

Research Article

# Dominasi Kuasa Wacana Terhadap Eksistensi *Crossplayer* di Ruang Privat-Publik Dunia Maya

Asep Achmad Muhlisian\*, Dian Rizky Azhari

Sekolah Tinggi Bahasa Asing YAPARI-ABA Bandung, Jl. Cihampelas no. 194, Kota Bandung

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

Received: 20-08-2022; Revised: 21-10-2022; Accepted: 27-10-2022

Available online: 20-11-2022; Published: 01-12-2022

## Abstract

This study discusses the dominance of the power on the existence of *crossplayer* in the private-public space of cyberspace. The subjects of this study were four respondents consisting of 2 female to male (F2M) *crossplayers* and 2 male to female (M2F) *crossplayers*. This study uses a critical discourse analysis approach to reveal cultural phenomena using Sartre's concept of Being and Foucault's concept of the power of discourse. The results of this study indicate that *crossplay* in Indonesia is not an easy thing to do. The rejection from the community is quite large because of the negative stigma for cross-dressed people. *Crossplay* actors have to disguise their identities on social media and operate clandestinely, as a form of their negotiation against the power of the majority discourse who rejects their existence. They also form a community so that they still have a place to actualize their hobby. The creation of a community is also a protective area for various *crossplay* activities from the power of the majority discourse. Their activities on social media are still carried out in these conditioned public spaces, because the followers are people who like Japanese culture who support *crossplay* discourse.

**Keywords:** *Power Discourse, Crossplayer Existence, private-public space, cyberspace*

### How to cite (APA):

Muhlisian, A. A., & Azhari, D. R. (2022). Dominasi Kuasa Wacana Terhadap Eksistensi Crossplayer di Ruang Privat-Publik Dunia Maya. *IZUMI*, 11(2), 91–103. <https://doi.org/10.14710/izumi.11.2.91-103>

**Permalink/DOI:** <https://doi.org/10.14710/izumi.11.2.91-103>

## 1. Pendahuluan

*Cosplay* atau *costum play* merupakan salah satu budaya populer Jepang yang banyak diadopsi masyarakat Indonesia. Salah satu genre dalam *cosplay* ialah *crossplay* yang mulai berkembang terutama di beberapa kota besar Indonesia seperti Jakarta, Bandung, dan Yogyakarta pada awal tahun 2005 (Rastati, 2017). *Crossplay* adalah sebuah permainan peran yang dilakukan seseorang merujuk pada identitas gender karakter pada *anime*, *manga*, *idol*, dan *game* Jepang yang berbeda dengan gender miliknya (Andini, 2018; Winge, 2006). Misalnya, seorang perempuan yang bermain peran sebagai

karakter tokoh laki-laki yang diambil dari *anime*, *manga*, *idol*, atau *game*. Pemain peran tersebut tentu berusaha meniru visual sang tokoh semaksimal mungkin. Artinya, seorang perempuan akan menampilkan visual dan atribusi gender laki-laki saat bermain peran. Namun, praktik permainan kostum lintas gender tersebut bertentangan dengan wacana di masyarakat Indonesia.

Masyarakat Indonesia masih memandang hal tersebut sebagai sesuatu yang tabu, mengingat ada perilaku pertukaran peran gender yang tidak sejalan dengan kesepakatan sosial di Indonesia. Masyarakat Indonesia masih memegang

stereotip gender yang menarik garis batas tegas antara penis-maskulin dengan vagina-feminin atau dikenal dengan istilah gender sebagai kodrat biologis (Nofianti, 2016; Nurmila, 2015; Rahminawati, 2001; Rusydiyah, 2016). Oleh sebab itu, pelaku permainan kostum lintas gender memiliki masalah pada ruang eksistensi mereka di tengah kuasa wacana yang muncul di masyarakat.

