok atau Komunitas Penggemar *Cosplay* dalam Kajian Budaya 12
4. *Cosplayer Crossdress* sebagai Bentuk Budaya Populer Jepang 12
G. Metodologi Penelitian 15
1. Pendekatan Penelitian 15
2. Waktu dan Lokasi Penelitian 16
3. Narasumber/Narasumber Penelitian 17
4. Teknik Pengumpulan Data 18
5. Analisis Data 19
BAB II GAMBARAN UMUM **21**
A. Komunitas Gamabunta Universitas Gajah Mada 21
B. Komunitas Hoyoverse SKJ 22
C. Komunitas Arknights Indonesia 23
BAB III TEMUAN PENELITIAN **32**

A. Identifikasi Narasumber 32
B. Temuan Data 33
1. *Cosplayer Crossdress* sebagai Bentuk dari Budaya Populer Jepang 33
2. Bergabung ke dalam Komunitas sebagai Media Penyalur Hobi 40
3. Empat Tingkatan Teori Identitas Komunikasi 47
4. Batasan antara dunia *cosplay*er dan kehidupan sehari-hari (Konsep SOGIESC) . 65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 78
A. Kesimpulan 78
B. Keterbatasan Penelitian 80
C. Saran 80
DAFTAR PUSTAKA 81
LAMPIRAN 85

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Narasumber 31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Komunitas Gamabunta UGM 21
Gambar 2. 2 Logo Komunitas HoYovers SKJ 22
Gambar 2. 3 Logo Komunitas Arknights Indonesia 23
Gambar 2. 4 Foto Gilang 24
Gambar 2. 5 Foto Tyo 25
Gambar 2. 6 Foto Zidan 27
Gambar 2. 7 Foto Fery 28
Gambar 2. 8 Foto Fito 29
Gambar 2. 9 Foto Wahyu 30
Gambar 3. 1 Nama Karakter : Suisei 33
Gambar 3. 2 Nama Karakter: MHX 34
Gambar 3. 3 Nama Karakter: Rio dari Blue Archive 35
Gambar 3. 4 Nama Karakter: Rio Yamada dari Bocchi the Rock 35
Gambar 3. 5 Nama Karakter: Texas dari Arknight 36
Gambar 3. 6 Nama Karakter: Joumer Saori 40
Gambar 3. 7 Instagram Gilang: @girustul 53
Gambar 3. 8 Instagram Fery: @Fery.cos 54
Gambar 3. 9 Instagram Tyo: @shinkun_cus 55
Gambar 3. 10 Instagram Zidan: @haiza_kun 55

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan tugas akhir ini dengan sepenuh hati kepada:

1. Diri saya sendiri, Ivana Nabila Putri, yang telah berjuang dan berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan rangkaian tugas akhir ini dengan baik dan sungguh-sungguh
2. Bapak dan Mama yang tidak kenal lelah selalu mendukung, mendoakan, dan menyemangati saya selama ini

MOTTO

"Sometimes giving up is the strong thing. Sometimes to run is the brave thing. Sometimes walking out is the one thing that will find you the right thing."

-Taylor Swift-

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahi Robbil'alamin. Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta bimbingan-Nya. Shalawat serta salam kami curahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Akhirnya, penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul "ANALISIS IDENTITAS KOMUNIKASI *COSPLAYER CROSSDRESS* DI YOGYAKARTA (Studi Fenomenologi tentang Ekspresi dan Penerimaan Identitas Komunikasi *Cosplayer Crossdress* di Komunitas *Cosplay* Yogyakarta)" sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut serta membantu memberikan saran serta kritiknya baik secara moril maupun materiil, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis tidak lupa juga turut menghaturkan banyak terima kasih kepada semua pihak atas segala bimbingan dan bantuannya dalam penyusunan skripsi ini, semoga amal baik tersebut mendapatkan balasan dan limpahan karunia dari Allah SWT. Sebagai rasa hormat dan ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

Dengan penuh kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang langsung maupun tidak langsung turut andil baik dalam penyelesaian skripsi ini, antara lain kepada:

1. Bapak, Mama, dan Mas Gama yang selama ini tidak kenal lelah untuk selalu mendukung, menyemangati, dan mendoakan saya
2. Bapak Iwan Awaluddin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D selaku Dosen Pembimbing Skripsi (DPS) sekaligus Kepala Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia yang telah bersedia memberikan waktu dan pikirannya demi membantu kelancaran penelitian ini
3. Bapak Narayana Mahendra Prasty, S.Sos., MA. selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah membantu penulis selama menjalani perkuliahan
4. Sahabat kecil saya Natashya, Mia, Putri, dan Nilna yang telah menemani separuh hidup perjalanan saya bahkan sampai saat ini
5. Keluarga rantau, *my support system*, (Elia, Duta, Raihan, Shafa, Udin, Marzuki, Keyra, Lydia, Nay, Adib, dan Aziz) terima kasih telah menjadi keluarga rantau yang nyaman, saling membantu, saling mendukung satu sama lain, dan menjadi

rumah saya selama di Yogyakarta. Terima kasih karena telah membersamai dan menghibur saya di saat suka maupun duka teman-teman

6. Teman seperjuangan kuliah (Fia, Firda, Lia, dan Algim). Terima kasih sudah saling membantu dan menjadi teman yang supportif selama di perkuliahan
7. Teman seperjuangan jurusan Jurnalistik, Rossa Deninta, yang telah membersamai saya dari semester 5
8. Kak Gilang, Kak Tyo, Kak Fito, Kak Zidan, Kak Feri, dan Kak Wahyu selaku narasumber penelitian yang telah bersedia meluangkan waktunya demi membantu penelitian ini
9. Kepada diri saya sendiri, *life can be heavy, especially if you try to carry it all at once, part or growing up and moving into new chapters of your life is about catch or release. What is mean, knowing what things to keep and what things to release. You can't carry all things, all grudges, all updates on your ex, all enviable promotions your school bully got at the bedge fund his uncle started. Decide what is yours to hold and let the rest go.*

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penelitian tugas akhir ini masih banyak kekurangannya dan jauh dari kata sempurna. Akan tetapi, penulis berusaha dengan sungguh-sungguh untuk memaparkan data berdasarkan fakta dan sumber yang valid. Maka dari itu, penulis membuka selebar-lebarnya kritik dan saran terhadap penelitian ini. Dengan rendah hati, penulis mengucapkan mohon maaf atas segala kekurangan yang terdapat dalam penyusunan hasil penelitian ini.

Yogyakarta, 15 Juni 2024

Ivana Nabila Putri

ABSTRAK

Putri, Ivana Nabila. 20321177. Analisis Identitas Komunikasi *Cosplayer Crossdress* Di Yogyakarta (Studi Fenomenologi Tentang Ekspresi Dan Penerimaan Identitas Komunikasi *Cosplayer Crossdress* Di Komunitas *Cosplay* Yogyakarta). Skripsi Sarjana. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Budaya, Universitas Islam Indonesia, 2024.

Hadirnya fenomena mengenai budaya baru yang masuk ke dalam lingkungan masyarakat sejatinya tidak selalu diterima secara penuh. Perlu penyesuaian kondisi, pengetahuan dan pemahaman, serta penerimaan akan budaya baru yang dianggap sedikit berlawanan dari norma-norma keseharian. Sampai saat ini, fenomena *crossdress* di kalangan masyarakat masih menjadi pro dan kontra. Sehingga untuk menghadapi situasi tersebut, para *crossdresser* membentuk sebuah komunitas dan bergabung menjadi bagian dari komunitas yang mampu menerima hobinya secara utuh dan didukung dengan sepenuh hati. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana ekspresi dan penerimaan identitas komunikasi para *crossdresser* pada komunitas *cosplay* di Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode fenomenologis yang disertai dengan teori identitas komunikasi milik Michel Hecht. Analisis identitas komunikasi berfokus pada identitas yang ditampilkan dan yang dirasakan oleh seseorang melalui empat tahapan yaitu *Personal Layer*, *Enactment Layer*, *Relational Layer*, dan *Communal Layer*. Dalam penelitian ini, terdapat enam narasumber yang berasal dari tiga komunitas berbeda yaitu komunitas Gamabunta UGM, komunitas HoYovers SKJ, dan komunitas Arknights Indonesia. Hasil dari penelitian ini adalah adanya perbedaan identitas komunikasi yang ditampilkan pada setiap lapisan. Perbedaan perubahan tersebut terletak pada lapisan *Personal Layer, Enactment Layer,* serta *Relational Layer* yang berubah dengan lapisan *Communal Layer*. Hal tersebut dipengaruhi oleh faktor (1) lingkungan dimana narasumber berada, (2) latar belakang dari narasumber, dan (3) pengalaman yang dialami oleh narasumber. Selain itu, terdapat batasan antara kehidupan sehari-hari dengan dunia *crossdresser* yang diterapkan oleh setiap narasumber. Sehingga hobi mereka sebagai *crossdress* merupakan sebuah ekspresi diri.

Kata Kunci: Identitas Komunikasi, Ekspresi, *Crossdress*, Komunitas *Cosplay*

ABSTRACT

Putri, Ivana Nabila. 20321177. Analysis of *Crossdress Cosplay*er Communication Identity in Yogyakarta (Phenomenological Study of the Expression and Acceptance of *Crossdress Cosplay*er Communication Identity in the Yogyakarta *Cosplay* Community). Bachelor's Thesis. Communication Science Study Program, Faculty of Psychology and Cultural Sciences, Indonesian Islamic University, 2024.

The presence of a new cultural phenomenon entering society is not always fully accepted. It requires adjustment to conditions, knowledge and understanding, as well as acceptance of a new culture that is considered slightly contrary to everyday norms. Until now, the *crossdress*ing phenomenon among society is still a matter of pros and cons. So to deal with this situation, *crossdress*ers form a community and join to become part of a community that is able to accept their hobby completely and is supported wholeheartedly. Thus, this research aims to see how the expression and acceptance of the communication identity of *crossdress*ers in the *cosplay* community in Yogyakarta is. This research was conducted using a phenomenological method accompanied by Michel Hecht's theory of communication identity. Communication identity analysis focuses on the identity displayed and felt by a person through four stages, namely Personal Layer, Enactment Layer, Relational Layer, and Communal Layer. In this research, there were six resource persons who came from three different communities, namely the Gamabunta UGM community, the HoYovers SKJ community, and the Arknights Indonesia community. The result of this research is that there are differences in communication identities displayed at each layer. The difference in these changes lies in the Personal Layer, Enactment Layer, and Relational Layer which have changed with the Communal Layer. This is influenced by factors (1) the environment where the source is located, (2) the background of the source, and (3) the experiences experienced by the source. Apart from that, there are boundaries between everyday life and the world of *crossdress*ers that are applied by each interviewee. So their hobby of *crossdress*ing is an expression.

Keywords: Communication Identity, Expression, *Crossdress*, *Cosplay* Community

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dinamika perkembangan budaya mudah terjadi pada suatu wilayah dikarenakan adanya pengaruh globalisasi. Hal tersebut memungkinkan setiap orang dapat mengakses pengetahuan atau informasi misalnya adalah informasi akan budaya dunia luar. Salah satu informasi yang mudah dan dapat diterima oleh remaja Indonesia adalah informasi mengenai budaya Jepang. Dilansir dari artikel *online* Tribun.News (diakses pada 19 Maret 2023), menurut Duta Besar Jepang untuk Indonesia, pada tahun 2022 Indonesia menduduki peringkat kedua di dunia terkait jumlah pembelajar bahasa Jepang. Selain itu, ketika mencari berita tentang cosplay di mesin pencari seperti Google. Maka akan muncul platform-platform berita *online* yang menyajikan berita tentang cosplay. Berita-berita tersebut dikemas dalam bingkai yang positif dan judul yang menarik. Salah satunya seperti berita yang dimunculkan atau diterbitkan oleh Detik.com. dengan judul "Berawal dari Hobi, Pembuat Cosplay di Malang ini Raup Cuan Puluhan Juta" atau "6 Cosplay Unik di Indonesia Anime Con 2024". Melihat tingginya antusiasme remaja Indonesia untuk belajar bahasa Jepang, hal tersebut mengindikasikan bahwa budaya Jepang diterima dengan baik oleh masyarakat Indonesia khususnya budaya populer.

Budaya populer Jepang pada dasarnya merupakan hasil adaptasi dari penerimaan nilai-nilai asing yang masuk akibat globalisasi. Negara Jepang dikenal sebagai negara yang masih merawat nilai-nilai budaya tradisional hingga saat ini. Meskipun demikian, Jepang tetap menerima nilai-nilai budaya baru yang kemudian berkembang hingga dikenal sebagai budaya populer Jepang. Jenis-jenis dari budaya populer Jepang seperti *cosplay*, gaya berbusana Harajuku, anime, dan manga.

Cosplay adalah salah satu produk dari sekian banyaknya jenis budaya populer Jepang yang termasuk ke dalam kategori *J-Fashion*. Secara sederhana *J-Fashion* adalah sebuah singkatan dari Jepang *Fashion* yang berpusat di Harajuku. Mengutip dari artikel cnbcindonesia.com, di Harajuku dapat ditemukan berbagai "aliran fesyen" misalnya seperti *cosplay* (*costume play*). Sebutan *cosplay* (Wasei-Ego) sendiri berangkat dari penggabungan kata "*costume*" dan "*play*" yang berasal dari bahasa inggris kemudian diadopsi ke dalam bahasa Jepang. Adapun, istilah lain bagi orang yang melakukan *cosplay* dinamakan sebagai *cospalyer*. Mengulas

pendapat Chen dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahman, Liu, & Cheung (2012) yang mendefinisikan *cosplay* sebagai sebuah aktivitas yang melibatkan kegiatan berdandan dan bertindak seperti karakter dari manga, anime, video *game*, dan pertunjukan musik. Didukung oleh pendapat ahli lainnya, Winge (2006) sependapat dengan pendapat sebelumnya dan menambahkan bahwa *cosplay* melibatkan lebih dari sekedar kegiatan merias wajah dan mengenakan kostum akan tetapi juga membutuhkan latihan, pembuatan kostum, dan pengetahuan akan gaya dan logat berbicara dari suatu karakter (Miranti, 2018). Oleh karena itu, menjadi seorang *cosplayer* tidak cukup jika hanya bermodalkan kreatifitas. Inti dari *cosplay* adalah kegiatan yang menirukan pakaian, aksesoris, riasan wajah, terkadang juga gaya dari suatu karakter seperti dalam kartun Jepang (anime), komik Jepang (manga), *game*, dan lain sebagainya.

Fenomena *cosplay* awalnya banyak diminati di wilayah Shibuya Jepang (Venus, 2010). Akibat dari persebaran informasi yang didukung oleh perkembangan teknologi semakin maju menyebabkan fenomena *cosplay* merebak di kalangan remaja Indonesia, khususnya di Yogyakarta. *Cosplay* yang merupakan bentuk wujud dari *J-Fashion* muncul di Indonesia pada sekitar awal 2004. Pada saat itu, *cosplay* mulai menyebar di kota Jakarta namun seiring berjalannya waktu mulai merambah ke kota-kota besar di Indonesia. Popularitas dari *cosplay* bukan terjadi secara tiba-tiba karena sebelum itu sudah ada terlebih dahulu anime dan manga yang telah lebih dulu menjadi tren budaya populer Jepang dan memiliki banyak peminat dari kalangan remaja di Indonesia. Umumnya para pelaku *cosplay* ini melakukan kegiatan tersebut bukan secara individual, melainkan tergabung ke dalam anggota komunitas anime atau *cosplay* tertentu. Oleh karena itu, pemakaian kostum tersebut lebih cenderung digunakan saat ada *event* Jejepangan atau pertunjukan bukan untuk dijadikan sebagai pakaian sehari-hari.

Bagi masyarakat umum, *cosplay* sering dikaitkan dengan kegiatan para ”wibu” (sebutan untuk orang yang menyukai kebudayaan Jepang). Orang awam menyebut wibu sebagai seseorang yang “tidak waras” karena diketahui menyukai karakter yang tidak nyata. Padahal pada kenyataannya kegiatan tersebut sama saja dengan hobi lainnya. Stigma negatif tersebut harusnya dapat disikapi dengan bijak. Di kalangan anak muda Indonesia, *cosplay* sebenarnya tidak hanya dijadikan sebagai semata-mata hobi saja. Melalui kegiatan tersebut, dapat menjadi salah satu sumber penghasilan dan prestasi bagi sebagian orang. Misalnya, para *cosplayer* tersebut memanfaatkan hobi mereka sebaik mungkin sehingga sampai ke tahap *cosplayer*

profesional yang pada akhirnya diundang ke acara-acara untuk tampil dan kemudian dibayar. Tidak hanya itu, kostum-kostum yang mereka miliki untuk melakukan *cosplay* biasanya dapat disewakan sehingga dapat dijadikan sebagai peluang bisnis yang menjanjikan.

Di Jepang terdapat berbagai macam jenis *cosplay* antara lain yaitu *cosplay* Japanese Star (J-Star) yang terdiri dari J-Pop dan J-Rock serta *cosplay* Anime yang mengambil inspirasi karakter dari kartun Jepang (anime). *Cross Play* aliran *cosplay* yang melakukan *Crossdress* dimana laki-laki akan berdandan seperti layaknya perempuan dan sebaliknya. *Cosplay* Original adalah tren kostum gaya Jepang dimana seseorang mengubah penampilan pakaian atau aksesoris mereka dengan tetap mempertahankan ciri khas dari suatu tampilan tertentu. Kemudian, Tokusatsu adalah aliran yang menggunakan pakaian pahlawan super Jepang seperti *Power Ranger*. Terakhir aliran Ganguro adalah aliran dengan meniru riasan wajah tokoh pop Jepang. Dari semua aliran *cosplay* tersebut peneliti tertarik untuk meneliti aliran *cross pla*y atau *coplayer crossdress*.

Cosplayer crossdress merupakan suatu fenomena unik di antara para *cosplay*er. Sebagai gambaran secara singkat, *cosplayer crossdress* melakukan *cosplay* yang bersimpangan dengan gender mereka. Dimana *cosplay*er laki-laki akan menirukan karakter perempuan dan begitu juga sebaliknya. Lebih lanjut Venus dan Helmi menyebutkan jika *cross play* atau *crossdresser* merupakan kegiatan bermain peran di luar gender yang mereka miliki sejak lahir, seperti laki-laki berdandan seperti menyerupai perempuan dan perempuan berdandan menyerupai laki-laki (Venus 2017). *Crossdresser* tersebut biasanya menampilkan karyanya pada acara-acara foto sesi atau acara-acara *cosplay* yang bertemakan festival Jepang (お祭り =omatsuri). Konsep *crossdress* di sini berbeda dengan konsep *crossdress* yang biasanya muncul pada acara komedi televisi Indonesia. Crossdresser Jejepangan melakukan kegiatan *crossdress* dengan berlandaskan hobi dan gaya hidup. Assael memiliki definisi mengenai gaya hidup sebagai suatu gaya dari kehidupan yang ditentukan melalui berapa lama orang menghabiskan waktunya atau beraktivitas, apa yang penting dipertimbangkan, atau yang menjadi minat dalam lingkungannya, apa yang dipikirkan tentang diri dan dunia sekelilingnya atau opininya (Apit, 2006,).

Meskipun begitu, kegiatan tersebut sangatlah bertentangan dengan norma yang ada di Indonesia. Dalam penelitian berjudul "Presentasi Diri *Crossdress Cosplay*" (2018) dijelaskan bahwa para narasumber mengaku sama sekali tidak mendapatkan dukungan dari anggota keluarga ketika mereka jujur dengan kegiatan

yang dilakukan. Akan tetapi, setelah mendapatkan prestasi, penghasilan, dan hasil serta dampak positif dari kegiatan tersebut para narasumber mengaku bahwa keluarganya mulai memberikan dukungan. Meskipun begitu, menjadi seorang *cosplayer crossdress* pastinya tetap memiliki ketakutan dan merasa ingin menyembunyikannya agar keluarganya tidak mengetahui kegiatan tersebut (Septiani, 2018). Oleh karena itu, para *cosplay*er tersebut biasanya berkembang dan melakukan kegiatan hobinya di dalam sebuah kelompok atau komunitas. Hal ini dilakukan agar aktivitas mereka dapat diterima dan bertahan dalam jangka waktu yang panjang. Dalam penelitian lain yang berjudul "Pola Komunikasi Komunitas *Cosplay* di Yogyakarta" dipaparkan hasil perlakuan tidak menyenangkan yang dialami oleh seorang *cosplayer*. Diketahui *cosplayer* asal Yogyakarta mendapatkan perlakuan tidak menyenangkan yang berupa perkataan dan berasal dari masyarakat umum, orang tua, bahkan sesama penggemar *cosplay* dan jejepangan lainnya (Kusumadewi & Hastasari, 2020).

Terdapat beberapa komunitas *cosplay*er yang cukup aktif di Yogyakarta seperti Gamabunta (Gadjah Mada Bunka Taika) Universitas Gajah Mada. Gamabunta merupakan komunitas kebudayaan Jepang yang berlokasi di Universitas Gajah Mada dan terbuka untuk umum. Gamabunta diketahui aktif dengan sering ikut memeriahkan acara Jejepangan di Yogyakarta dengan turut serta dalam menyebarkan informasi mengenai *event* Jejepangan di sosial media instagram @gamabuntaugm, membuka mini *stage*, atau ikut dalam perlombaan *cosplay*er. Anggota dari Gamabunta sendiri beberapa ada yang menjadi *cosplayer crossdress*. Selain itu, dalam penelitian ini juga menghadirkan komunitas lain yang berbasis *game* tetapi di dalamnya terdapat kegiatan *cosplay* dan cukup aktif mengikuti berbagai acara *cosplay* di Yogyakarta yaitu komunitas HoYovers SKJ (@hoyovers_skj) dan Arknights Indonesia.

Menjadi seorang *cosplayer crossdress* harus dapat mengkomunikasikan identitasnya dengan baik kepada lingkungan agar perspektif yang diterima menjadi positif. Identitas terbentuk dari hasil observasi dan penilaian sekitar yang kemudian menjadi satu kesatuan dalam diri. Menurut Stuart Hall dalam jurnal "Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay" karya Rany Rastati dijelaskan terkait konsep identitas yang pada awalnya dipandang sebagai satu kesatuan yang utuh dalam diri individu. Kemudian, pandangan tersebut berubah yang disebabkan oleh interaksi sosial yang lebih jauh lagi merupakan hasil dari konstruksi sosial. Oleh sebab itu, individu dianggap tidak hanya memiliki satu jenis identitas

tetapi memiliki identitas pribadi dan sosial.

Salah satu teori komunikasi yang mengkaji tentang identitas pada komunikasi adalah identitas komunikasi yang dikemukakan oleh Michael Hecht. Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengulas lebih dalam untuk mengetahui tentang bagaimana ekspresi dan penerimaan identitas komunikasi para pelaku *cosplayer crossdress* Di Yogyakarta khususnya pada komunitas Gamabunta UGM dengan menggunakan teori Identitas Komunikasi oleh Michael Hecht.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dilihat realita yang ada. Dimana sering kali para penikmat *cosplayer* mendapatkan stigma yang negatif, khususnya *cosplayer crossdress*. Oleh sebab itu, mereka kerap kali dianggap melanggar norma-norma yang berlaku di masyarakat sehingga peneliti tertarik untuk menentukan rumusan masalah dalam penelitan ini yaitu bagaimana ekspresi dan penerimaan identitas komunikasi yang ditampilkan oleh para pelaku *cosplayer crossdress* pada komunitas *cosplay* di Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki fokus guna menjabarkan gambaran identitas komunikasi yang dilakukan oleh para pelaku *cosplayer crossdress*. Maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk meneliti dan menjabarkan bagaimana ekspresi dan penerimaan identitas komunikasi para penikmat *cosplayer crossdress* pada komunias *cosplay* di Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan bermanfaat yang dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi praktisi budaya dan komunikasi serta dapat dikembangkan lebih lanjut bagi para akademis tentang identitas dari seorang *cosplayer* khususnya yang melakukan *crossdress* agar dapat dilihat dengan perspektif yang positif.

2. Manfaat Akademis

Manfaat akademis dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan data yang valid terkait identitas komunikasi para pelaku *cosplayer crossdress*

dan mampu menjadi pelengkap bagi penelitian sebelumnya maupun referensi bagi penelitian selanjutnya.

E. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Sebagai penunjang data dari penelitian ini maka peneliti merujuk dari beberapa sumber studi pustaka penelitian. Penelitian yang pertama berasal dari skripsi yang berjudul *"Analisis Identitas Komunikasi Cosplayer di Surakarta"* dilakukan pada tahun 2022 oleh Danial Ibrahim Al Rasyid dari Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan menggunakan pendekatan kualitatif disertai paradigma konstruktivisme. Adapun dalam penelitian ini terdapat kesamaan antara penggunaan teori yaitu teori analisis identitas komunikasi dan subjek penelitian yaitu *cosplay* meskipun terdapat perbedaan pada kriteria subjek penelitian. Tujuan dari penelitian ini guna mengetahui identitas komunikasi *cosplayer* di Surakarta. Kemudian dari penelitian tersebut menunjukan hasil dimana terdapat perbedaan identitas pada *personal* dan *enactment layer* dengan *relational* dan *communal layer*. Hal tersebut dilihat dari cara para *cosplayer* memandang dirinya sebagai orang yang periang dan aktif bersosialisasi karena adanya penerimaan. Namun di sisi lain pada *relational* dan *communal layer*, para *cosplayer* menunjukan kecenderungan sifat pendiam, acuh, dan penyendiri ketika berada di sekeliling orang-orang yang memiliki perbedaan minat. Adanya perbedaan tersebut didasari oleh keinginan para *cosplayer* untuk menghindari penolakan karena adanya harapan untuk tetap diterima di komunitas, keluarga, dan lingkungan sekitar sehingga narasumber mengubah sifat, karakteristik, dan minatnya (Rasyid, 2022).

Lalu penelitian kedua yang menjadi rujukan adalah penelitian dengan judul *"Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay"* oleh Ranny Rastati dari Jurnal Komunikasi Indonesia 41-52 dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif disertai paradigma *critical constructionism*. Penelitian ini dijadikan sebagai sumber acuan karena memberikan informasi terkait kesamaan antara subjek penelitian yaitu *cosplayer crossdress* yang mana dalam penelitian ini berusaha memperlihatkan dua sudut pandang yaitu bagaimana peran media membentuk suatu pandangan terhadap *cosplayer crossdress* dan bagaimana para *cosplayer* yang melakukan *crossdress*

tersebut memandang identitas dirinya sendiri. Kemudian hasil menyatakan bahwa mayoritas media masih memandang *crossdress* sebagai sesuatu yang negatif. Sebagai contoh media yang diambil adalah Kaskus. Dalam sebuah diskusi tentang *crossdresser* yang pernah dibahas pada platform Kaskus, semua sependapat jika semua laki-laki yang melakukan kegiatan *crossdress* adalah homoseksual. Namun di sisi lain bagi para penikmat *cosplay crossdress*, mereka memandang *crossdressing* sebagai sesuatu yang menarik, seru, dan sarana ekspresi. Mereka setuju bahwa itu bukanlah sebagai gaya hidup karena hanya dapat dilakukan selama festival Jepang dan hanya sebagai bagian dari kegiatan *cosplay* (Rastati, 2017).

Penelitian ketiga yang menjadi rujukan selanjutnya adalah penelitian dengan judul *"Pengungkapan Identitas Diri Melalui Komunikasi Non Verbal Artifaktual Pada Komunitas Crossdress Cosplay Jepang"* oleh Fasa Bikati S, Yugih Setyanto, dan Septia Winduwati dari Koneksi Jurnal Universitas Tarumanegara 345-351. Metode yang digunakan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan ditujukan kepada para pelaku *cosplay* khususnya *crossdress cosplay*. Dimana dalam penelitian ini dijadikan sebagai sumber acuan guna memberikan sebuah gambaran terkait kesamaan antara subjek penelitian yaitu *cosplay crossdress* meskipun dengan teori yang berbeda yaitu teori identitas diri. Menurut temuan penelitian, bahwa komunikasi nonverbal artifaktual *cosplay*er crossdres disampaikan saat mereka berpakaian seperti karakter favorit mereka dan mengungkapkan ekspresi mereka. Selanjutnya, pada perkembangan identitas diri para *cosplayer crossdress* dipengaruhi oleh sejumlah variabel yang bergantung pada keterampilan, kepribadian, dan kemampuan masing-masing narasumbernya. Kemudian, identitas diri para *cosplayer crossdress* juga dipengaruhi oleh identitas sosial mereka yang meliputi pertemanan, konsumsi media, dan pengaruh keluarga. Faktor keluarga memiliki peran yang besar dalam pembentukan diri karena diikuti oleh adanya atmosfir hubungan keluarga antar individu (Sabka et al., 2018).

Penelitian keempat merupakan penelitian yang berjudul *"Ekspresi Gender dalam Cosplay"* yang dilakukan pada tahun 2017 oleh Seta Lingga Whisnu dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Surakarta. Metode yang digunakan menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan teori identitas diri dan identitas gender. Persamaan pada penelitian ini yaitu pada objek penelitian yaitu *cosplayer crossdress* dan perbedaan terletak pada penggunaan teori yang

digunakan yaitu teori identitas diri dan teori identitas gender. Dari persamaan dan perbedaan tersebut penelitian ini menjadi rujukan dikarenakan memberikan referensi terkait berbagai macam identitas yang ditampilkan oleh cospalyer *crossdress*. Hal ini digunakan sebagai penunjang kelengkapan data untuk membentuk identitas komunikasi yang ditampilkan oleh seorang *cosplayer crossdress*. Berdasarkan temuan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh media baik cetak maupun elektronik dapat membentuk identitas *cosplay crossdress*. Selain itu, terdapat faktor lingkungan yang mempengaruhi pembentukan identitas, contohnya seperti pada pergaulan, teman-teman dekat, sekolah, dan orang lain. Kemudian dalam *cosplay*, identitas gender tidak selalu dikaitkan dengan ekspresi gender yang digunakan. Dalam pembahasan ini, *cosplay*, khususnya *crossdressing*, sebetulnya menunjukkan bagaimana identitas seseorang dapat berubah tergantung pada situasi dan kondisi (Whisnu, 2017).

Penelitian kelima yang menjadi rujukan terakhir adalah penelitian yang berjudul "*Persentasi Diri Crossdress Cosplay*" yang dilakukan pada tahun 2018 oleh Ina Fitria S dari Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Garut. Penelitian ini digunakan sebagai rujukan dikarenakan memiliki memiliki persamaan tentang objek penelitian yaitu *crossdress cosplay* dan perbedaan dalam penggunaan teori yaitu teori presentasi diri dan pengelolaan kesan. Adanya perbedaan tersebut dijadikan sebagai penunjang data karena di dalamnya menjelaskan bagaimana para *cosplayer crossdress* tersebut mempresentasikan dirinya dalam 3 tingkatan kepada masyarakat umum. Berdasarkan temuan dari penelitian tersebut dijelaskan bahwa pada *fronts stage,* seorang *cosplay*er *crossdress* berusaha untuk menghadirkan tampilan adegan dari suatu karakter di atas panggung secara profesional, memperhatikan setiap hal-hal kecil, dan terlibat dalam komunikasi dengan penonton secara nonverbal. Pada tahapan *middle stage*, diketahui narasumber penelitian mempersiapkan seluruhnya seperti kostum dan latihan, kemudian membagi waktu bekerja dan kuliah mereka seefektif mungkin untuk dapat menjiwai dan menanamkan tokoh Rem pada diri mereka. Terakhir pada tahapan *backstage,* untuk mendapatkan kesan yang baik di mata masyarakat mereka memainkan *gimmick* sebagai selayaknya pria, berinteraksi dengan orang lain, dan mengedukasi orang-orang di sekitarnya tentang *cosplayer crossdress* yang selalu dipandang negatif (Septiani, 2018).

Penelitian-penelitian terdahulu diambil sebagai bahan referensi peneliti untuk menguatkan data-data tentang fenomena *cosplayer crossdress* pada proses

identitas komunikasi. Dalam penelitian ini sebagai pembeda dari penelitian sebelumnya, peneliti berfokus pada permasalahan yakni bagaimana ekspresi dan penerimaan identitas komunikasi yang ditampilkan oleh para pelaku *cosplayer crossdress* pada komunitas *cosplay* di Yogyakarta.

F. Kerangka Teori

1. Teori Identitas Komunikasi

a. Perkembangan dari Teori Identitas Komunikasi milik Michael Hecht

Michael Hecht secara pribadi tertarik pada teori dan praktik kesehatan, antarbudaya, dan komunikasi interpersonal. Diketahui karyanya telah menghasilkan banyak pendekatan teoritis baru seperti Teori Komunikasi dan Prinsip Landasan Budaya. Salah satunya seperti "*The Communication Theory of Identity as a Framework for Health Message Design*". Data dari Michael Hecht ini dimuat dalam website milik PennState Collage of the Liberal Arts Departemen Seni dan Ilmu Komunikasi.

Teori Identitas komunikasi dikembangkan dari berbagai kerangka teori-teori penelitian yang telah ada. Pencetus dari teori identitas komunikasi, Michael Hecht bersama dengan Ribeau dan rekannya menggambarkan teori identitas komunikasi dari teori identitas sosial dengan diberikan pemaknaan etnis Amerika Afrika dan Amerika Meksiko dalam komunikasi. Dalam teori identitas sosial menjelaskan bahwa suatu identitas tersebut muncul pada proses interaksi sosial dan mampu mempengaruhi cara individu berkomunikasi. Michael Hecht dalam penelitiannya menemukan bagaimana keberagaman etnik Afrika Amerika yang dimunculkan dalam memaknai identitasnya dimana komunikasi dimaknai sebagai ekspresi identitas sehingga tidak mampu menjelaskan temuan penelitian.

Namun di sisi lain, ditemukan jika komunikasi antar etnis adalah identitas dan identitas itulah yang dimaknai sebagai komunikasi. Dari penjelasan tersebut secara sederhana, ketika kita berkomunikasi maka kita secara tidak langsung menyampaikan identitas kita. Akan tetapi, untuk menjelaskan identitas seseorang tidak semudah itu. Terdapat berbagai aspek identitas dan paling baik jika dijelaskan dalam *layers* yang

didasarkan pada teori (Shin & Hecht, 2017).

b. Empat Tingkatan Teori Identitas Komunikasi

Teori Identitas komunikasi yang dikemukakan oleh Michael Hecht. Dalam teori ini Michael Hecht mencoba membuat 4 tingkatan kerangka untuk mencoba memahami atau mengetahui identitas berdasarkan lokasi dan situasi tertentu. Pertama, *Personal Layer* adalah salah satu cara individu melihat atau memandang siapa dirinya dengan mendefinisikan "siapa saya?" secara keseluruhan, baik dari segi sosial maupun pribadi dalam situasi normal ataupun situasi tertentu. Terdapat karakteristik dalam identitas personal seperti usia, jenis kelamin, dan etnis (Shin & Hecht, 2017). Kedua, *Enactment Layer* merupakan pandangan diri yang terbentuk pada orang lain tentang diri sendiri dengan berdasar pada apa yang dilakukan, bagaimana berbicara, dan berperilaku. Secara singkat *Enactment Layer* berfokus pada identitas yang ditampilkan di lingkungan sosial atau pada orang lain. Ketiga, *Relational Layer* berfokus pada hubungan interpersonal yang dikonstruksikan melalui interaksi sosial. Pada *Relational Layer*, identitas didasarkan pada peran yang terbentuk dalam hubungan dengan lainnya. Keempat, *Communal Layer* menekankan pada suatu bentuk identitas yang merupakan hasil dari konstruksi sebuah kelompok yang lebih besar atau masyarakat luas. Untuk dapat memahami sepenuhnya identitas seseorang perlu memeriksa keempat lapisan atau tingkatan identitas dengan mempertimbangkan tahapan *Personal*, *Enactment*, *Relational*, dan *Communal* demi untuk mendefinisikan "siapa saya" (Shin & Hecht, 2017).