Di Indonesia, stereotip gender masih menjadi pemegang kuasa wacana utama (Platt, Davies, & Bennett, 2018). Perbedaan gender dibangun, disosialisasikan, dan diperkuat secara sosial dan kultural melalui kebudayaan, agama, dan negara yang dikaitkan dengan kodrat biologis manusia (Fakih, 2001). Jika ia memiliki penis maka akan digolongkan sebagai maskulin, sementara jika memiliki vagina akan digolongkan sebagai feminin. Stereotip gender mengatur tidak hanya perilaku, penampilan bahkan juga seksualitas (Ekins, 2002).

Fenomena tersebut erat kaitannya dengan praktik kekuasaan yang ada di kehidupan sosial. Masyarakat membatasi wacana normal mereka dengan norma-norma dan aturan yang telah disepakati bersama dan telah melewati kurun waktu dialektika yang panjang (Foucault, 2002). Pemahaman tersebut kemudian mengendap di dalam kesadaran mereka dan selanjutnya menjadi salah satu faktor penentu pemilihan tindakan pribadi dalam proyek eksistensi dirinya (Sartre, 2015).

Para *crossplayer* di Indonesia, khususnya di Bandung tentu memiliki pemahaman serupa sesuai dengan kesepakatan wacana yang ada di masyarakat terhadap fenomena permainan kostum lintas gender. Permasalahan yang muncul kemudian ketika para *crossplayer* berhadapan dengan dunia maya. Media sosial memungkinkan mereka beraktivitas di ruang privat, namun tersiar ke ruang publik. Di satu sisi, hanya ada dirinya dan smart phone miliknya di dalam ruang

privatnya, sementara di sisi lain ada mata orang lain yang melihat (sebagai syarat ruang publik)

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap fenomena baru yaitu aktivitas melakukan *crossplay* di dunia maya sebagai akibat dari keadaan terkurung secara sosial di masa pandemi covid 19. Penelitian ini berusaha menemukan dialektika teoretis dari fenomena tersebut untuk mengungkap cara *crossplayer* melakukan permainan kostum lintas gender di ruang publik dunia maya. Selain itu, diungkap pula cara *crossplayer* mewujudkan eksistensinya di ruang privat-publik di tengah dominasi kuasa wacana mayoritas di masyarakat.

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan kajian fenomena budaya yang menggunakan pendekatan analisis wacana kritis berdasarkan teori dari Michel Foucault. Teori Foucault (2002) yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori kuasa wacana, yang berguna untuk membedah negosiasi *crossplayer* dengan pemegang kuasa dan/atau wacana di ruang privat-publik. Hasil dari analisis negosiasi tersebut digunakan untuk mengungkap dominasi kuasa wacana yang memengaruhi eksistensi *crossplayer* di ruang privat-publik dunia maya.

Selain itu penelitian ini juga menggunakan konsep lain untuk membedah wacana eksistensi *crossplayer* yaitu konsep Mengada (*being*) dari Sartre (2015). Konsep Sartre tersebut digunakan untuk mengungkap kesadaran *crossplayer* dalam memilih tindakan yang akan membentuk eksistensi (identitas) dirinya.

Penelitian ini mengambil data dari empat orang pelaku permainan kostum lintas gender, 2 orang *crossplayer* F2M (*female to male*) dan 2 orang *crossplayer* M2F (*male to female*). Penentuan jumlah subjek penelitian diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik

pemilihan sampel atau *purposive sampling* menurut Singgih yang dikutip oleh Widarjo (2009) sampel dalam penelitian adalah yang memenuhi kriteria sampel tertentu sesuai dengan yang dikehendaki peneliti. Kriteria yang menjadi dasar pemilihan subjek penelitian ini adalah:

1. Melakukan *crossplay*
2. Berdomisili di Bandung dan menjadi anggota Komunitas Cosplay Bandung.
3. Pernah mengikuti event di Bandung ataupun di luar Bandung.

Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi langsung di media sosial keempat responden dan kegiatan komunitas *cosplay* di Bandung. Media sosial yang dimaksud di atas adalah Facebook dan Instagram. Hal itu disebabkan karena kedua media sosial tersebut adalah media yang paling banyak digunakan oleh komunitas *cosplay* di Bandung.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Praktik *Crossplay*

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan adanya tahapan dalam proses penentuan kostum, *make up*, dan aksesoris. Tahapan tersebut sangat tergantung dengan kondisi dan waktu mereka mulai melakukan *crossplay* saat melakukan pertunjukan langsung di panggung ataupun saat melakukan pertunjukan di dunia maya.

Responden yang pertama dan kedua adalah *crossplayer* F2M dengan nama panggung Nagi dan Faza. Nagi seorang mahasiswi sebuah sekolah tinggi di Bandung berusia 20 tahun dan sudah sekitar 6 tahun melakukan *crossplay*. Karakter yang sering dipertunjukkan dalam *crossplay* adalah Tsurumaru Kuninaga dari Anime dan Game Token Ranbu dan Hua Cheng dari novel China. Nagi memainkan karakter tersebut karena ia menyukai tipe karakter laki-laki maskulin yang mempunyai pembawaan tenang, dan tidak menyombongkan kekuatannya. Nagi

berpendapat, atribusi laki-laki maskulin lebih terlihat saat mengenakan kostum tradisional Jepang seperti hakama.



Gambar 1 Nagi *Crossplay* sebagai Tsurumaru Kuninaga dari Anime dan Game Token Ranbu

Selanjutnya responden yang kedua yaitu teman sekelas Nagi di kampus yang bernama panggung Faza. Faza pertama kali melakukan *cosplay* sekitar tahun 2019 dan mengaku diajak oleh Nagi untuk melakukan *crossplay*. Faza memerankan karakter Asahina Takt dari anime Takt OP Destiny dan karakter Xie Lian karena ia pernah membaca novelnya dan menyukai *fanart*. Karakter yang diperankan Faza memakai kemeja gelap dan celana panjang hitam, sepatu pantofel hitam dan memakai wig rambut pendek untuk menutupi rambutnya. Faza menyukai sosok laki-laki maskulin dengan visual berotot namun tidak terlalu besar, berbadan tinggi dan mempunyai sifat yang manis, humoris dan baik hati.



Gambar 2 Faza melakukan *Crossplay* karakter Asahina Takt

Dua responden lainnya adalah *crossplayer* M2F yang bernama Nakano dan Yumelen. Nakano adalah seorang

freelance berumur 22 tahun saat diwawancara dan baru lulus dari salah satu universitas swasta di Bandung ini memulai *crossplay* M2F di tahun 2015. Karakter yang disukai untuk ditampilkan dalam *crossplay* adalah karakter dari game Azure Lane atau karakter Takao dalam game Kantai Collection. Karakter yang ditampilkan Nakano cenderung lebih ceria dengan mata yang lebih bulat dan sifat yang penyayang, yang merupakan karakter yang menurut Nakano sangat mirip dengan karakter dirinya.



Gambar 3 Nakano *crossplay* sebagai Takao dalam Game Kantai Collection

Pelaku *crossplay* terakhir yaitu Yumelen atau Len, merupakan pelaku *crossplay* sejak pertengahan tahun 2016. Yumelen, seorang mahasiswa di salah satu perguruan tinggi di Bandung berumur 23 tahun saat diwawancara, sangat menyukai karakter Alice dalam game SinOAlice. Yumelen banyak memerankan karakter lintas gender, karena kesukaannya bereksperimen dengan kostum. Dia banyak mengambil karakter *trap* atau karakter non biner yang cenderung 'ngondek' sewaktu melakukan *crossplay*. Karakter *trap* ini berasal dari bahasa Inggris, yang dimana artinya ialah jebakan. Karakter perangkap ini adalah orang-orang yang berpakaian layaknya lawan jenis, dan juga bertindak seperti lawan jenis secara emosional dan fisik.



Gambar 4 Yumelen *crossplay* sebagai Alice dalam Game Sin O Alice

Berdasarkan data, keempat responden melakukan performance *crossplay* atau permainan kostum lintas gender dikarenakan kesukaannya terhadap karakter *anime*, *manga*, *idol*, dan *game* Jepang. Selain itu, keinginan mereka untuk mewujudkan karakter yang ada pada *anime* yang mereka sukai menjadi motivasi awal mereka melakukan *crossplay*, terutama karakter *anime* dan *manga* yang dirasa cocok dan pas dengan karakter dirinya.

Sebelum turun dalam *event*, mereka biasanya melakukan modifikasi wajah, kostum, dan aksesoris untuk mendapatkan hasil maksimal dari karakter yang akan diperankannya dengan melakukan *cosplay test* atau *costest*. *Costest* berfungsi untuk melakukan perbaikan terhadap aspek visual yang kurang atau kelebihan agar dapat lebih maksimal melakukan *crossplay* saat *event*. *Costest* pun dilakukan dengan tujuan agar tidak terjadi OOT atau *Out of Character* yang sangat membuat tidak nyaman para *crossplayer*.

Di saat pandemi *costest* dapat pula dilakukan di media sosial, tidak hanya dilakukan saat akan turun di *event*. Hal itu disebabkan *event* yang jarang diadakan ketika pandemi, sehingga menghilangkan wadah bagi para *crossplayer* untuk mencoba kostum baru. Selama masa pandemi, *crossplayer* cenderung lebih banyak melakukan *costest* dan *photo session* (photoses). *Crossplayer* pun sering melakukan foto session atau photoses saat pertunjukkan dalam *event* Jepang selesai.

*Event* kejepangan senantiasa dilengkapi dengan dekorasi yang cantik, yang juga digunakan oleh para *crossplayer* untuk berfoto. Hasil dari *photo session* kemudian dapat berguna untuk berbagai hal, seperti koleksi pribadi, pemuas kesenangan pribadi, dan juga sebagai ajang mencari pengikut (*followers*) di media sosial.

*Photses* menjadi tempat bagi *crossplayer* yang sangat senang dengan hasil foto untuk mendapatkan kepuasan dirinya dengan memostingnya di media sosial miliknya dengan tujuan untuk mendapatkan apresiasi dan menjadi *cosplayer* yang terkenal dan berprestasi. Mereka melakukan *Photses* di sebuah studio dan menyewa jasa fotografer profesional untuk mendapatkan hasil foto yang sempurna, untuk kemudian diposting di media sosial, dan mendapatkan banyak *like* serta menambah pengikut.

Nagi mengatakan bahwa *photses* bertujuan sebagai proses aktualisasi diri seorang *crossplayer*. Menurut pandangan Rogers yang dikutip oleh Ford (1991), aktualisasi diri adalah proses menjadi diri sendiri dan mengembangkan sifat-sifat dan potensi psikologis yang unik. Aktualisasi diri akan berubah sejalan dengan perkembangan hidup seseorang. Ketika mencapai usia tertentu (adolensi) seseorang akan mengalami pergeseran aktualisasi diri dari fisiologis ke psikologis. Aktualisasi diri ini disebabkan untuk memenuhi kebutuhan, diantaranya: kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan cinta, dan kebutuhan untuk mendapat penghargaan (Schultz & Schultz, 2020).

Selain mengikuti *event* kejepangan atau komunitas, mereka juga melakukan *costest* dengan cara siaran langsung dan mengunggah hasil *photses* ke dunia maya. Tujuan atau motivasi mereka berubah menjadi pencari pengakuan dari orang lain. Keempat responden banyak melakukan praktik tersebut di media sosial

Facebook dan Instagram untuk mendapatkan respon dari penonton.