2. Konsep SOGIESC (Sexual Orientation, Gender Identity, Expression and Sex Characteristics) dalam Mengekspresikan Gender

SOGIESC muncul sekitar tahun 2005 dan menjadi salah satu pendekatan baru yang mampu membantu untuk menjelaskan tentang keberagaman seksualitas manusia yang sebelumnya tidak dapat dijelaskan oleh pendekatan-pendekatan lain. Pendekatan ini dinilai memberikan kontribusi penting dalam wacana seksualitas manusia. Tidak hanya itu, SOGIESC juga mampu menarik keterkaitan beragam isu penindasan seperti buruh, perempuan, masyarakat adat, dan lain-lain. Oleh karena itu, SOGIESC menjadi materi paling dasar yang wajib dipahami oleh manusia terdiri dari unsur sebagai berikut:

a. Orientasi Seksual

Pembahasan tentang orientasi seksual bersifat sangat personal dimana apabila membahas tentang ketertarikan manusia terhadap manusia lain pasti melibatkan rasa emosi dan romantic, dan/atau seksual. Sebagian besar masyarakat belum mengenal keragaman orientasi seksual selain heteroseksual. Pada realitanya terdapat beberapa jenis orientasi seksual seperti Heteroseksual, Homoseksual, Lesbian, Gay, Biseksual, Panseksual, dan Aseksual.

b. Identitas Gender

Manusia ketika menetapkan gender pada dirinya sendiri memiliki identitas pribadi yang berisi tentang dirinya, apakah sebagai perempuan, laki-laki, atau lainnya yang didasari pada perasaan yang sangat personal. Identitas gender memiliki sifat yang fleksibel dimana dapat sama atau berbeda dengan gender yang ditetapkan ketika manusia lahir. Fenomena identitas gender ketika berbeda dengan gender dan/atau seks yang ditetapkan saat lahir disebut dengan Transgender. Namun, ketika identitas gender tersebut sama dengan dan/atau seks yang ditetapkan saat lahir disebut dengan Cisgender. Terdapat beberapa gender yang populer di Indonesia antara lain sebagai berikut perempuan, laki-laki, transpuan (*trans women*), waria, trans laki-laki (*trans men*), priawan, calalai, calabai, dan bissu.

c. Ekspresi Gender

Ekspresi gender seseorang dapat dilihat melalui penampilan fisik, pakaian, dan perilaku saat berinteraksi dengan orang lain. Begitupun dengan situasi lingkungan yang diantaranya ketersediaan ruang aman dan nyaman dapat mempengaruhi ekspresi gender seseorang.

d. Karakteristik Seks

Karakteristik seks atau bisa disebut juga dengan karakteristik biologi digunakan untuk mengkategorikan manusia sebagai bagian dari kelompok betina (perempuan) atau jantan (laki-laki). Karakteristik seks dapat mengacu pada kromosom, gonad, dan bentuk anatomis dari individu termasuk melihat kepada organ reproduksi, struktur kromosom, dan hormon. Selain itu, dapat dilihat juga dari massa otot, persebaran rambut, payudara, dan atau struktur lainnya.

3. Kelompok atau Komunitas Penggemar *Cosplay* dalam Kajian Budaya

Henry Jenkis yang merupakan seorang peneliti aktif di bidang studi Ilmu Komunikasi tepatnya professor di USC Annenberg School for Communication yang sering memberi gagasan mengenai konsep penggemar sejak awal 1990-an. Gagasan-gagasan tersebut Jenkins tuliskan dalam sebuah karya dasa yang mengeksplorasi budaya penggemar seperti "Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture" dan masih banyak lagi. Henry Jenkis menegaskan sebuah kelompok penggemar (fandom) dapat membantu anggotanya untuk mengenali dirinya sendiri sebagai anggota komunitas yang ikut berpartisipasi dalam sebuah aktivitas yang serupa hingga berbagi minat yang sama. Sehingga hal tersebut dapat memotivasi sesama anggota kelompok. Konotasi penggemar cenderung ditafsirkan dan diperlakukan dengan dua cara yaitu ditertawakan atau dipatologiskan (dianggap orang yang sakit) (Storey, 2007:157). Penggemar juga sering dianggap sebagai citra penyimpangan dan kefanatikan yang tidak masuk akal karena dinilai dari perilaku yang ditampilkan secara berlebihan. Hidup dikelilingi stereotip negatif seperti itu membuat para penggemar pada akhirnya bersatu dan membentuk komunitas sebagai wadah bagi mereka. Adapun tujuannya untuk mempertahankan diri dan memiliki satu rasa yang sama sehingga mereka secara sengaja membentuk lingkungan yang mampu menerima mereka.

Kemunculan kelompok penggemar juga tidak terlepas dari adanya budaya populer. Jhon Storey menekankan bahwa "Penggemar adalah bagian yang paling sering terlihat dalam khalayak teks dan praktik budaya populer" (Storey, 2007:157). Oleh sebab itu, sebuah fandom dapat terbentuk sebagai akibat dari konsumsi atas suatu karya budaya populer.

Begitupun kelompok atau komunitas penggemar *cosplay*. *Cosplay* dalam hal ini merupakan hasil dari produk budaya populer Jepang. Dewasa ini, semakin menjamurnya kelompok atau komunitas penggemar budaya populer Jepang seperti anime, *cosplay*, manga, dan lain sebagainya di beberapa wilayah Indonesia. Tak jarang pula para penggemar tersebut mendapat stigma negatif dari publik dan sering dikenal dengan sebutan "wibu".

4. *Cosplayer Crossdress* sebagai Bentuk Budaya Populer Jepang

Budaya populer Jepang adalah sebuah budaya yang populer, dianggap,

disenangi, disebarluaskan, dan digunakan oleh mayoritas masyarakat Jepang. Banyak sekali jenis produk yang merupakan hasil dari budaya populer Jepang. Mulai dari animasi sampai idol sehingga banyak anak muda yang membuat grup bersama dengan sekelompok orang yang mempunyai kegemaran yang sama atau lebih sering disebut dengan istilah fans di kawasan Asia. Manga, animasi, karakter, *game*, gaya mode, musik, dan drama TV adalah jenis budaya populer Jepang yang dikenal baik dan diterima di beberapa bagian Asia seperti Asia Timur dan Tenggara (Iwabuchi, 2002).

Secara umum, aspek budaya Jepang yang menarik bagi anak muda meliputi kebiasaan cara makan, penggunaan bahasa, pilihan pakaian, pola pikir, penggunaan nama panggilan dengan ciri khas Jepang, *cosplay*, dan pemilihan tema atau topik pembicaraan saat berinteraksi dengan orang lain. Dikarenakan hal tersebut dilakukan di luar wilayah Jepang sehingga menciptakan gaya hidup yang berbeda dari orang-orang di sekitarnya. Maka dari itu tidak jarang juga bagi para penikmat budaya populer Jepang disebut dengan aneh.

Oleh karena itu, menjawab situasi tersebut para penggemar budaya populer Jepang kemudian membangun sebuah komunitas yang berkembang dari waktu ke waktu. Komunitas di sini berperan dalam mengatur acara bertemakan Jepang, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan masuk ke dalam lingkungan komunitas para penggemar tersebut merasa diterima dan terhindar dari perspektif aneh. Acara-acara Jejepangan yang diadakan memiliki tujuan untuk mendapatkan respon dan perspektif positif dari masyarakat sehingga kini banyak yang mengadakan penyelenggaraan acara bertemakan Budaya Jepang.

Hal ini sejalan dengan pengaruh dari budaya populer Jepang tersebut yang secara signifikan sudah menyebar di seluruh dunia dan memberikan pengaruh secara global. Tanpa disadari, banyak orang yang kini mulai melihat, mendengar, menggunakan, dan mengkonsumsi produk makanan Jepang dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan ada yang sampai memiliki prinsip kehidupan seperti yang dilakukan oleh orang Jepang.

Produk kultural Jepang secara umum berupa pertunjukan televisi, film, manga, anime, musik, makanan, dan mode busana. Di Indonesia anime dan manga lebih populer terlebih dahulu kemudian dilanjut dengan *fashion*. *Fashion* di sini lebih kepada penggunaan gaya pakaian Jepang dengan ditampilkan secara lebih ekspresif yang sering disebut dengan *cosplay* (*costume player*).

Cosplay merupakan kegiatan menirukan karakter pada animasi, idol, *game online*, atau film dengan berdandan, berpenampilan, dan berpose layaknya sebuah karakter. Menurut, Winge (2006) *cosplay* melibatkan lebih dari sekedar kegiatan merias wajah dan mengenakan kostum akan tetapi juga membutuhkan latihan, pembuatan kostum, dan pengetahuan akan gaya dan logat berbicara dari suatu karakter (Miranti, 2018). Penggunaan *fashion* dalam *cosplay* lebih cenderung untuk digunakan selama festival Jejepangan, pertunjukan, atau penampilan bersama daripada sebagai pakaian sehari-hari. Di Jepang terdapat berbagai macam jenis *cosplay* antara lain yaitu *cosplay* Japanese Star (J-Star) yang terdiri dari J-Pop dan J-Rock Kemudian, *cosplay* Anime yang mengambil inspirasi dari karakter kartun Jepang. *Cross Play* aliran *cosplay* yang melakukan *crossdress* dimana laki-laki akan berdandan seperti layaknya perempuan dan sebaliknya. *Cosplay* Original adalah tren kostum gaya Jepang dimana seseorang mengubah penampilan pakaian atau aksesoris mereka dengan tetap mempertahankan ciri khas dari suatu tampilan tertentu. Kemudian, Tokusatsu adalah aliran yang menggunakan pakaian pahlawan super Jepang seperti *Power Ranger*. Terakhir aliran *Ganguro* adalah aliran dengan meniru riasan wajah tokoh pop Jepang.

Cosplay bersumber dari kombinasi kata "*costume"* dan "*play"*. *Cosplay* adalah istilah yang ditujukan kepada penggemar yang gemar berpakaian seperti karakter fiksi dari sebuah manga, anime, *game online*, dan lain sebagainya (Miranti, 2018). Dalam kegiatan *cosplay*, terdapat sebutan kata untuk aliran khusus seperti *cosplayer crossdress* atau *crossdress cosplay* yang mengacu pada seseorang yang berpakaian lawan jenis misalnya laki-laki yang melakukan *cosplay* karakter perempuan atau sebaliknya. Dari sisi masyarakat umum, *crossdresser* sering mendapatkan berbagai macam pandangan namun para *crossdresser* selalu berusaha untuk menunjukan sisi positifnya melalui berbagai macam prestasi dari kegiatan yang mereka ikuti. Prestasi yang didapatkan biasanya berasal dari keikutsertaan mereka pada perlombaan *cosplay* yang diadakan dalam sebuah *event* Jejepangan.

G. Metodologi Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Metodologi penelitian ini menggunakan metode fenomenologi dengan pendekatan penelitian kualitatif yang disertai dengan paradigma konstruktivisme. Penelitian ini juga dilengkapi dengan teori analisis identitas komunikasi milik Michael Hecht. Penelitian menggunakan studi kualitatif berusaha untuk menjelaskan suatu fenomena sedalam-dalamnya dan disajikan dalam bentuk deskriptif (bukan angka). Menurut Kriyantono (2009) tujuan dari penelitian kualitatif adalah memperoleh data sedalam-dalamnya untuk memahami suatu fenomena secara utuh. Selain itu, menurut Sutopo (2003:2) deskriptif kualitatif mampu memberikan gambaran terhadap proses dari waktu ke waktu dalam situasi dan kondisi yang alami dengan tanpa adanya rekayasa peneliti. Maka, dengan menggunakan pendekatan tersebut data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa deskripsi kata-kata dan gambar daripada angka.

Paradigma yang digunakan merupakan paradigma konstruktivisme. Paradigma ini berkembang dari sebuah bidang filsafat fenomenologi yang merupakan hasil dari gagasan Edmund Husserl (Mertens, dalam Mackenzie dan Knipe, 2006). Paradigma konstruktivisme membantu peneliti untuk memahami realitas pengalaman yang dibentuk dari kehidupan sosial. Maka dari itu, penelitian ini mengacu pada pandangan partisipan atau narasumber mengenai sesuatu yang sedang diteliti. Menurut Cresswell (2003) dalam Reseacrh Dilemmas: Paradigms, Methods, and Methodologi karya Mackenzie dan Knipe, penelitian konstruktivisme cenderung mengacu pada pandangan partisipan terhadap situasi yang sedang dipelajari dan adanya dampak latar belakang dan pengalaman yang dialami oleh partisipan terhadap penelitian tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti tertarik menggunakan metode penelitian fenomenologi. Menurut Creswell (2012), metode kualitatif terdapat lima jenis salah satunya yaitu fenomenologi. Adapun pengertian dari metode penelitian fenomenologi adalah suatu cara di mana peneliti melakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi partisipan untuk membuktikan dan mengetahui fenomena penting dalam pengalaman hidup partisipan. Kemudian dalam buku Metode Penelitian Kualitatif karya Dr. H. Zuchri Abdussamad, S.I.K., M.Si Zuchri Abdussamad (2021) dijelaskan tentang aliran pemikiran Max Weber

mengenai pendekatan fenomenologis menyebutkan bahwa pendekatan fenomenologis merupakan pendekatan yang dalam kerjanya untuk memahami masalah secara *verstehen* (mencoba untuk memahami objek yang diteliti). Menurut Engkus Kuswarno (2009) hal perlu dicermati dalam fenomenologi adalah pengalaman seseorang tentang dunia dalam situasi tertentu. Maka dari itu, kegiatan utama dalam penelitiannya adalah membat catatan-catatan naratif dan wawancara mandalam.

Dalam buku berjudul Fenomenologi: Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian dijelaskan fenomenologi menurut pemikiran Husserl. Fenomenologi awalnya lahir sebagai reaksi terhadap metodologi positivistic milik Auguste Comte. Ketika pendekatan positivisti hanya selalu mengandalkan fakta sosial yang hanya terlihat dipermukaan sehingga cenderung melihat fenomena hanya dari apa yang terlihat saja. Sedangkan fenomena memiliki pola subjektivisme yang tidak hanya memandang dari suatu gejala yang terlihat saja tetapi berusaha menggali makna di balik setiap gejala tersebut. Pemikiran fenomenologi dari Husserl tersebut yang menyebabkan fenomenologi kemudian digunakan secara luas dalam ilmu sosial termasuk Ilmu Komunikasi. Maka dari itu, dapat dikatakan jika fenomenologi akan mengarahkan kepada latar belakang dan kondisi-kondisi di balik sebuah pengalaman.

Pada penelitian kualitatif yang menggunakan metode fenomenologi biasanya menggunakan 4 cara dalam mengumpulkan data. Menurut Engkus Kuswarno (2009) dalam studi kualitatif dengan metode fenomenologi terdapat empat teknik untuk mengumpulkan data salah satunya dengan obervasi, wawancara, pengamatan, dan dokumentasi.

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian ini adalah komunitas Gamabunta Universitas Gajah Mada, HoYovers SKJ, dan Arknights Indonesia yang berlokasi di Yogyakarta. Rancangan dari kerangka penelitian ini diawali dari menjamurnya komunitas *cosplay* terutama di daerah Yogyakarta yang cukup dikenal sering mengadakan *event* Jejepangan. Kemudian peneliti akan menghubungi ketua dari komunitas tersebut yang nantinya akan dilakukan sesi wawancara. Selanjutnya mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian sesuai dengan konsep dan konteks penelitian. Maka dari itu, penelitian ini akan mulai dilakukan pada bulan Desember 2023 di Yogyakarta.

3. Narasumber/Narasumber Penelitian

Dalam mencari narasumber/narasumber penelitian, peneliti menggunakan teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah pendekatan pengambilan sampel yang mempertimbangkan berbagai faktor. Mengingat dalam penelitian ini terdapat kriteria untuk objek penelitian sebagaimana yang disebutkan dalam buku Metode Penelitian Kualitatif karya Dr. H. Zuchri Abdussamad, S.I.K., M.Si (2021). Hal tersebut memudahkan peneliti untuk menemukan narasumber yang relevan dengan penelitian. Adapun kriteria untuk narasumber/narasumber sebagai berikut: 1) *cosplayer* karakter kartun jepang, 2) menekuni *cosplayer crossdress* dalam jangka waktu minimal 1 tahun, 3) berumur 17-25 tahun, 4) berdomisili di Yogyakarta, 5) tergabung ke dalam komunitas *cosplay*.

Komunitas Gamabunta sendiri merupakan komunitas yang berisi para penggemar kebudayaan Jepang dan berlokasi di Universitas Gajah Mada serta terbuka untuk umum. Gamabunta diketahui aktif dengan sering turut serta memeriahkan acara Jejepangan di Yogyakarta dengan ikut menyebarkan informasi mengenai *event* Jejepangan di sosial media Instagram @gamabuntaugm, membuka mini *stage*, atau ikut dalam perlombaan *cosplay*er. Anggota dari Gamabunta sendiri beberapa ada yang menjadi *cosplayer crossdress*.

Kemudian, komunitas HoYovers SKJ merupakan komunitas yang menaungi para penggemar game HoYoverse. Namun di dalamnya, komunitas tersebut tidak hanya memberikan wadah bagi penggemar *game* saja tetapi terdapat juga penggemar anime, *cosplayer*, dan *content creator*.

Terakhir, komunitas Arknights Indonesia merupakan komunitas yang menjadi wadah bagi para penggemar game khusunya game Arknight. Komunitas ini berdiri bersamaan dengan rilisnya game tersebut yaitu pada tahun 2019. Kegiatan yang biasanya dilakukan oleh komunitas Arknight Indonesia cabang Yogyakarta antara lain seperti *cosplay*, mendirikan stand di *event-event* Jejepangan sebagai promosi komunitas, photo session, dan sesi diskusi game yang dilakukan secara *offline*.

Oleh karena itu, menurut peneliti komunitas Gamabunta UGM, HoYovers SKJ, dan Arknight Indonesia adalah subjek penelitian yang relevan

untuk penelitian ini. Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah mendapatkan izin untuk menggunakan data narasumber, menampilkan wajah narasumber, dan memakai nama asli narasumber.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara adalah salah satu cara pengumpulan data pada metode kualitatif yang secara sederhana. Wawancara dapat diartikan sebagai kegiatan melakukan percakapan dengan memperoleh informasi tertentu atau dengan tujuan tertentu. Sebagaimana yang ditunjukan oleh Berger dalam Narendra (2008), wawancara didefinisikan sebagai diskusi antara seorang peneliti (seseorang yang dalam maksud tertentu ingin memperoleh informasi mengenai subjek penelitian) dan seorang narasumber (seseorang yang diketahui mempunyai informasi atau hubungan dengan topik penelitian).

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat dan memahami bagaimana narasumber beraktivitas. Susan Stainback (1988), observasi mengharuskan peneliti mengamati apa yang narasumber lakukan dan mendengarkan apa yang narasumber katakan. Maka dari itu, peneliti akan melakukan observasi untuk mengetahui bagaimana *cosplayer crossdress* menampilkan identitas komunikasinya melalui pola interaksi atau komunikasi yang dilakukan di dalam komunitas Gamabunta UGM, HoYovers SKJ, dan Arknights Indonesia. Observasi dalam penelitian ini peneliti nantinya akan mewawancarai anggota yang tergabung di dalam komunitas tersebut, mengamati media sosial khususnya Instagram narasumber, dan bergabung ke dalam sebuah *group chat* WhatsApp.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berguna untuk menunjukkan bagaimana tampilan narasumber jika sedang dalam melakukan *cosplayer crossdress* secara visual atau dengan kata lain dokumentasi foto dan dokumentasi dalam bentuk rekaman suara wawancara untuk menunjang data penelitian.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka digunakan guna mengumpulkan data dari berbagai materi atau referensi yang berkaitan dengan penelitian. Sumber dari teknik ini biasanya bisa berasal dari buku, jurnal, atau karya-karya ilmiah lainnya. Hal ini dilakukan bertujuan untuk memperkuat teori dan materi pembahasan penelitian yang didukung oleh data-data dari penelitian lain, khususnya yang berkaitan dengan identitas komunikasi, *cosplayer crossdress*, dan sebagainya.

5. Analisis Data

a. Reduksi Data (Penyederhanaan Data)

Reduksi data digunakan guna memudahkan peneliti dalam memilah data yang penting dan yang tidak penting untuk menunjang penelitian tentang ekspresi dan penerimaan identitas komunikasi *cosplayer crossdress* di Gamabunta UGM, HoYovers SKJ, dan Arknight Indonesia. Hal tersebut dilakukan dengan mencatat dan menganalisis data yang didapat dari hasil wawancara maupun dokumentasi narasumber.

b. Penyajian Data

Data-data yang telah didapat pada saat turun ke lapangan yang bersumber dari anggota Gamabunta UGM, HoYovers SKJ, dan Arknight Indonesia kemudian dikaji dan ditulis dalam bentuk deskriptif. Penyajian data dilakukan untuk memaparkan temuan data dengan menarik kesimpulan dan menjelaskan hubungan antar variable mengenai ekspresi dan penerimaan identitas komunikasi *cosplayer crossdress* agar dapat dipahami secara singkat.

c. Penarikan Kesimpulan

Penelitian yang lengkap adalah penelitian yang memiliki akhir dalam kesimpulan. Menarik kesimpulan dalam penelitian menjadi bagian yang penting dan harus dilakukan mengingat dalam poin tersebut berisi data akhir dari hasil penelitian mengenai ekspresi dan penerimaan identitas komunikasi *cosplayer crossdress* di Gamabunta UGM, HoYovers SKJ, dan Arknight Indonesia.

d. Validitas Data

Validitas data dilakukan agar peneliti dapat mempertanggungjawabkan data yang diperoleh dan dapat dilihat kebenarannya sehingga hasil dari penelitian dapat digunakan sebagaimana mestinya baik dijadikan sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya atau dijadikan sebagai bahan ajar.

BAB II

GAMBARAN UMUM

A. Komunitas Gamabunta Universitas Gajah Mada

Gadjah Mada Bunka Taika (Gamabunta) memiliki arti sebagai Rumah Besar Kebudayaan Gadjah Mada yang berada di bawah naungan Pusat Studi Jepang Universitas Gajah Mada. Gamabunta merupakan sebuah organisasi komunitas yang memiliki fokus pada bidang kebudayaan Jepang baik pop maupun klasik/tradisional sebagai lingkup kerja Gamabunta. Selain itu, Gamabunta juga memiliki fungsi lain yaitu menjadi komunitas yang dapat mewadahi mahasiswa baik mahasiswa UGM maupun di luar UGM yang memiliki minat dan ketertarikan untuk memperdalam kebudayaan Jepang di Gamabunta.

Gambar 2. 1 Logo Komunitas Gamabunta UGM

Di lansir dalam website Komunita.id dalam artikel berjudul GAMABUNTA: Wadah Mahasiswa UGM yang Memiliki Minat Pada Budaya Jepang. - Komunitas Indonesia disebutkan tujuan dari dibentuknya komunitas Gamabunta. Adapun tujuan dari didirikannya Gamabunta adalah untuk membuat sebuah lingkup mahasiswa yakni komunitas demi mempersatukan, mengumpulkan, dan mengenal mahasiswa-mahasiswa yang memiliki ketertarikan terhadap kebudayaan Jepang. Di dalamnya mereka dapat berdiskusi, belajar, mengenal satu sama lain guna menambah jaringan dan koneksi sesama mahasiswa yang memiliki minat yang sama. Hadirnya Gamabunta dapat menyalurkan pengembangan diri mahasiswa itu sendiri serta memperkenalkan kebudayaan Jepang kepada masyarakat luas.

Kegiatan yang biasanya dilakukan oleh Gamabunta adalah *learning*, *sharing*, *playing*, dan *contribute*. Para pengurus dan anggota Gamabunta saling berdiskusi dan bertukar informasi melalui berbagai koleksi, buku, video, film, dan lain sebagainya serta mempelajari hal-hal baru tentang kebudayaan Jepang.

B. Komunitas Hoyoverse SKJ

Komunitas HoYoverse pada dasarnya merupakan komunitas yang menaungi para penggemar game HoYoverse. Namun di dalamnya, komunitas tersebut tidak hanya memberikan wadah bagi penggemar game saja tetapi terdapat juga penggemar anime, *cosplayer*, dan *content creator*. Visi dan misi dari komunitas Hoyoverse adalah menjadi wadah bagi para penggemar game HoYoverse untuk dapat saling berbagi dan berkumpul dalam kebersamaan serta keseruan baik aktivitas *event offline* maupun *online* sekaligus menciptakan sebuah fandom yang damai anti drama. Komunitas Hoyoverse ini terdapat di setiap wilayah Indonesia salah satunya adalah Komunitas HoYoverse SKJ (Solo Klaten Jogja).

Di dalam budaya populer Jepang, *game* termasuk ke dalam ruang lingkup dari produk budaya populer Jepang. Manga, animasi, karakter, *game*, gaya mode, musik, dan drama TV adalah jenis budaya populer Jepang yang dikenal baik dan diterima di beberapa bagian Asia seperti Asia Timur dan Tenggara (Iwabuchi, 2002).

Gambar 2. 2 Logo Komunitas HoYovers SKJ

HoYoverse SKJ berisikan kurang lebih 50 anggota yang sebagian besar berdomisili di Yogyakarta. Siapapun boleh bergabung ke dalam komunitas HoYoverse SKJ dengan tidak ada persyaratan khusus. Kegiatan yang biasanya

dilakukan oleh Komunitas HoYoverse SKJ antara lain kegiatan offline seperti *cosplay* project, photo session, kopdar.

C. Komunitas Arknights Indonesia

Komunitas Arknight Indonesia merupakan komunitas yang menjadi wadah bagi para penggemar game khusunya *game* Arknights. Komunitas ini berdiri bersamaan dengan rilisnya *game* tersebut yaitu pada tahun 2019. Game Arknights merupakan sebuah *game* video *tower defense* yang diproduksi oleh Hypergryph Co.Lt dan dirilis oleh Yostar Limited. *Game* ini berbasis platform *mobile* yang mengajak pemain untuk mengumpulkan berbagai macam karakter petarung dengan klasifikasi dan kemampuan yang berbeda satu sama lain guna dimasukan ke dalam medan perang/level yang tersedia dengan mengikuti alur cerita yang ditawarkan oleh Arknights.

Gambar 2. 3 Logo Komunitas Arknights Indonesia

Komunitas tersebut tersebar di beberapa wilayah di Indonesia salah satunya di Yogyakarta dengan beranggotakan kurang lebih 240 anggota. Siapapun dapat bergabung dengan komunitas Arknight Indonesia dengan persyaratan minimal mengetahui game Arknight dan menyukai *cosplay* dari karakter yang ada di *game* Arknight. Kegiatan yang biasanya dilakukan oleh komunitas Arknight Indonesia cabang Yogyakarta antara lain seperti *cosplay*, mendirikan *stand* di *event-event* Jejepangan sebagai promosi komunitas, *photo session*, dan sesi diskusi *game* yang dilakukan secara *offline*.

D. Profil Narasumber

Peneliti mengambil enam (6) narasumber yang terdiri dari empat (4) narasumber berasal dari Gamabunta UGM, satu (1) narasumber berasal dari HoYovers SKJ, dan satu (1) narasumber berasal dari Arknight Indonesia sebagai sampel untuk diwawancarai terkait bagaimana ekspresi dan penerimaan identitas komunikasi sebagai *crossdresser* di komunitas *cosplay* Yogyakarta. Adapun rincian narasumber sebagai berikut :

1. Gilang Rizky

Gilang Rizky merupakan mahasiswa aktif Universitas Gadjah Mada Fakultas pertanian semester tiga yang kerap disapa dengan panggilan Gilang. Kesibukan sehari-hari yang dijalani oleh Gilang adalah kuliah, mengerjakan tugas, berkumpul dengan teman, dan mengikuti kegiatan komunitas dalam hal ini yaitu Gamabunta. Gilang mengaku sudah menggeluti dunia *cosplayer* khususnya *crossdress* sejak satu tahun yang lalu.

Gambar 2. 4 Foto Gilang

Laki-laki yang berasal dari Yogyakarta ini mengaku telah bergabung ke dalam komunitas Gamabunta sejak dirinya masuk kuliah yaitu pada tahun 2021. Menurutnya merasa bagian yang paling menyenangkan ketika menjadi bagian dari Gambunta adalah saat dirinya menjadi kepala divisi *Cosplay* dikarenakan dirinya dapat memberikan *feedback* yang baik bagi anggotanya.

2. Raditya Zaky Suwarjo

Raditya Zaky Suwarjo atau yang kerap kali dipanggil Tyo merupakan mahasiswa aktif semester 5 Universitas Gadjah Mada Prodi Sejarah Fakultas Ilmu Budaya. Di sela-sela kesibukannya sebagai mahasiswa dan bekerja, Tyo juga aktif dalam kegiatan komunitas yaitu Gamabunta. Sudah terhitung 2 tahun ketika dirinya bergabung pada tahun 2022. Saat ini dirinya menjabat sebagai anggota pengurus divisi Studi.

Gambar 2. 5 Foto Tyo

Tyo yang merupakan seorang mahasiswa rantau mengaku telah menyukai *cosplay* sejak tahun 2023 dikarenakan ketertarikan dirinya terhadap pakaian perempuan yang menurutnya lebih lucu daripada pakaian laki-laki. Gilang dan Tyo merupakan teman dekat sehingga mereka kerap kali saling bertukar informasi mengenai karakter atau *event* yang akan diikuti untuk kegiatan *crossdress*. Akan tetapi, kegiatan *crossdress*nya tidak diketahui oleh keluarga atau teman-teman kuliahnya.

3. Hana Faiz Zaidan Hidayat

Hana Faiz Zaidan Hidayat merupakan mahasiswa aktif Universitas Gadjah Mada Fakultas MIPA Prodi Fisika. Kini dirinya berusia 23 tahun. Kesibukan sehari-harinya yaitu mengerjakan skripsian dan bekerja sebagai guru les privat. Zidan juga merupakan anggota pengurus komunitas Gamabunta bagian divisi Manga. Dirinya telah bergabung selama 5 tahun.

Gambar 2. 6 Foto Zidan

Diketahui Zidan telah mengenai *cosplay* sejak tahun 2016 dan *crossdress* sejak tahun 2017. Terhitung 7 tahun Zidan menggeluti dunia *crossdress* dan berhasil melakukan *crossdress* sebanyak 7 kali. Pertama kali dirinya melakukan *crossdress* dikarenakan tidak adanya *crossdresser* yang membawakan karakter kesukaannya. Sama halnya dengan Tyo, keluarga dan teman-teman kuliah Zidan juga tidak ada yang tahu jika Zidan merupakan seorang *crossdresser*.

4. Feri Hendra Aditya

Feri Hendra Aditya atau yang kerap kali disapa dengan panggilan Feri merupakan pria asal Patuk, Gunung Kidul, Yogyakarta. Kesibukan sehari-harinya yaitu bekerja sebagai penjaga *counter*. Saat ini, Fery bergabung ke dalam HoYovers SKJ (Solo, Klaten, dan Jogja) sejak tahun 2023. Sebelum bergabung ke dalam komunitas, Fery telah mengenal dunia *cosplay crossdress* sejak tahun 2019 dan pertama kali mencoba *crossdress* pada tahun 2020. Sehingga terhitung sudah 4 tahun Fery turun dalam dunia *crossdresser*.

Gambar 2. 7 Foto Fery

Melihat latar belakang Fery yang ternyata tumbuh besar dalam lingkungan keluarga yang agamis namun keluarga bahkan hingga teman-teman di lingkungan sekitarnya mengetahui kegiatan Fery sebagai seorang *crossdreeser*.

5. Baginda Alfito

Fito merupakan mahasiswa angkatan 2020 Universitas Islam Indonesia Prodi Sistem Informasi Geografis (SIG). Saat ini, posisi Fito dalam komunitas Gamabunta adalah sebagai anggota Humed (Humas dan Media). Diketahui Fito telah bergabung ke Gamabunta UGM sejak tahun 2022. Laki-laki yang memiliki hobi membaca *manga* ini mengaku telah pensiun dari *crossdress* namun kini dirinya lebih aktif di balik layar seperti membantu teman *crossdresser* lainnya mencarikan kostum atau membantu saat ada *event cosplay*.

Gambar 2. 8 Foto Fito

Awal Fito mengenal *cosplayer* pada tahun 2022 dan sudah melakukan *crossdress* sebanyak 4 kali. Pertama, dikarenakan ajakan teman. Kedua, dikarenakan menemani teman agar mendapatkan pasangan *cosplay*. Ketiga dan keempat, dikarenakan Fito menyukai karakter pilihannya tersebut yaitu yang berasal dari game Fate Grand Order dan Kayla Vtuber.

6. Muhammad Ridho Wahyu Cahyono

Muhammad Ridho Wahyu Cahyono atau kerap disapa Wahyu ini merupakan pria berusia 27 tahun yang saat ini bekerja sebagai Visual Game Developer dan memiliki usaha sablon kaos. Wahyu tumbuh dan besar di Yogyakarta tepatnya di Maguwoharjo, Sleman. Diketahui, Wahyu merupakan pendiri dari komunitas Arknight Indonesia yang kini komunitasnya telah menjalar di berbagai wilayah di Indonesia. Alasan dirinya mendirikan komunitas tersebut dikarenakna kesukaannya terhadap game Arknight bahkan saat sebelum gamenya resmi dirilis. Dalam kegiatan komunitas tersebut terdapat kegiatan *cosplay*.

Gambar 2. 9 Foto Wahyu

Wahyu telah melakukan *crossdress* sejak tahun 2019 dan telah melakukan *crossdress* sebanyak 10 kali. Sebagian dari *crossdress* tersebut merupakan karakter yang berasal dari game seperti exorcis ai dari Arknight, Texas dari Arknight, Isaki dari Blue Archice, dan lain-lain. Wahyu yang telah 5 tahun menjadi *crossdresser*, kegiatan tersebut tidak pernah diketahui oleh keluarga hingga teman kerja atau teman-teman kuliahnya dulu.

E. Ringkasan Profil Narasumber

Berikut adalah rangkuman dari profil narasumber berdasarkan informasi di atas untuk memudahkan peneliti dalam melihat pengelompokan kategori narasumber:

No	Kategori Narasumber	Nama Narasumber	Usia	Asal Komunitas	Lama *Cosplay*
1	Narasumber 1	Gilang Rizky	19 tahun	Gamabunta UGM	1 tahun
2	Narasumber 2	Raditya Zaky Suwarjo	21 tahun	Gamabunta UGM	1 tahun
3	Narasumber 3	Hana Faiz Haidan Hidayat	23 tahun	Gamabunta UGM	6 tahun
4	Narasumber 4	Fito	21 tahun	Gamabunta UGM	2 tahun

5	Narasumber 5	Feri Hendra Aditya	22 tahun	Hoyoverse SKJ	3 tahun
6	Narasumber 6	Muhammad Ridho Wahyu Cahyono	27 tahun	Arknight Indonesia	4 tahun

Tabel 2. 1 Daftar Narasumber

BAB III

TEMUAN PENELITIAN

A. Identifikasi Narasumber

Dalam bab ini, peneliti ingin memaparkan hasil yang diperoleh dari wawancara tatap muka dengan 6 narasumber. Dalam wawancara tersebut peneliti menemukan hasil dari jawaban yang narasumber berikan cukup beragam. Hal tersebut didasari oleh perbedaan latar belakang serta pengalaman di lingkungan pertemanan dan di lingkungan keluarga narasumber dimana berpengaruh dalam bagaimana individu tersebut memaknai dan mengekspresikan identitas dalam dirinya. Maka dari itu, masing-masing dari narasumber memiliki pemahaman dan cara berpikir yang berbeda sehingga mereka memiliki sudut pandang yang berbeda di setiap individunya.

Peneliti mengambil 4 narasumber dari Komunitas Gamabunta Universitas Gajah Mada, 1 narasumber dari Komunitas HoYovers SKJ (Solo, Klaten, Jogja), dan 1 narasumber dari komunitas Arknight Indonesia. Wawancara pertama dilakukan pada tanggal 11 Desember 2023 kepada Gilang selaku Kepala Bidang *Cosplay*er Komunitas Gamabunta UGM, wawancara selanjutnya dilakukan oleh dua narasumber sekaligus yaitu pada tanggal 12 Desember 2023 kepada Tyo dan Zaidan selaku anggota Komunitas Gamabunta UGM. Kemudian, pada tanggal 17 Desember 2023 wawancara bersama dengan Feri selaku anggota dari Komunitas HoYovers SKJ. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara pada tanggal 19 Desember 2023 kepada Fito anggota Komunitas Gamabunta UGM. Kemudian wawancara terakhir pada tanggal 25 Desember 2023 kepada Wahyu selaku ketua dari Komunitas Arknight Indonesia.

Alur peneliti melakukan wawancara kepada narasumber mulai dari pertanyaan umum ke pertanyaan khusus mengenai identitas komunikasi para *cosplayer* tersebut. Pertanyaan dimulai dari pertanyaan umum seperti nama lengkap, kesibukan sehari-hari, hingga latar belakang pertemanan dan keluarga. Kemudian masuk pada pertanyaan khusus mengenai *cosplay*, kelompok atau komunitas, identitas komunikasi, dan gender.

B. Temuan Data

1. *Cosplayer Crossdress* sebagai Bentuk dari Budaya Populer Jepang

Tingginya antusiasme remaja Indonesia terhadap budaya populer Jepang menyebabkan banyaknya komunitas yang melakukan *cosplay* walaupun bukan dari komunitas *cosplay*. Melalui penelitian yang dilakukan pada bulan Desember 2023-Januari 2024, peneliti melakukan wawancara tatap muka terhadap 6 narasumber yang merupakan anggota aktif dari 3 komunitas berbeda yaitu dari Komunitas Gamabunta UGM, Komunitas Hoyoverse SKJ, dan Komunitas Arknight Indonesia. Khusus Komunitas Hoyoverse SKJ dan Komunitas Arknight Indonesia merupakan komunitas *game* yang di dalamnya juga melakukan *cosplay* dimana biasanya para anggotanya melakukan *cosplay* karakter yang ada pada *game* tersebut.

Adapun pertanyaan yang ditanyakan oleh peneliti mengenai awal dari ketertarikan para narasumber terhadap *cosplayer*. Beberapa narasumber memberikan jawaban yang dirasa menarik, seperti narasumber yang bernama Tyo memiliki pendapat tersendiri mengenai ketertarikannya akan *crossdress*.