Keempat responden lebih memilih menggunakan nama panggung sebagai identitas diri mereka di media sosial. Hal tersebut dilakukan untuk memperkenalkan karakter *crossplay* yang diposting di media sosial tersebut terutama di Instagram. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa nama panggung digunakan di media sosial untuk menyembunyikan identitas asli mereka atau menurut bahasa Yumelen “*identity protect*”. Hal itu dilakukan karena keempat responden merasa bahwa ada orang-orang tertentu yang mereka merasa tidak nyaman apabila praktik *crossplay* yang mereka lakukan diketahui oleh orang tersebut.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa dalam melakukan praktik *crossplay*, Nagi dan Faza sebagai *crossplayer* F2M tidak berusaha untuk memberitahukan kegiatannya kepada orang tuanya. Tetapi, kegiatan mereka akhirnya diketahui oleh ibu mereka karena banyak praktik *cosplay* dan *crossplay* yang dilakukan di rumah. Meskipun pada awalnya Nagi dan Faza mendapat teguran dari ibu mereka namun pada akhirnya ibu mereka tidak memperlmasalahkan lebih lanjut. Berbeda dengan *crossplayer* M2F, Nakano dan Yumelen tidak memberitahukan praktik *crossplay* kepada kedua orangtuanya dan mereka pun tidak melakukan praktik *crossplay* di rumah mereka. Mereka lebih banyak menggunakan ruang komunitas untuk melakukan praktik *crossplay*.

### 3.2 Eksistensi *Crossplayer*: Antara Diri

Sendiri dan Orang Lain Melakukan pemeranan lintas gender (*crossplaying*) erat kaitannya dengan konflik antara proses Mengada Bagi Diri Sendiri (*being for itself*) dan Mengada Bagi Orang Lain (*being for others*). Konsep Sartre (2015) tersebut digunakan untuk menganalisis proyek diri dari keempat responden, memetakan kondisi mereka berdasarkan

jawaban hasil wawancara mereka, kemudian melihat sejauhmana mereka Mengada Bagi Diri Sendiri dan Mengada Bagi Orang Lain. Di sisi lain, Butler (1990) menegaskan bahwa mempraktikkan gender di ruang sosial merupakan sebuah pertunjukan untuk masyarakat sosial. Dengan kata lain, mempraktikkan gender diri sendiri saja sudah merupakan bentuk Mengada Bagi Orang Lain.

Pada kasus keempat responden, semuanya mengaku bahwa melakukan permainan kostum (*cosplay*) merupakan hal yang mereka inginkan. Keempatnya bahkan mengatakan sangat menyukai melakukan pemeranan lintas gender (*crossplay*). Berdasarkan pengakuan tersebut, terlihat bahwa motivasi awal ketika pertama kali melakukan *cosplay* adalah berlandaskan kehendak pribadi. Responden Faza memang pada awalnya diajak oleh responden Nagi untuk melakukan *cosplay*. Tetapi kesediaan dirinya untuk mencoba tetap didasari oleh keinginan sendiri.

Merujuk pada teori Sartre, tindakan keempat responden ketika memulai karir di dunia *cosplay* adalah tindakan Mengada Bagi Diri Sendiri. Mereka secara sadar berkehendak dengan pilihan bebas mereka masing-masing dan tidak ada paksaan dari orang lain untuk melakukannya. Pada kasus Faza pun, tidak terlihat adanya paksaan dari Nagi. Telah dijelaskan pada subbab sebelumnya bahwa sebelum melakukan *cosplay*, Faza sudah lama membaca novel dan menyukai *fanart* dari karakter yang kemudian ia perankan untuk pertama kalinya. Posisi Nagi pada saat itu dapat dipandang sebagai dorongan kepada pilihan bebas Faza yang memang telah lama menyukai karakter Xie Lian.

Selanjutnya, setelah menjalani kehidupan sebagai seorang *cosplayer*, keempat responden mengaku semakin menyukai, bahkan sampai pada tahap nyaman ketika bermain kostum. Pengakuan ini memperkuat anggapan

bahwa tindakan mereka melakukan *cosplay* adalah berdasarkan kehendak pribadi. Dalam hal ini mereka terus Mengada Bagi Diri Sendiri.

Namun kemudian muncul permasalahan, ketika mereka semakin dikenal di komunitas pelaku *cosplay*. Mereka akan hidup atau melakukan standar permainan kostum berdasarkan nilai dari komunal. Telah disebutkan di atas, bahwa ketika seorang pelaku sudah berkali-kali melakukan permainan kostum, mereka akan mulai mencoba karakter baru, bahkan karakter lintas gender. Fase yang harus mereka lalui ketika mencoba karakter baru disebut *costest* atau tes kostum. Pada fase ini, pelaku permainan kostum akan meminta pendapat dari orang lain tentang penampilan baru dirinya.

Keempat responden merupakan contoh dari pelaku permainan kostum lintas gender dengan sengaja, tanpa paksaan dari orang lain. Artinya, mereka melakukan *crossplay* berdasarkan pilihan bebas mereka sendiri, mereka sedang Mengada Bagi Diri Sendiri. Namun, ketika memulai pemeranan sebuah karakter, mereka akan meminta pandangan dari orang lain. Tentu fenomena ini merupakan tindakan Mengada Bagi Orang Lain.

Hal ini sejalan dengan teori Goffman (1978) mengenai pendekatan dramaturgi yang menjelaskan mengenai keberadaan seorang individu yang akan berusaha menampilkan versi idealnya di depan publik. Dalam konteks keempat responden di atas, mereka akan membangun persona *front stage crossplay* baik dalam konvensi secara langsung ataupun melalui media sosial di dunia maya yang berpengaruh terhadap citra diri seseorang di ruang publik. Dengan kata lain, setiap *crossplay* akan berusaha memunculkan pemeranan terbaik yang sesuai dengan citra publik meskipun harus memanipulasi karakter diri pribadi dan tubuh sendiri.

Dalam *crossplay*, pemeranan terbaik adalah yang sangat sesuai seperti yang

digambarkan dalam anime, manga, *game* dan *idol* tersebut menjadi tolok ukur untuk memaksimalkan karakter *crossplay* pada dirinya. Karakter *crossplay* yang mendorong seorang *crossplayer* untuk bereksperimen dengan tubuhnya. Tubuh merupakan komponen dasar yang paling banyak dieksploitasi oleh *crossplayer* untuk dapat memaksimalkan karakter yang diinginkan. Melalui usahanya tersebut, para *crossplayer* menunjukkan bahwa tubuh itu sendiri yang berubah dan ketika dibentuk, diubah dan dipulihkan, karakternya dapat berubah total atau dapat pula berkembang (Hutabarat-Nelson, 2017). Terjadi semacam dialog antara tubuh dan pakaian, pakaian dan konteks sosial, keduanya saling beradaptasi untuk kepentingan-kepentingan tertentu, termasuk di dalamnya adalah kepentingan untuk pembentukan kebiasaan tubuh yang dibentuk oleh kostum. Pakaian dalam *crossplay* terdiri dari kostum, *make up* dan aksesoris yang melengkapi penampilan *crossplayer*, serta karakter dari tokoh yang diperankan, maskulin atau feminin.

Hal itu dapat berarti bahwa kesempurnaan yang ditentukan oleh orang lain tersebut merupakan bentuk nyata tindakan Mengada Bagi Orang Lain. Memang pilihan mereka bermain peran merupakan hasil dari kehendak pribadi. Namun, kesempurnaan dalam pemeranan karakter ditentukan oleh orang lain. Saat tindakan mereka, baik yang dimulai dari kehendak pribadi maupun pengaruh kuasa, ketika dalam praktiknya mereka harus mengikuti pandangan orang lain, maka mereka tetap digolongkan sebagai Mengada Bagi Orang Lain. Mereka tidak bebas dalam mengambil sikap, atau berpakaian, atau mengenakan dandanan. Mereka tidak bisa sesuka hati melakukan pemeranan tersebut. sedangkan, ciri-ciri Mengada Bagi Diri Sendiri adalah melakukan sesuatu sesuka diri, senyaman diri sendiri.