> "Sebenernya karena saya tertarik aja, ini bukan bermaksud arah jelek tapi ini lebih ke saya kalo liat baju cewe itu lucu dibandingkan dengan baju laki-laki itu lebih lucu baju cewe", (Tyo Gamabunta, Wawancara 12 Desember 2023)

Gambar 3. 1 Nama Karakter : Suisei

Awal mula Tyo selaku anggota aktif Gamabunta UGM menyukai *crossdress* dikarenakan ketertarikannya terhadap pakaian perempuan. Menurutnya, pakaian perempuan terlihat lucu daripada pakaian laki-laki. Akan tetapi, ketertarikan Tyo terhadap pakaian wanita tidak menjurus kepada hal negatif atau Tyo memiliki kecenderungan penyimpangan gender namun hal tersebut pada realitanya hanya sebatas perasaan tertarik Tyo kepada pakaian perempuan. Oleh karena itu, dengan adanya fenomena *crossdresser* ini memberi kesempatan bagi Tyo untuk mengeksplorasi hal yang membuat dirinya tertarik.

> "Emm jujur kan dulu itu karakter yang aku *crossdress* in ga ada yang *cosplay*. Nah aku kan pengin itu ada, terus aku pikir kenapa ga aku aja yang nge-*crossdress* in gitu. Waktu itu karakternya MHX dari FGO (Fate Grand Order) itu *game*.", (Zidan Gamabunta, Wawancara 12 Desember 2023)

Gambar 3. 2 Nama Karakter: MHX

Berdasarkan yang disampaikan oleh, Zidan selaku *cosplayer* sejak tahun 2018 mengaku dirinya memilih melakukan *crossdress* dikarenakan tidak adanya *cosplayer* yang melakukan *cosplay* karakter yang disuka yaitu MHX dari *game* FGO (Fate Grand Order). Oleh karena itu, untuk menghadirkan karakter yang disukainya tersebut Zidan memilih untuk mencoba melakukan *crossdress* dengan menirukan karakter yang disukainya sehingga hal tersebut membuat Zidan terjun ke dunia *crossdresser* hingga sekarang.

> "Emm.. tantangan *cosplay*nya lebih sulit gituloh daripada *cosplay* biasa, *make up*nya lebih sulit terus sama justru kalo karakter engga sih

menurutku, jadi lebih ke *make up*.” (Feri HoYovers SKJ, Wawancara 17 Desember 2023)

Gambar 3. 3 Nama Karakter: Rio dari Blue Archive

Kemudian, berbeda halnya dengan narasumber sebelumnya. Bagi Feri,menjadi seorang *crossdresser* memiliki tantangan yang lebih sulit khususnya pada ranah *make up* daripada *cosplay* yang biasanya Feri lakukan. Hal tersebut membuat Feri tertarik untuk terjun menjadi seorang *crossdresser* sejak tiga tahun lalu.

“Karena aku suka karakternya aja”, (Fito Gamabunta, Wawancara 19 Desember 2023)

Gambar 3. 4 Nama Karakter: Rio Yamada dari Bocchi the Rock

Senada dengan Zidan, Fito memilih menjadi seorang *crossdresser* dikarenakan ketertarikannya dengan salah satu karakter. Diketahui Fito telah melakukan *crossdresser* sebanyak 4 kali dalam rentang waktu 1 tahun.

Akan tetapi, menjadi seorang *crossdresser* di tengah masyarakat Indonesia yang memiliki norma-norma kehidupan di dalamnya tidaklah mudah. Menurut narasumber, dalam wawancaranya mengaku memiliki pengalaman yang dapat dinilai hal baik, hal buruk, hingga tantangan yang harus dihadapi. Para *cosplayer* kerap kali mendapatkan pandangan aneh, kritikan, hingga dianggap tindakan menyimpang ketika menampilkannya di tempat umum.

> "Ya paling orang nanya heran itu kenapa sih kok cowo tapi pakai pakaian cewe itu mungkin langsung ada dipikiran mereka itu buat orang umum. Tapi kalau buat orang yang paham mereka langsung ohh mereka lagi nge*cosplay* itu aja udah beda pandangan untuk ngeliat hal seperti itu.", (Gilang, Gamabunta, wawancara 11 Desember 2023)

Gambar 3. 5 Nama Karakter: Texas dari Arknight

Dari apa yang disampaikan oleh Gilang, dirinya masih mendapati orang-orang menanyakan esensi dari melakukan *crossdress* dikarenakan sejatinya mereka melakukan *cosplay* lintas gender. Namun Gilang masih dapat memahami

kondisi tersebut dikarenakan adanya perbedaan pengetahuan yang menyebabkan beragamnya sudut pandang yang diterimanya. Pengalaman lainnya dimiliki oleh narasumber Feri yang kerap kali mendapatkan tanggapan-tanggapan negatif dari masyarakat salah satunya seperti:

> "Masih aneh, dianggap aneh soalnya aku pernah digituin waktu aku ikut *event* di *venue* mall gitu kan banyak orang-orang yang ga nge*cosplay*", (Feri, HoYovers SKJ, wawancara 17 Desember 2023)

Narasumber Feri bercerita tentang pengalamannya menerima tanggapan publik mengenai *crossdress* yang dilakukannya. Menurut Feri, masyarakat masih menganggap aneh kegiatan tersebut walaupun para *crossdresser* tersebut melakukannya dalam sebuah *event cosplay* atau Jejepangan. Selanjutnya menurut narasumber Tyo terkait tanggapan masyarakat mengenai *crossdresser*:

> "Pasti ada yang menganggap itu salah bahkan ada yang melabeli itu menyimpang. Jadi di masyarakat masih belum bisa diterima sepenuhnya sama sekali gabisa diterima. ", (Tyo, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Sedikit berbeda dari sebelumnya, menurut Tyo masyarakat ada yang menganggap jika *crossdress* adalah salah satu bentuk penyimpangan sehingga masyarakat masih belum bisa menerima dengan keberadaan *crossdresser* di tengah-tengah lingkungan kehidupan mereka. Sejalan dengan pandangan Zidan mengenai *crossdresser* dimata masyarakat:

> "Ya mungkin tanggapan masyarakat sekarang, khususnya buat orang yang ga mengenal kaya gituan itu kaya mandang yang LGBT, trangender gitu, mungkin lebih ke "apa sih?" "masa cowo nge-*cosplay* cewe" aku masih sering ngeliat di komen Facebook kaya gitu.", (Zidan, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Berdasarkan pengalaman Zidan yang mendapati masyarakat menganggap jika *crossdresser* merupakan tindakan yang menyimpang seperti halnya LGBT dan transgender. Anggapan-anggapan tersebut bukan hanya terjadi di kehidupan nyata namun di sosial media pun marak terjadi.

> "Emmm kalau misalnya, aku juga beberapa ngikutin akun-akun yang *crossdress* gitu kan. Bukan nge*follow* tapi ngiliatin aja gitu dari komen-komen netizen gitu mereka pada kaget terus bertanya-tanya kalo misalnya yang masih kecowo-cowoan gitu jadi bahan lucu-lucuan aja.", (Fito, Gamabunta, wawancara 19 Desember 2023)

Pengalaman lainnya yang dialami oleh Fito adalah mendapati adanya kritikan dari masyarakat ketika mereka menemukan seorang *crossdresser* yang dianggap gagal merepresentasikan atau menirukan penampilan dari karakter yang dipilih tersebut dikarenakan persona dari gender laki-lakinya masih terlihat. Hal tersebut dapat termasuk dalam ukuran tubuh yang tidak sesuai atau perbedaan lainnya dalam detail antara lain seperti *make up*, cara jalan, cara duduk, dan lain-lain.

> "Ada juga sih yang bilang ini tuh salah, nggilani, jijik, biasanya merujuk pada orang-orang yang *crossdress* tuh tapi ga totalitas ga *make up*-an terutama itu loh." (Wahyu, Arknight Indonesia, wawancara 25 Desember 2023)

Adapun pandangan lain hadir dari Wahyu yang kerap kali mendapati adanya ucapan negatif yang merujuk pada *crossdresser* yang tidak totalitas. Namun hal tersebut juga menjadi perhatian tersendiri bagi para *crossdresser* karena ketika seseorang sudah melakukan *cosplay* memang sudah seharusnya berusaha semaksimal mungkin untuk terlihat mirip dengan karakter yang dipilih. Dalam wawancara selanjutnya, Wahyu juga menyetujui jika *crossdresser* yang tidak totalitas tersebut memang pantas diberi kritikan.

Berdasarkan hasil temuan, di samping didapatinya tanggapan negatif terhadap *crossdresser* dari masyarakat umum. Akan tetapi sejatinya masih terdapat sisi positif yang dirasakan oleh para *crossdresser* secara internal seperti yang dirasakan oleh Tyo. Tyo merasakan adanya pengaruh dalam dirinya ketika mulai terjun dalam dunia *crossdress*er.

> "Kalau secara fisik kalau saya boleh jujur mungkin saya jadi merasa percaya diri karena ini fisik saya ini kan kecil karena genetik nah waktu itu saya sebelum saya mengenal *crossdress* saya merasa *insecure* karena kok saya cowo kok kecil gini.", (Tyo, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Pengaruh yang dirasakan oleh Tyo lebih kepada menambah kepercayaan diri mengenai fisik dirinya. Sebelumnya Tyo merasa tidak percaya diri dikarenakan secara fisik ukuran tubuhnya cenderung lebih kecil dibandingkan dengan tubuh laki-laki seumurannya. Namun setelah Tyo mengenal *crossdress* dan mulai terjun untuk mencobanya, dirinya merasa lebih percaya diri dikarenakan Tyo diharuskan menirukan karakter perempuan yang mana pada realitanya ukuran tubuh perempuan kecil dan sesuai dengan ukuran tubuh yang dimiliki oleh Tyo. Selanjutnya pengaruh yang dirasakan oleh Feri.

> "Emm kalo pengaruhe itu bikin aku makin percaya diri sama jadi lebih kreatif, terus jadi makin gampang interaksi sama orang lain", (Feri, HoYovers SKJ, wawancara 17 Desember 2023)

Senada dengan Tyo, Feri merasakan adanya pengaruh dalam dirinya ketika melakukan *crossdress* yaitu menambah kepercayaan diri dan menjadi lebih kreatif. Ketika melakukan *crossdress*, individu diharuskan untuk menyesuaikan diri baik dari segi kostum, *make up*, hingga sifat dan kepribadian dengan karakter yang dipilihnya. Kondisi tersebut memaksa individu untuk berpikir kreatif demi menirukan suatu karakter dengan akurat. Selain itu, Feri juga merasakan dirinya menjadi lebih mudah berinteraksi dengan orang lain. Hal tersebut membantunya dalam bersosialisasi dan menambah teman. Selanjutnya pengaruh yang dirasakan oleh Fito.

> "Ada sih itu jadi ningkatin pd sedikit sih cuman ya karena sekarang karena aku udah tobat juga jadi aku kurang tau apa pengaruhnya ke diri aku. Nah karena aku udah tobat aku jadi yang nularin ke kawanku ke si Tyo gitu. Jadi dia penerusku, kalo dia mau *crossdress* aku yang pesenin dia yang bayarin, aku yang jadi babunya hahaha." (Fito, Gamabunta, 19 Desember 2023)

Pada saat dirinya masih aktif menjadi *crossdresser* pengaruh yang dirasakan oleh Fito yaitu meningkatkan kepercayaan diri. Hal menariknya di sini, meskipun Fito telah pensiun menjadi seorang *crossdresser* namun dirinya masih aktif membantu teman-temannya untuk melakukan *crossdress* seperti mencarikan kostum karakter yang dibutuhkan dan memastikan kostum tersebut

dalam kondisi yang layak pakai. Dengan kata lain, Fito kini lebih aktif dibelakang layar. Selanjutnya pengaruh yang dirasakan oleh Wahyu.

> "*Skill* sih aku kan jadi belajar *make up* to terus pas aku nggambar juga nggambar mata. Nah itu aku jadi tau kalo gambar mata tuh seperti ini seperti aku belajar *make up*. Jadi saling melengkapi. Aku karena gambar aku jadi tahu *make up* nya kaya gimana, aku karena *make up* juga jadi tau gambar mata tuh gimana. Kalo *share* foto-foto *cosplay* aku juga ngamatin pose postur tubuhnya jadi ningkatin *skill* gambarku juga.", (Wahyu, Arknight Indonesia, wawancara 25 Desember 2023)

Gambar 3. 6 Nama Karakter: Joumer Saori

Pengaruh yang dirasakan Wahyu lebih kompleks dibanding narasumber sebelumnya dimana Wahyu merasakan adanya perkembangan *skill make up* dan *skill* menggambar dalam dirinya. Hal tersebut termasuk kedalam pengaruh positif dikarenakan kemampuan yang didapatkannya tersebut sangat berguna dalam pekerjaannya. Wahyu yang kesibukannya bekerja sebagai Art Game Developer yang mana menggambar sudah menjadi makanan sehari-harinya. Antara hobi dan pekerjaan pengaruh yang didapatkannya ternyata saling melengkapi satu sama lain.

2. Bergabung ke dalam Komunitas sebagai Media Penyalur Hobi

Sebagai seseorang yang menyukai atau menekuni sesuatu tak jarang pasti memiliki perasaan ingin berbagi keseruan dengan orang-orang yang memiliki kesukaan yang sama di kehidupan sehari-hari atau di lingkungan sosialnya. Dalam konteks pembahasan kali ini adalah kesukaan terhadap *crossdress*. Maka dari itu, didirikannya komunitas atas dasar kesukaan yang sama sehingga

seseorang memiliki tempat untuk berbagi sesuatu yang mereka sukai. Hadirnya komunitas Gamabunta, HoYovers SKJ, dan Arknight Indonesia mewadahi para individu yang menyukai budaya Jepang, anime, *cosplay*, dan *game*.

2.1 Waktu dan Cara Anggota Bergabung ke Komunitas

Diketahui mayoritas dari narasumber faktanya bergabung bukan dari awal komunitas-komunitas tersebut berdiri.

> "Kalau masuk Gamabunta soalnya dulu sebelum Covid. Dari Gamabunta itu udah bikin dua *event* nih yang 2018 sama 2019. Nah yang 2019 aku sempet ikut jadi panitianya nah dari situ aku eee sebenernya kan selama 3 tahun sempet ilangkan karena ovid nah waktu kemarin ada kaya *open* UKM itu dan ada Gamabunta ya udah aku *join* aja" (Gilang, Gamabunta, wawancara 11 Desember 2023)

Dimulai dari Gilang yang saat ini menjabat sebagai ketua Divisi *Cosplay* Gamabunta. Gilang mengaku telah mengetahui Gamabunta dari sebelum dirinya masuk kuliah di UGM. Pada tahun 2018, Gilang sempat menjadi panitia *event* yang diselenggarakan oleh Gamabunta bernama "Ganbarimashou". Kemudian berlanjut pada tahun 2019, dirinya bergabung kembali menjadi panitia *event* Gamabunta bernama "Ganbatteru". Setelah Gilang masuk UGM pada tahun 2022 barulah dirinya bergabung ke dalam Gamabunta pada saat kegiatan perkenalan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang diselenggarakan di UGM. Selanjutnya waktu dan cara bergabung Tyo ke Gamabunta UGM.

> "Karena waktu itu karena temen saya menyeret saya masuk. Waktu itu aku ngajak temen saya buat dateng ke *event* gitu terus di sana temen saya ketemu kak Tika dan yang lain jadi akhirnya ngajak masuk Gamabunta" (Tyo, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Berbeda halnya dengan Gilang, Kali ini Tyo memiliki ceritanya sendiri ketika masuk menjadi bagian dari Gamabunta. Tyo bergabung ke Gamabunta dikarenakan ajakan dari temannya di saat dirinya datang ke *event* bersama teman kemudian bertemu dengan ketua Gamabunta periode

sebelumnya yaitu Tika. Pada akhirnya Tyo memutuskan untuk bergabung. Selanjutnya waktu dan cara Zidan bergabung ke Gamabunta.

> "Pertama karena dari UGM, itu komunitas Jejepangan yang pertama kali aku temuin waktu masuk kuliah. Gabung itu tahun 2018 berarti itu udah 5 tahun" (Zidan, Gamabunta)

Zidan termasuk anggota lama di Gamabunta. Terhitung sejak 2018 dirinya bergabung berarti sudah 5 tahun lamanya. Zidan mengaku dirinya baru mengetahui keberadaan Gamabunta ketika pertama kali masuk kuliah. Menurut Zidan, bagian yang paling menyenangkan ketika menjadi bagian dari Gamabunta adalah dapat merasakan datang ke *event* bersama-sama dan rasa kekeluargaan yang kuat. Selanjutnya waktu dan cara Fito bergabung ke dalam Gamabunta UGM.

> "Dari awal masuk sebenernya aku udah tau, cuman karena dulu masih *online* jadi males, jadi baru gabung itu pas setelah Covid tahun 2022," (Fito, Gamabunta, wawancara 19 Desember 2023)

Fito bergabung ke dalam Gamabunta UGM pada tahun 2022. Fito tidak bergabung pada saat dirinya masuk kuliah tetapi ketika kuliah sudah mulai dilaksanakan secara *offline*, baru dirinya memutuskan untuk bergabung. Sejak SMA Fito memiliki keinginan untuk bergabung ke dalam komunitas atau grup Jepang akan tetapi belum tercapai sehingga pada saat kuliah Fito baru bisa bergabung ke dalam grup Jepang dalam hal ini adalah Gamabunta UGM. Kini, Fito menjabat sebagai anggota Humas dan Media. Fito juga mengaku Gamabunta memiliki pengaruh yang positif dikarenakan dapat menambah relasi dan teman.

> "Gabung itu pertama awal tahun ini, kemarin tahu itu waktu *event* terus ketemu orang-orang komunitas. Mereka ternyata sering dateng ke *event cosplay* gitu", (Feri, HoYovers SKJ, wawancara 17 Desember 2023)

Feri baru bergabung ke HoYovers SKJ awal tahun 2023 ketika dirinya datang ke suatu *event* dan bertemu dengan komunitas HoYovers SKJ. Selama satu tahun dirinya bergabung, Feri merasakan adanya hal

yang menyenangkan menjadi bagian dari HoYovers SKJ yaitu menambah relasi dan teman, *cosplay* bersama anggota HoYovers SKJ, serta membahas *game* yang disukai sesama anggota.

> "Iya gabung Namanya Arcknight Indonesia. Kan dulu aku seneng Arcknight yg tadi aku omongin, seneng nge-*post* tentang Arcknight juga, seneng sama *game*nya juga. Terus aku sama temen bikin grup Arknight Indonesia di Facebook terus berkembang-berkembang sampai regional Jogja, Semarang, Bandung, dan lain-lain gitu. Satu nasional gitu terus yang megang Jogja itu aku", (Wahyu, Arknight Indonesia, wawancara 25 Desember 2023)

Wahyu mendirikan Arknight Indonesia pada tahun 2019 bersama dengan temannya ketika *game* Arknight tersebut rilis. Kini, komunitas Arknight Indonesia sudah menjamur di berbagai wilayah di Indonesia. Tidak ada persyaratan khusus untuk bergabung asal individu tersebut mengetahui game Arknight. Wahyu juga menambahkan jika hanya menyukai *cosplay* juga diperbolehkan untuk bergabung. Terdapat kesenangan pribadi ketika Arknight Indonesia mulai dikenal banyak orang yaitu dirinya merasa senang ketika melihat teman-teman berkumpul dan para pecinta Arknight memiliki wadah untuk menyalurkan hobinya.

2.2 Kegiatan Komunitas

Dari ketiga komunitas dalam penelitian ini, masing-masing memiliki kegiatan komunitas yang rutin dilakukan.

> "Kegiatannya rutinan yang pasti ada kalo abis oprec (Open Recruitment). Itu ada yang namanya *first gathering* terus ada kegiatan-kegiatan yang kalo kita jadi *media partner* itu di *event* itu biasanya kita ngadain foto bareng di sana." (Gilang, Gamabunta, wawancara 11 Desember 2023)

Penjelasan dari narasumber Gilang menggambarkan jika komunitas Gamabunta bukanlah komunitas yang menutup kerjasama dengan komunitas lain. Seperti yang telah dijelaskan oleh Gilang, Gamabunta kerap kali menjadi *media partner* dalam sebuah *event-event* yang kemudian dijadikan sebagai tempat berkumpul bagi anggota komunitas Gamabunta.

> "Ada *offline* sama *online* kalau yang *offline* ada *cofses* (coffee session) jadi ya kaya *gathering* gitu lokasinya di Coffee Shop atau di mana gitu lalu nanti ada kuis ada *game*, cerita-cerita mungkin. Jadi kaya berkumpul sambil ngobrol, lalu ada foto bareng di *event*, kalau divisi studi ada kelas studi ngajarin bahasa Jepang dan budaya Jepang. Kalau *online* ada *Saturday night talk*, mirip kaya *cofses* tapi *online* misalnya mau ngobrol cerita-cerita tentang Jejepangan entah itu sejarah atau budayanya." (Tyo, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Sedikit berbeda dari Gilang, kegiatan yang pernah dilakukan oleh Tyo selama menjadi anggota komunitas Gamabunta yaitu *Coffee Session*, foto bersama di sebuah *event*, serta *Saturday Night Talk* yang merupakan salah satu kegiatan *online*. Dikarenakan Tyo merupakan anggota divisi Studi sehingga terdapat kegiatan belajar bahasa dan budaya Jepang.

> "Kegiatannya banyak si, ada *study* bahasa Jepang, terus ada gambar bareng, terus ada kaya apa ya tutorial *cosplay* gitu. Kalo dulu ada karaokean bareng, musikan bareng, paling ada acara kumpul bareng itu *coffee session* terus ulang tahun Gamabunta dirayain bareng-bareng", (Zidan, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Sebagai anggota terlama Gamabunta, Zidan menyebutkan kegiatan yang pernah dirinya lakukan di Gambunta dan sedikit berbeda dengan yang lain seperti karaoke, bermain musik, tutorial *cosplay*, dan perayaan ulang tahun Gamabunta.

> "Kalau agenda mingguan gitu ga ada sih, cuman ya kalo misalkan agenda yang memang diagendakan itu ada misalnya kaya kelas jejepangan, terus kelas *cosplay* juga, ada makrab sama *first gathering* gitu doang." (Fito, Gamabunta, wawancara 19 Desember 2023)

Fito yang baru bergabung pada tahun 2022 menjelaskan terdapat beberapa kegiatan yang memang sudah diagendakan sebagai kegiatan komunitas seperti kelas Jejepangan, kelas *Cosplay*, dan malam keakraban yang diadakan pada saat penerimaan anggota baru selesai.

> "Kalo kegiatan itu ada *cosplay project* misalnya sesi foto itu ada terus biasanya ada kopdar. Kopdar biasanya di *event* juga *cosplay* juga sering. Itu kegiatannya *offline* semua, kalo yang *online* jarang sih", (Feri, HoYovers SKJ, wawancara 17 Desember 2023)

Feri merupakan anggota HoYovers SKJ yang baru bergabung pada awal 2023 menjelaskan kegiatan komunitas tersebut. Sebagai komunitas yang pada dasarnya merupakan komunitas *game* cukup unik karena di dalamnya juga terdapat kegiatan *cosplay*. Pada saat kegiatan *cosplay* tersebut biasanya anggota melakukan foto sesi sebagai dokumentasi. Selain itu juga terdapat Kopdar (Kopi Darat). Sebagian besar kegiatan yang dilakukan oleh HoYovers berupa kegiatan *offline*.

> "Kalo kopdar (Kopi Darat) kita bukan yang main bareng di satu tempat si tapi lebih ke bahas *game*nya. Misal ada yang *stage* yang susah, terus cara lewatin *stage* ini kaya gimana, terus ngomongin *cosplay* juga ada gitu si." (Wahyu, Arknight Indonesia, wawancara 25 Desember 2023)

Arknight Indonesia merupakan komunitas yang didirikan oleh narasumber Wahyu memiliki kegiatan rutin seperti Kopdar (Kopi Darat) yang lebih sering membahas tentang *game* Arknight, kesulitan dalam *game* tersebut serta mencari solusinya bersama-samar. Tidak hanya itu, Wahyu juga menyebutkan kegiatan yang rutin dilakukan terdapat *cosplay*.

> "*Cosplay*, jadi kita bikin *stand* kaya di *event-event* gitu buat promosi komunitas, terus ada yang ngurusin *stand* ada yang *cosplay* juga. Kadang juga ada *photo session* itu aja sih, soalnya gamau muluk-muluk karena ga nyari duit disana jadi gamau mikir berat" (Wahyu, Arknight Indonesia, wawancara 25 Desember 2023)

Wahyu menjelaskan lebih lanjut terkait dengan kegiatan *cosplay* yang ada di dalam komunitas Arknight. Dalam hal ini, *cosplay* dijadikan sebagai salah satu cara mempromosikan komunitas. *Cosplay* biasanya dilakukan pada *event-event* dengan membuka stand komunitas dan foto sesi.

2.3 Pengaruh Komunitas *Cosplay* kepada Narasumber

Adapun pengaruh ketika para narasumber bergabung ke dalam komunitas. Berikut narasumber yang dimaksud sebagai berikut:

> "Contohnya aku sebagai Kadiv (Kepala Divisi) *cosplay* bisa ngasih *feedback* yang bagus, bisa ngasih kontribusi yang baik buat anggota. Itu bagian yang membanggakan buat aku" (Gilang, Gamabunta, wawancara 11 Desember 2023)

Gilang yang merupakan narasumber pertama dalam penelitian ini mengaku jika merasakan pengaruh positif dari komunitas Gamabunta. Bagi dirinya yang saat ini menjabat sebagai kepala divisi *cosplay* merasakan bagian paling menyenangkan ketika menjadi bagian dari Gamabunta yaitu dapat memberikan umpan balik yang bagus dan dapat memberikan kontribusi yang baik untuk anggota.

> "Kalau pengaruh yaaa ini saya jadi *flashback* hahaha. Ya saya jadi suka *crossdress* lagi terus ee saya dulu pada saat SMP dan SMA saya juga sudah mengambil ujian N3. Tapi waku pandemi *skill* bahasa saya jadi jelek jadinya dengan masuk Gambunta saya jadi mulai belajar bahasa Jepang lagi, mulai tertarik lagi budaya Jepang." (Tyo, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Kemudian Tyo yang merupakan narasumber kedua dari penelitian ini mendapat pengaruh dari komunitas Gamabunta yaitu dengan kembalinya minat belajar bahasa Jepang dan budaya Jepang. Di dalam komunitas Tyo merupakan pengurus dalam divisi Studi sehingga tugas tambahan yang harus dilakukan Tyo adalah mengajari anggota-anggota lain mengenai bahasa Jepang dan budaya Jepang

> "Emm… bagian yang paling menyenangkan ke *event* bareng, intinya apa-apa bareng, kekeluargaannya kuat gitu" (Zidan, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Zidan merupakan narasumber ketiga dari penelitian ini mengaku jika pengaruh yang dirinya rasakan adalah rasa kekeluargaan yang ada di dalam komunitas Gamabunta terasa kuat sehingga dirinya merasa senang ketika banyak kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama.

> "Eee paling kawan-kawanku sekarang dapet dari Gamabunta jadi ya itungannya nambah temen" (Fito, Gamabunta, wawancara 19 Desember 2023)

Fito merupakan anggota Gamabunta terakhir yang diwawancarai mengatakan jika pengaruh ketika dirinya bergabung ke dalam Gamabunta yaitu mendapatkan teman baru yang sekarang menjadi teman dekatnya.

> "Eee punya, yaa tambah banyak temen gitu terus sama akunya jadi makin dikenal banyak orang" (Feri, HoYovers SKJ, wawancara 17 Desember 2023)

Bagi Feri yang terhitung baru bergabung kurang lebih satu tahun ke dalam komunitas HoYovers SKJ sudah merasakan pengaruh yang signifikan dari komunitas tersebut kepada dirinya yaitu memiliki banyak teman dan Feri merasa semakin dikenal oleh banyak orang.

> "Ngaruh, jadi aku bisa kenal banyak orang. Jadi pas umur-umur 25-an itu menurutku umur-umur dimana kita kenal banyak orang terus tapi kita tambah umur *circle*nya makin berkurang makin menyempit. Nah Sekarang aku udah di fase milih-milih temen jadi dari missal 6 orang yang bisa jadi temen deket cuman 2 orang. Aku jadi tau orang jadi tau mana yang bisa dijadiin temen mana yang engga, bisa mem*filter* temen" (Wahyu, Arknight Indonesia, wawancara 25 Desember 2023)

Wahyu merupakan salah satu pendiri dari komunitas Arknight Indonesia mendapatkan pelajaran ketika komunitas tersebut mulai berkembang dan hadir di beberapa wilayah di Indonesia. Wahyu mengatakan jika ketika dirinya berumur 25 tahun memang menjadi kenal banyak orang namun semakin bertambahnya umur lingkar pertemanan Wahyu semakin menyempit dan Wahyu menjadi mengerti tidak semua orang dapat dijadikan sebagai teman. Wahyu mulai dapat menyaring lingkar pertemanannya.

3. Empat Tingkatan Teori Identitas Komunikasi

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori Identitas Komunikasi yang dikembangkan oleh Michael Hecht pada tahun 1993. Pada dasarnya teori ini

menjelaskan tentang bagaimana seseorang mengembangkan identitasnya dengan mengartikulasikan berbagai tingkatan proses dari pembentukan identitas termasuk pandangan tentang diri sendiri, interaksi sosial dalam berinteraksi satu sama lain atau menjalin suatu hubungan, serta memiliki rasa kebersamaan dalam suatu komunitas (Shin & Hecht, 2017). Maka dari itu senada dengan pernyataan tersebut bahwa teori komunikasi identitas adalah salah satu pendekatan komunikatif terhadap identitas.

Melalui wawancara langsung dengan 6 narasumber, peneliti melihat adanya tingkatan proses identitas komunikasi dari masing-masing narasumber yang dimaksud dalam hal ini adalah *Personal Layer*, *Enactment Layer*, *Relation Layer*, dan *Communal Layer*.

3.1 Personal Layer

Pada lapisan ini, individu akan memiliki berbagai makna, perasaan, serta ide tentang diri mereka sendiri untuk melihat seperti apa diri mereka yang sebenarnya atau "siapa saya" ketika berada di lingkungan sosial atau lingkungan sekitar mereka.

Gilang yang telah melakukan *crossdress* selama kurang lebihnya satu tahun tersebut mengaku jika adanya perbedaan karakter dalam dirinya dari sebelum dan sesudah melakukan *crossdress*.

> "Setelah melakukan *crossdress* terkadang karakter perempuan nya masih kebawa jadi malah dikira *gay* sama temen" (Gilang, Gamabunta, wawancara 11 Desember 2023)

Perubahan tersebut Gilang sebutkan dalam wawancaranya jika dirinya merasa kerap kali karakter perempuan yang biasanya dirinya tampilkan pada saat *crossdress* muncul di kehidupan sehari-hari sehingga orang-orang di sekitar Gilang seperti teman-temannya yang melihat perubahan tersebut mengira jika Gilang memiliki orientasi gay. Kemudian dari pandangan Tyo melihat perubahan dalam dirinya:

> "Kalau secara fisik kalau saya boleh jujur mungkin saya jadi merasa percaya diri karena ini fisik saya ini kan kecil karena genetik. Nah waktu itu saya sebelum saya mengenal *crossdress* saya merasa *insecure* karena kok saya cowo kok kecil gini. Sampai saya waktu SMA itu maksa buat olahraga sampai *down* gitu. Tapi waktu saya

> mulai melakukan *crossdress* itu saya secara fisik lebih percaya diri. Walaupun saya engga bener-bener mau jadi cewe atau mungkin menyimpang saya cuman merasa orang yang lebih paham, bisa memahami, orang-orang yang senasib jadi saya merasa secara mental lebih yaaa lebih aman haha gitu" (Tyo, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Menurut Tyo pribadi, dirinya merasakan perbedaan yaitu merujuk pada konteks fisik. Dalam hal ini Tyo merasa lebih percaya diri dibandingkan sebelumnya. Dalam dunia *crossdress* memiliki tubuh kecil menyerupai perempuan adalah nilai plus dikarenakan dapat diartikan individu tersebut terlihat semakin mirip dari karakter yang di*crossdress*kan yaitu gender perempuan. Setelah melakukan *crossdress*, Tyo menjadi lebih dapat memahami orang-orang yang senasib dengannya sehingga Tyo merasa mental dirinya lebih aman karena dirinya tidak sendirian. Kemudian dari pandangan Zaidan melihat perubahan dalam dirinya:

> "Untuk perubahan sifat lebih ke tidak canggung lagi kalo berbicara dengan lawan jenis. Sebelum *crossdress*, aku malah kaya ngga bisa ngomong sama lawan jenis" (Zaidan, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Bagi Zidan yang telah melakukan *crossdress* selama kurang lebihnya 6 tahun ini mengatakan jika dirinya merasakan adanya perubahan sifat dari yang sebelumnya canggung ketika berinteraksi dengan lawan jenis kini setelah melakukan *crossdress*, Zaidan sudah tidak canggung jika berinteraksi dengan perempuan. Kemudian dari pandangan Feri melihat perubahan dalam dirinya:

> "Dulunya aku *introvert* sekarang udah bisa interaksi dengan normal sampe bisa naik panggung ikut perform juga" (Feri, HoYovers SKJ, wawancara 17 Desember 2023)

Feri seorang *crossdress* yang cukup aktif di media sosial instagram juga merasakan adanya perubahan dalam dirinya dari sebelum dan sesudah melakukan *crossdress*. Feri mengaku jika dulunya merupakan pribadi yang *introvert* namun kini Feri telah mampu berinteraksi dengan

sebagaimana mestinya dan berani menunjukan penampilannya di panggung. Di dunia *cosplay*, terdapat pertunjukan *cosplay* yang dinamakan *coswalk* dan *coscom*. Perbedaan diantara keduanya yaitu jika *coswalk* dilakukan perorangan sedangkan *coscom* dilakukan secara berkelompok dengan menampilkan pertunjukan cerita seperti halnya teater. Dalam wawancara yang telah dilakukan bersama dengan narasumber Feri yang dimaksud dalam kata penampilan seperti yang telah disebutkan di atas yaitu pertunjukan *coswalk*. Kemudian dari pandangan Wahyu melihat perubahan dalam dirinya:

> "Sifat sama saja yang berbeda itu: pose ketika berfoto, cara berjalan (mengikuti karakter)." (Wahyu, Arknight Indonesia, wawancara 25 Desember 2023)

Berbeda dari narasumber yang lain, Wahyu pendiri dari komunitas Arknight Indonesia mengatakan jika dirinya tidak merasakan perubahan yang signifikan dalam dirinya. Wahyu merasa sifat dan karakternya masih sama. Hal ini dapat dipahami dikarenakan dalam wawancaranya, Wahyu menyebutkan jika dirinya memang menerapkan batasan yang tegas antara dunia *crossdress* dengan kehidupan sehari-hari kepada dirinya sehingga perubahan dalam hal ini Wahyu merujuk hanya pada saat dirinya melakukan *crossdress* saja. Ketika melakukan *crossdress*, Wahyu merasakan perbedaan ketika melakukan gaya foto dan cara berjalan yang diharuskan mengikuti karakter perempuan.

Kemudian, dalam lapisan ini juga berkaitan tentang perasaan narasumber terhadap hobi mereka baik itu perasaan senang maupun sedih ketika narasumber sedang melakukan *crossdress*.Bagi Feri pengalaman yang menyenangkan ketika melakukan *crossdress* yaitu ketika keinginan pribadinya terpenuhi.

> "Yaa kalau menurutku ya itu tadi bisa sampai menipu orang" (Feri, HoyoVers SKJ, wawancara 17 Desember 2023)

Disini Feri membagikan pengalaman menyenangkannya dengan menyebutkan jika dirinya senang ketika berhasil menipu orang pada saat

melakukan *crossdress*. Hal tersebut menandakan jika *crossdress* yang dilakukan feri sangat mirip dengan karakter yang di*crossdress*kan sehingga orang yang melihatnya mengira Feri adalah perempuan. Sejalan dengan Feri, narasumber Fito juga merasakan kesenangan yang sama.

> "Ketika orang udah gatau kalo dia cewe apa cowo. Soalnya beberapa yang aku liat udah pro gitu emang udah ga keliatan lagi si gender aslinya apa" (Fito, Gamabunta, wawancara 19 Desember 2023)

Menurut Fito, bagian yang paling menyenangkan ketika menjadi *crossdress* adalah ketika masyarakat atau publik tidak dapat membedakan bahwa *crossdresser* tersebut adalah laki-laki atau perempuan.

Kemudian sedikit berbeda dari sebelumnya, Wahyu menceritakan kesenangannya melakukan *crossdress* ketika dapat berkumpul dengan orang yang memiliki kesenangan yang sama.

> "Seneng aja liat temen-temen kalo kumpul ada temennya, ada wadahnya sesama penggemar arknight gitu. Kata kuncinya aku seneng aja bisa ngumpulin orang banyak, kesenangan pribadi si jadi tau ini siapa-siapa gitu" (Wahyu, Arknight Indonesia, wawancara 25 Desember 2023)

Dalam hal ini, Wahyu menyebutkan jika dirinya memiliki kesenangan pribadi ketika dapat mengumpulkan banyak orang dengan hobi yang sama. Dalam komunitas Arknight Indonesia anggotanya memiliki hobi yang berbeda namun masih dalam lingkup yang sama seperti halnya terdapat anggota yang menyukai gamenya namun tidak melakukan *cosplay* tetapi terdapat juga anggota yang menyukai game dan melakukan *cosplay* karakter game tersebut. Kondisi tersebut membawa kesenangan pribadi bagi Wahyu. Hal lainnya juga dirasakan oleh Zaidan ketika keinginan pribadinya terpenuhi dengan berhasil menghadirkan karakter yang disukainya ke kehidupan nyata.

> "Emm jujur kan dulu itu karakter yang aku *crossdress* in ga ada yang *cosplay* in. Nah aku kan pengin itu ada terus aku pikir kenapa ga aku aja yang nge*crossdress* in gitu. Waktu itu karakternya MHX dari FGO itu game." (Zaidan, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Keinginan Zaidan terpenuhi ketika dirinya berhasil membawakan karakter MHX dari game FGO (Fate Grand Order) tersebut ke kehidupan nyata dengan dirinya melakukan *crossdress* terhadap karakter tersebut dikarenakan sebelumnya belum ada *crossdresser* yang menirukan karakter tersebut.

Di samping kondisi senang terdapat juga kondisi sedih yang dirasakan oleh para narasumber. Gilang membagikan pengalamannya ketika melakukan *crossdress*.

> "Padahal mereka tau kalo kita cowo tapi mereka suka sok sokan deketin gitu jadi aga jijik gitu." (Gilang, Gamabunta, wawancara 11 Desember 2023)

Di sini Gilang mengatakan jika dirinya merasa tidak nyaman ketika masyarakat atau publik mulai melakukan tindakan di luar batas salah satu contohnya ketika mereka yang sebenernya mengetahui jika *crossdresser* tersebut adalah laki-laki namun mereka tetap melakukan pendekatan dengan *crossdresser* tersebut.

Terakhir, mayoritas seorang *crossdress* memiliki identitas lain dalam ranah media sosial. Seorang *crossdress*er biasanya memiliki akun yang dikhususkan untuk mengunggah dokumentasi kegiatan *crossdress*nya. Media sosial di sini berguna untuk membantu mereka memperlihatkan identitas mereka sebagai *crossdress*er.

> "Jadi kami tu untuk *cosplayer* biasanya bikin akun *cosplay* sendiri. Jadi akun pribadi dan akun *cosplay* itu dibedain" (Gilang, Gamabunta, wawancara 11 Desember 2023)

Gilang mengungkapkan jika para *cosplayer* biasanya mempunyai akun *cosplay*nya sendiri sehingga akun pribadi dan akun *cosplay* tersebut terpisah.

> "Kalau bagus ya aku posting kalau jelak ga aku *post*, paling *story* doang." (Fito, Gamabunta, wawancara 19 Desember 2023)

Lebih lanjut Fito secara tersirat menampilkan identitas dari seorang *crossdresser* dimana hanya ingin menampilkan sisi terbaiknya ketika melakukan *crossdress* dan tidak ingin menampilkan sisi yang menurutnya tidak bagus.

> "Aku emang *low profile* aku gamau punya *branding* aku *crossdress*. Sebenernya bahkan di *update* status gitu aku gapernah *update* kalo aku *crossdress* mentok-mentok tu temen deket nge-*upload* terus aku di *tag*. Dan itupun di Facebook bukan di Instagram" (Wahyu, Arknight Indonesia, wawancara 25 Desember 2023)

Wahyu menampilkan sifat yang berbeda dimana dirinya memiliki prinsip *low profile*. Wahyu tidak ingin memiliki *branding* sebagai seorang *crossdresser* sehingga dirinya tidak pernah memposting kegiatan *crossdress*nya. Wahyu menambahkan jika biasanya teman dekatnya yang mengunggah kemudian menyebut akun Wahyu di dalam unggahannya tersebut.

Gambar 3. 7 Instagram Gilang: @girustul

Gambar di atas merupakan tampilan dari akun kedua Instagram Gilang yang hanya menampilkan unggahan-unggahan foto dirinya

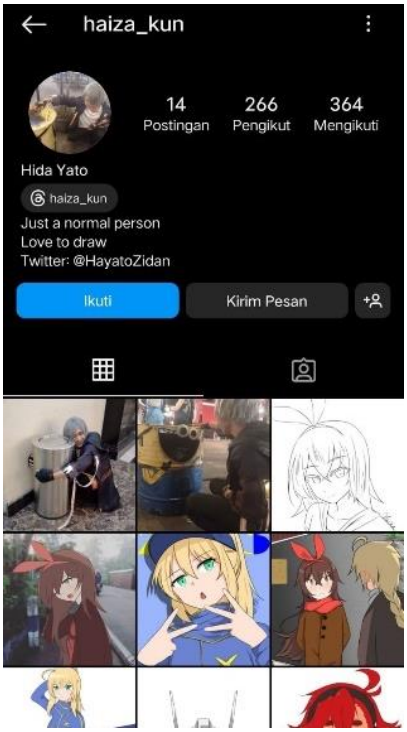
melakukan *crossdress*. Akun tersebut diberi nama @girustul dengan pengikut sebesar 444 pengikut. Dalam akun tersebut, Gilang terlihat cukup aktif melakukan sesi foto *crossdress* dan turut serta dalam acara *cosplay*.

Gambar 3. 8 Instagram Fery: @Fery.cos

Feri juga memiliki akun Instagram yang dikhususkan untuk *crossdress*. Akun tersebut diberi nama @fery.cos dan memiliki pengikut sebanyak 475 pengikut. Meskipun begitu, dalam bio akun Instagram tersebut feri menyebutkan jika dirinya lebih aktif di facebook daripada di Instagram.

Gambar 3. 9 Instagram Tyo: @shinkun_cus

Selanjutnya Tyo, pemiliki akun Instagram @shinkun_cos dengan pengikut sebesar 58 pengikut. Berdasarkan tampilan dari akun tersebut dilihat dari postingannya tidak seaktif dengan narasumber yang lain. Akan tetapi, Tyo tetap memisahkan akun kesehariannya dengan akun yang hanya dikhususkan untuk *crossdress*.



Gambar 3. 10 Instagram Zidan: @haiza_kun

Terakhir, Zidan pemilik akun @haiza_kun dengan pengikut sebesar 266 pengikut. Dalam akun tersebut, Zidan terlihat tidak hanya

mengunggah ketika dirinya sedang *crossdress* tetapi Zidan juga mengunggah karya lainnya berupa gambar dari sebuah karakter seperti karakter Mysterious Heroine X (MHX) dari Fate Grand Order.

3.2 Enactment layer

Pada *Enactment Layer* peneliti menemukan bahwa sebagai *crossdresser* mereka memiliki cara tersendiri dalam memperlihatkan identitas mereka. Sebagai *crossdresser*, mereka memperlihatkan identitas mereka dengan cara bergabung ke dalam komunitas yang di dalamnya terdapat kegiatan *cosplay*. Narasumber Gilang memperlihatkan perubahan tersebut ketika bergabung ke dalam komunitas Gamabunta UGM.

> "Tentu ada perbedaan khususnya ketika sebelum dan sesudah bergabung ke komunitas Gamabunta, yang pasti karena banyak teman sefrekuensi. Semakin lama sama mereka aku jadi bisa lebih membuka diri dan bisa lebih percaya diri." (Gilang, Gamabunta, wawancara 11 Desember 2023)

Menurut Gilang terdapat perbedaan yang terjadi dalam dirinya atau lingkungan sekitarnya. Gilang mengatakan jika dirinya menemukan banyak teman yang memiliki pemahaman yang sama atau dapat dikatakan satu frekuensi. Gilang juga menambahkan berkumpul dengan mereka membuat Gilang merasa lebih percaya diri dan dapat membuka diri.

> "Jadi untuk kepribadian itu sebenernya itu ee gara-gara 6 tahun di SD itu. Aku jadi berubah dari yang awalnya aku ngerasa banget kalau di sebelum SD kaya bergaul tuh gampang, aku tuh lebih ke arah *extrovert.* Tapi setelah itu aku bener-bener nutup diri, langsung berubah waktu itu, apa-apa dipendem sendiri. Terus sekarang mulai memperbaiki lagi, kadang *introvert* kadang *extrovert*, sesuai kondisi aja." (Gilang, Gamabunta, wawancara 11 Desember 2023)

Sebelumnya Gilang menyebutkan jika dirinya tumbuh dengan mengalami kondisi dimana sifat atau karakternya cenderung berubah-ubah dikarenakan pengaruh lingkungan. Dari yang awalnya dirinya merupakan pribadi yang mudah untuk bergaul berubah menjadi pribadi yang tertutup dan memendam perasaannya sendiri. Akan tetapi, kini Gilang mulai

merubah sifat dan karakternya menjadi pribadi yang mudah untuk menyesuaikan kondisi lingkungan yang ada terkadang dirinya dapat menjadi pribadi yang *introvert* dan sebaliknya terkadang juga dirinya dapat menjadi pribadi yang *extrovert*. Perbedaan lainnya juga dirasakan oleh Tyo:

> "Iya, terdapat beberapa perbedaan yang mungkin cukup signifikan seperti saya bisa membuka diri kepada orang lain, lebih mudah terutama mengenai hal-hal yang saya sukai, entah itu hobi atau itu selera. Lalu setelah itu, saya memiliki apa yaa, seperti bisa menerima diri saya lebih jauh lagi entah itu secara fisik atau secara psikologi gitu. Setelah itu, saya lebih dapat mengenal banyak orang dan lebih bisa menerima berbagai macam orang yang memiliki variasi selera atau hal-hal favorit mereka." (Tyo, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Tyo melihat adanya perbedaan yang cukup signifikan dalam dirinya ketika bergabung pada komunitas Gamabunta UGM seperti mulai dapat membuka diri kepada orang lain khusunya kepada orang yang memiliki hobi atau selera yang sama. Selain itu, dapat menerima secara fisik dan secara psikologi ketika berkumpul dengan orang yang memiliki frekuensi yang sama. Lebih lanjutnya, Tyo merasakan kondisi dimana dapat mengenal banyak orang dan lebih dapat menerima berbagai macam orang yang memiliki kesukaan yang berbeda dengan Tyo. Perbedaan lainnya juga dirasakan oleh Zidan:

> "Jujur ee soalnya aku pernah individu itu kaya gabut banget kesepian, nah kalo temen-temen itu ya bisa seru-seruan bisa *sharing* bareng" (Zidan, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Zidan merupakan anggota terlama Gamabunta dibandingkan dengan anggota lainnya yang menjadi narasumber dalam penelitian ini. Zidan bergabung ke Gamabunta UGM pada tahun 2018 hingga saat kini. Zaidan merasakan perbedaan dibandingkan pada saat dirinya melakukan *crossdress* secara individu. Pada saat dirinya melakukan secara individu, Zidan merasakan kesepian dan bosan berbeda halnya ketika dirinya bergabung ke Gamabunta. Zidan merasakan keseruan di dalamnya

dikarenakan dapat berbagi Bersama dengan anggota komunitas lainnya. Perbedaan lainnya juga dirasakan oleh Feri:

> "Bagian menyenangkannya itu bisa *cosplay* bareng sama temen-temen di sana terus bahas *game*nya, nambah temen juga" (Feri, HoYovers SKJ, wawancara 17 Desember 2023)

Meskipun Feri terhitung baru 1 tahun bergabung ke dalam komunitas HoYovers SKJ tetapi Feri sudah merasakan adanya perbedaan dalam dirinya yaitu Feri merasa senang karena dapat melakukan kegiatan dengan teman anggota lainnya dikarenakan memiliki kesukaan dan hobi yang sama seperti dapat *cosplay* bersama dengan teman-teman anggota HoYovers SKJ dan membahas game yang disukainya. Selain itu, Feri juga mendapat teman dari komunitas tersebut. Perbedaan lainnya juga dirasakan oleh Fito:

> "Eee paling kawan-kawanku sekarang dapet dari Gamabunta jadi ya itungannya nambah temen" (Fito, Gamabunta, wawancara 19 Desember 2023)

Komunitas Gamabunta memperkenalkan Fito dengan teman-teman yang dimilikinya sekarang sehingga perbedaan dari sebelum dan setelah dirinya bergabung ke Gamabunta adalah mampu menambah relasi atau teman. Perbedaan lainnya juga dirasakan oleh Wahyu:

> "Seneng aja liat temen-temen kalo kumpul ada temennya, ada wadahnya sesama penggemar Arknight gitu. Kata kuncinya aku seneng aja bisa ngumpulin orang banyak , kesenangan pribadi si jadi tau ini siapa-siapa gitu." (Wahyu, Arknight Indonesia, wawancara 25 Desember 2023)

Salah satu alasan kenapa Wahyu mendirikan komunitas Arknight Indonesia selain karena dirinya tertarik dengan *game* tersebut adalah Wahyu memiliki kesenangan pribadi ketika melihat teman-temannya kini memiliki wadah untuk berkumpul sebagai sesama penggemar *game* Arknight terlebih jika dirinya berhasil mengumpulkan orang banyak.

3.3 Relation Layer

Relational layer merupakan lapisan yang menjelaskan tentang hubungan individu dengan lingkungannya dan dengan siapa kita berinteraksi akan mempengaruhi pembentukan identitas individu tersebut. Pada penelitian ini, peneliti menemukan bahwa sebagai *crossdress*er, identitas ini akan sangat mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Berikut bentuk *Relation Layer* yang diperlihatkan oleh Tyo:

> "Oh yaa kalau orang tua pasti belum tau, tapi sempet orang tua saya *cosplay* tau tapi bukan *crossdress*. Terus teman dekat ya itu dari komunitas Gamabunta aja kalau yang di luar tidak." (Tyo, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Dari sisi keluarga Tyo sendiri, keluarganya sempat mengetahui jika Tyo merupakan seorang *cosplay* tetapi keluarganya belum mengetahui jika kini Tyo menggeluti dunia *crossdresser* juga. Kemudian, Dari sisi lingkungan pertemanan, diketahui jika teman-teman di luar komunitas tidak mengetahui jika Tyo merupakan seorang *cosplay* dan hanya teman-teman dalam lingkup komunitas Gamabunta yang mengetahuinya.

> "Ya kalau itu si justru saya terus yang disuruh malahan. Jadi, iya benar-benar didukung, saya aja kalau ga kepikiran malah disuruh sampe dicariin juga *costum*-nya. Kalau orang tua dibilang mendukung atau melarang engga juga soalnya orang tua saya juga ga benar-benar ingin mengekang saya jadi ya paling mentok saya disarkasin aja." (Tyo, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Melihat dari jawaban Tyo, teman-teman komunitasnya sangat mendukung Tyo menjadi seorang *crossdresser* bahkan teman-temannya sampai mencarikan kostum untuk dipakai Tyo saat melakukan *crossdress*. Namun, dari pandangan Tyo terkait orang tuanya menurutnya orang tuanya tidak mau mengekang anaknya sehingga orang tuanya tidak melarang namun tidak mendukung juga tetapi orang tua Tyo kerap kali melontarkan kalimat sarkas untuk dirinya. Berikut bentuk Relation Layer yang diperlihatkan oleh Zaidan:

> “Kalau orang tua itu engga, kalau temen deket itu tau. terus kalo temen main itu ndukung cuman kebanyakan itu lebih ke ga terlalu peduli jadi silahkan aja.” (Zidan, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Selama Zidan melakukan *crossdress*, dari pihak keluarganya tidak ada yang mengetahuinya. Hal ini dapat dipahami dikarenakan dalam wawancara Zidan menceritakan jika dirinya lahir dari keluarga yang agamis sehingga Zidan memutuskan untuk menutupi hobinya tersebut. Namun dari sisi lingkungan pertemanan, teman dekat Zidan mengetahui kegiatan Zidan yang suka melakukan *crossdress*. Begitu juga teman main Zidan tetapi Zidan mengatakan jika teman mainnya tidak terlalu peduli terhadap apa yang dilakukan dan disukai oleh Zidan.

> “Ya aku nge-*crossdress* itu di *event* terus di Gelanggang Expo, terus aku nyimpen peralatan *cosplay* juga disimpen di dalem kotak. Nah di kotaknya itu kotaknya bekas mainan Gundam biar ga dicurigai. Terus kalau kemarin KKN itu aku titipin di kos temen. Oiya soalnya juga pernah itu ada satu waktu ditanyain gitu kostum ku itu modelnya kaya jaket jadi kubilang aja itu jaket. Dan mereka percaya ya udah.” (Zidan, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Lebih lanjut, Zidan juga menyebutkan usaha yang dilakukan untuk menyembunyikan identitasnya dari keluarganya. Zidan mengatakan usaha yang dilakukan seperti memasukan kostum ke dalam kotak dimana kotak tersebut merupakan bekas dari gundam agar keluarganya tidak menaruh curiga kepada Zidan. Lalu, pada saat Zidan pergi KKN, peralatan *crossdress* dirinya tersebut dititipkan di kos temannya. Zidan juga pernah mendapati kondisi dimana keluarganya menanyakan salah satu kostum Zidan dikarenakan kostum tersebut mirip seperti jaket sehingga Zidan menjelaskan jika kostum tersebut hanyalah jaket agar orang tuanya percaya. Berikut bentuk *Relation Layer* yang diperlihatkan oleh Fito:

> “Kalo sekitaran ku tau aku nge-*crossdress* mereka tau, tapi kalo keluarga mereka engga tau” (Fito, Gamabunta, wawancara 19 Desember 2023)

Sama seperti Zidan, keluarga Fito juga tidak mengetahui jika Fito pernah menjadi seorang *crossdresser*. Hal tersebut dikarenakan keluarga Fito juga berasal dari keluarga yang agamis. Berbeda halnya dengan di luar lingkungan keluarga. Di lingkungan pertemanan, teman -teman Fito mengetahui jika Fito sempat menjadi *crossdresser* bahkan sekarang membantu teman-temannya yang masih menggeluti dunia *crossdress*.

> "Ya bakal diliat aneh aja gitu" (Fito, Gamabunta, wawancara 19 Desember 2023)

Alasan kenapa Fito tidak mau keluarganya tahu karena menurut Fito dirinya akan dilihat atau dianggap aneh oleh keluarganya. Berikut bentuk *Relation Layer* yang diperlihatkan oleh Wahyu:

> "Keluarga ga tau bahkan kalo aku *cosplay*, temen deket itu temen kerja gatau temen kuliah gatau. Yang tau cuman temen *cosplay* tok. Mentok-mentok temen kuliah itu kalo dia ikut dateng ke *event* gitu." (Wahyu, Arknight Indonesia, wawancara 25 Desember 2023)

Begitu juga dengan Wahyu, keluarga Wahyu, teman kerja, dan teman kuliah juga tidak tahu menahu dengan kegiatan Wahyu yang suka melakukan *crossdress*. Hanya teman dekat saja yang mengetahui Wahyu merupakan seorang *crossdresser*.

> "Karena aku gamau punya *branding* sebagai *crossdress* akutu penginnya *branding*ku tu Animator Pixel Art. Soalnya Animator Pixel Art dipandang lebih positif daripada *crossdresser*. Jadi aku tu pengin yang kan nama panggilanku Nekong, nah kalo "Nekong tuh siapa sih" "oh itu Animator Pixel Art" aku penginnya kaya gitu bukan yang "oh itu loh yang kemarin *crossdress* jadi Saori" (Wahyu, Arknight Indonesia, wawancara 25 Desember 2023)

Alasan kenapa Wahyu tidak ingin keluarga, teman kerja, dan teman kuliah mengetahui jika Wahyu merupakan seorang *crossdresser* yaitu karena Wahyu ingin menampilkan *branding* dirinya sebagai Animator Pixel Art bukan sebagai *crossdresser*. Menurutnya, Wahyu dikenal sebagai Animator Pixel Art lebih dipandang positif dibandingkan Wahyu

dikenal sebagai *crossdresser*. Berikut bentuk *Relation Layer* yang diperlihatkan oleh Feri:

> "Iya tahu keluarga sama temen deket" (Feri, HoYovers SKJ, wawancara 17 Desember 2023)

Berbeda dengan sebelumnya, jawaban Feri cukup menarik dikarenakan keluarga begitu juga teman dekatnya mengetahui jika Feri merupakan seorang *crossdresser* yang aktif.

> "Iyaa waktu awal itu ada penolakan, contohnya kaya mereka nanya kenapa aku kaya gitu terus aku jawab aja ya itu aku cuman *cosplay* kok, ga aku bawa ke kehidupan sehari-hari kok" (Feri, HoYovers SKJ, wawancara 17 Desember 2023)

Meskipun di awal Feri mendapatkan penolakan akan tetapi Feri mampu menjelaskan alasa dirinya menjadi *crossdresser* dengan baik. Feri mengatakan jika dirinya hanya melakukan *cosplay* dan tidak akan mencampuri hingga ke kehidupan sehari-hari. Feri menerapkan batasan kepada dirinya antara dunia *cosplay* dengan kehidupan sehari-hari. Berikut bentuk *Relation Layer* yang diperlihatkan oleh Gilang:

> "Kalau orang tua sendiri ibu itu udah tau, soalnya kadang aku *dimake up*in sama Ibu. Kalo temen deket itu malah yang komunitas itu mereka udah pasti tau. Kalau dari orang-orang sekitar kaya temen Fakultas itu ada yang tau itu karena yang waktu kemarin *cosplay* waktu *expo* buat UKM itu kan dari komunitas Gamabunta sempet ngide Divisi *Cosplay* itu *cosplay* semua. Nah kebetulan waktu aku *cosplay* itu ketauan sama temen jurusan untungnya waktu aku lagi *cosplay* cowo bukan cewe jadi aman." (Gilang, Gamabunta, wawancara 11 Desember 2023)

Terakhir, sejalan dengan Feri. Pada kenyataannya keluarga Gilang mengetahui kegiatan Gilang yang menjadi seorang *crossdresser*. Gilang menyebutkan juga jika ibunya kerap kali ikut merias wajah Gilang ketika dirinya ingin *crossdress*. Begitu juga dengan teman dekat dan teman kuliahnya yang turut mengetahui. Teman dekat dikarenakan teman satu komunitas sehingga memang sejak awal sudah tahu beda halnya dengan teman kuliah yang mengetahui jika Gilang seorang *cosplayer* ketika

Gilang sedang *cosplay* di sebuah acara expo untuk UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) di UGM. Gilang yang merupakan ketua dari divisi *cosplay* memiliki ide untuk semua anggota divisi *cosplay* pada acara tersebut untuk melakukan *cosplay* semua. Pada waktu itu Gilang sedang *cosplay* karakter cowo sehingga ada perasaan lega dalam diri Gilang ketika tidak sengaja bertemu dengan teman kuliahnya.

3.4 Communal Layer

Lapisan terakhir dari teori Identitas Komunikasi milih Michael Hecht tersebut yaitu Communal Layer. Lapisan ini berfokus pada bagaimana identitas individu berhubungan dengan komunitas atau masyarakat. Pada lapisan ini, peneliti menemukan bahwa identitas mereka sebagai *crossdresser* kerap kali mendapatkan berbagai macam stigma negatif dari masyarakat umum. Meskipun begitu, mereka berusaha untuk memahami kondisi tersebut dikarenakan mayoritas dari masyarakat belum mengenal atau mengetahui fenomena dari konsep *crossdress* . Berikut bentuk *communal layer* pada Gilang:

> "Ya paling orang nanya heran itu kenapa sih kok cowo tapi pakai pakaian cewe itu mungkin langsung ada dipikiran mereka itu buat orang umum. Tapi kalau buat orang yang paham mereka langsung ohh mereka lagi nge-*cosplay* itu aja udah beda pandangan untuk ngeliat hal seperti itu." (Gilang, Gamabunta, wawancara 11 Desember 2023)

Pada tingkatan ini Gilang kerap kali mendapatkan pertanyaan dari orang-orang di sekitarnya mengenai kegiatan yang dilakukan oleh Gilang. Orang-orang pada umumnya tidak terbiasa melihat gender cowo memakai pakaian cewe dengan sengaja dan diperlihatkan secara umum sehingga muncul pertanyaan di kalangan masyarakat umum. Akan tetapi, Gilang memahami hal tersebut. Lebih lanjut Gilang mengatakan jika bagi orang yang memang memahami konsep dari *crossdress* atau *cosplay* pasti memiliki pandangan yang berbeda. Berikut bentuk *communal layer* pada Tyo:

> “Kalau masyarakat secara umum pasti ada yang menganggap itu salah bahkan ada yang melabeli itu menyimpang. Jadi di masyarakat masih belum bisa diterima sepenuhnya sama sekali gabisa diterima. “ (Tyo, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Menurut Tyo, *crossdress* masih belum dapat diterima oleh masyarakat secara umum dikarenakan dari sudut pandanganya masih ada yang menganggap jika *crossdress* merupakan hal yang menyimpang. Berikut bentuk communal layer pada Zidan:

> “Yaa mungkin tanggapan masyarakat sekarang khususnya buat orang yang ga mengenal kaya gituan itu kaya mandang yang LGBT trangender gitu, mungkin lebih ke “apa sih?” “masa cowo nge-*cosplay* cewe” aku masih sering ngeliat di komen Facebook kaya gitu.” (Zidan, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Di sini Zidan membagikan pengalamannya dari apa yang dirinya sering lihat di media sosial seperti facebook. Dirinya kerap kali mendapati stigma negatif yang datang dari masyarakat sekarang khususnya bagi orang yang tidak terlalu mengenal *crossdress*. Faktanya masyarakat masih memandang jika *crossdresser* merupakan salah satu bentuk dari LGBT dan muncul pertanyaan mengenai esensi dari kegiatan dari *crossdress* tersebut. Berikut bentuk *communal layer* pada Feri:

> “Masih aneh, dianggap aneh soalnya aku pernah digituin waktu aku ikut *event* di *venue mall* gitu kan banyak orang-orang yang ga nge-*cosplay*” (Feri, HoYovers SKJ, wawancara 17 Desember 2023)

Begitu juga dengan Feri, dirinya mengalami sendiri kondisi dianggap aneh pada saat Feri mengikuti acara di sebuah mall pada saat mall sedang ramai dikunjungi banyak orang. Berikut bentuk *communal layer* pada Fito:

> “Emm kalau misalnya, aku juga beberapa ngikutin akun-akun yang *crossdress* gitu kan. Bukan nge-*follow* tapi ngiliatin aja gitu dari komen-komen netizen gitu mereka pada kaget terus bertanya-tanya kalo misalnya yang masih kecowo-cowoan gitu jadi bahan lucu-lucuan aja. Dibilang menghujat engga si” (Fito, Gamabunta, wawancara 19 Desember 2023)

Dari sudut pandang Fito melihat dari komen pada akun-akun *crossdress* di media sosial menurutnya masyarakat atau dalam media sosial disebut sebagai netizen pada umumnya terlihat kaget dan bertanya-tanya yang selanjutnya menjadi bahan lelucon. Namun bagi Fito pribadi hal tersebut belum mengarah kepada menghujat. Berikut bentuk *communal layer* pada Wahyu:

> "Ada yang oh *crossdress* cuman buat canda-candaan guyon-guyonan oh hasile bagus nah tapi ada juga sih yang bilang ini tuh salah, nggilani, jijik, biasanya merujuk pada orang-orang yang *crossdress* tuh tapi ga totalitas ga makeupan terutama itu loh. Nah kalo itu memang pantas dipandang jelek sih terus kalo dimata normies jelas itu salah aku yakin sih." (Wahyu, Arknight Indonesia, wawancara 25 Desember 2023)

Terakhir menurut Wahyu, ada yang menganggap jika *crossdress* merupakan kegiatan yang salah, dianggap gila,dan jijik. Biasanya anggapan tersebut merujuk kepada *crossdresser* yang tidak melakukannya secara totalitas. Bagi Wahyu pribadi dirinya setuju megenai hal tersebut dikarenakan *crossdress* seharusnya dilakukan secara totalitas agar hasilnya dapat dinikmati oleh banyak orang.

4. Batasan antara dunia *cosplay*er dan kehidupan sehari-hari (Konsep SOGIESC)

Keterlibatan konsep SOGIESC pada penelitian ini bertujuan sebagai teori pendukung dari teori utama untuk melihat ada atau tidaknya batasan antara dunia *cosplay*er dengan kehidupan sehari-hari dari narasumber tersebut. Batasan tersebut dianggap penting dikarenakan berhubungan dengan orientasi seksual yang ditampilkan atau yang dirasakan oleh narasumber. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa hampir seluruh narasumber mengaku jika mereka menerapkan batasan antara dunia *crossdresser* dengan kehidupan sehari-hari dan menganggap bahwa hal tersebut memang sudah sepatutnya dilakukan. Seperti penjelasan dari Gilang, dirinya menerapkan batasan antara *crossdresser* dengan kehidupan sehari-hari.

> "Sebenarnya ada tapi karena aku kadang suka kelepasan, yaa kelepasan aja. Misalnya ibaratnya *fanboy* gitu ya. Kan aku sok sok godain orang kadang di kehidupan sehari-hari aku juga keingetan gitu loh pas main sama

temen gitu kadang kebawa." (Gilang, Gamabunta, wawancara 11 Desember 2023)

Gilang menjelaskan jika dirinya memiliki batasan akan tetapi pada waktu tertentu batasan tersebut hilang seperti ketika Gilang sedang bermain dengan temannya. Laki-laki yang memiliki ikon sebagai karakter Otto ini juga bercerita jika karakter dari ikonnya tersebut kerap kali diperlihatkan ke kehidupan sehari-hari. Meskipun, batasan tersebut tak jarang masih dilanggar oleh Gilang yang menyebaban dirinya sering dilabeli sebagai gay tetapi Gilang mengaku jika dirinya menerapkan adanya batasan dalam dirinya.

"pengaruh yang signifikan engga soalnya yaa karena aku masih sadar aku cowo, ada Batasan. Aku kaya gitu cuman di saat saat tertentu aja sisanya ya aku masih cowo" (Gilang, Gamabunta, wawancara 11 Desember 2023)

Kemudian ketika diberi pertanyaan mengenai pengaruh *crossdress* terhadap orientasi gender. Narasumber Gilang menjawab jika tida ada pengaruh yang signifikan. Gilang masih menyadari jika dirinya merupakan seorang laki-laki. Selanjutnya narasumber Tyo juga memiliki batasan yang muncul akibat dari pengalaman masa lalunya.

"Kalo saya pribadi iya karena ini saya sedikit ceritakan pengalaman pribadi saya ya. Jadi saya waktu SMP tuh benar-benar menjadi seorang *chuunibyou* istilahnya itu orang yang bener-bener nerapin yang ada di anime ke kehidupan sehari-hari. Jadi ga bisa bedain mana yang di anime mana yang di kehidupan sehari-hari. Nah, lama kelamaan saya sadar saya lalu saya waktu sma pernah diledekin yaudah saya mulai sadar perlahan-lahan." (Tyo, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Berdasarkan dari pengalaman masa lalunya, Tyo sempat mengalami kondisi dimana dirinya tidak bisa membedakan antara dunia anime dengan dunia nyata dikarenakan dirinya terlalu mengikuti apa yang ada di anime. Istilah lainnya yang populer di para penggemar anime disebut dengan *Chuunibyou*. Kemudian batasan tersebut muncul ketika dirinya memasuki jenjang SMA dan mulai menyadari secara perlahan ketika suatu waktu mendapatkan godaan dari temannya.

"mengubah wahh kalau saya boleh jujur kalau sebagai candaan di antara temen deket ya saya anggap sebagai candaan aja. Bercanda kaya kek

> misalnya orientasi gender saya berubah atau menyimpang atau mungkin saya merubah gender. Tapi kalau secara pribadi saya tidak memiliki ketertarikan sama sekali untuk mengubah orientasi gender itu engga." (Tyo, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Kemudian ketika diberi pertanyaan mengenai pengaruh *crossdress* terhadap orientasi gender narasumber. Tyo menjawab jika dirinya tidak memiliki ketertarikan sama sekali untuk mengubah orientasi gender. Selanjutnya pada Zaidan sendiri dirinya mengaku jika terdapat batasan kuat dalam dirinya.

> "Emm mungkin bagi temen-temen yang pernah liat aku nge-*crossdress* yang mungkin ada sisi lain dari diriku gitu. Tapi aku sendiri jujur ga ngerasain ada yang beda si, biasa aja. Jadi batasan itu emang kuat di diriku yaitu tadi biar ga ketauan." (Zaidan, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Zaidan telah menjadi seorang *crossdress*er selama 6 tahun tanpa diketahui oleh keluarga bahkan sedikit dari temannya yang mengetahuinya. Laki-laki yang terlahir dari keluarga yang agamis ini amat sangat menerapkan batasan dalam dirinya yang bertujuan agar hobinya melakukan *crossdress* tidak diketahui oleh orang lain. Akibat dari batasan yang kuat tersebut sehingga Zaidan tidak merasakan adanya pengaruh melakukan *crossdress* yang signifikan.

> "ee ga ada si" (Zaidan, Gamabunta, wawancara 12 Desember 2023)

Kemudian ketika diberi pertanyaan mengenai pengaruh *crossdress* terhadap orientasi gender narasumber. Zidan menjawab bahwa dirinya tidak merasaka jika *crossdress* membawa pengaruh yang signifikan terhadap orientasi gendernya. Selanjutnya narasumber Feri menjelaskan mengenai batasan dalam dirinya.

> "Emm perlu, karena ga semua orang bisa nerima hobiku" (Feri, HoYovers SKJ, wawancara 17 Desember 2023)

Menurut Feri, batasan tersebut diperlukan dikarenakan dirinya merasa tidak semua orang dapat menerima hobinya yang sebagai seorang *crossdress*er tersebut. Dalam lanjutan wawancara yang dilakukan, Feri menyebutkan batasan yang dirinya lakukan seperti memilih kostum yang tidak terbuka ketika sedang

melakukan *crossdress*, cara duduk, serta cara berjalan Feri berusaha untuk tidak terlalu feminim agar tidak terbawa ke kehidupan sehari-hari.

"engga ada" (Feri, HoYovers SKJ, wawancara 17 Desember 2023)

Kemudian ketika diberi pertanyaan mengenai pengaruh *crossdress* terhadap orientasi gender narasumber. Feri menjelaskan jika tidak ada pengaruhnya terhadap orientasi gender dirinya. Selanjutnya batasan dari Fito.

> "Iyaa, ee karena aku dari awal emang ga niat terjun-terjun banget ya. Sekarang aja aku udah berhenti *cosplay* juga soalnya tobat, sedang berusaha mendekatkan diri pada Tuhan jadi ya eee sama kayaknya aku emang gamau terlalu terjun aja sih." (Fito, Gamabunta, wawancara 19 Desember 2023)

Fito mengaku dari awal sudah memiliki niat jika tidak ingin terlalu dalam mengikuti dunia *crossdress* sehingga batasan itu nyata adanya. Lelaki yang lahir di keluarga agamis tersebut memutuskan untuk berhenti menjadi *crossdresser* kemudian memilih untuk mendekatkan dirinya kepada Tuhan.

"engga sih" (Fito, Gamabunta, wawancara 19 Desember 2023)

Kemudian ketika diberi pertanyaan mengenai pengaruh *crossdress* terhadap orientasi gender narasumber. Fito mengaku jika dirinya tidak merasakan pengaruh dari *crossdress* terhadap perubahan orientasi gendernya. Selanjutnya batasan menurut Wahyu.

> "Iya harus ada batasan, ya aku ga pintar berkata-kata yang jelas tuh kamu adalah kamu, pas *cosplay* ya orang lain jadi beda karakter. Ga ada positifnya kalo dibawa pokoke. Misalnya jadi karakter ini terus dibawa ke dunia nyata, positifnya apa loh ga ada." (Wahyu, Arknight Indonesia, wawancara 25 Desember 2023)

Menurut Wahyu dengan tegas dirinya menjawab jika batasan tersebut harus ada dikarenakan dirinya merasa jika kebiasaan yang biasanya dilakukan ketika melakukan *crossdress* tidak ada sisi positifnya jika dibawa ke dalam dunia nyata atau kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, Wahyu menekankan kembali

batasan tersebut harus jelas seperti kamu adalah kamu berbeda karakternya ketika sedang melakukan *crossdress*.

> "Enggak, aku tetep mengakui diri aku itu cowo paling mentok-mentok aku kalo *cosplay* biasanya sama Feri ya berfoto-fotonya kaya cewe, mesra-mesranya itu dempet-dempetan udah itu tok. Kalo sama-sama ga *cosplay* foto bareng ya gapernah kaya gitu. Jadi bener-bener pas pake kostum tok aku berpose cewe-cewe" (Wahyu, Arknight Indonesia, wawancara 25 Desember 2023)

Kemudian ketika diberi pertanyaan mengenai pengaruh *crossdress* terhadap orientasi gender narasumber. Wahyu menerangkan jika dirinya merupakan seorang laki-laki dan tidak terjadi adanya sebuah pengaruh terhadap orientasi gendernya. Lebih lanjut, Wahyu menjelaskan jika dirinya hanya berpose perempuan ketika sedang melakukan *cosplay* bersama dengan Feri. Selebihnya, Wahyu tidak berpose perempuan ketika tidak sedang melakukan *cosplay*.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hadirnya fenomena J-fashion di lingkungan masyarakat Indonesia akibat pengaruh globalisasi sejak tahun 2004 menjadi hal yang tidak ada habisnya untuk dibicarakan. Fenomena tersebut membawa cabang berbusana gaya Jepang yang lain seperti *cosplay* yang kemudian bercabang lagi menjadi *crossdress*. Berbusana dengan konsep lintas gender tersebut masih menjadi pro kontra di mata masyarakat bahkan sampai saat ini. Meskipun begitu, apabila menelisik lebih jauh kegiatan *crossdress* memiliki pengaruh yang positif bagi para *crossdresser* (orang yang melakukan *crossdress*).