Selanjutnya, setelah fase *costest*, mereka akan melakukan pertunjukan di

atas panggung dalam acara komunitas atau acara lainnya dan melakukan photo session. Pada saat inilah para cosplayer menunjukkan hasil maksimal seluruh penampilan dan atribusi yang ada pada dirinya agar sesuai dengan karakter yang tampilkan. Aspek pertunjukan yang dimunculkan *crossplayer* dibangun melalui *cosplay test*, *performace* di atas panggung, dan *foto session* dalam upaya membangun persona *front stage* para *crossplayer* di ruang publik (Goffman, 1978).

Pada fase ini, secara teori para *cosplayer* dapat dikatakan sebagai individu yang Mengada Bagi Orang Lain secara mutlak. Pakaian, dandanan, gerak tubuh, sikap dan tingkah laku semua adalah tiruan dari sang karakter, sedangkan kesempurnaan peniruan tersebut adalah kehendak orang lain. Namun, pengakuan yang muncul dari keempat responden ialah bahwa mereka menikmati ketika berada di atas panggung atau di acara komunitas. Mereka juga merasa bangga ketika usaha mereka memerankan suatu tokoh dianggap mendekati sempurna oleh orang lain.

Fenomena tersebut dapat terjadi karena mata orang lain di komunitas tersebut adalah mata (pandangan) yang mendukung. Anggota komunitas adalah orang-orang yang memiliki ketertarikan dan minat yang sama dengan keempat responden. Hal itu sejalan dengan pandangan Suseno (2000, p. 83) yang menjelaskan bahwa ada hubungan saling mendukung, menghargai, dan membebaskan antara manusia, bukan hanya hubungan saling menguasai seperti dugaan Sartre. Azhari (2015, p. 204) telah membuktikan dalam tesisnya bahwa dalam hubungan cinta-kasih antara ibu dan anaknya dapat membebaskan anaknya yang seorang *crossdresser* untuk menjadi dirinya sendiri, hingga kemudian menjadi bintang besar berkat dukungan ibunya. Hubungan seperti itu dapat juga terjadi pada hubungan persahabatan.

Dalam hal ini, ketika Mengada Bagi Diri Sendiri sejalan dengan Mengada Bagi Orang Lain, maka segala paksaan yang didapatkan dalam proses Mengada Bagi Orang Lain merupakan cambuk yang menambah rasa nikmat dalam proses Mengada Bagi Diri Sendiri. Ketika kehendak orang lain sejalan dengan kehendak mereka, maka menghasilkan gerakan yang sama ke satu arah tujuan. Mereka justru akan mendapatkan kenikmatan lebih besar ketika mereka mampu memenuhi tuntutan dari orang lain tersebut, karena pada dasarnya mereka menginginkan hal serupa. Terbukti, pujian dari rekan-rekan sesama komunitas mengenai penampilan mereka sangat menyenangkan hati mereka.

Tentu batasan antara Mengada Bagi Diri Sendiri dan Mengada Bagi Orang Lain dalam kasus ini sangat tipis. Batasnya adalah ketika mereka tetap menikmati proses/praktiknya dari awal sampai akhir. Ketika mereka sudah mulai merasa keberatan akan satu fase saja, atau bahkan satu aktivitas saja, maka dapat dikatakan bahwa mereka sudah masuk ke dalam diri yang Mengada Bagi Orang Lain.

### 3.3 Dominasi Kuasa pada Ruang Privat – Publik

Ruang Privat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ruang yang memungkinkan bagi para *crossplayer* membebaskan dirinya. Konsep ruang yang membebaskan tersebut merujuk pada teori Sartre (2015) tentang mengada-bagi-diri-sendiri (*being for itself*) yang menyatakan bahwa seseorang hanya akan mampu menjadi diri sendiri, membebaskan segala kehendak pribadi ketika ia terhindar dari pandangan mata orang lain. Hal ini disebabkan kehadiran orang lain dianggap merenggut cara diri memonopoli kebebasan pribadi (Sartre, 2015).