Berdasarkan dari wawancara yang dilakukan peneliti menyimpulkan jika pengaruh yang dirasakan berbeda-beda setiap individunya. Sejak mulai menjadi *crossdresser* para narasumber merasakan menjadi lebih percaya diri, lebih kreatif, meningkatnya skill pada *make up* dan menggambar, mudah berinteraksi dengan orang lain khususnya lawan jenis. Temuan ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi pada tahun 2014 dijelaskan jika subjek dalam penelitian tersebut merasa menjadi pusat perhatian ketika berada di mall atau tempat umum lainnya, hal tersebut menyebabkan subjek merasa percaya diri ketika bepergian bersama dengan teman-teman yang memiliki hobi sama.

Para narasumber melakukan *crossdress* dengan menerapkan batasan dalam diri mereka. Batasan tersebut berguna untuk menahan diri mereka agar tidak berlebihan dalam memeranakan karakter dan tidak membawanya sampai ke dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut berkaitan juga dengan orientasi gender mereka. Narasumber mengaku jika kegiatan *crossdresser* tidak mempengaruhi identitas gender atau seksual mereka. Maka dari itu, para *crossdresser* tersebut secara penuh menyadari jika mereka masih sejalan dengan identitas gender mereka sejak awal yaitu sebagai laki-laki. Menurut modul pendidikan dasar SOGIESC (2019) dalam teorinya, identitas gender merupakan identitas pribadi seseorang tentang dirinya, apakah sebagai perempuan, laki-laki atau lainnya yang dilandasi pada perasaan yang sangat personal. Identitas gender ini dapat sama (Cisgender) atau berbeda (Transgender) dengan gender yang telah diterapkan sejak lahir. Sehingga, dapat dikatakan jika *crossdress* hanyalah sebuah ekspresi diri saja. Menurut Wilson (2020), ekspresi diri merupakan sebuah kebutuhan psikologis manusia yang sejatinya harus

dipenuhi. Hal ini dilakukan sebagai bentuk usaha bentuk perwujudan pikiran atau perasaan yang kerap kali dianggap memiliki "suara" dan tidak hanya memiliki makna sebagai kemampuan untuk bercakap, tetapi juga sebagai sarana komunikasi serta sebagai wadah untuk mewujudkan representasi diri, salah satunya melalui *fashion* yang ditampilkan. "The language of fashion" pernyataan yang dikemukakan oleh Barthes menjelaskan bahwa setiap bentuk fashion pasti mengandung pesan tertentu yang kemudian ingin disampaikan oleh pemakainya (Trisnawati, 2013).

Meskipun begitu, masih terdapat *crossdresser* yang menutupi kegiatannya tersebut dari orang-orang di sekitarnya baik itu keluarganya maupun teman-temannya. Dari ke enam narasumber, 4 narasumber diantaranya yaitu Tyo, Zidan, Fito, dan Wahyu memilih untuk menutupinya dari keluarga. Hal tersebut dikarenakan jika Tyo takut nantinya akan menerima kata-kata sarkas dari orang tuanya, Zidan dan Fito dikarenakan latar belakang keluarganya yang agamis, kemudian Wahyu dirinya tidak ingin mendapatkan *personal branding* sebagai *crossdresser*. Wahyu ingin dirinya dikenal sebagai animator pixel art.

Sebaliknya, 2 narasumber lainnya yaitu Gilang dan Feri menyebutkan jika keluarga dan teman-temannya mengetahui dirinya sebagai *crossdresser*. Akan tetapi, keluarga Gilang dan Feri tidak serta merta langsung menerima hal tersebut. Gilang dan Feri harus mengalami penolakan dari keluarganya. Kondisi tersebut dapat teratasi melalui komunikasi yang efektif seperti yang dilakukan oleh Feri dimana dirinya memberikan penjelasan jika menjadi *crossdresser* tidak akan sampai menjadi kebiasaan di kehidupan nyata, barulah kemudian keluarganya mulai menerima. Hal tersebut terjadi juga dalam penelitian berjudul "Presentasi Diri *Crossdress Cosplay*" (2018) dijelaskan bahwa para narasumber mengaku sama sekali tidak mendapatkan dukungan dari anggota keluarga ketika mereka jujur dengan kegiatan yang dilakukan. Akan tetapi, setelah mendapatkan prestasi, penghasilan, dan hasil serta dampak positif dari kegiatan tersebut para narasumber mengaku bahwa keluarganya mulai memberikan dukungan (Septiani 2018).

Padahal sejatinya setiap orang bebas untuk menentukan hobi yang disukainya dan diekspresikan sebagaimana mestinya. Tidak ada larangan selama menjalani hobi tersebut berdampak baik dan tidak merugikan banyak pihak. Hobi termasuk ke dalam bagian dari konsep diri seseorang. Apabila hobi dikembangkan secara baik dan terarah, didukung oleh diri, lingkungan keluarga, lingkungan sosial, maka seseorang akan lebih termotivasi untuk mengembangkannya dan mempengaruhi terhadap

kepercayaan dirinya serta pandangan dari lingkungan (Burns, 1993: 209-210) Namun, hal tersebut sepertinya tidak berpihak kepada orang-orang yang menyukai atau memiliki hobi sebagai seorang *crossdresser*. Konotasi penggemar cenderung ditafsirkan dan diperlakukan dengan dua cara yaitu ditertawakan atau dipatologiskan (dianggap orang yang sakit) (Storey, 2007:157)

Menurut penuturan dari para narasumber, masyarakat masih menganggap *crossdresser* merupakan hal yang aneh karena tidak lazim, tidak bisa diterima karena dianggap salah, dipandang menjijikan, bahkan dianggap sebagai kegiatan menyimpang seperti halnya LGBT dan transgender. Kondisi tersebut dialami secara langsung oleh Feri ketika dirinya mengikuti *event cosplay* di sebuah mall. Feri mengaku jika dirinya dianggap aneh. Namun sejatinya mereka hanya menjalankan kegiatan yang mereka sukai. Di dalam buku karya Deddy Mulyana tentang Metode Penelitian Kualitatif disebutkan teori tentang diri (self) dari George Herbert Mead (Mulyana, 2008:73) dijelaskan bahwa cara manusia menafsirkan dunia dan dirinya sendiri berkaitan erat dengan masyarakatnya.

Maka dari itu, sebagai perlindungan akan dirinya sendiri dan bertahan dari stigma masyarakat, mayoritas dari para *crossdresser* bergabung dengan sebuah komunitas. Komunitas tersebut berupa komunitas *cosplay* atau komunitas yang di dalamnya terdapat kegiatan *cosplay*. Mereka memilih bergabung ke dalam lingkungan berisi orang-orang yang dirasa mirip dengan dirinya. Dalam penelitian ini, peneliti membawa subjek yaitu komunitas Gamabunta yang pada dasarnya komunitas Jejepangan, kemudian komunitas HoYovers SKJ, serta komunitas Arknight Indonesia yang sejatinya merupakan komunitas *game*. Ketiga komunitas tersebut memiliki kegiatan *cosplay* yang cukup rutin dilakukan. Bergabung ke dalam komunitas di samping dapat bertemu dan berkumpul dengan orang-orang yang memiliki hobi atau selera yang sama, nyatanya membawa pengaruh yang positif bagi para *crossdresser*. Selain itu, hal tersebut merupakan bentuk aktualisasi dan eksistensi terhadap diri mereka dengan tujuan agar dikenal secara massa.

Berdasarkan dari wawancara dengan narasumber, mereka mengaku jika terdapat perubahan yang dirasakan ketika bergabung ke dalam komunitas. Perubahan tersebut seperti bertambahnya relasi bahkan sampai menjadi teman dekat seperti yang dirasakan oleh Fito, semakin dikenal oleh banyak orang seperti yang dirasakan oleh Feri, kembalinya semangat belajar kebudayan jepang seperti yang dirasakan oleh Tyo, dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang baik kepada sesama

anggota seperti yang dirasakan oleh Gilang, adanya rasa kekeluargaan di dalam komunitas seperti yang dirasakan oleh Zidan, perasaan senang karena memiliki wadah untuk berkumpul seperti yang dirasakan oleh Wahyu. Pengaruh-pengaruh yang dirasakan oleh narasumber dimulai dari pengaruh *cosplayer*, pengaruh masyarakat, hingga pengaruh dari bergabungnya ke komunitas. Hal tersebut memiliki hubungan terhadap pembentukan identitas.

Identitas tidak terbentuk dengan sendirinya. Pembentukan identitas berangkat dari berbagai macam unsur seperti adanya kontribusi dari perkembangan remaja, keluarga, lingkungan sekitar, dan budaya. Hecht (Hecht & Choi, 2012) menyatakan bahwa pembentukan dan pengelolaan identitas seseorang sebagai proses dari komunikasi yang berkelanjutan antara diri sendiri dengan orang lain. Komunikasi merupakan alat untuk membentuk identitas juga mengubah mekanisme. Identitas seseorang baik dalam pandangan diri sendiri maupun orang lain akan terbentuk secara tidak langsung ketika berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, dalam interaksi tersebut individu akan mendapatkan sebuah pandangan serta reaksi atau tanggapan dari orang lain. Begitu juga sebaliknya, individu tersebut akan merespon kembali reaksi tersebut dengan memperlihatkan rasa identitas melalui ekspresi diri.

Maka dari itu, pada penelitian ini ingin membahas penemuan tentang identitas komunikasi dan ekspresi yang ditampilkan oleh seorang *cosplay crossdress* di komunitas *cosplay* Yogyakarta. Peneliti menemukan beberapa bukti yang menunjukan adanya proses identitas komunikasi yang ditunjukan oleh para narasumber. Penelitian ini menggunakan teori Identitas Komunikasi yang dipopulerkan oleh Michel Hecht. Teori ini digunakan untuk menganalisis identitas dalam berinteraksi yang diuraikan dalam 4 tingkatan yaitu *Personal layer, Enactment Layer, Relational Layer*, dan *Communal Layer*. Lebih lanjut, Hecht menyatakan bahwa melalui keempat tingkatan identitas tersebut terdapat dua dimensi yang saling berkaitan dan berinteraksi di dalam lapisan tersebut (Littlejohn & Foss, 2018). Dua dimensi tersebut yaitu pertama, *Subjective Dimension* dimana dimensi ini yang bertugas untuk menanggapi identitas pribadinya. Kedua, *Ascribe Dimension* berkaitan dengan pendapat orang lain mengenai identitas yang dimiliki individu tersebut.

A. Personal Layer

Pada lapisan ini, individu akan memiliki berbagai makna, perasaan, serta ide tentang diri mereka sendiri untuk melihat seperti apa diri mereka yang sebenarnya atau "siapa saya" ketika berada di lingkungan sosial atau lingkungan sekitar mereka. Menurut Hecht (2017) dalam lapisan *Personal Layer* dapat dipahami ketika kita memikirkan konsep tentang diri, citra dri, atau harga diri. Sederhananya, di dalam lapisan ini identitas terbentuk ketika mereka melibatkan perasaan terhadap identitas tersebut. Penjelasan lain menurut Littlejohn & Foss (2018, p.131) menjabarkan bahwa identitas pada lapisan ini berkaitan dengan perasaan dan ide mengenai diri sendiri serta siapa dan seperti apa diri seseorang sebenarnya. Peneliti menemukan beberapa aspek yang berkaitan dengan lapisan ini.

Pertama, perbedaan antara sifat asli yang dirasakan secara pribadi oleh narasumber dengan sifat yang ditampilkan ketika melakukan *crossdress*. Beberapa dari narasumber merasakan sifat asli pribadinya cenderung lebih menutup diri, pendiam, bahkan ada yang memiliki sifat *easy going*, suka berinteraksi. Kemudian, setelah melakukan *crossdress* peneliti melihat adanya pengaruh terhadap sifat diri mereka seperti semakin lebih percaya diri seperti yang dialami oleh Tyo dan Feri, lebih mudah untuk berinteraksi dengan orang lain khususnya lawan jenis seperti yang dialami oleh Zidan, serta lebih kreatif seperti yang dialami oleh Wahyu, bahkan terdapat narasumber yang merasa jika karakter yang dirinya tampilkan pada saat melakukan *crossdress* yang dalam hal ini adalah karakter perempuan secara tidak sadar dirinya tampilkan juga di kehidupan sehari-hari seperti yang dialami oleh Gilang.

Kedua, peneliti juga menemukan bahwa adanya perasaan terhadap hobi mereka baik itu perasaan senang atau sedih ketika melakukan *crossdress*. Kondisi senang yang dirasakan oleh narasumber muncul ketika keinginan atau kepuasan pribadi terpenuhi ketika sedang melakukan *crossdress* seperti berhasil menipu seperti yang dikatakan oleh Feri dan membuat orang-orang yang melihat menebak gender dari *crossdresser* tersebut atau berhasil menghadirkan karakter yang disukainya ke dalam dunia nyata seperti yang dikatakan oleh Zidan, kemudian berkumpul dan melakukan hal yang disukainya bersama dengan orang-orang yang memiliki kesukaan yang sama seperti yang dikatakan oleh Wahyu. Kondisi sedih juga dirasakan narasumber Gilang saat mendapat godaan dari sesama gender.

Ketiga, publisitas karya mereka sebagai *crossdresser* melalui media sosial yang dapat membantu identitas mereka sebagai *cosplay crossdresser*. Mayoritas dari

seorang *cosplay* atau *crossdress* memiliki dua akun di mana satu akun merupakan akun asli yang menggunakan identitas asli (*face-to-face*). Sedangkan akun lainnya merupakan akun samaran yang digunakan khusus untuk menampilan karya mereka sebagai *cosplay* atau *crossdress* (*pseudonym*). Diketahui, narasumber dalam penelitian ini terlihat menggunakan identitas samaran. Pseudonymity atau penggunaan tanda berupa nama pengenal yang disamarkan (Amry & Pratama, 2021) Hal tersebut dialami oleh narasumber Gilang dengan nama akunnya yaitu @girustul, Feri dengan nama akunnya @fery.cos, Tyo dengan nama akunnya @Shinkun_cus, dan Zidan dengan nama akunnya @haiza_kun. Di akun-akun tersebut mereka hanya menampilkan sisi terbaiknya dan tidak menampilkan hasil karya mereka yang menurutnya tidak bagus.

B. Enactment Layer

Tingkatan kedua yaitu *Enactment layer* atau pengetahuan dari orang lain tentang diri suatu individu berdasarkan pada apa yang individu tersebut lakukan, apa yang individu tersebut miliki, dan bagaimana individu tersebut bertindak. Di dalam lapisan ini diartikan sebagai identitas yang diungkapkan atau dilakukan oleh perilaku sosial dan komunikasi tentang "apa dan bagaimana saya berbicara tentang suatu hal, bagaiman saya berperilaku", yeng kemudian dikembangkan, dimodifikasi, dan dipertahankan melalui komunikasi dan interaksi sosial (Shin & Hecht, 2017).

Pada *Enactment Layer* peneliti menemukan bahwa sebagai *crossdresser* mereka memiliki cara tersendiri dalam memperlihatkan identitas mereka. Sebagai *crossdresser*, mereka memperlihatkan identitas mereka dengan cara bergabung ke dalam komunitas yang di dalamnya terdapat kegiatan *cosplay*. Komunitas tersebut yaitu komunitas Gamabunta UGM, HoYovers SKJ, dan Arknight Indonesia. Peneliti menemukan ketika sedang dalam komunitas, diketahui narasumber dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan komunitas dan sesama penyuka *crossdress* atau *cosplay*. Hal tersebut ditunjukan dengan kepribadian narasumber Gilang yang semakin lama berada di lingkungan komunitas dirinya merasa lebih mudah udah membuka diri dan percaya diri. kemudian narasumber Tyo mengaku mulai menerima dirinya sendiri baik itu dari segi psikologis maupun mental, menjadi mengenal banyak orang, dan lebih menerima akan kesukaan orang yang berbeda-beda. Begitu juga dengan Feri dan Zidan, dirinya merasa senang dikarenakan dapat melakukan hal disukainya bersama dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama. Terakhir

Fito dan Wahyu, merasa ketika bergabung ke dalam komunitas menjadi memiliki banyak teman. Maka dari itu, dapat disimpulkan jika komunitas-komunitas tersebut menjadi wadah bagi para narasumber untuk dapat diterima secara utuh dan didukung oleh lingkungannya.

C. Relational Layer

Relational layer merupakan lapisan yang menjelaskan tentang hubungan individu dengan lingkungannya dan dengan siapa kita berinteraksi akan mempengaruhi pembentukan identitas individu tersebut. Identitas diartikan dari bentuk perilaku sosial seseorang terhadap orang-orang di sekitarnya (Hecht, 2010). Maka dari itu, pada lapisan ini, identitas sangat tidak individualis tetapi terikat pada hubungan itu sendiri.

Pada penelitian ini, peneliti menemukan bahwa sebagai *crossdresser*, identitas ini akan sangat mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Mereka cenderung akan mudah terbuka dan aktif berinteraksi dengan orang-orang yang menerima identitas tersebut. Hal ini sangat kontras ketika mereka bertemu dengan orang-orang yang cenderung menolak kehadiran mereka. Mereka akan otomatis lebih tertutup guna menghindari tanggapan-tanggapan negatif atau penolakan. Sebagian besar dari narasumber penelitian ini menutup diri dari orang-orang di sekitarnya bahkan dari keluarganya sekalipun. Hal tersebut ditunjukan oleh narasumber Tyo dimana orang tuanya tidak mengetahui jika Tyo merupakan seorang *crossdresser* meskipun orang tuanya tidak mengekang Tyo tetapi Tyo tetap akan mendapatkan kalimat sarkas dari orang tuanya. Lebih lanjut Tyo mengaku jika hanya teman-teman komunitasnya saja yang mengetahui. Selanjutnya, Zidan lahir di latar belakang keluara yang agamis sehingga Zidan menutupinya dari lingkungan keluarga. Usaha yang dilakukan Zidan seperti halnya menyembunyikan kostum ke dalam sebuah kotak dan menitipkan ke kos teman ketika Zidan sedang pergi dalam waktu yang lama. Begitu juga dengan Fito keluarganya tidak mengetahui jika dirinya sempat menjadi *crossdresser* dikarenakan Fito lahir di dalam lingkungan keluarga yang kuat akan nilai-nilai agama. Adapun narasumber Wahyu yang tidak ingin keluarganya tahu dikarenakan Wahyu tidak ingin memiliki *personal branding* sebagai *crossdresser*.

Sedangkan Feri dan Gilang, mereka memutuskan untuk memberi tahu keluarga mereka. Meskipun begitu, Feri pada awalnya mengalami penolakan dari

pihak keluarga. Akan tetapi, Feri mampu menjelaskan dengan baik alasannya melakukan *crossdress* sehingga berhasil menanamkan pandangan positif kepada keluarganya. Adapun Gilang mengatakan jika kerap kali ibunya membantu merias wajah Gilang.

Di samping itu, mayoritas lingkungan pertemanan narasumber mendukung kegiatan para narasumber menjadi seorang *crossdresser*, baik itu lingkungan pertemanan komunitas atau teman dekat.

D. Communal Layer

Lapisan terakhir dari teori Identitas Komunikasi milih Michael Hecht tersebut yaitu *Communal Layer*. Lapisan ini berfokus pada bagaimana identitas individu berhubungan erat dengan komunitas yang lebih besar atau masyarakat. *Communal layer* adalah identitas yang menjadi pegangan masyarakat dimana sifatnya saling mengikat (Hecht, 2010). Identitas dalam *Communal Laye*r dapat dengan mudah dilihat sebagai stereotip ketika diterapkan secara kaku kepada anggota kelompok.

Pada lapisan ini, peneliti menemukan bahwa identitas mereka sebagai *crossdresser* kerap kali mendapatkan berbagai macam stigma negatif dari masyarakat umum. Hal tersebut ditunjukan dengan pengakuan narasumber dimana mereka masih sering mendapati pandangan aneh, menjijikan, dianggap sebagai sesuatu yang salah, masyarakat belum menerima, dianggap golongan LGBT dan transgender, sebagai bahan lelucon, Meskipun begitu, mereka berusaha untuk memahami kondisi tersebut dikarenakan mayoritas dari masyarakat belum mengenal atau mengetahui fenomena dari konsep *crossdress*. Narasumber memilih untuk berdamai dan menerima kondisi tersebut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian terhadap *crossdresser* pada peneliti ini menggunakan teori identitas komunikasi milik Michel Hecht. Pada teori ini, membahas tentang identitas seseorang yang berkaitan erat dengan komunikasi yang terjadi sebagai bentuk dari interaksi seseorang. Identitas seseorang dalam teori ini dibahas dalam 4 lapisan yaitu *Personal Layer, Enactment Layer, Relational Layer*, dan *Communal Layer*. Berdasarkan dari analisis hasil penelitian yang telah dilakukan, melalui wawancara yang mandalam dengan narasumber, menunjukkan hasil identitas komunikasi yang berbeda di antara lapisan-lapisan tersebut. Perbedaan perubahan tersebut terletak pada lapisan *Personal Layer, Enactment Layer,* serta *Relational Layer* yang berubah dengan lapisan *Communal Layer*. Namun demikian, pada *Relational Layer* menunjukan dua hasil identitas komunikasi. Peneliti juga menemukan adanya faktor yang mempengaruhi konstruksi dari identitas komunikasi narasumber yaitu faktor lingkungan dimana narasumber berada, faktor latar belakang dari narasumber, dan faktor pengalaman yang dialami oleh narasumber.

Pada bagian *Personal Layer* dibuktikan dengan ketika mereka melakukan *crossdresser* mampu mengubah cara berkomunikasi pada diri mereka dengan lingkungan di sekitar mereka. Peneliti menemukan tiga poin dalam lapisan ini. Pertama, adanya perbedaan antara sifat asli narasumber dengan sifat yang dirasakan setelah narasumber melakukan *crossdress*. Hal tersebut mampu mengubah cara mereka memandang diri mereka sendiri sebagai orang yang lebih percaya diri dari yang sebelumnya menutup diri atau *introvert*, lebih mudah untuk berinteraksi dengan lawan jenis dari yang sebelumnya merasa tidak berani untuk berkomunikasi dengan lawan jenis. Kedua, adanya perasaan senang dan sedih yang dirasakan oleh narasumber terhadap hobi mereka. Ketiga, sikap terhadap media sosial yang membantu identitas mereka sebagai *cosplayer crossdress*. Faktanya sebagai *crossdresser* mereka memiliki akun dengan identitas samaran yang menampilkan aktivitas *crossdress* mereka.

Kemudian pada *Enactment Layer*, komunitas memiliki kontribusi dalam pembentukan identias komunikasi *crossdresser* dengan berhasil mengubah cara pandang mereka menjadi pribadi yang lebih membuka diri seperti Gilang, aktif bersosialisasi sehingga lebih dikenal banyak orang seperti yang diraskaan oleh Feri, lebih bisa menerima dirinya sendiri baik dari segi fisik maupun mental seperti yang dirasakan oleh Tyo, bahkan beberapa narasumber seperti Fito, Gilang, dan Tyo yang menjadi teman dekat setelah masuk ke dalam komunitas. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan mereka merasa telah menemukan tempat yang mendukung hobinya secara utuh dan menerima secara penuh.

Selanjutnya pada *Relational Layer*, *crossdresser* cenderung menunjukan sifat tertutup ketika berada di lingkungan yang miliki perbedaan minat. Maka dari itu, mereka menyembunyikan hobinya dari keluarga seperti Tyo, Zidan, Fito, dan Wahyu. Akan tetapi, terdapat narasumber yang menjadi pribadi yang terbuka dan percaya diri dengan keluarganya setelah memberitahukan apa yang disukainya tersebut serta mendapat dukungan dari pihak keluarga seperti Gilang dan Feri.

Berbanding terbalik dengan *Communal Layer*, dimana mereka lebih memilih untuk menutupi hobinya sebagai *crossdresser* dikarenakan lingkungan sekitarnya belum dapat menerima dan mendukung sepenuhnya. Dapat dilihat, pada lingkungan keluarga yang ruang lingkupnya kecil mereka masih banyak yang menutupi, maka dapat dipahami jika pada lingkungan masyarakat yang cakupannya lebih luas mereka memutuskan untuk tidak menampilkan identitas asli mereka sebagai *crossdress*. Mereka sembunyi dengan penampilan sebagai *crossdress* pada *event-event* Jejepangan sebagai karakter yang mereka tirukan. Di samping itu juga, mereka melakukan *crossdress* bersamaan dengan teman-teman komunitasnya sehingga stigma negatif tersebut tidak dirasakan oleh dirinya sendiri. Meskipun begitu, sebagai *crossdresser* mereka mencoba untuk memahami sudut pandang masyarakat dikarenakan tidak semua orang mengetahui adanya fenomena dari konsep *crossdress* tersebut.

Kemudian, peneliti juga menemukan seluruh narasumber menyebutkan jika menjadi *crossdresser* tidak berpengaruh terhadap kehidupan orientasi gender mereka. Para narasumber menyadari secara penuh gender mereka dan mengaku jika menjadi *crossdresser* hanyalah bentuk dari ekspresi diri saja.

B. Keterbatasan Penelitian

Dalam proses penyusunan penelitian terdapat beberapa keterbatasan yang dialami oleh peneliti. Beberapa keterbatasan yang peneliti temukan sebagai berikut:

1. Sulitnya menemukan penelitian yang menggunakan teori identitas komunikasi milik Michel Hecht. Selama menyusun skripsi dan melakukan penelitian, peneliti hanya menemukan sekitar tiga penelitian yang menggunakan teori tersebut.
2. Keterbatasan peneliti pada saat melakukan wawancara. Peneliti harus melakukan usaha lebih untuk memancing narasumber menjawab pertanyaan lebih panjang dan tidak membahas hal di luar dari pertanyaan.
3. Kesulitan untuk menghubungi narasumber dan mendapat dokumentasi narasumber dikarenakan beberapa narasumber tidak menyimpan foto-foto dokumentasinya pada saat melakukan *crossdress* sehingga dokumentasi yang ditampilkan pada penelitian ini tidak maksimal.
4. Keterbatasan peneliti menemukan narasumber perempuan. Dalam hal ini, dimaksudkan untuk melihat bagaimana seorang perempuan menampilkan identitas komunikasinya sebagai *crossdresser*.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, Adapun saran yang termukan oleh peneliti untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Mampu melihat latar belakang narasumber secara menyeluruh agar dapat mempermudah menganalisis dan mengamati interaksi narasumber dengan lingkungan sosialnya
2. Disarankan untuk meneliti *crossdresser* dengan gender perempuan agar mendapatkan sudut pandang yang luas dan beragam.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Abdussamad, Zuchri (2022). *Metode Penelitian Kualitatif. Makassar*: Syakir Media

Arus Pelangi. 2019. Modul Pendidikan Dasar SOGIESC. Jakarta (untuk kalangan terbatas)

Burns, R. B. (1993). Konsep Diri: Teori, Pengukuran, Perkembangan dan Perilaku. *Jakarta:* Arcan.

Darmastuti, R. (2013). Mindfullness dalam komunikasi antarbudaya pada kehidupan masyarakat Samin dan masyarakat Rote Ndao, NTT. *Salatiga*: Buku Litera

Engkus, K. (2009). Fenomenologi, Konsepsi, Pedoman dan Contoh Penelitian. *Widya Padjajaran*.

Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. nyu Press.

Kriyantono, Rachmat. (2009).*Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta:Kencana

Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2018). Teori Komunikasi: Theories of Human Communication (9th ed.). Penerbit Salemba Humanik.

Mulyana, Dedi. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya, Hal.68

Narendra, P. (2008). Metodologi Riset Komunikasi: Panduan Untuk Melaksanakan Penelitian Komunikasi. *Yogyakarta:* Balai Pengkajian, dan Pengembangan Informasi (BPPI) Wilayah IV Yogyakarta.

Storey, John. (2007). *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. *Yogyakarta*: Jalasutra

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. *Bandung*: Bandung Alfabeta

Skripsi dan Jurnal:

Amalina, A. (2015). Budaya Populer Jepang sebagai Instrumen Diplomasi Jepang dan Pengaruhnya terhadap Komunitas-Komunitas di Indonesia. *Andalas Journal of International Studies (AJIS)*, *1*(2), 108-122.

Amry, H., & Pratama, M. (2021). Pengaruh anonimitas terhadap cyberbullying pada penggemar k-pop twitter. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, *8*(1), 262-270.

Andrianto, A. (2006). Media dan konstruksi identitas studi etnografi terhadap peran media komunitas subkultur Slanker dalam membentuk identitas kelompok (Tesis). *FISIP Universitas Indonesia, Jakarta*.

Anugrahani, A. D. (2017). Studi Fenomenologi Internalisasi Nilai-Nilai Budaya Jepang Melalui Anime di Kalangan Otaku. Skripsi. Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi

Gerungan, G., Priyowidodo, G., & Lesmana, F. (2022). Konstruksi Identitas Penggemar Boys' Love Thailand (Studi Netnografi Fujoshi dan Fudanshi Pada Facebook). *Jurnal e-Komunikasi*, *10*(2).

Gusri, L., Arif, E., & Dewi, R. S. (2021). Konstruksi Identitas Gender Pada Budaya Populer Jepang (Analisis Etnografi Virtual Fenomena Fujoshi pada Media Sosial). *Mediakita*, *5*(1), hal 1-9.

Haikal, R., Aprilliyani, R., Dzakwan, Z. A. F., Febriani, S., Lestari, G. A., & Praja, W. N. (2024). Crossing The Boundaries: Fenomenologi Management Self-Expression Pelaku Crossdress Pria Sebagai Upaya Pencegahan Kecenderungan Transvestik. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(1), 1011-1020.

Hecht, M. L., Faulkner, S. L., Meyer, C. R., Niles, T. A., Golden, D., & Cutler, M. (2002). Looking through Northern Exposure at Jewish American identity and the communication theory of identity. *Journal of communication*, *52*(4), hal 852-869.

Hecht, Michael. L & Choi, HyeJeong. 2011. The Communication Theory of Identity as a Framework for Health Message Design (Chapter 8). The Pennsylvania State University

Idaman, N., & Kencana, W. H. (2021). Identitas Virtual Remaja Pada Media Sosial Instagram. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, *5*(1), hal 1-9.

Iwabuchi, K. (2002). "Soft" nationalism and narcissism: Japanese popular culture goes global. *Asian Studies Review*, *26*(4), hal 447-469.

Jenkins, H. (2012). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Routledge.

Kusumadewi, A. R., & Hastasari, C. (2020). Pola Komunikasi Komunitas *Cosplay* Di Yogyakarta. *Journal of Scientific Communication*, *2*(2).

Kuswarno, E. (2006). Tradisi fenomenologi pada penelitian komunikasi kualitatif: sebuah pengalaman akademis. *MediaTor (Jurnal Komunikasi)*, *7*(1), 47-58.

Mackenzie, N., & Knipe, S. (2006). Research dilemmas: Paradigms, methods and methodology. *Issues in educational research*, *16*(2), 193-205.

Maulidina, A Z. (2023). Anonimitas Media Sosial sebagai Penyaring Kedekatan dan Pengungkapan Diri. *Jurnal Komunikasi Massa*, hal 8.

Miranti, U. (2018). The Experience of Being a *Cosplayer*: an Interpretative Phenomenological Analysis Approach. *Jurnal Empati*, hal 107.

Mulyanah, M., Kania, R. N., & Afrilla, N. (2018). *Pandangan Diri Cosplayer Pada Komunitas Japan Matsuri* (Doctoral dissertation, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa).

Pradhuka, B. N. (2020). *Identitas Komunikasi Selebgram Mimi Peri dan Penerimaan Followers (Analisis Isi Kualitatif Akun Instagram@ mimi. peri)* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University).

Putri, A., Nursanti, S., & Lubis, F. M. (2024). Eksplorasi Pengalaman *Crossdress*ing di Komunitas *Cosplay*er Jakarta. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, *4*(1), 32-44.

Rahman, O., Wing-Sun, L., & Cheung, B. H. M. (2012). "*Cosplay*": Imaginative self and performing identity. *Fashion Theory*, *16*(3), 317-341.

Ramadhana, Y. E., Jonemaro, E. M. A., & Afirianto, T. (2021). Evaluasi Gameplay pada Game Arknights menggunakan Metode Analisis Mechanics, Dynamics and Aesthetics (MDA) Framework. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, *5*(11), 4970-4979.

Rastati, R. (2017). Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang Melalui *Cosplay* (Studi terhadap *Cosplay*er yang Melakukan *Crossdress*). *Jurnal Komunikasi Indonesia*, hal 41- 52.

Rasyid, D. I. A., Aisyah, V. N., Kom, S. I., & Kom, M. I. (2022). *Analisis Identitas Komunikasi Cosplayer di Surakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Sabka, F. B., Setyanto, Y., & Winduwati, S. (2018). Pengungkapan Identitas Diri Melalui Komunikasi Non Verbal Artifaktual Pada Komunitas *Crossdress Cosplay* Jepang. *Koneksi*, *2*(2), hal 345-351.

Septiani, I. F. (2018). Presentasi Diri *Crossdress Cosplay*. Universitas Garut.

Syarafa, D. A., Adhrianti, L., & Sari, E. V. (2020). Fashion Sebagai Komunikasi Identitas Sosial Mahasiswa FISIP Universitas Bengkulu. *Jurnal Kaganga: Jurnal Ilmiah Sosial dan Humaniora*, *4*(2), hal 20-29.

Trisnawati, T.Y. 2013. Fashion sebagai Bentuk Ekspresi Diri dalam Komunikasi. The Messenger. 3(1): 36-47.

Venus, A. (2017). Budaya populer Jepang di Indonesia: Catatan studi fenomenologis tentang konsep diri anggota *Cosplay* party Bandung. *Jurnal Aspikom*, *1*(1), hal 71-90.

Whisnu, S. L., & Kusumaningtyas, R. (2017). *Ekspresi gender dalam Cosplay (Studi deskriptif kualitatif pada Cosplayer yang melakukan crossdress pada komunitas jaico semarang)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Wilson, C., Sitbon, L., Ploderer, B., Opie, J., & Brereton, M. (2020, April). Self-expression by design: Co-designing the expressiball with minimally-verbal children on the autism spectrum. In *Proceedings of the 2020 CHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1-13).

Winge, T. (2006). Costuming the imagination: Origins of anime and manga *cosplay*. *Mechademia*, *1*(1), 65-76.

Website:

Fahlevi, Fahdi. (2022, December 11). Indonesia Menempati Peringkat ke-2 di Dunia Terkait Jumlah Pembelajar Bahasa Jepang. Tribunnews.com; Tribunnews. https://www.tribunnews.com/nasional/2022/12/12/indonesia-menempati-peringkat-ke-2-di-dunia-terkait-jumlah-pembelajar-bahasa-jepang

Hecht, Michael - Department of Communication Arts and Sciences. (2022, September 13). Retrieved July 26, 2024, from Department of Communication Arts and Sciences website: https://cas.la.psu.edu/people/michael-hecht/

Ibrahim, M Bagus (2024, June 05). Berawal dari Hobi, Pembuat Cosplay di Malang Ini Raup Cuan Puluhan Juta. Retrieved July 24, 2024, from detikjatim website: https://www.detik.com/jatim/bisnis/d-7376085/berawal-dari-hobi-pembuat-cosplay-di-malang-ini-raup-cuan-puluhan-juta

Nurijal, Muhammad Ahsan (2024, July 26). 6 Cosplay Unik di Indonesia Anime Con 2024. Retrieved July 24, 2024, from detikpop website: https://www.detik.com/pop/foto/d-7393419/6-cosplay-unik-di-indonesia-anime-con-2024/2

Nurul, Afina. (2016, May 4). GAMABUNTA: Wadah Mahasiswa UGM yang Memiliki Minat Pada Budaya Jepang. - Komunitas Indonesia. (2016, May 4). Retrieved November 11, 2023, from Komunitas Indonesia website: https://komunita.id/2016/05/04/gamabunta-wadah-mahasiswa-ugm-yang-memiliki-minat-pada-budaya-jepang/

Sadiyah, Halimatus. (2022, July 26). Mengenal Harajuku di Jepang yang Jadi “Kiblat” Fesyen Jalanan. Retrieved June 22, 2023, from CNBC Indonesia website: https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20220726163759-33-358732/mengenal harajuku-di-jepang-yang-jadi-kiblat-fesyen-jalanan

Owens, Trevor. (2014, July 24). Understanding the Participatory Culture of the Web: An Interview with Henry Jenkins | The Signal. (2014, July 24). Retrieved July 25, 2024, from The Library of Congress website: https://blogs.loc.gov/thesignal/2014/07/understanding-the-participatory-culture-of-the-web-an-interview-with-henry-jenkins/

LAMPIRAN

PEDOMAN PERTANYAAN

Judul Penelitian: ANALISIS IDENTITAS KOMUNIKASI *COSPLAYER CROSSDRESS* DYOGYAKARTA (Studi Fenomenologi tentang Ekspresi dan Penerimaan Identitas Komunikasi *Cosplayer Crossdress* di Gamabunta UGM)

Nama Peneliti: Ivana Nabila Putri (20321177)

Jurusan: Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Indonesia

A. Identitas Informan

1. Nama :
2. Jenis Kelamin :
3. Usia :
4. Pekerjaan :

B. Daftar Pertanyaan Umum

1. Apa kesibukannya sehari-hari?
2. mohon diceritakan asal dan besar dimana?
3. kemudian bisa juga dilanjut dengan menjabarkan latar belakang pendidikan,
4. kenapa memilih jurusan ini? apa yang menjadi alasan untuk kemudian memutuskan kuliah di UGM dan di jurusan ini?
5. kesukaan dan hobinya sehari-hari?
6. karakter sehari-hari, kemudian besar di lingkungan keluarga serta pertemanan yang seperti apa, sehingga saat ini kakak cenderung memiliki kepribadian yang seperti apa?

C. *Cosplay*er

1. Dimana dan kapan anda mengenal *cosplay*er *crossdress*?
2. Sejak kapan anda mulai melakukan *cosplay crossdress*?

3. Sudah berapa lama anda menjadi seorang *cosplayer crossdress*?
4. Mengapa memilih untuk melakukan *cosplay crossdress*?
5. Apakah anda hanya melakukan *cosplay crossdress* atau tidak?
6. Apakah anda memiliki seorang *cosplay*er yang anda kagumi?
7. Apakah anda sudah pernah mengikuti perlombaan *cosplayer* sebelumnya?
8. Bagaimana awalnya anda sampai menyukai kegiatan *cosplay*, khususnya *cosplay crossdress*?
9. Motivasi apa yang membuat anda tertarik untuk mengeluarkan uang demi menjadi seorang *cosplayer crossdress*?
10. Karakter apa saja yang sudah pernah anda *cosplay*-kan?
11. Karakter apa yang paling anda sukai saat ber*cosplay*?
12. Menurut anda, apakah hambatan atau kesulitan ketika melakukan *cosplay* khususnya *cosplayer crossdress*?
13. Apakah kebiasaan yang biasanya anda lakukan ketika melakukan *cosplay* anda terapkan juga di kehidupan sehari-hari?
14. Menurut anda, kenapa harus ada batasan antara dunia *cosplay* dengan kehidupan sehari-hari?
15. Bagaimana cara anda menyesuaikan diri ketika harus memperagakan karakter yang berbeda dengan sifat atau karakter anda?

D. Kelompok atau Komunitas

1. Kenapa anda lebih memilih berkelompok daripada melakukan secara individu?
2. Kenapa anda memilih Gamabunta UGM/HoYovers SKJ/Arknights Indonesia?
3. Kapan anda bergabung dengan komunikasi Gamabunta UGM dan darimana anda mengetahui komunitas tersebut?
4. Di komunitas Gamabunta sendiri posisi anda sebagai apa?
5. Ada berapa jumlah anggota Gamabunta UGM/HoYovers SKJ/Arknights Indonesia? Dan apakah semuanya melakukan *cosplay*?
6. Komunitas Gamabunta UGM/HoYovers SKJ/Arknights Indonesia bagi anda sendiri itu seperti apa?
7. Apa bagian paling menyenangkan saat menjadi bagian dari Gamabunta UGM/HoYovers SKJ/Arknights Indonesia?
8. Menurut anda, apakah komunitas Gamabunta memiliki pengaruh yang

signifikan terhadap diri anda?

9. Kegiatan apa saja yang dilakukan selama bergabung di Gamabunta UGM/HoYovers SKJ/Arknights Indonesia?
10. Apakah anda sering melakukan lomba *cosplay*er? Jika iya, anda lebih sering mengikuti lomba dengan mengatasnamakan kelompok (Gamabunta UGM/HoYovers SKJ/Arknights Indonesia) atau individu?

E. Identitas Komunikasi

1. Apakah anda mengikuti gaya bicara atau gaya andalan dari karakter yang anda *cosplay*?
2. Sebagai seorang *cosplayer* selain menyerupai karakter melalui kostum hal apa yang anda lakukan agar semakin mirip dengan karakter yang anda *cosplay*-kan?
3. Apakah kegiatan *cosplayer crossdress* ini diketahui oleh teman dekat, orang tua, atau orang-orang di sekitar anda?
4. Apakah mereka mendukung anda sebagai *cosplayer crossdress*?
5. Bagaimana anda mendefinisikan/meperkenalkan siapa anda sebagai seorang *cosplayer crossdress* di kegiatan komunitas dan di lingkungan sehari-hari, lingkungan keluarga?
6. Apakah ada perbedaan dengan menyesuaikan lingkungan anda berada?
7. Menurut anda, terkhususnya dilingkungan sekitar anda, baik di lingkungan keluarga, di lingkungan kampus, maupun di lingkungan sosial secara umum, bagaimana masyarakat saat ini melihat seseorang melakukan *cosplayer crossdress*?
8. Bagaimana tanggapan orang lain mengenai diri anda sebagai seorang *cosplayer crossdress*?
9. Menurut anda, apakah tanggapan-tanggapan tersebut mempengaruhi cara anda memandang diri anda sendiri?
10. Menurut anda, biasanya tanggapan-tanggapan tersebut dapat terjadi dikarenakan apa?
11. Bagaimana cara anda memperlihatkan siapa sebagai seorang *cosplayer crossdress* kepada orang terdekat anda?
12. Bagi anda pribadi, apa pengaruh melakukan *cosplay* khususnya *cosplay corssdress* ke diri anda pribadi?

13. Apakah kakak merasakan adanya perbedaan atau perubahan sifat atau karakter pada diri kakak ketika sedang melakukan *cosplay* atau bergabung ke komunitas? Misalnya dari yang sebelumnya sering menutup diri menjadi lebih percaya diri dan aktif berinteraksi dengan sesama *crossdress* atau sesama anggota komunitas seperti itu.
14. Bagaimana dengan sifat atau karakter kakak sehari-hari? Dan bagaimana sifat atau karakter kakak setelah melakukan *crossdress*?
15. Bagaimana dengan perbedaan sifat atau karakter antara sebelum dan setelah kakak masuk ke dalam komunitas?

F. Daftar Pertanyaan SOGIESC

1. Apakah selama melakukan *cosplayer crossdress* anda hampir mengubah orientasi gender anda?
2. Apakah karakter yang anda *cosplay*-kan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap orientasi gender anda?
3. Apakah karakter yang anda *cosplay*-kan mengekspresikan orientasi gender anda dikehidupan sehari-hari?

TRANSKIP WAWANCARA 1

Nama : Gilang Rizky

Usia : 19 tahun

Pekerjaan : Mahasiswa UGM Fakultas Pertanian smt 3

A. Pertanyaan Umum

Peneliti : Sebelum memulai wawancara ini ee, saya meminta iziuntuk merekam suara selama wawancara ya kak, kemudian setelah wawancara selesai saya meminta dokumentasi-dokumentasi kakak ketika melakukan *crossdress* untuk menjadi data pada skripsi saya apakah diperbolehkan kak?

Narasumber 1 (Gilang): Em, baik kak. Diperbolehkan.

Peneliti : Apa kesibukannya sehari-hari, kak?

Narasumber 1 (Gilang): Untuk kesibukannya biasalah buat mahasiswa tugas, nongkrong, tugas, nongkrong, ngelaprak juga

Peneliti : Okey, kalau latar belakang Pendidikan kakak pernah sekolah di mana aja?

Narasumber 1 (Gilang): Dari TK sampai kuliah aku di Jogja semua. Untuk TK aku di Olifant, terus SDnya di Ungaran di Kota Baru, terus SMPnya di SMP 4 Depok itu ada di Babarsari, terus SMAnya di SMA Swasta Debrito

Peneliti : Boleh tahu ga kak, kenapa memilih Fakultas Pertanian?

Narasumber 1 (Gilang): Pilihan terakhir hahahaha. Pilihan pertamanya itu Psikologi terus yang kedua ini TPAP ini, terus yang ketiga pertanian

Peneliti : Okey, terus boleh diceritakan ga kak kesukaan atau hobinya gitu?

Narasumber 1 (Gilang): Kalau hobi yaa, kalau sehari-hari ya nge-*game* si kalau biasa di *weekend* itu karna ya ini temanya tentang *cosplay* ya kalau ada *event* ya biasanya sambil *cosplay*

Peneliti : Kemarin kalau ga salah ada *event* di Olifant deh kak, kakak ikut ga?

Narasumber 1 (Gilang): Kalau yang di Olifant engga soalnya masih kepagian ga cukup buat siap-siap. Jadi ikutnya yang di Lippo.

Peneliti : Okeyy, terus kak kalau boleh tau. Kakak ini besar di lingkungan keluarga, pertemnan yang seperti apa kak sampai bisa ngebentuk pribadi kakak yang sekarang ini.

Narasumber 1 (Gilang): Agak dalem ya pertanyaannya, untuk lingkungan keluarga emm bisa dibilang naik turun ya. Biasalah kalau di keluarga itu ada yang Namanya masalah internal jadi ya biar setiap keluarga ada ciri khasnya sendiri-sendiri. Kalau yang aku rasain udah dalam kadar dimana biasanya aku iris ama orang-orang yang keluarganya Bahagia si, itu untuk lingkungan keluarga. Kalau lingkungan pertemanan tu juju raja selama 6 tahun di SD tu aku cenderung di*bully* terus jadi ga begitu banget berkesan untuk pertemanan. Di SMP aku mulai ee memperbaiki dari pertemanan dan sosial dan di SMA baru mulai kebentuk. Jadi untuk kepribadian itu sebenernya itu ee gara-gara 6 tahun di SD itu aku jadi berubah dari yang awalnya, aku ngerasa banget kalau di sebelum SD kaya bergaul tuh gampang, aku tuh lebih ke arah *extrovert* tapi setelah itu aku bener-bener nutup diri, langsung berubah waktu itu, apa-apa dipendem sendiri. Terus sekarang mulai memperbaiki lagi, kadang *introvert* kadang *extrovert*, sesuai kondisi aja.

B. *COSPLAY*

Peneliti : Kakak ini melakukan *cosplay* biasa atau *crossdress* juga?

Narasumber 1 (Gilang): emmmm, untuk *crossdress* aku pernah sekitar berapa kali si satu.. dua… tigaa… kayaknya baru tiga atau empat kali sii. Itu Awalnya awalnya tahun ini terus terakhir tuh udah Juni.

Peneliti : okeyy berarti dimulai dari awal tahun ini ya kak

Narasumber 1 (Gilang): Tahun lalu kak bulan Desember kalau terakhir nge*crossdress* itu Bulan Juni tgl 10

Peneliti : Okey berarti udah satu tahun ya kak. Kalau boleh tau kenapa sih kak kakak memilih untuk menjadi *crossdress*er?

Narasumber 1 (Gilang): Kalau awalnya itu karena sebenernya kan eee dari komunitas ada ni orang-orang yang freak gitu loh sama *cosplay*er cowo ke cewe gitu, sering gangguin gitu kan. Terus ini kami ini sempet ngide hahahah numbalin satu temen dan itu akuu. Itu dilakuin karena buat nyelesein masalah penginnya digituin dilabrak gitu loh. Sayangnya ga kena. Nah itu nyoba-nyoba nge*crossdress*. Terus yang lainnya yang paling berkesan itu yang terakhir sih itu karena di ajak temen aja sih sebenernya

ibaratnya *couple*-an gitu sama-sama cewe gitu. Itu ya karena emang di ajak aja ya aku nyanggupin aja.

Peneliti : Itu posisinya kakak nge-*cosplay* karakter apa kak?

Narasumber 1 (Gilang): Karakter dari game Arknight, Namanya Texas

Peneliti : Selain itu, kakak pernah nge*crossdress*in karakter apa aja kak?

Narasumber 1 (Gilang): Emm sisanya ada nge*cosplay*in dia cowo tapi feminim jadi sering di sangka cewe juga.

Peneliti : Kakak mulai nge*cosplay* yang bukan *crossdress* itu kapan kak?

Narasumber 1 (Gilang):Kalau yang biasa itu tahun lalu juga tapi bulan Oktober

Peneliti : Kakak sebagai seorang *cosplay*er ini punya ga kak seorang *cosplay*er yang kakak kagumi?

Narasumber 1 (Gilang): Ada, itu eee yang kemarin sih sempet ada penghargaan panutas seJogja ya. Namanya Daruma eh Darma. Karena dari perawakannya juga open gitu loh sama orang-orang gitu. Dari *cosplay*nya juga bagus dia tu punya *skill-skill* buat bikin properti sendiri

Peneliti : Kakak pernah ikut lomba *cosplay* gitu ga kak?

Narasumber 1 (Gilang): Pernah

Peneliti : Dimana aja kak?

Narasumber 1 (Gilang): Kemarin baru ikut, terus kapan lagi yaa.. kalau ga salah tu februari..

Peneliti : Udah berapa kali kak ikutan lomba?

Narasumber 1 (Gilang): Dibawah sepuluh sih

Peneliti : Pernah menang?

Narasumber 1 (Gilang): Belum sih

Peneliti : Sebenernya kategori menang dari *cosplay* itu diliat dari segi apa sih kak?

Narasumber 1 (Gilang): Biasanya tuh tergantung dari jurinya juga, preferensi jurinya. Kan ada juri yang lebih ngeliatin ke *make up* nya atau ada juri yang lebih suka ke armor-armor gitu terus ada juri yang emang suka dari fandomnya gitu. Sebenernya dari jurinya sendiri sih.

Peneliti : Okey, lanjut. Aku mau tau dong kak, motivasi kakak apa sih kok nge*cosplay*. *Cosplay* kan mahal ya kak.

Narasumber 1 (Gilang): Awalnya karena suka dari karakternya terus pengin coba. Terus untuk mahal sama enggaknya itu udah resiko. Biasanya kan udah rame yang rental-rental kostum gitu biasnaya juga nyari-nyari mana yang ngepas sama budgetnya terus untuk makeupnya ini aku kan ada rumah ya jadi kadang ee minta punya ibu *make up*nya. Jadi untuk makeup udah ga ada biaya tambahan. Jadi lebih ke arah rentalnya aja. Yang paling mahal itu aku kemarin sempet 200k itu itungannya 3 hari.

Peneliti : Menurut kakak, apasih kak hambatan atau kesulitan saat nge*crossdress*?

Narasumber 1 (Gilang): Biasanya kepercayaan diri terus kaya kadang tuh suara emmm mungkin sama malunya kalau ketauan sama temen. Kalau makeup aku di*make up* in sii

Peneliti : Kenapa kakak malu kak, kalau misalkan ketauan sama temen?

Narasumber 1 (Gilang): Iyaa soalnya pasti digodain

Peneliti : Tapi kakak itu memperlihatkan ke temen ga? Maksudnya kaya ngeup ke sosial media gitu?

Narasumber 1 (Gilang): Ooh, maksudnya temen itu temen jurusan tapi temen komunitas Gamabunta. Kalau temen jurusan itu banyak yang gatau

Peneliti : Tapi kakak nge up ke sosmed ga kak?

Narasumber 1 (Gilang): Jadi kami tu untuk *cosplay*er biasanya bikin akun *cosplay* sendiri. Jadi akun pribadi dan akun *cosplay* itu dibedain

Peneliti : Eee ada gak kak, pada saat kakak melakukan *cosplay*er *crossdress* kebiasaan yang kakak lakukan itu diterapkan juga di kehidupan sehari-hari?

Narasumber 1 (Gilang): Malah kayaknya kebalikannya. Kadang malu-malu gitu kalau lagi ngomong lagi di puji gitu kadang tutup-tutup muka. Kadang juga karakter aku di sehari-hari kata orang-orang itu cocok buat *crossdress*.

Peneliti : Menurut kaka sendiri antara dunia *cosplay* sama dunia sehari-hari perlu ada Batasan ga sih kak?

Narasumber 1 (Gilang): Sebenernya ada tapi karena aku kadang suka kelepasan yaa kelepasan aja. Misalnya ibaratnya fanboy gitu yaa. Kan aku sok sok godain orang kadang di kehidupan sehari-hari aku juga keingetan gitu loh pas main sama temen gitu kadang kebawaa. Yang paling menonjol itu sih. Ohh ada sebenernya kan ada

satu karakter yang jadi *icon*ku ituu Otto. Dia itu mikir itu pasti langsung kedepannya kayak ada yang harus dikorbanin yang penting berjalan. Nah, itu kadang aku terrapin juga kadang aku omongin juga ke temenku hahahaha terus dikatain ama temenku "Wahh ottonya keluar nih"

Peneliti : Bagaimana sih kak cara kakak menyesuaikan diri dengan karakter yang sifatnya berbeda dengan sifat kakak?

Narasumber 1 (Gilang): Biasanya aku beberapa hari sebelum *cosplay* itu lebih mempelajari karakternya. Kalau dari *game* ya aku mainin dulu karakternya terus cari referensi di yt gitu. Biasanya dari *story-story*nya dia keluar terus dari raut mukanya keluar juga jadi ya udah ikutin aja dari situ. Nah, aku aku kalo nge*cosplay* itu karakter yang aku suka jadi bisa lebih gampang gitu masuknya.

C. KELOMPOK

Peneliti : Kakak *cosplay* ini masuk ke komunitas atau individu?

Narasumber 1 (Gilang): Komunitas kak, Gamabunta

Peneliti : Masuk Gambunta dari kapan kak?

Narasumber 1 (Gilang): Dari awal kuliah soalnya waktu masuk kuliah

Peneliti : Di UGM selain komunitas Gamabunta yang fokusnya ke *cosplay* ada komunitas lain ga kak?

Narasumber 1 (Gilang): Di sini cuman Gamabunta aja

Peneliti : Kenapa masuk Gamabunta kak?

Narasumber 1 (Gilang): Kalau masuk gamabunta soalnya dulu sebelum covid dari gamabunta itu udah bikin dua *event* nih yang 2018 sama 2019. Nah yang 2019 aku sempet ikut jadi panitianya nah dari situ aku eee sebenernya kan selama 3 tahun sempet ilangkan karena covid nah waktu kemari nada kaya *open* UKM itu dan ada Gamabunta yaudah aku *join* aja.

Peneliti : *Event* gamabunta apa aja kak?

Narasumber 1 (Gilang): Yang untuk 2018 Ganbarimasho terus yang 2019 Ganbateru

Peneliti : Gamabunta itu skalanya univ ya kak?

Narasumber 1 (Gilang): Iya univ tapi sekarang dari luar ugm juga bisa masuk, persyaratannya itu minimal udah kuliah aja

Peneliti : Di komunitas Gamabunta kakak sendiri posisinya sebagai apa?

Narasumber 1 (Gilang): Pengurus inti bagian kepala divisi *cosplay*. Soalnya di Gamabunta sendiri ada 3 divisi eksternal itu ada divisi *Cosplay*, Mangazen, sama Studi Literatur. Kalo yang *cosplay* yang mereka suka *cosplay*, kalo yang mangazen buat mereka yang suka nggambar, terus yang studi literatur buat belajar bahasa jepang

Peneliti :Kalo buat mereka yang suka anime masuknya kemana kak?

Narasumber 1 (Gilang): Kalo anime itu masuknya udah bahasan umum sih. Terus kalo yang internal itu isinya ada psdm, humed, sama sekre bendahara.

Peneliti :Kakak tahu ga, anggota keseluruhan Gamabunta ada berapa?

Narasumber 1 (Gilang): Engga sih soalnya sampe ratusan, itu yang Angkatan 2023 aja ada 200an tapi ga aktif semuanya si ada yang join terus tiba-tiba ilang gitu ya ada.

Peneliti : Kegiatan gamabunta sendiri itu ada apa aja kak?

Narasumber 1 (Gilang): Kegiatannya rutinan yang pasti ada kalo abis oprec itu ada yang Namanya first gathering terus ada kegiatan-kegiatan yang kalo kita jadi media partner itu di *event* itu biasanya kita ngadain foto bareng di sana.

Peneliti : Pernah buka stand juga ga kak di sana?

Narasumber 1 (Gilang): Kalo buka stand itu kita ada pertimbangannya soalnya kita bingung mau nampilin apa

Peneliti : Apa bagian yang menyenangkan ketika menjadi bagian dari Gamabunta kak?

Narasumber 1 (Gilang): Contohnya aku sebagai kadiv *cosplay* bisa ngasih feedback yang bagus bisa ngasih kontribusi yang baik buat anggota itu bagian yang membanggakan buat aku

Peneliti : Setiap kakak ikut lomba *cosplay* itu kakak lebih sering mengatasnamakan kelompok atau individu?

Narasumber 1 (Gilang): Kalo aku individu

Peneliti : Kenapa ga memilih untuk mengatasnamakan kelompok?

Narasumber 1 (Gilang): Karena aku biasanya ikut yang catwalk aja, kenapa ga memilih mengatasnamakan Gamabunta karena yang pertama dari aku sendiri sadar kalo aku tu masih belum bisa sejajar sama orang-orang yang ikut gitu ibaratnya merek udah lebih lama di dunia *cosplay* juga udah lebih mahir. Sementarakan itungannya aku yang biasanya rental-rental doang itu udah beda untuk penilaian.

Peneliti : Nah itu biasanya yang menang dari mereka yang rental atau yang beli atau bikin sendiri?

Narasumber 1 (Gilang): Biasanya keliatan dari cara make kalo bikin sama punya sendiri. Kalo beli juga tergantung dari merknya. Eee ada harga ada kualitas. Aku kemarin beli karna merknya cuman satu habisnya 1,5 juta untuk kostumnya, kalo wignya 200. Itungannya udah habis 1,7 juta an.

D. IDENTITAS KOMUNIKASI

Peneliti : Selama kakak melakukan *cosplay* karakter itu kakak mengikuti gaya bicara atau gaya andalan dari karakter tersebut ga kak?

Narasumber 1 (Gilang): Iya aku mengikuti

Peneliti : Apa sih kak yang usaha yang kakak lakuin agar semakin mirip dengan karakter yang kakak *cosplay*in?

Narasumber 1 (Gilang): Biasanya nyari referensi *make up*nya biasanya dari makeupnya aja bisa diliat mirip apa ga

Peneliti : Apakah kegiatan *cosplay* ini diketahui temen sekeluarga, temen dekat, atau temen-temen di sekitar kakak?

Narasumber 1 (Gilang): Kalau orang tua sendiri ibu itu udah tau soalnya kadang aku di*make up*in sama ibu kalo temen deket itu malah yang komunitas itu mereka udah pasti tau, kalau dari orang-orang sekitar kaya temen fakultas itu ada yang tau itu karena yang waktu kemarin *cosplay* waktu expo buat ukm itu kan dari komunitas Gamabunta sempet ngide divisi *cosplay* itu *cosplay* semua. Nah kebetulan waktu aku *cosplay* itu ketauan sama temen jurusan untungnya waktu aku lagi *cosplay* cowo bukan cewe jadi aman.

Peneliti : Apakah mereka mendukung kegiatan kakak sebagai *crossdress*er?

Narasumber 1 (Gilang): Karna temen yang fakultas mereka kebanyakan gatau si, tp kalo buat keluarga atau temen deket iya sih mereka mendukung

Peneliti : Okey, kemudian bagaimana sih cara kakak memperkenalkan atau mendefinisikan "siapa kakak" sebagai seorang *crossdress*er ke temen-temen?

Narasumber 1 (Gilang): Emm kalau mengenalkan aku malah ga langsung secara eksplisit. Kemarin waktu sama ibu itu aku minta tolong dimakeupin waktu ditanyain makeup apa aku bilang cewe nah ibu sedikit kaget "loh cewe, owalah Lang Lang" tapi ibu gapapa sih malah dia heran anaknya kok suka gitu. Kalau sama temen deket malah digodain aja

Peneliti : Okeyy terus menurut kakak gimana sih kak cara masyarakat saat ini melihat seorang *crossdress*er?

Narasumber 1 (Gilang): Ya paling orang nanya heran itu kenapa sih kok cowo tapi pakai pakaian cewe itu mungkin langsung ada dipikiran mereka itu buat orang umum. Tapi kalau buat orang yang paham mereka langsung ohh mereka lagi nge*cosplay* itu aja udah beda pandangan untuk ngeliat hal seperti itu.

Peneliti : Lalu kak terkait tanggapan-tanggapan yang datang ke kakak apakah tanggapan itu mempengaruhi cara kakak memandang diri kakak sendiri?

Narasumber 1 (Gilang): Engga sih, soalnya mereka juga ngelakuin temen-temenku.

Peneliti : Kemudian ada ga sih kak pengaruh *crossdress*er ke diri kakak sendiri?

Narasumber 1 (Gilang): Ngaruh ya nambah aib itu yang pasti, aib yang dimaksud itu kadang apa yaa terlalu gatel itu padahal mereka tau kalo kita cowo tapi mereka suka sok sokan deketin gitu jadi aga jiji gitu. Terus kadang itu kebawa aja kelakukannya sifatnya, itu sih yang paling besar itu pengaruhnya takut kalo kebawa ke kehidupan sehari-hari

Peneliti : Bagaimana cara kakak menanggapi situasi tersebut?

Narasumber 1 (Gilang): aku diemin aja sih udah males aja sih sama orang-orang yang kaya gitu. Soalnya udah tau mana yang candaan mana yang bikin rishi

Peneliti : Apakah kakak merasakan adanya perbedaan atau perubahan sifat atau karakter pada diri kakak ketika sedang melakukan *cosplay* atau bergabung ke komunitas? Misalnya dari yang sebelumnya sering menutup diri menjadi lebih percaya diri dan aktif berinteraksi dengan sesama *crossdress* atau sesama anggota komunitas seperti itu.

Narasumber 1 (Gilang): Tentu ada perbedaan khususnya ketika sebelum dan sesudah bergabung ke komunitas gamabunta. yang pasti karena banyak teman sefrekuensi. Semakin lama sama mereka aku jadi bisa lebih membuka diri dan bisa lebih percaya diri. Dan yang paling aktif adalah ketika berinteraksi dengan para *cosplay*er yang ada beberapa juga *cosplay*er perempuan ataupun laki laki.

Peneliti : Bagaimana dengan sifat atau karakter kakak sehari-hari? Dan bagaimana sifat atau karakter kakak setelah melakukan *crossdress*?

Narasumber 1 (Gilang): Setelah melakukan *crossdress* terkadang karakter perempuan nya masih kebawa jadi malah dikira gay sama temen

Peneliti : Bagaimana dengan perbedaan sifat atau karakter antara sebelum dan setelah kakak masuk ke dalam komunitas?

Narasumber 1 (Gilang): Dulu sifat ku lebih kayak sering mendem perasaan ke diri sendiri, terus jadi ada perubahan suka mengekspresikan perasaan walau kadang jadi kayak tantrum jadinya karena ga ke control

E. SOGIESC

Peneliti : Apakah selama kakak melakukan *crossdress* itu hampir mengubah orientasi gender kakak?

Narasumber 1 (Gilang): Engga sih aku masih suka cewe sih

Peneliti : Apakah karakter yang kakak *cosplay* punya pengaruh yang signifikan terhadap orientasi gender kakak?

Narasumber 1 (Gilang): Pengaruh yang signifikan engga soalnya yaa karena aku masih sadar aku cowo, ada Batasan. Aku kaya gitu cuman di saat saat tertentu aja sisanya ya aku masih cowo

Peneliti : Apakah karakter yang kakak *crossdress*kan mengekspresikan orientasi gender kakak di kehidupan sehari-hari?

Narasumber 1 (Gilang): Sebenernya tujuan nge*cosplay* itu bukan buat menunjukan orientasi seksual jadi aku ga kepikiran sih

TRANSKIP WAWANCARA 2

Nama : Raditya Zaky Suwarjo (Tyo)

Usia : 21 Tahun

Pekerjaan : Mahasiswa smt 5

A. Pertanyaan Umum

Peneliti : Sebelum memulai wawancara ini, saya ingin izi untuk merekam suara selama wawancara, ee kemudian setelah wawancara selesai saya meminta dokumentasi-dokumentasi kakak ketika melakukan *crossdress* untuk menjadi data pada skripsi saya apakah diperbolehkan kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Iya boleh kak

Peneliti : Kakak kesibukannya sehari-hari ngapain aja kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Kesibukannya sehari-hari kalo ga belajar ya kadang nongkrong, main game, tapi saya juga bekerja juga ini lebih ke arah pekerjaan sukarela tapi ada kontraknya juga kerja di sebuah agensi vtuber sebagai manajer, selain itu kadang juga ikut kegiatan volunteer *event-event* Jejepangan nah apalagi kalo dibayar.

Peneliti : Asal dan besar di mana kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Saya berasal dari Surabaya dari lahir sampai besari di Surabaya jadi di sini saya Rantau, terus saya ngekos di Jakal km 4

Peneliti : Kemudian bisa dilanjut menceritakan latar belakang Pendidikan kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Untuk sd sampai smp saya di sekolah alam pican mulia Surabaya lalu untuk SMA saya di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya

Peneliti : Lalu di UGM ini kakak ambil jurusan apa kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Saya di UGM memilih prodi Sejarah dari fakultas FIB

Peneliti : Kalo kesukaan dan hobinya sehari-hari apa kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Kalo hobi tadi saya sudah sempet bilang saya suka main game, selain itu saya suka baca buku, gambar, oh saya juga suka sepedaan dan bulu tangkis. Kalo baca buku paling sering baca itu novel, komik, atau buku-buku pengetahuan.

Peneliti : Kalau boleh diceritakan kak, kakak ini besar di lingkungan keluarga, pertemanan yang seperti apa ya kak sehingga bisa membentuk karakter kakak yang sekarang ini?

Narasumber 2 (Tyo) : Untuk lingkungan keluarga ini karena ibu saya ini berasal dari Jakarta dan ibu saya pernah menempuh Pendidikan di luar sehingga ibu saya punya prinsip yang berbeda dengan ayah saya. Ada perbedaan prinsip tapi saya bisa masih bisa menerima perbedaannya, apa lagi keluarga bapak saya berbeda agama dengan ibu saya. Jadi saya besar di keluarga yang bermacam-macam bisa dibilang seperti itu.

B. *Cosplay*

Peneliti : Dimana dan kapan kakak mengenal *cosplay*er crosdress?

Narasumber 2 (Tyo) : Kalo yang pada saat smp itu saya pertama kali liat anime fate grand order salah satu karakternya ada yang *crossdress*. Nah waktu itu temen saya bilang kalo saya itu cocok udah akhirnya saya disuruh coba-coba nah akhirnya saya coba. Awalnya merasa menyesal karena waktu itu kalo ketauan *crossdress* sama ortu kita suka di sarkasin sama diceramahin. Laluu pada saat kuliah saya mencoba lagi karena waktu itu ada teman saya dari komunitas Gamabunta itu nyuruh aku lagi jadi itu sampai sekarang aku masih nge*crossdress*

Peneliti : Sudah berapa lama kakak menjadi *crossdress*er kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Sejak bulan agustus itu berarti udah 6 bulan

Peneliti : Kenapa sih kak, kakak mau mencoba melakukan *crossdress*?

Narasumber 2 (Tyo) : Sebenernya karena saya tertarik aja, ini bukan bermaksud arah jelek tapi ini lebih ke saya kalo liat baju cewe itu lucu dibandingkan dengan baju laki-laki itu lebih lucu baju cewe.

Peneliti : Kakak disini hanya melakukan *cosplay*er *crossdress* atau *cosplay* biasa juga kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Saya *cosplay* biasa juga

Peneliti : Ada ga kak *crossdress*er yang kakak kagumi?

Narasumber 2 (Tyo) : Ada, itu temen saya sendiri Namanya fito

Peneliti : Kakak pernah ikut lomba *cosplay*er gitu ga kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Lomba-lomba ee sejauh ini belum

Peneliti : Berarti kakak kalo melakukan *cosplay* itu untuk apa kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Sebagai kesenangan aja si

Peneliti : Apa sih kak yang memotivasi kakak mau melakukan *cosplay*/*crossdress* karena setau saya itu bukan hobi yang bisa dibilang murah

Narasumber 2 (Tyo) : Yaa kalo alasan yang pertama itu karena lucu kedua karena bagian dari passion yang terpendam kemudian bangkit

Peneliti : Okeyy, kalau karakter *crossdress* yang paling kakak sukai itu apa kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Kalo ituu yang suisei sii

Peneliti : Menurut kakak apa sih kak hambatan atau kesulitan saat melakukan *crossdress*?

Narasumber 2 (Tyo) : Mungkin ini sedikit jujur yaa.. kalau temen saya kan bilang saya cocok karena bisa sampai cewe banget. Nah itu sejak smp sampai saat ini itu sudah ada yang tertarik sama saya secara romantic dan itu saya jadi kurang nyaman itu sih. Yaa itu mungkin sama kalo orang tua saya tau mungkin saya akan dilarang buat dating ke acara-acara Jejepangan kaya gitu

Peneliti : Selama kakak melakukan *cosplay* apakah kakak juga menirukan gaya andalan atau gaya berbicara karakter tersebut kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Eee kalo itu tidak karena ya saya juga ga sampai pengin di cewe gitu ga. Saya cuman suka aja liat baju cewe keliatan lucu

Peneliti : Kalau sebaliknya kak, karakter kakak di kehidupan sehari-hari kakak terapkan juga pada saat kakak melakukan *crossdress*?

Narasumber 2 (Tyo) : Kalau itu engga juga si soalnya aku kalo udah nge*cosplay* itu kaya actor tapi mungkin kalo udah ngobrol sama temen mungkin itu bisa.

Peneliti : Menurut kakak, perlu ga sih kak adanya Batasan antara dunia *cosplay* sama dunia sehari-hari kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Kalo saya pribadi iya karena ini saya sedikit ceritakan pengalaman pribadi saya ya… jadi saya waktu smp tuh benar-benar menjadi seorang cunibyo istilahnya itu orang yang bener-bener nerapin yang ada di anime ke kehidupan sehari-hari. Jadi gabisa bedain mana yang di anime mana yang di kehidupan sehari-hari. Nah, lama kelamaan saya sadar saya lalu saya waktu sma pernah diledekin yaudah saya mulai sadar perlahan-lahan.

Peneliti : Kemudian bagaimana cara kakak menyesuaikan diri ketika harus meng*cosplay*kan karakter yang sifatnya sangat berbeda dengan kakak?

Narasumber 2 (Tyo) : Untuk caranya saya biasanya ini si sebelum *cosplay* contohnya saya melihat screening film mulai dari cara dia ngobrol gitu biar bisa liat gaya bicaranya lalu ee kalo mungkin gayanya saya liat di fan art fan artnya yang memungkinkan saya untuk menyerupai

Peneliti : Butuh berapa lama untuk mempelajari itu semua kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Saya biasanya kalau santai 1 minggu, kalau misalnya bener-bener cepet sehari dua hari bisa tapi ga sempurna

Peneliti : Lalu karakter yang paling susah untuk ditiru itu apa kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Mungkin gastove karena pakaian aga terbuka jadi saya aga ga nyaman, terus gaya bicaranya

C. Kelompok

Peneliti : Kakak *cosplay* masuk komunitas atau individu?

Narasumber 2 (Tyo) : Kalau *cosplay* masuknya komunitas Gamabunta

Peneliti : Kenapa kakak memilih Gamabunta?

Narasumber 2 (Tyo) : Karena wkatu itu karena temen saya menyeret saya masuk, waktu itu aku ngajak temen saya buat dateng ke *event* gitu terus di sana temen saya ketemu kak tika dan yang lain jadi akhirnya ngajak masuk Gamabunta

Peneliti : Persyaratannya apa aja kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Sebenernya simple, suka acara jejepangan sama masih aktif jadi mahasiswa

Peneliti : Kapan kakak bergabung dan tau dari mana komunitas Gamabunta?

Narasumber 2 (Tyo) : Saya bergabung dari semester 3 kira-kira tahun 2022 tahun kemarin terus tau Gamabunta waktu itu pada saat ini acara ukm berusaha merecrute mahasiswa gitu

Peneliti : Lalu saat ini kakak di Gamabunta posisinya sebagai apa kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Untuk saat ini saya pengurus tp kalau lebih spesifiknya lagi saya itu anggota divisi studi jadi saya mengajari anggota- anggota tentang bahasa Jepang dan budaya Jepang

Peneliti : Berapa total anggota Gamabunta kak ?

Narasumber 2 (Tyo) : Angkatan 2023 ini 500 kalau ga salah

Peneliti : Bagi kakak sendiri komunitas Gamabunta itu seperti apa si kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Sebagai wadah untuk membagikan passion saya, menyalurkan hobi, dan mencari teman.

Peneliti : Menurut kakak, ada ga sih kak pengaruh Gamabunta ke diri kakak sendiri?

Narasumber 2 (Tyo) : Kalau pengaruh yaaa ini saya jadi flashback hahaha, yaaa saya jadi suka *crossdress* lagi terus ee saya dulu pada saat smp dan sma saya juga sudah mengambil ujian N3. Tapi waku pandemic skill bahasa saya jadi jelek jadinya dengan masuk Gambunta saya jadi mulai belajar bahasa jepang lagi, mulai tertarik lagi budaya Jepang.

Peneliti : Waktu belajar bahasa Jepang pake les atau otodidak kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Ee saya otodidak si, ditambah waktu SMA ada pelajaran bahasa Jepang lalu saya dikenalin sama orang Jepang jadi saya belajar langsung sama orang Jepang. Dan saat ini saya juga belajar bahsa Jepang sama seorang guru saya dari Osaka orang Jepang asli.

Peneliti : Kegiatan apa saja kak di Gamabunta ?

Narasumber 2 (Tyo) : Ada offline sama *online* kalau yang offline ada cofses (coffee session) jadi ya kaya *gathering* gitu lokasinya di Coffee atau dimana gitu lalu nantia da kuis ada *game*, cerita-cerita mungkin, jadi kaya berkumpul sambil ngobrol, lalu ada foto bareng di *event*, kalau divisi studi ad akelas studi ngajarin bahasa Jepang dan budaya Jepang. Kalau *online* ada *Saturday night talk*, mirip kaya cofses tapi *online* misalnya mau ngobrol cerita-cerita tentang Jejepangan entah itu sejarah atau budayanya.

Peneliti : Tadi kakak sempet menyebutkan kalau kakak belum pernah ikut lomba ya kak, nah kakak ada niatan ga buat ikut lomba?

Narasumber 2 (Tyo) : Jujur saja saya saat ini belum kepikiran

D. Identitas Komunikasi

Peneliti : Selama kakak menjadi *crossdress*er selain menirukan costumnya, apakah kakak juga ikut menirukan gaya kebiasaan dari karakter tersebut?

Narasumber 2 (Tyo) : Kalau ini saya kurang bisa jawab, soalnya saya juga kalau mau bener-bener mengilhami harus bener-bener lama. Kalau saya liat actor-aktor itu bisa sampai 6 bulan sampai 1 tahun. Jadi bagi saya kalau kebiasaan itu belum tapi kalau buat orang lain mungkin aja berbeda.

Peneliti : Bagaimana cara kakak agar terlihat semakin mirip dengan karakter yang kakak *crossdress*kan ?

Narasumber 2 (Tyo) : Iya itu saya riset tadi, kalau misalnya mungkin saya melihat dulu perilakunya entah di anime atau di manga atau di fan art atau di youtube juga bisa

Peneliti : Apakah kegiatan *crossdress*er ini diketahui teman dekat, keluarga, atau teman di sekitar kakak?

Narasumber 2 (Tyo) : Oh yaa kalau orang tua pasti belum tau, tapi sempet orang tua saya *cosplay* tau tapi bukan *crossdress*. Terus teman dekat y aitu dari komunitas gamabunta aja kalau yang di luar tidak.

Peneliti : Apakah mereka mendukung kakak melakukan *crossdress* kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Yaaa kalau itu si justru saya terus yang disuruh malahan. Jadi, iya benar-benar didukung saya aja kalau ga kepikiran malah disuruh sampe dicariin juga custumnya. Kalau orang tua dibilang mendukung atau melarang engga juga soalnya orang tua saya juga ga benar-benar ingin mengekang saya jadi ya paling mentok saya disarkasin aja.

Peneliti : Bagaimana cara kakak mendefinisikan/memperkenalkan siapa kakak sebagai *crossdress*er di lingkungan sehari-hari, keluarga, atau komunitas?

Narasumber 2 (Tyo) : Kalau di lingkungan keluarga saya berusaha menjelaskan aja si kalau yang saya lakukan ini cuman hobi dan tidak benar-benar menjadi lebih jauh. Kalau lingkungan secara umum ee untuk teman saya karena temen saya ada yang sehobi jadi lebih terbuka.

Peneliti : Menurut kakak, bagaimana sih kak cara masyarakat saat ini memandang seorang *crossdress*er?

Narasumber 2 (Tyo) : Kalau masyarakat secara umum pasti ada yang menganggap itu salah bahkan ada yang melabeli itu menyimpang. Jadi di masyarakat masih belum bisa diterima sepenuhnya sama sekali gabisa diterima.

Peneliti : Bagaimana tanggapan orang lain mengenai diri kakak yang sebagai seorang *crossdress*?

Narasumber 2 (Tyo) : Yaaa kalau saya masih belum bisa menjawab karena saya masih belum memperhatikan ini si jadi saya belum bisa menjawab.

Peneliti : Bagi kakak pribadi apa sih kak pengaruh *crossdress*er ke diri kakak sendiri?

Narasumber 2 (Tyo) : Kalau secara fisik kalau saya boleh jujur mungkin saya jadi merasa percaya diri karena ini fisik saya ini kan kecil karena genetic nah waktu itu saya sebelum saya mengenal *crossdress* saya merasa insecure karena kok saya cowo kok kecil gini. Sampai saya waktu SMA itu maksa buat olahraga sampai down gitu.

Tapi waktu saya mulai melakukan *crossdress* itu saya secara fisik lebih percaya diri. Walaupun saya engga bener-bener mau jadi cewe atau mungkin menyimpang saya cuman merasa orang yang lebih paham, bisa memahami, orang-orang yang senasib jadi saya merasa secara mental lebih yaaa lebih aman haha gitu.

Peneliti : Apakah kakak merasakan adanya perbedaan atau perubahan sifat atau karakter pada diri kakak ketika sedang melakukan *cosplay* atau bergabung ke komunitas? Misalnya dari yang sebelumnya sering menutup diri menjadi lebih percaya diri dan aktif berinteraksi dengan sesama *crossdress* atau sesama anggota komunitas seperti itu.

Narasumber 2 (Tyo) : Iya, terdapat beberapa perbedaan yang mungkin cukup signifikan seperti saya bisa membuka diri kepada orang lain lebih mudah terutama mengenai hal-hal yang saya sukai entah itu hobi atau itu selera. Lalu setelah itu saya memiliki apa yaa seperti bisa menerima diri saya lebih jauh lagi entah itu secara fisik atau secara psikologi gitu. Setelah itu, saya lebih dapat mengenal banyak orang dan lebih bisa menerima berbagai macam orang yang memiliki variasi selera atau hal-hal favorit mereka.

Peneliti : Bagaimana dengan sifat atau karakter kakak sehari-hari? Dan bagaimana sifat atau karakter kakak setelah melakukan *crossdress*?

Narasumber 2 (Tyo) : Kalau untuk karakter sehari-hari kurang lebih yaa saya memiliki persona yang berbeda mungkin bisa dibilang begitu karena dalam karakter sehari-hari dan pada saat saya melakukan *crossdress* itu terdapat perbedaan yang cukup jauh gitu dan biasanya saya juga tertutup untuk masalah hal-hal begini ya, untuk masalah eee persona gini tapi mungkin untuk teman dekat yang melihat saya *crossdress* mungkin saya lebih terbuka atau mungkin saya sempat menunjukan persona kedua saya dan untuk sifat karakter saya sendiri ya waktu saya memakai persona kedua itu bisa dibilang cukup apa yaa cukup bermacam-macam ya karena setiap karakter yang di *cosplay*in pasti memiliki sifat dan perilaku yang berbeda sehingga itu mempengaruhi persona saya juga tapi kurang lebih untuk sifat dan karakter tidak begitu berpengaruh ya mungkin lebih ke arah eee saya memiliki persona kedua yaa saya si bilangnya begitu

Peneliti : Bagaimana dengan perbedaan sifat atau karakter antara sebelum dan setelah kakak masuk ke dalam komunitas?

Narasumber 2 (Tyo) : Yaa saya memiliki persona kedua yang cukup bisa dibilang yaa membuat saya memiliki kepribadian yang berbeda kalau saya ambil dari referensi mungkin saya seperti batman.

E. SOGIESC

Peneliti : Selama kakak menggeluti bidang *crossdress*er apakah hampir mengubah orientasi gender kakak?

Narasumber 2 (Tyo) : Mengubah wahh kalau saya boleh jujur kalau sebagai candaan di antara temen deket ya saya anggap sebagai candaan aja. Bercanda kaya kek misalnya orientasi gender saya berubah atau menyimpang atau mungkin saya merubah gender. Tapi kalau secara pribadi saya tidak memiliki ketertarikan sama sekali untuk mengubah orientasi gender itu engga.

Peneliti : Apakah karakter *crossdress* yang kakak *cosplay*kan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap orientasi gender kakak?

Narasumber 2 (Tyo) : Yaa seperti yang saya bilang tadi, tapi kalau signifikan itu engga tapi mungkin kalau bisa dibilang membentuk personality baru mungkin

Peneliti : Apakah karakter yang kakak *crossdress* kan itu mengekspresikan orientasi gender kakak?

Narasumber 2 (Tyo) : Emm kalau itu ngambil dari jawaban sebelumnya ee karena itu memunculkan pribadi kedua saya jadi iyaa mungkin. Tapi kalau buat kepribadian pertama saya engga

Peneliti : Contoh dari pribadian keduanya itu seperti apa kak?

Narasumber 2 (Tyo) : Untuk kepribadian kedua saya yaa contohnya ini kalau saya si depan ini, saya sekarang ini saya biasa aja kalau temen-temen prodi itu bilangnya kalem tapi kalau misalnya di kepribadian kedua saya itu saya lebih ceria sama lebih girly mungkin heheh

TRANSKIP WAWANCARA 3

Nama : Hana Faiz Haidan Hidayat (zidan)

Usia : 23 th

Pekerjaan : Mahasiswa dan Guru Les *Private*

A. Pertanyaan Umum

Peneliti : Sebelum memulai wawancara ini, apakah kakak kebertan jika saya merekam wawancara ini dan meminta dokumentasi *crossdress* kakak untuk saya tampilkan di skripsi saya?

Narasumber 3 (Zidan) : Boleh kak aku ga keberatan

Peneliti : Kesibukan sehari-harinya ngapain aja kak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Kalo kesibukan sehari-hari lebih ke skirpsian

Peneliti : Mungkin boleh diceritain kak asal dan besar dimana?

Narasumber 3 (Zaidan) : Asal yaa…pertama lahir di brebes terus 2 tahun di sana akhirnya pindah ke Kudus. Di Kudus sampai SD, SMP mondok di Jogja, terus akhirnya pas SMA sekeluarga pindah ke Jogja sampai sekarang.

Peneliti : Mungkin bisa dilanjut ke latar belakang pendidikan

Narasumber 3 (Zaidan) : Latar belakang Pendidikan yaa. Saya dari dari SD Al-islam Kudus, terus SMP IT Abu Bakar Yogyakarta, SMA IT Abu Bakar Yogyakarta. Terus kuliahnya di UGM fakultas MIPA jurusan fisika

Peneliti : Kemudian kesukaan dan hobinya sehari-hari apa kak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Kesukaan dan hobi emm gambar, ee gambar model kaya anime gitu

Peneliti : Boleh di ceritakan kak, kakak besar dilingkungan seperti apa sehingga membentuk pribadi atau karakter kakak yang sekarang?

Narasumber 3 (Zaidan) : Emmm, karakter sehari-hari ya aku orangnya gampangan, easy going git uterus dibesarkan di lingkungan keluarga yang cenderung agamis gitu. Dari dulu sifat keluarga aku itu dijaga tapi terlalu menjaga tapi bukan mengekang gitu. Nah, sampai sekarang pun masih gitu, yang ga boleh keluar terlalu malam, kegiatan juga dibatasi gitu si. Jadi mungkin pengaruhny ke diri aku, aku pengin ada rasa bebas gitu. Dan itu sampai sekarang.

Peneliti : Kakak di rumah berapa bersaudara kak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Di rumah adek saya dua perempuan semua, saya anak pertama.

B. *Cosplay*

Peneliti : Dimana dan kapan kakak mengenal *cosplay*er khususnya *cosplay*er *crossdress*?

Narasumber 3 (Zaidan) : Kalau mengenal *cosplay*er itu sudah sejak tahun 2016 terus kalo *crossdress* itu emm tahun 2017 atau 2018

Peneliti : Sudah berapa kali kakak melakukan *crossdress* kak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Emm berapa kali yae mm 6 atau 7 juga

Peneliti : Sudah berapa lama kakak mengenal *cosplay*er *crossdress*?

Narasumber 3 (Zaidan) : Berapa lama yaa.. pertama ngecross itu 2018 terus 2019 engga, 2020 engga, baru abis covid baru mulai lagi. Berarti 2021 sampai 2023

Peneliti : Boleh tau kak kenapa memilih untuk melakukan *crossdress*?

Narasumber 3 (Zaidan) : Emm jujur kan dulu itu karakter yang aku *crossdress* In ga ada yang *cosplay*ing. Nah aku kan pengin itu ada terus aku pikir kenapa ga aku aja yang nge*crossdress* in gitu. Waktu itu karakternya MHX dari VGO itu game.

Peneliti : Apakah kakak hanya melakukan *crossdress* atau *cosplay* biasa juga?

Narasumber 3 (Zaidan) : Malah *cosplay* yang biasa itu di tahun 2023 ini. Awalnya aku malah langsung nge*crossdress*

Peneliti : Apakah kakak memiliki *crossdress*er yang kakak kagumi?

Narasumber 3 (Zaidan) : Sebenernya ada tapi lupa Namanya dia luar negeri.

Peneliti : Apakah kakak pernah mengikuti perlombaan *cosplay*er?

Narasumber 3 (Zaidan) : Kalau lomba belum pernah

Peneliti : Lalu selama ini nge*cosplay* hanya untuk apa kak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Jadi selama ini aku nge*cosplay* hanya untuk have fun si sama komunitas kalau coswalk gitu-gitu belum soalnya aku masih ngerasa kurang apa yaa aksesoris, properti gitu jadi kalau mau coswalk itu harus bener-bener full gitu

Peneliti : Bagaimana sih kak awalnya kakak bisa suka sama kegiatan *crossdress*?

Narasumber 3 (Zaidan) : Emm pertama di *cosplay* itu kita ga jadi diri kita. Jadi kita tu merasa jadi karakter yang kita *cosplay*in nah untuk terkhusus *crossdress* itu pengin ada karakter itu di *event* udah itu aja.

Peneliti : Karakter yang pernah di *crossdress*in apa kak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Ohh yang nge cross itu baru 3 atau 4 kali yang MHX it uterus ee saber artoria dari fate zero sama stelle dari wankai …

Peneliti : Karakter yang paling kakak suka pada saat ngecross itu apa kak?

Narasumber 3 (Zaidan) : MHX itu, soalnya bener-bener effort itu nyari maker yang bisa bikinin sampai akhirnya nemu maker di Semarang dan itu waktu masa-masa maker itu masih sedikit tahun 2018 terus perjuangan nyari weaponnya juga.

Peneliti : Karakter yang paling susah untuk di *crossdress*in apa kak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Jujur MHX itu

Peneliti : Menurut kakak apasih hambatan atau kesulitan pada saat melakukan *crossdress* kak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Pertama keluarga itu *cosplay* aja gaboleh apalagi *crossdress*. Untuk kesulitan ya emm bagaimana seorang laki-laki tu kaya berperan sebagai cewe itu mungkin aga susah di cara duduk, cara jalan gitu. Terus *make up* masih susah apalagi kalau cewe kan terutama di bagian eyeshadow, blushnya masih belum bisa.

Peneliti : Biasanya kakak di*make up* in atau *make up* sendiri kak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Pertama tuh ada temen terus pengin belajar sendiri nih jadi ya sekarang sendiri.

Peneliti : Apasih kak yang membuat kakak mau mengeluarkan segala effort untuk melakukan *crossdress*?

Narasumber 3 (Zaidan) : Ya Kembali lagi yaa emang aku suka bener-bener bakal keluar jadi totalitas

Peneliti : Pernah ga sih kak kebiasaan yang kakak lakukan di kehidupan sehari-hari pada saat nge*crossdress* kakak terrapin juga? Atau sebaliknya

Narasumber 3 (Zaidan) : Jadi emm kebiasaan pas sehari-hari ee sering sih ga sengaja pas ngecross nah sering. Nah kalau sebaliknya malah engga pernah soalnya yae mang aku harus bisa bedain ketika aku menjadi sebuah karakter atau ketika aku jadi diriku sendiri

Peneliti : Gimana sih kak cara kakak menyesuaikan diri ketika kakak harus nge*crossdress* yang karakternya berbeda dengan diri kakak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Emm pertama harus kenali dulu karakternya sifatnya kaya gimana terus yaa ee latian juga di rumah kadang-kadang.

Peneliti : Itu biasanya berapa lama kak prosesnya?

Narasumber 3 (Zaidan) : Untuk riset apa yaa selama main game juga si terus kalian liatin karakternya juga, jadi untuk waktu kurang tau si. Kalau emang bener-bener waktu yang MHX karena emang aku main gamenya udah lama jadi udah tahu tapi untuk yang kaelus itu mungkin karena karakternya mudah tipikal orang apa yaaa…. kaya mageran itu jadi lebih mudah. Nah kalo yang susah itu karakternya yang complex… tipikal ojosama tipikal tsundere itu menurutku susah.

C. Kelompok

Peneliti : Kenapa kakak memilih berkelompok ketika menekuni *crossdress* ini kak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Jujur ee soalnya aku pernah individu itu kaya gabut banget kesepian, nah kalo temen-temen itu ya bisa seru-seruan bisa sharing bareng

Peneliti : Kenapa memilih masuk ke Gamabunta kak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Pertama karena dari UGM, itu komunitas Jejepangan yang pertama kali aku temuin waktu masuk kuliah

Peneliti : Gabung ke Gamabunta itu kapan kak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Gabung itu tahun 2018 berarti itu udah 5 tahun

Peneliti : Di gamabunta sendiri kakak posisinya sebagai apa?

Narasumber 3 (Zaidan) : Kalau sekarang sih jadi pengurus bagian manga

Peneliti : Total jumlah anggota Gamabunta berapa kak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Anggota itu total 700 an kalo yang aktif mungkin sekitar 50 – 100 lah

Peneliti : Apa bagian paling menyenangkan ketika menjadi bagian dari Gamabunta?

Narasumber 3 (Zaidan) : Emm… bagian yang paling menyenangkan ke *event* bareng, intinya apa-apa bareng, kekeluargaannya kuat gitu

Peneliti : Di Gamabunta ada kegiatan apa aja kak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Kegiatannya banyak sii, ada study bahasa jepang terus ada gambar bareng terus ada kaya apay a tutorial *cosplay* gitu. Kalo dulua da karakoean bareng, musikan bareng, paling ada acara kumpul bareng itu coffee section terus ulang tahun Gamabunta di rayain bareng-bareng

Peneliti : Ulang tahun Gamabunta kapan kak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Itu kemarin tanggal 20 November

Peneliti : Misal nih kak, jika kakak ikut lomba itu kakak milih mengatasnamakan Gamabunta atau pribadi?

Narasumber 3 (Zaidan) : Jujur aja kalo lomba lebih *prefer* nama sendiri soalnya kaya jarang gitu ditanyain dari mana mungkin kalau di tanya asal komun mungkin aku jawab Gamabunta

D. Identitas Komunikasi

Peneliti : Apakah kegiatan *cosplay* ini diketahui oleh orang tua, temen dekat, atau keluarga kak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Kalau orang tua itu engga, kalau temen deket itu tau. terus kalo temen main itu ndukung cuman kebanyakan itu lebih ke ga terlalu peduli jadi silahkan aja.

Peneliti : Kok bisa orang tua ga tau kak, itu gimana caranya kak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Ya aku ngecross itu di *event* terus di Gelanggang Expo, terus aku nyimpen peralatan *cosplay* juga disimpen di dalem kotak. Nah di kotaknya itu kotaknya bekas mainan gundam biar ga dicurigai. Terus kalau kemarin KKN itu aku titipin di kos temen. Oiya soalnya juga pernah itu ada satu waktu ditanyain gitu kostum ku itu modelnya kaya jaket jadi kubilang aja itu jaket. Dan mereka percaya yaudah.

Peneliti : Adek-adek juga ga ada yang tau kak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Ga ada, soalnya aku emang bener-bener gamau orang tua ada yang tau. Cuman orang tua tau kalo aku ikut Gamabunta, dan tau kalo aku tu biasanya ikut kegiatan gambar dan cuman sebatas itu aja

Peneliti : Bagaimana sih kak cara kakak mendefinisikan "siapa kakak" sebagai seorang *cosplay*er *crossdress* di lingkungan sekitar kakak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Emm kalo memperkenalkan diri sebagai *crossdress* itu gapernah. Cuman aku keluar kalo pas *event* kalo sebagai penyuka anime mungkin ganci, kalo ada diskusi anime biasanya ikut nimbrung.

Peneliti : Okey, terus kakak pernah dapet tanggapan dari orang lain ga ?

Narasumber 3 (Zaidan) : Sejauh ini belum si, kayaknya aku juga tipikal yang bodo amat,

Peneliti : Menurut kakak, bagaimana masyarakat saat ini memandang seorang *crossdress*er?

Narasumber 3 (Zaidan) : Yaa mungkin tanggapan masyarakat sekarang khususnya buat orang yang ga mengenal kaya gituan itu kaya mandang yang LGBT trangender gitu, mungkin lebih ke "apa sih?" "masa cowo nge*cosplay* cewe" aku masih sering ngeliat di komen FB kaya gitu.

Peneliti : Apakah tanggapan-tanggapan tersebut mempengaruhi diri kakak dalam memandang diri kakak sendiri?

Narasumber 3 (Zaidan) : Jujur engga soalnya punya alasan sendiri, ya tadi itu karena aku suka karakternya dan pengin karakter itu ada di *event*.

Peneliti : Kemudian apa sih kak pengaruh *crossdress*er ke diri kakak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Emm mungkin bagi temen-temen yang pernah liat aku ngecross yang mungkin ada sisi lain dari diriku gitu. Tapi aku sendiri jujur ga ngerasain ada yang beda si, biasa aja. Jadi Batasan itu emang kuat di diriku y aitu tadi biar ga ketauan.

Peneliti : Apakah kakak merasakan adanya perbedaan atau perubahan sifat atau karakter pada diri kakak ketika sedang melakukan *cosplay* atau bergabung ke komunitas? Misalnya dari yang sebelumnya sering menutup diri menjadi lebih percaya diri dan aktif berinteraksi dengan sesama *crossdress* atau sesama anggota komunitas seperti itu.

Narasumber 3 (Zaidan) : Perbedaan sih kayanya ngga berasa klo gabung ke komunitas cross. Rasanya sama kaya gabung ke komunitas biasa

Peneliti : Bagaimana dengan sifat atau karakter kakak sehari-hari? Dan bagaimana sifat atau karakter kakak setelah melakukan *crossdress*?

Narasumber 3 (Zaidan) : Untuk perubahan sifat lebih ke tidak canggung lagi klo berbicara dengan lawan jenis. Sebelum *crossdress*, aku malah kaya ngga bisa ngomong sama lawan jenis

Peneliti : Bagaimana dengan perbedaan sifat atau karakter antara sebelum dan setelah kakak masuk ke dalam komunitas?

Narasumber 3 (Zaidan) : Perbedaan karakter mungkin hampir ngga ada sih

E. SOGIESC

Peneliti : Apakah selama kakak melakukan *crossdress*er hampir merubah orientasi gender kakak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Engga mau hahaha

Peneliti : Apakah karakter yang kakak *crossdress* kan punya pengaruh yang signifikan terhadap orientasi gender kakak?

Narasumber 3 (Zaidan) : Ee ga ada sii

TRANSKIP WAWANCARA 4

Nama : Feri Hendra aditya

Usia : 22 tahun

Pekerjaan : penjaga counter hp

A. Pertanyaan Umum

Peneliti : Sebelum memulai wawancara ini ee, saya meminta iziuntuk merekam suara selama wawancara ya kak, kemudian setelah wawancara selesai saya meminta dokumentasi-dokumentasi kakak ketika melakukan *crossdress* untuk menjadi data pada skripsi saya apakah diperbolehkan kak?

Narasumber 4 (Feri) : Boleh kak

Peneliti : Kesibukannya sehari-hari ngapain aja kak?

Narasumber 4 (Feri) : Kerja di counter, jaga counter gitu kadang nganterin barang

Peneliti : Okey kak, mungkin bisa diceritakan asal dan besar dimana?

Narasumber 4 (Feri) : Saya asale dari patuk, Gunung Kidul dan besarnya juga disitu

Peneliti : Okey kemudian tolong ceritakan latar belakang Pendidikan kak?

Narasumber 4 (Feri) : Latar belakang Pendidikan saya terakhir SMA di SMK 2 Wonosari jurusan Teknik arsitektur

Peneliti : Kalo hobi dan kesukaannya sehari-hari ngapain kak?

Narasumber 4 (Feri) : Saya hobinya ngegame biasanya, game pubg gitu, terus mobile legend

Peneliti : Kakak besar di lingkungan keluarga dan pertemanan seperti apa sehingga bisa ngebentuk karakter dan sifat kakak yang sekarang?

Narasumber 4 (Feri) : Kalo keluarga itu yaa gimana ya agamis gitu ga, cuman ya kalo lingkungan keluarga itu lebih ke sosial, aku pokoke disuruh interaksi dengan orang. Jadi itu ngebentuk diri aku yang suka interaksi sama orang.

B. *Cosplay*

Peneliti : Dimana dan kapan kakak mengenal *cosplay*er *crossdress*?

Narasumber 4 (Feri) : Kalo saya kenal pertama *cosplay* itu di Jakarta dulu pas kerja di sana tahun 2019, tapi belum kenal *crossdress* waktu itu masih *cosplay* biasa.

Peneliti : Okey pertama kali nge*cosplay* di *event* apa?

Narasumber 4 (Feri) : Pertama kali nge*cosplay* di *event* komifuro di Jakarta karakternya Ekorange V6 dari *game*

Peneliti : Sejak kapan kakak melakukan *cosplay*er *crossdress*?

Narasumber 4 (Feri) : Sejak saya 2020, sebelumnya aku udah tau *crossdress* malahan dari pertama kali *cosplay* cuman baru nge*crossdress* itu tahun 2020, jadi udah sekitar 3 tahun

Peneliti : Kenapa sih kak, kakak memilih untuk *crossdress*er?

Narasumber 4 (Feri) : Emm. tantangan *cosplay*nya lebih sulit gituloh daripada *cosplay* biasa, *make up*nya lebih sulit terus sama justru kalo karakter engga sih menurutku, jadi lebih ke *make up*.

Peneliti : Kalau kakak, kakak *make up* sendiri atau di *make up* in?

Narasumber 4 (Feri) : *Make up* sendiri kan emang belajar *make up* dari temen

Peneliti : Kalau yang penjiwaan kakak butuh berapa lama buat bisa menguasai gaya bicara atau gaya kebiasaan dari karakter yang kakak *crossdress* in?

Narasumber 4 (Feri) : Kalo kebiasaan dari karakter itu yaa saya biasanya tau dulu karakternya baru *cosplay*, engga yang prosesnya pengin nge*cosplay* karakter ini baru pelajarin itu engga.

Peneliti : Kakak ada ngga, *cosplay*er *crossdress* yang kakak kagumi?

Narasumber 4 (Feri) : Emm ada itu anu mas eca scarlet di Jogja juga orange. Dia juga masuk komunitas cuman komunitasnya beda sama aku

Peneliti : Kakak pernah ga ikut perlombaan *cosplay*er *crossdress* sebelumnya?

Narasumber 4 (Feri) : Kalau *cosplay*er khusus *crossdress* belum pernah tapi kalo yang *cosplay* biasa pernah malah berkali-kali tapi cuman coswalk aja kalau *cosplay* competition belum pernah.

Peneliti : Kalau coswalk itu ada pemenangnya ga kak?

Narasumber 4 (Feri) : Ada cuman kan coswalk itu penilaiannya ga detail gitu, pemenange itu selera juri makanya bikin susah buat menang. Saya juga belum pernah menang

Peneliti : Bagaimanan awalnya kakak suka *cosplay* khususnya *crossdress* kak?

Narasumber 4 (Feri) : Ya awalnya itu kagum liat cowo bisa dandan gitu bagus, menipu mataku hahaha tak kirain cewe ternyata cowo. Kagumnya dari situ. Saya sekarang aja masih sering ketipu

Peneliti : Menurut kakak, keberhasilan dari seorang *crossdress*er itu gimana sih kak?

Narasumber 4 (Feri) : Yaa kalau menurutku ya itu tadi bisa sampai menipu orang

Peneliti : Karakter apa aja sih kak yang pernah kakak *cosplay* in?

Narasumber 4 (Feri) : Banyak sih, kalo yang *crossdress* juga banyak tapi aku Sukanya shirokov dari blue archive kalau yang lain ada Hu Tao dari Genshin Impact terus banyak sebenernya.

Peneliti : Ada ga sih kak kebiasaan sehari-hari yang biasanya kakak lakukan malah ke bawa waktu kakak nge*crossdress*?

Narasumber 4 (Feri) : Emm ada contohnya kaya gaya jalan sama gaya duduk itu aku masih laki-laki banget.

Peneliti : Okey, lalu cara kakak mengatasinya atau menyesuaikannya bagaimana kak?

Narasumber 4 (Feri) : Ya pokoknya di kalau coswalk itu pokoknya dibuat sedemikian rupa tapi kalo lagi jalan biasa aku tetep jalan laki kok

Peneliti : Okey, kalau missal sebaliknya kak, kebiasaan waktu kakak nge*cosplay* malah diterapin di kehidupan sehari-hari

Narasumber 4 (Feri) : Kalo itu ga ada sih

Peneliti : Menurut kakak, antara dunia *cosplay* sama kehidupan sehari-hari itu perlu adanya batasan ga sih kak? Dan kenapa?

Narasumber 4 (Feri) : Emm perlu, karena ga semua orang bisa nerima hobiku

Peneliti : Contoh batasan itu kaya gimana kak?

Narasumber 4 (Feri) : Kalo *crossdress* ya kalo di *event* itu pokoknya bajunya jangan yang terbuka terus ya tadi kalo aku gaya jalan sama gaya duduk itu aku sengaja pokoknya engga dibikin cewe-cewean biar ga kebawa

Peneliti : Bagaimana cara kakak menyesuaikan diri ketika harus memperagakan karakter yang kakak *crossdress*kan itu berbeda dengan sifat atau kepribadian kakak?

Narasumber 4 (Feri) : Emm kalo itu latian ekspresi sama gerakannya itu lebih sulit, dan kadang karakter yang kaya gitu itu karakter yang belum tentu aku suka, kalo yang aku suka pasti udah mendekati

Peneliti : Karakter yang ga akan kakak *crossdress*ing apa kak?

Narasumber 4 (Feri) : Karakter anak kecil itu yang kaya chibi-chibi gitu susah dan ga akan

C. Kelompok

Peneliti : Kakak sekarang gabung ke komunitas ya kak? Untuk komunitasnya itu apa kak?

Narasumber 4 (Feri) : Iyaa, komunitasnya itu game sih kak bukan komunitas *cosplay* tapi yang lain ada yang nge*cosplay* juga. Ada yang nge*crossdress* juga ada yang *cosplay* biasa.

Peneliti : Nama komunitasnya apa kak?

Narasumber 4 (Feri) : Hoyofest SKJ, karena orangnya ramah-ramah

Peneliti : Kapan kakak bergabung ke komunitas Hoyofest?

Narasumber 4 (Feri) : Gabung itu pertama awal tahun ini, kemarin tahu itu waktu *event* terus ketemu orang-orang komunitas. Mereka ternyata sering dateng ke *event cosplay* gitu

Peneliti : Di Hoyofest SKJ kakak posisinya sebagai apa kak?

Narasumber 4 (Feri) : Aku cuman anggota biasa aja si

Peneliti : Total anggota Hoyovers ada berapa kak?

Narasumber 4 (Feri) : Ga sampe 50 kalo ga salah sih mba, kayaknya 30 doang

Peneliti : Tapi itu skalanya satu Jogja atau cuman di Gunung Kidul doang?

Narasumber 4 (Feri) : Itu skalanya satu Jogja kak

Peneliti : Kalo mau gabung ke Hoyoverse persyaratannya apa aja kak?

Narasumber 4 (Feri) : Ga ada persyaratan khusus sih kak, paling tau gamenya aja

Peneliti : Boleh diceritain kak bagian paling menyenangkan ketika menjadi bagian dari Hoyoverse ini?

Narasumber 4 (Feri) : Bagian menyenangkannya itu bisa *cosplay* bareng sama temen-temen di sana terus bahas gamenya, nambah temen juga

Peneliti : Menurut kakak komunitas hoyoverse ini punya pengaruh yang signifikan ke diri kakak ga?

Narasumber 4 (Feri) : Eee punya, yaa tambah banyak temen git uterus sama akunya jadi makin dikenal banyak orang

Peneliti : Hoyoverse punya kegiatan apa aja sih kak?

Narasumber 4 (Feri) : Kalo kegiatan itu ada *cosplay* project misalnya photo sesi itu ada terus biasanya ada kopdar. Kopdar biasanya di *event* juga *cosplay* juga sering. Itu kegiatannya offline semua, kalo yang *online* jarang sih

Peneliti : Kakak tadi sempet bilang kalo sering coswalk, biasanya kakak kalo ikut itu mengatasnamakan individua tau kelompok?

Narasumber 4 (Feri) : Individu soalnya coswalk itu perorangan ga tim, kecuali kalo aku ikutnya coscom. Nah itu kan kelompok itu baru aku mengatasnamakan komunitas.

Peneliti : Bedanya coscom sama coswalk apa kak?

Narasumber 4 (Feri) : Kalo coscom itu kaya teater tapi kalo coswalk itu kaya jalan catwalk gitu

D. Identitas Komunikasi

Peneliti : Selama kaka *cosplay*, itu kakak sampai mengikuti gaya bicara atau gaya andalan dari karakter yang kakak *cosplay*ing ga?

Narasumber 4 (Feri) : Kalo gaya bicara engga sih, paling gaya pose doang. Kalo gaya bicara engga akan bisa

Peneliti : Sebagai seorang *cosplay*er, apa yang akan kakak lakukan agar semakin mirip dengan karakter yang kakak *cosplay* in?

Narasumber 4 (Feri) : Eee detailing kostum, tapi kalo menjiwai kalo aku sih missal karakternya dari game ya aku main gamenya, terus sering pake karakternya di game, paling sering di *upgrade*, di level up gitu

Peneliti : Apakah kegiatan *cosplay*er *crossdress* ini diketahui oleh keluarga, temen dekat, atau teman-teman di sekitar kakak?

Narasumber 4 (Feri) : Iya tahu keluarga sama temen deket

Peneliti : Apakah mereka mendukung kak?

Narasumber 4 (Feri) : Kalau mendukung engga sih, cuman yaa dibiarin selama masih tahu batas gitu

Peneliti : Waktu awal mereka tahu tanggapannya seperti apa kak?

Narasumber 4 (Feri) : Iyaa waktu awal itu ada penolakan, contohnya kaya mereka nanya kenapa aku kaya gitu terus aku jawab aja y aitu aku cuman *cosplay* kok, ga aku bawa ke kehidupan sehari-hari kok

Peneliti : Terus bagaimana cara kakak mendefinisikan atau memperkenalkan "siapa saya" sebagai *cosplay*er ke mereka kak?

Narasumber 4 (Feri) : Kalo aku ya dari ikut lomba itu terus meyakinkan mereka cari prestasi gitu, itu buat pembuktian kalo hobi aku itu ada manfaatnya

Peneliti : Menurut kakak, khususnya di lingkungan sekitar kakak. Bagaimana pandangan masyarakat saat ini dalam melihat seorang *crossdress* kak?

Narasumber 4 (Feri) : Masih aneh, dianggap aneh soalnya aku pernah digituin waktu aku ikut *event* di venue mall gitu kan banyak orang-orang yang ga nge*cosplay*

Peneliti : Kakak pernah dapet tanggapan dari orang lain terhadap diri kakak sebagai seorang *crossdress*?

Narasumber 4 (Feri) : Kalo tanggapan dari temen-temen kalo *cosplay* itu bagus itu dari sisi positifnya dan itu dateng dari temen-temen komunitas, juga kadang dari pengunjung-pengunjung *event* gitu. Kalau temen deket kata mereka juga bagus tapi ada becandanya katanya ini ntar kebawa ke kehidupan ntar

Peneliti : Apakah tanggapan-tanggapan itu mempengaruhi kakak dalam memandang diri sendiri?

Narasumber 4 (Feri) : Engga sih,

Peneliti : Kalo pengaruh *cosplay*nya ke diri kakak sendiri itu apa kak?

Narasumber 4 (Feri) : Emm kalo pengaruhe itu bikin aku makin percaya diri sama jadi lebih kreatif, terus jadi makin gampang interaksi sama orang lain

Peneliti : Apakah kakak merasakan adanya perbedaan atau perubahan sifat atau karakter pada diri kakak ketika sedang melakukan *cosplay* atau bergabung ke komunitas? Misalnya dari yang sebelumnya sering menutup diri menjadi lebih percaya diri dan aktif berinteraksi dengan sesama *crossdress* atau sesama anggota komunitas seperti itu.

Narasumber 4 (Feri) : Dulunya aku *introvert* sekarang udah bisa interaksi dengan normal sampe bisa naik panggung ikut perform juga

Peneliti : Bagaimana dengan sifat atau karakter kakak sehari-hari? Dan bagaimana sifat atau karakter kakak setelah melakukan *crossdress*?

Narasumber 4 (Feri) : Sehari-hari seperti laki-laki pada umumnya kok. Pas *cosplay* pun sebenarnya sama aja baru menyesuaikan karakter ketika berfoto atau perform di panggung

Peneliti : Bagaimana dengan perbedaan sifat atau karakter antara sebelum dan setelah kakak masuk ke dalam komunitas?

Narasumber 4 (Feri) : Jadi lebih mudah akrab sama orang baru

E. SOGIESC

Peneliti : Apakah selama kakak melakukan *cosplay*er *crossdress* hampir mengubah orientasi seksual kakak?

Narasumber 4 (Feri) : Engga

Peneliti : Apakah *crossdress*er memiliki pengaruh yang signifikan ke pada orientasi gender kakak?

Narasumber 4 (Feri) : Engga adaa

Peneliti : Apakah karakter yang kakak *crossdress* kan mengekspresikan orientasi gender kakak di kehidupan sehari-hari?

Narasumber 4 (Feri) : Kalo kehidupan sehari-hari engga

TRANSKIP WAWANCARA 5

Nama : Baginda Alfito

Usia : 21 tahun

Pekerjaan : mahasiswa

A. Pertanyaan Umum

Peneliti : Sebelum memulai wawancara ini ee, saya izin untuk merekam suara dan meminta dokumentasi *cosplay* kakak untuk saya tampilkan di skripsi saya ya kak. Apakah diizinkan kak?

Narasumber 5 (Fito) : Oh gitu, iya kak boleh

Peneliti : Kesibukan sehari-hari ngapain aja kak?

Narasumber 5 (Fito) : Kesibukannya sekarang magang si

Peneliti : Boleh diceritain kak asal dan besar dimana?

Narasumber 5 (Fito) : Aku asalnya di Riau dan besarnya di Riau

Peneliti : Okey mungkin bisa dilanjutkan dengan menceritakan latar belakang pendidikan

Narasumber 5 (Fito) : Latar belakang Pendidikan ku sd IT di Riau, abis itu SD Swasta di Riau, kemudian SMP sama SMA Negeri di Riau lalu kalau kuliah di UGM

Peneliti : Di UGM ambil jurusan apa kak?

Narasumber 5 (Fito) : Jurusan Sistem Informasi Geografis (SIG)

Peneliti : Kesukaan sama hobinya sehari-hari apa kak

Narasumber 5 (Fito) : Aku kalo kesukaanku itu baca komik ya, kalau hobi sekarang paling ngetranslate manga dari jepang bisa dari Inggris juga bisa, pake photoshop.

Peneliti : Wah, itu untuk komersial atau pribadi kak?

Narasumber 5 (Fito) : Untuk sekarang masih untuk konsumsi pribadi.

Peneliti : Okey, sekarang bisa diceritakan kak latar belakang keluarga, teman, sehingga bisa ngebentuk karakter atau sifat kakak yang sekarang

Narasumber 5 (Fito) : Untuk keluargaku kurasa keluarga yang biasa aja sih yaa dibilang berkecukupan ya mayan lalu untuk lingkungan aku tumbuh di lingkungan yang condong ke agama sih sebenernya

B. *Cosplay*

Peneliti : Dimana dan kapan kakak mengenal *crossdress*?

Narasumber 5 (Fito) : Pas disini sih, kayaknya tahun-tahun semester 3 itu 2022. Itu awalnya aku *cosplay* cowo dulu baru ke *crossdress* itu juga karena di suruh temen kosku.

Peneliti : Ceritanya gimana tuh kak?

Narasumber 5 (Fito) : Iya jadi disuruh sama temen kos ku karena mau ng*event* bareng jadi nyoba sekali-kali karena penasaran juga

Peneliti : Kenapa sih kak mau nge*crossdress*?

Narasumber 5 (Fito) : Yang pertama itu karena disuruh, terus yang kedua itu karena nemenin temenku nge*cosplay* cowo jadi aku disuruh nge*cosplay* cewe karena cewenya ini waifunya temenku jadi yaudah, yang ketiga sama yang keempat karena aku suka karakternya aja

Peneliti : Karakter apa aja yang pernah kakak *crossdress* in?

Narasumber 5 (Fito) : Dua awal itu karakter dari bocchi the Rock yang ke tiganya dari game fate grand order terus yang keempatnya kayla vtuber

Peneliti : Kakak punya ga kak *cosplay*er yang kakak kagumi?

Narasumber 5 (Fito) : Emm, rasanya si engga ada ya, karena emang ga niat nge*cosplay* juga

Peneliti : Kakak pernah ga ikut perlombaan *cosplay*er sebelumnya?

Narasumber 5 (Fito) : Ga pernah

Peneliti : Berarti selama ini kakak nge*cosplay* hanya untuk apa kak?

Narasumber 5 (Fito) : Itu untuk seneng-seneng aja sih, untuk bertemu sama kawan, sama untuk lucu-lucu aja sih

Peneliti : Karakter yang paling kakak sukai saat nge*crossdress* apa kak?

Narasumber 5 (Fito) : Emm kayaknya si rio Yamada dari bochi the rock soalnya simple abis itu yaa udah banyak yang nge*crossdress* in juga

Peneliti : Terus kalau paling susah yang di*crossdress* in apa kak?

Narasumber 5 (Fito) : Kayaknya yang dari game fate grand order itu soalnya banyak pernak-pernik aksesorisnya

Peneliti : Dari keempat karakter yang kakak crossdresin yang sifatnya paling beda banget sama kakak yang mana kak?

Narasumber 5 (Fito) : Kayaknya yang ee yang ketiga itu deh kayaknya soalnya dia pandai ngelukis dan lumayan ceria nah kalo aku kan aga pendiem jadi aku ngerasa ga cocok

Peneliti : Nah cara kakak menyesuaikan dengan karakter yang berbeda sifatnya itu gimana kak?

Narasumber 5 (Fito) : Kalo aku ya paling bawa kuas doang

Peneliti : Selama kakak nge*crossdress* apa sih kak hambatan sama kesulitannya?

Narasumber 5 (Fito) : Kesulitannya si paling dipakaian ya. Kalo yang pertama sama yang kedua dia *simple* kemeja sama rok doang kan terus kalo yang ketiga sama keempat itu kaya dress sama kimono itu banyak pernak-perniknya jadi rada sulit.

Peneliti : Apakah kebiasaan yang kakak lakukan sehari-hari lalu pada saat nge*crossdress* kakak terrapin juga?

Narasumber 5 (Fito) : Emm paling ya di cara jalan sih, cara jalannya masih cowo, kayaknya itu aja sih soalnya banyak diemnya juga karena takut ketauan

Peneliti : Kalo sebaliknya kak, kebiasaan pada saat nge*cosplay* eh ga sengaja kebawa sampe ke kehidupan sehari-hari?

Narasumber 5 (Fito) : Kalo itu engga ada

Peneliti : Berarti kakak nerapin Batasan antara kehidupan sehari-hari sama *cosplay* ya kak, kalau boleh tau kenapa kak?

Narasumber 5 (Fito) : Iyaa, ee karena aku dari awal emang ga niat terjun-terjun banget ya. Sekarang aja kau udah berhenti *cosplay* juga soalnya tobat, sedang berusaha mendekatkan diri pada Tuhan jadi ya eee sama kayaknya aku emang gamau terlalu terjun aja sih.

C. Kelompok

Peneliti : Kakak sekarang masih gabung sama gamabunta kak?

Narasumber 5 (Fito) : iya masih

Peneliti : Kenapa memilih gamabunta kak?

Narasumber 5 (Fito) : Karena ya pas SMA aku pengin ikutan grup Jepang Cuman ga sempet jadi pas kuliah aja

Peneliti : Kapan kakak bergabung ke gamabunta dan darimana kakak tau gamabunta?

Narasumber 5 (Fito) : Dari awal masuk sebenernya aku udah tau, cuman karena dulu masih *online* jadi males, jadi baru gabung itu pas setelah covid than 2022

Peneliti : Di Gamabunta sekarang kakak posisinya sebagai apa kak?

Narasumber 5 (Fito) : Sekarang posisinya sebagai anggota Humed (Humas dan Media)

Peneliti : Menurut kakak, komunitas gamabunta itu seperti apa kak?

Narasumber 5 (Fito) : Eee menurutku yaa mirip kaya grup jepang biasa cuman ya kurasa karena emang anggotanya mahasiswa ya gimana juga itu itungannya komunitas bukan yang besar-besar jadi itungannya dibilang wajib banget juga ga, mau ngilang juga silahkan jadi ga ada keterikatan si

Peneliti : Kalau gamabunta sendiri ke diri kakak ada pengaruh yang signifikan ga?

Narasumber 5 (Fito) : Eee paling kawan-kawanku sekarang dapet dari Gamabunta jadi ya itungannya nambah temen

Peneliti : Kegiatan apa aja sih kak yang ada di Gamabunta selama kakak ikut?

Narasumber 5 (Fito) : Kalau agenda mingguan gitu ga ada sih, cuman ya kalo misalkan agenda yang memang diagendakan itu ada misalnya kaya kelas jejepangan, terus kelas *cosplay* juga, ada makrab sama first gathering gitu doang.

Peneliti : Kalau kakak masih nge*crossdress* dan pengin ikutan lomba kakak itu prefer mengatasnamakan pribadi atau kelompok?

Narasumber 5 (Fito) : Kalo coswalk itu pasti individu ya baru kalo coscom itu nama kelompok sesuai sama regulasinya aja

D. Identitas Komunikasi

Peneliti : Selama kakak nge*crossdress* apakah kakak mengikuti gaya andalan atau gaya bicara dari karakter tersebut?

Narasumber 5 (Fito) : Engga, kalau gerakannya lumayan beberapa kali dicobain cuman kalo gaya ngomong gitu engga si

Peneliti : Apa sih kak yang kakak lakuin agar semakin mirip dengan karakter yang kakak *crossdress* in?

Narasumber 5 (Fito) : Paling niruin taglinenya doang, kalo misalkan karakternya dia suka minjem uang ya aku niruin minjem uang, kalo karakternya eee lambai-lambai gitu jadi ikutin aja, nah karena itu buat public buat seneng-seneng jadi ga perlu yang latian banget si aku

Peneliti : Apakah kegiatan *crossdress* yang kakak lakukan ini diketahui temen deket, keluarga, atau orang-orang di sekitar kakak?

Narasumber 5 (Fito) : Kalo sekitaran ku tau aku nge*crossdress* mereka tau, tapi kalo keluarga mereka engga tau

Peneliti : Keluarga engga tau, kenapa gatau kak?

Narasumber 5 (Fito) : Ya bakal diliat aneh aja gitu

Peneliti : Apakah mereka mendukung kaka sebagai *crossdress*?

Narasumber 5 (Fito) : Ee kalo sekarang mereka Taunya aku dah mau berenti udah tobat ya beberapa ada yang mancing "ayo kapan projectan lagi" yaa aku cuman bilang "iya.iya" aja cuman kan belum tentu terealisasikan. Jadi ya menurutku itu mendukung cuman ya dari aku sendiri masih pengin ngindarin aja

Peneliti : Kakak suka ngeposting ke sosial media ga kalo lagi ngecross?

Narasumber 5 (Fito) : Kalau bagus ya aku posting kalau jelak ga aku post, paling story doang.

Peneliti : Okeyy, sekarang aku mau tau kak bagaiman cara kaka mendefinisikan atau memperkenalkan siapa kakak sebagai *crossdress* di lingkungan sehari-hari atau keluarga?

Narasumber 5 (Fito) : Kalau keluarga ya karena belum pernah ya jadi belum, terus kalo ke kawan kampus ya lucu-lucuan doang si kaya eee kaya ngenalin waifuku "aku pernah nge*cosplay* dia" udah gitu doang

Peneliti : Bagaimana tanggapan orang lain, kaya temen-temen kakak yang udah tau kakak ngecross?

Narasumber 5 (Fito) : Kalau yang circle-circle ku ya kaya digangguin digoda-godain kalo kawanku yang kampus yang bukan circle ku yang memang tau mereka terkejut terus "astaga", kaget

Peneliti : Tanggapan itu ada pengaruhnya ga ke kakak?

Narasumber 5 (Fito) : Kalau sekarang udah engga si, soalnya aku ngenalinnya waktu aku udah tobat gitu jadi ya udah aman

Peneliti : Kalau kondisinya kakak masih nge*cosplay* apakah masih berpengaruh kak?

Narasumber 5 (Fito) : Kurasa engga juga si, kan juga ga akan ngeliat langsung jadi ya

Peneliti : Menurut kakak, khususnya dilingkungan sekitar kakak, bagaimana masyarakat saat ini memandang seorang *crossdress*?

Narasumber 5 (Fito) : Emmm kalau misalnya, aku juga beberapa ngikutin akun-akun yang *crossdress* gitu kan. Bukan ngefollow tapi ngiliatin aja gitu dari komen-komen netizen gitu mereka pada kaget terus bertanya-tanya kalo misalnya yang masih kecowo-cowoan gitu jadi bahan lucu-lucuan aja. Dibilang menghujat engga si

Peneliti : Menurut kakak titik keberhasilan seorang *crossdress* itu apa kak?

Narasumber 5 (Fito) : Ketika orang udah gatau kalo dia cewe apa cowo. Soalnya beberapa yang aku liat udah pro gitu emang udah ga keliatan lagi si gender aslinya apa

Peneliti : Kakak melakukan *crossdress* itu ada pengaruhnya ke diri kaka sendiri ga?

Narasumber 5 (Fito) : Ada sih itu jadi ningkatin pd sedikit sih cuman yak arena sekarang karena aku udah tobat juga jadi aku kurang tau apa pengaruhnya ke diri aku. Nah karena aku udah tobat aku jadi yang nularin ke kawanku ke si tyo gitu. Jadi dia penerusku, kalo dia mau *crossdress* aku yang pesenin dia yang bayarin, aku yang jadi babunya hahaha.

E. SOGIESC

Peneliti : Apakah selama kakak nge*crossdress* hampir mengubah orientasi gender kakak?

Narasumber 5 (Fito) : Engga sih

Peneliti : Apakah karakter yang kakak *crossdress*kan punya pengaruh yang signifikan terhadap orientasi gender kakak?

Narasumber 5 (Fito) : Engga sih kurasa, karena ya kadang ya urusan costum itu yang make itu bukan cuman aku doang, temen-temenku juga make jadi aku melihat mereka kek astagaa jadi terefleksikan sendiri hahahaha

TRANSKIP WAWANCARA 6

Nama : Muhammad Ridho Wahyu Cahyono (Wahyu)

Usia : 27 tahun

Pekerjaan : Visual Game Developer dan sablon kaos

A. Pertanyaan Umum

Peneliti :Sebelum memulai wawancara ini apakah diperbolehkan untuk saya rekam suara dan meminta dokumentasi *cosplay* kakak untuk saya tampilkan di skripsi saya kak?

Narasumber 6 (Nekong) : Boleh kak, tapi dokumentasi saya ga banyak si

Peneliti : Gapapa kak asalkan dokumentasinya ada saya untuk bukti. Baik saya mulai ya kak, asal dan besar dimana?

Narasumber 6 (nekong) : Asalnya dari Jogja tepatnya di Maguwoharjo, Sleman. Tapi kalo lahirnya itu di Mataram tapi cuman lahir tok. Besarnya di sini.

Peneliti : Okey lalu bisa diceritakan kak latar Pendidikan kakak?

Narasumber 6 (nekong) : Latar belakang Pendidikan itu kuliah di Amikom 2015

Peneliti : Jurusan apa kak di Amikom?

Narasumber 6 (nekong) : Jurusan Sistem Informasi

Peneliti : Kesukaan dan hobinya sehari-hari apa kak?

Narasumber 6 (nekong) : Hobi itu akhir-akhir ini gambar terutama gambar pixel art. Soalnya aku suka hal-hal yang berbau pixel art gitu loh. Sebenernya aku hobi ganti-ganti si dulu sempet air softgun tapi lama-lama bosen sama mahal juga sih

Peneliti : Okey sekarang bisa diceritain ga kak, besar di lingkungan yang seperti apa sehingga membentuk karakter atau sifat kakak yang sekarang?

Narasumber 6 (nekong) : Besarnya disini lingkungan eeee bapak udah gada tinggal ibu. Aku punya kakak satu udah berkeluarga sekarang ada di luar pulau. Jadi tinggal berdua sama ibu. Sifat bapak tu dulu keras, galak gitu tapi sama ibu ga sampai cerai sih. Ekonomi itungane pas bapak itu PNS tapi uangnya aga pas-pasan tapi sekarang udah mendingan soalnya dibantu sama mas yang udah kerja sama ada kos-kosan di rumah juga.

Peneliti : Kalau diliat dari sifat bagaimana kak?

Narasumber 6 (nekong) : Di rumah aku itungannya ngga suka banyak ngomong. Jarang ada komunikasi banyak sama ibu juga. Terus aku kalau di luar lebih ceria gitu si mungkin iya tapi aku bukan orang yang terbuka, gamau ngasih tau rahasia ku. Gamau ngasih tau masalah ku apa-apa jadi banyak yang gatau masalahku.

B. *Cosplay*

Peneliti : Dimana dan kapan kakak mengenal *cosplay crossdress*?

Narasumber 6 (nekong) : Sebelum aku kesini sebenarnya aku udah mengingat-ngingat masa aku dulu kenal dimana ya. Terus aku inget, aku kan dulu aktif di facebook terus aku tu punya kaya suka nge-*scroll* dunia maya gitu to terus ada website Namanya weabo, social medianya china. Nah disana tu banyak konten-konten yang gapernah keluar ke glute jadi cuman di China tok gapernah kemana-mana. Nah salah satunya itu tu berita yang *cosplay-cosplay* gitu. Itu tahun 2019 kebawah pokoknya. Nah terus itu ada game yang belum rilis Namanya arknight tapi sekarang udah rilis. Aku itu suka sama karakter design-designnya gitu ee terus arknight ini dulu belum rilis tapi udah banyak yg suka banyak yang nge*cosplay* juga, promosinya juga banyak, karakternya itu keren-keren gitu loh. Terus sama aku di share di facebook aku bikin fanspage. Nah yang awalnya cuman suka aja terus ada yang ngeshare lagi di fanpageku, itu sebuah kesenangan sendiri. Nah terus lama kelamaan karena aku seneng karakternya aku jadi pengin *cosplay*in gitu loh. Akhirnya lama-kelamaan jadi nge*cosplay*in 2019an. Yaa wale dari situ si.

Peneliti : Kenapa kakak tertarik sama karakter di Arknight?

Narasumber 6 (nekong) : Soale karaktere itu keren-keren. Soale aku kalo nge*cosplay* itu ga pernah karakter yang feminim. Yang karakter tu tingkat feminimnya rendah. Jadi kaya masih ada cowonya gitu tapi engga sampai ke tomboy si.

Peneliti : Tapi karakter itu cewe kak?

Narasumber 6 (nekong) : Iya cewe, ini tak kasih tau contoh-contohnya deh. Kan itu pas karena factor di dunia maya to, terus tapi pas di *event* tu aku tu *crossdress*nya tuh niatnya untuk goblok-goblokan sebenernya. Jadi kaya, godain temen gitu loh kaya dia waifunya karakter ini nah aku *cosplay* jadi waifunya gitu loh haha. Soalnya aku suka liat ekspresi dia tu kaya malah ketawa-ketawa sendiri ku

godain gitu si. Itu si kata kuncinya kalo di *event* awalnya karna keren terus kalo di *event* ya aku pengin goblok-goblokan aja. Tapi aku levelnya niat bener-bener sampe mempelajari *make up* bla, bla, bla, ampe beli macem-macem yang mendukung itungannya effortnya tinggi banget lah

Peneliti : Kakak pertama *cosplay* itu *cosplay* biasa atau langsung *crossdress*?

Narasumber 6 (nekong) : Aku langsung *crossdress* aku gapernah *cosplay* cowo

Peneliti : Berarti sampai sekarang udah berapa kak total nge*crossdress* in?

Narasumber 6 (nekong) : Udah banyak sih 10 mungkin

Peneliti : Kakak inget ga karakter apa aja yang pernah di *crossdress* in?

Narasumber 6 (nekong) : Pertama itu exorsis ai dari arknight setelah itu corona abis itu Texas arknight, zima arknight, terus kursino blue archive itu karaktere aga feminim si karena di satu kondisi si karena ada acara harus *cosplay* terus aku nyari yang low cost gitu terus joumei saori itu yang paling sering soalnya katanya banyak yang suka. Terus baru kemarin isaki blue archive itu karakternya feminim tapi aku Cuma pengin godain temen aja

Peneliti : Ada karakter yang paling susah di *crossdress* in ga kak?

Narasumber 6 (nekong) : Ga pernah, ga ada yang susah soale emang aku karakternya aku milih-milih. Pertama aku milih yang ga feminism banget tau ya, biasanya kan orang ada waifu (karakter yang disenengin) nah kalo aku tu aku kalo ga waifu atau karakter yang pengin aku *crossdress* in itu beda levelnya. Misal aku nge waifuin karakter ini belum tentu aku pengin nge*crossdress* in karakter itu juga jadi itu beda. Jadi aku milih yang agak memungkinkan misalnya kaya tipical aga berisi sementara itu aku kan kurus jadi ga akan kau *crossdress* in. Nyari yang cocok-cocok aja tidak pernah mengalami difficulity tinggi

Peneliti : Kalau misalkan karakter yang mengesankan kak?

Narasumber 6 (nekong) : Saori pertama karena cewe banyak yang ga berani *cosplay* saori soale udele keliatan terus ketersediaan kostum. Biasanya kan kalo sekarang kostum tu harus PO dulu di China dulu to nah ketersediaan kostum ga ada jadi aku bikin lokalan sendiri kecuali jaket sama outernya si dalemannya. Nah karena ini bikin sendiri terus jadinya orang pertama liat itu “aku” loh soalnya yang lain

belum ada. Mungkin ada tapi ga totalitas terus ya banyak yang suka litany sih soale katanya tuh hasile cocok, memuaskan, hasilnya mirip, ya pada intinya karena berani buka udel sih

Peneliti : Kalo karakter saori itu sendiri sesuai dengan karakter kakak ga?

Narasumber 6 (nekong) : Sifat tuh dari saori itu engga sih tapi kalo dari bentuk muka bentuk mata tuh kayaknya tu masih bisa mirip-mirip lah soalnya aku juga milih-milih bentuk matanya kaya gini terus yang menurutku susah gitu aku gamau *cosplay*ing.

Peneliti : Okey nah kalo kasusnya kaya gitu gimana kak? Dimana saori itu sifatnya berbeda kan sama kakak lalu cara kakak menyesuaikannya itu gimana?

Narasumber 6 (nekong) : Ya tinggal latian aja sih kak soalnya kalo *cosplay* kan tinggal buat foto-foto aja itu aja sih. Aku kan ga sampe harus mendalami sampe karakter e soalnya kau juga ga pernah coswalk jadikan ga perlu sampe aku acting gimana-gimana gitu ngapalin dia (karakter) ngomong apa, dia itu suka makan apa gitu engga. Jadi cuman pose tok si, pose diajak foto orang, pose sesuai dengan karakternya udah si selesai udah di cukup.

Peneliti : Berarti kakak di *event* cuman buat *cosplay* biasa aja ga sampe ikut coswalk atau coscom kak?

Narasumber 6 (nekong) : Engga pernah, eee aku coswalk pernah cuman sekali deng tapi itu cuman 5 detik cuman buat goblok-goblokan doang, grogi akuu. Padahal waktu SMA aku ikut ekskul drama tapi skillnya udah ilang. Aku sebenernya emang ga ada niatan buat ikut lomba si soalnya kompetitif banget. Eeee kalo lomba itu pasti ngincer menang to dah jelas lawannya susah, terlalu kompetitif. Tapi paling kalo buat seneng-seneng tok misalnya lombanya bikinan teman terus buat ngeramein yo wes lah tapi sejauh ini belum ada ajakan seperti itu. Kata kuncinya aku cuman pengin seneng-seneng aja sih.

Peneliti : Ada ga kak kebiasaan yang biasanya kakak lakuin di kehidupan sehari-hari sampe kebawa pada saat kakak nge*cosplay*?

Narasumber 6 (nekong) : Ohh paling cara berjalan sih soalnya masih cowo banget dan ga tak dalamin banget sih. Kalo cara jalan cowo kan gini (peragain) tapi kalo cewe gitu yo (peragain) kadang tuh kalo *cosplay* harusnya jalannya jadi cewe kan tapi aku gabisa gitu. Terus kalo yang lainnya kan karena aku cuman goblok-

goblokan jadi pas kaya ga diajak foto ya aku masih cowo banget masih sifat ku. Tapi kalo aku lagi di ajak foto aku langsung switch jadi kecewean

Peneliti : Okey, kalau sebaliknya kak?

Narasumber 6 (nekong) : Ga ada , aku yakin ga ada si

Peneliti : Berarti kalo kaya gitu, apakah menurut kakak perlu ada batasan antara dunia *cosplay* dan dunia sehari-hari?

Narasumber 6 (nekong) : Iya harus ada Batasan, ya aku ga pintar berkata-kata yang jelas tuh kamu adalah kamu, pas *cosplay* ya orang lain jadi beda karakter. Gada positifnya kalo dibawa pokoe. Misalnya jadi karakter ini terus dibawa ke dunia nyata, positifnya apa loh ga ada.

C. Kelompok

Peneliti : Saat ini kakak bergabung ke kelompok atau ga kak?

Narasumber 6 (nekong) : Iya gabung Namanya Arcknight Indonesia. Kan dulu aku seneng Arcknight yg tadi aku omongin, seneng ngepost tentang Arcknight juga, seneng sama gamenya juga. Terus aku sama temen bikin grup Arknight Indonesia di facebook terus berkembang-berkembang sampai regional Jogja, Semarang, Bandung, dan lain-lain gitu. Satu Nasional gitu terus yang megang Jogja itu aku

Peneliti : Okey, tapi aku mau mastiin aja kak, kemarin kata kak feri kakak sama kak feri masuk ke dalam komunitas yang sama itu gimana ya kak?

Narasumber 6 (nekong) : Ohh kalo itu iya, circle kecil. Kalo yang circle besar aku punya Arcknight Indonesia tapi kalo yang kecilnya sama feri itu temen-temen sesama suka *crossdress* itu aja. Tapi itu ga ada Namanya orang grup whatsappnya aja itu dikasih nama “B-word Club” kok hahaha

Peneliti : Kapan kakak memulai untuk membuat komunias Arcknight kak?

Narasumber 6 (nekong) : Itu dari 2019 pas gamenya rilis

Peneliti : Di wilayah jogja komunitas Arknight itu ada berapa kak?

Narasumber 6 (nekong) : Ada 200 kan pake patokan grup chat ya tu paling 240. Pasti itukan gabungan dari komunitas yang lain yang pengin gabung jadi kalo diitung aktifnya ada 50 lah

Peneliti : Itu kalo mau masuk persyaratannya apa kak?

Narasumber 6 (nekong) : Ga ada, main arknight aja, tau arknight. Kalo cuman *cosplay* aja juga gapapa join

Peneliti : Sering main bareng gitu ga kak?

Narasumber 6 (nekong) : Biasanya kopdar tapi sebenernya say aitu lagi dari awal September itu aku lagi hiatus kaya pengin focus ke diri aku sendiri loh ke kerjaan, aku kasih ke orang lain suruh megang sementara sampai kerjaan kau stabil nanti aku ambil lagi. Terakhir kopdar itu September. Dulu waktu aku pegang 3 bulan sekali. Tapi sekarang lagi nyantai pokoknya lah.

Peneliti : Kalo Kopdar ngapain aja kak?

Narasumber 6 (nekong) : Kalo Kopdar kita bukan yang main bareng di satu tempat si tapi lebih ke bahas *game*nya. Misal ada yang stage yang susah, terus cara lewatin stage ini kaya gimana, terus ngomongin *cosplay* juga ada gitu si.

Peneliti : Kegiatan apa aja di Arknight selain kopdar?

Narasumber 6 (nekong) : *Cosplay*, jadi kita bikin stand kaya di *event-event* gitu buat promosi komunitas terus ada yang ngurusin stand ada yang *cosplay* juga. Kadang juga ada photo session itu aja sih, soalnya gamau muluk-muluk karena ga nyari duit disana jadi gamau mikir berat

Peneliti : Apasih kak bagian yang paling menyenangkan ketika menjadi bagian dari Arknight?

Narasumber 6 (nekong) : Seneng aja liat temen-temen kalo kumpul ada temennya, ada wadahnya sesama penggemar arknight gitu. Kata kuncinya aku seneng aja bisa ngumpulin orang banyak , kesenangan pribadi si jadi tau ini siapa-siapa gitu.

Peneliti : Komunitas Arcknight punya pengaruh yang signifikan ga ke diri kakak?

Narasumber 6 (nekong) : Ngaruh, jadi aku bisa kenal banyak orang jadi pas umur-umur 25 an itu menurutku umur-umur dimana kita kenal banyak orang terus tapi kita tambah umur circlenya makin berkurang makin menyempit. Nah Sekarang aku udah di fase milih-milih temen jadi dari missal 6 orang yang bisa jadi temen deket cuman 2 orang. Aku jadi tau orang jadi tau mana yang bisa dijadiin temen mana yang engga, bisa memfilter temen

D. Identitas Komunikasi

Peneliti : Selama menjadi *crossdress* apakah kakak sampai menirukan gaya bicara atau gaya andalan dari karakter yang kakak *crossdress*kan?

Narasumber 6 (nekong) : Kalo gaya bicara engga, karena aku kan ga naik ke panggung jadi ga perlu gaya bicara. Kalo pose iya, kalau di gamenya dia posenya kaya gitu ya aku niruin juga kalo foto. Tapi ya adaptasi juga ga mungkin fotonya posenya cuman itu-itu aja. Cuman terbatas di foto, kalo aku misale duduk ya biasa ya mentok-mentok badannya tegak kalo pake rok berarti duduknya lebih rapet ga bisa ngangkang gitu

Peneliti : Okey lalu cara apa yang kakak lakukan agar semakin mirip dengan karakter yang kakak *crossdress*kan?

Narasumber 6 (nekong) : *Make up* sih biasanya jadi mbanya tau sendiri juga to kalau *make up* itu beda-beda setiap karakternya juga beda-beda. Jadi kalo karakternya gini berarti bulu matanya bikin begini atau begitu terus pake *eyes shadow* warna apa gitu si. Jadi aku *make up*. Terus kalo tubuh tu aku ga mau nyentuh yang Namanya HRT (Hormon Replacement Therapy). HRT itu obat yang meningkatkan hormone cewe. Pokoke aku paling effort di tubuh tu aku beli *fake* oppai sama yang buat bokong kan bokong cewe tu, sorry ya kalo ngomong kek gitu. Kalo bokong cewe kan lebar sedangkan bokong cowo itu kecil jadi kau beli padding yang aga melebarkan bokong terus *fake* oppai sebenernya aku beli juga biar aga ngebentuk. Soalnya biasanya kalo disumpel doang itu bentuknya beda ga natural banget. Walaupun karakternya tepos tapi tetep tak pakein *fake* oppai biar ngebentuk, itu si paling kalo tubuh.

Peneliti : Apakah kegiatan *crossdress* ini diketahui oleh orang tua, temen deket, atau teman-teman di sekitar kakak?

Narasumber 6 (nekong) : Keluarga ga tau bahkan kalo aku *cosplay*, temen deket itu temen kerja gatau temen kuliah gatau. Yang tau cuman temen *cosplay* tok. Mentok-mentok temen kuliah itu kalo dia ikut dateng ke *event* gitu. Aku emang low profile aku gamau punya branding aku *crossdress* sebenernya bahkan di update status gitu aku gapernah update kalo aku *crossdress* mentok-mentok tu temen deket ngeupload terus aku di tag. Dan itupun di facebook bukan di instagram

Peneliti : Apakah mereka semua mendukung kakak sebagai *crossdress*?

Narasumber 6 (nekong) : Iya mereka seneng aja lihat hasil ku, mentok-mentok temen yang bareng feri itu loh "ayo besok *cosplay* ini, bikin costume ini" istilahnya bikin proyekan. Jadi mereka mengapresiasi hasil *cosplay*ku

Peneliti : Okey, kak maaf ini sebelumnya aku boleh tau ga kenapa orang tua ga tau kakak *cosplay*?

Narasumber 6 (nekong) : Karena aku gamau punya branding sebagai *crossdress* akutu penginnya brandingku tu animator pixel art. Soalnya animator pixel art dipandang lebih positif daripada *crossdress*er. Jadi aku tu pengin yang kan nama panggilanku nekong, nah kalo "nekong tuh siapa sih" "oh itu animator pixel art" aku penginnya kaya gitu bukan yang "oh itu loh yang kemarin *crossdress* jadi saori"

Peneliti : Misal kalo keluarga kakak tau menurut kakak bakal mendukung ga?

Narasumber 6 (nekong) : Engga, ngga bakal mendukung

Peneliti : Tadi kan kakak bilang brandingnya gamau *cosplay*er ya kak, tp aku ada pertanyaan yang nanyain bagaimana cara kakak mendefinisikan/memperkenalkan "siapa kakak" sebagai *cosplay*er di komunitas?

Narasumber 6 (nekong) : Kalo di komunitas juga aku gamau memperkenalkan diri aku sebagai *crossdress* minimal kalo aku ga dikenal sebagai animator pixel art aku dikenalnya sebagai ketuanya arcknight. Tapi missal kalo dah pada tau yaudah cukup tau aja atau misalnya ada topik *cosplay* to yo wes aku nimbrung terus aku bilang aku pernah *cosplay* ini ohh ternyata aku *crossdress* udah gitu aja.

Peneliti : Tapi kalo missal ada orang yang ngebranding kakak sebagai *crossdress*er respon kakak seperti apa kak?

Narasumber 6 (nekong) : Oh kalo gitu aku biasanya guyon-guyon denial. Misale ada temenku ngeupload fotoku terus ga ditag terus temenku eh ada fotone nekong, aku selalu bilang bukan aku itu yaa tapi dengan nada guyon gitu. Jadi denial-denial ga mengakui kalo bukan aku

Peneliti : Menurut kakak, khususnya di lingkungan sekitar kakak bagaimana masyarakat saat ini memandang seorang *crossdress*er?

Narasumber 6 (nekong) : Ada yang oh *crossdress* cuman buat canda-candaan guyon-guyonan oh hasile bagus nah tapi ada juga sih yang bilang ini tuh salah, nggilani, jijik, biasanya merujuk pada orang-orang yang *crossdress* tuh tapi ga totalitas ga makeupan terutama itu loh. Nah kalo itu memang pantas dipandang jelek sih terus kalo dimata normies jelas itu salah aku yakin sih.

Peneliti : Kakak pernah dapet tanggapan-tanggapan dari orang lain ga kak mengenai kakak yang *crossdress*?

Narasumber 6 (nekong) : Pernah, kalo temen-temen yang sesama *crossdress* yak arena hasile bagus ya pada apresiasi tapi tetep ada temen deket sering ngatain "tobat babi" "tobat njirr" hahaha.

Peneliti : Tanggapan-tanggapan itu mempengaruhi cara kakak memandang diri sendiri sebagai seorang *crossdress* ga kak?

Narasumber 6 (nekong) : Dikit sih kayaknya ya kalo yang tanggapan positif ya berarti efforku dah tinggi udah bagus yad ulu aku sempet leren duh lah tapi kan karena dulu waktu copslay saori banyak yang bilang bagus jadi ya tak lanjut aja. Tapi ya sebenernya kan sekarang aku umur 27 to emang niate emang ga mau tak lanjutin sampe umur-umur panjang sih. Suatu saat emang aku pengin berhenti sih udah cukup lah kan niatnya cuman bukan guyon-guyon udah cukup udah puas

Peneliti : Rencana mau berhenti kapan kak?

Narasumber 6 (nekong) : Setahun lagi mungkin

Peneliti : Terus sekarang pengaruh *cosplay*er *crossdress* ke diri kakak itu apa?

Narasumber 6 (nekong) : *Skill* sih aku kan jadi belajar makeup to terus pas aku nggambar juga nggambar mata nah itu aku jadi tau kalo gambar mata tuh seperti ini seperti aku belajar *make up*. Jadi saling melengkapi. Aku karena gambar aku jadi tahu makeupnya kaya gimana, aku karena *make up* juga jadi tau gambar mata tuh gimana. Kalo share foto-foto *cosplay* aku juga ngamatin pose postur tubuhnya jadi ningkatin skill gambarku juga.

Peneliti : Apakah kakak merasakan adanya perbedaan sifat atau karakter ketika sedang melakukan *cosplay* atau bergabung ke komunitas?

Narasumber 6 (nekong) : Gak ada. Kelakuan ku masih sama ketika *cosplay*. Kelakuan ketika berkomunitas ada. Banyak hal yg terjadi. Bertemu dengan jenis jenis orang. Yang baik yg jahat. Jadi punya banyak pengalaman menghadapi berbagai jenis orang.

Peneliti : Lalu, bagaimana sifat atau karakter kakak sehari-hari? Dan bagaimana sifat atau karakter kakak ketika melakukan *crossdress*?

Narasumber 6 (nekong) : Sifat sama saja. Yg berbeda itu: pose ketika berfoto, cara berjalan (mengikuti karakter).

Peneliti : Lalu, bagaimana dengan sifat atau karakter ketika kakak telah masuk ke dalam komunitas?

Narasumber 6 (nekong) : Gak ada. Sama aja.

E. SOGIESC

Peneliti : Apakah selama kakak melakukan *crossdress* hampir merubah orientasi seksual kakak?

Narasumber 6 (nekong) : Engga, masih lurus aku tu

Peneliti : Apakah karakter yang kakak *crossdress*kan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap orientasi seksual kakak?

Narasumber 6 (nekong) : Enggak, aku tetep mengakui diri aku itu cowo paling mentok-mentok aku kalo *cosplay* biasanya sama feri ya berfoto-fotonya kaya cewe, mesra-mesranya itu dempet-dempetan udah itu tok . Kalo sama-sama ga *cosplay* foto bareng ya gapernah kaya gitu. Jadi bener-bener pas pake costum tok aku berpose cewe-cewe