Sementara itu, bagi Foucault (2002) kuasa itu sendiri dapat berbentuk normalisasi dan pendisiplinan yang

diproduksi sedemikian rupa oleh otoritas sehingga mampu bekerja pada wilayah (ruang) tertentu tanpa harus selalu dipaksa oleh agen kuasa. Hal itu dapat dipahami bahwa kuasa bekerja jika pemegang kuasa dan/atau agen kuasa hadir, serta bekerja dalam suatu lingkup wilayah tertentu.

Ketika pelaku *crossdresser* dihadapkan pada ruang-ruang kuasa orang lain (wacana), maka tempat yang mampu membebaskan dirinya disebut ruang privat eksistensial, contohnya kamar tidur pribadi (Azhari, 2015). Di ruang privat, tidak ada kehadiran orang lain yang akan membawa kuasa wacana apapun dari luar ruangan. Di ruang privat seseorang akan mampu bertindak sebebaskan-bebasnya tanpa terbatas dengan wacana gender dari masyarakat yang membatasi cara berpakaian, bersolek, dan bertindak.

Sementara itu, ruang publik dapat dipahami sebagai sebuah ruang yang memiliki kuasa tertentu. Kuasa tersebut berisi wacana yang menang, yang disepakati dan dikukuhkan oleh anggota masyarakat di ruang tersebut, melalui normalisasi dan pendisiplinan (Foucault, 2002). Strategi kuasa normalisasi dan regulasi ini berhubungan dengan jiwa, pikiran, kesadaran dan kehendak individu dalam menangkap tanda-tanda yang ada di masyarakat (Eriyanto, 2001, p. 71). Ketika masyarakat di ruang tersebut menemukan individu yang berbeda, maka akan dicap sebagai abnormal dan kemudian disingkirkan dari ruang tersebut.

Berkaitan dengan fenomena *crossplay* yang telah disebutkan di pendahuluan bahwa masyarakat Indonesia masih belum bisa menerima aktivitas permainan peran lintas gender ini. Pandangan masyarakat terhadap laki-laki berpakaian perempuan (*waria/crossdress*) dan perempuan berpakaian laki-laki (*tomboy/crossdress*) masih negatif (Artaria, 2016; Lenggogeni, Firman, & Rusdinal, 2021). Di Indonesia, stereotip gender seperti itu masih menjadi pemegang kuasa wacana utama (Platt et al., 2018). Oleh sebab itu, bagi mereka

yang berbeda atau melawan garis batas tersebut, maka akan dianggap abnormal: dikucilkan dan disingkirkan.

Meskipun demikian, ruang privat yang bersifat membebaskan dapat juga melebar menjadi ruang yang lebih luas, ketika orang lain yang berada di ruangan itu menerima dan menyepakati eksistensi individu tersebut. Contohnya ruang komunitas, tempat individu dengan eksistensi khusus berkumpul. Seperti yang telah dijelaskan di poin sebelumnya, orang-orang yang tergabung dalam sebuah komunitas akan mampu menarik garis wacana eksistensial mereka di ruang privat ke ruang publik terkondisi, karena semua orang di ruang publik tersebut (komunitas) sepakat dengan wacana eksistensial masing-masing individu (Azhari, 2015; Magnis-Suseno, 2000). Berdasarkan analisis eksistensial para responden pada bagian sebelumnya tampak bahwa mereka merasa mampu membebaskan dirinya di ruang/event komunitas. Mereka mengaku merasa nyaman ketika melakukan *crossplay* di acara komunitas, dan/atau pada kegiatan *photo session*.

Proses eksistensial ruang privat-publik keempat responden menunjukkan pola yang sama. Pada awalnya mereka mencoba kostum pada ruang privat masing-masing. Tiga responden yang telah lebih berpengalaman dalam dunia pemeranan, yaitu Nagi, Nakano, dan Yumelen, terlebih dahulu melakukan *costest* di kamar masing-masing. Mereka mulai dari mencoba kostum, mencoba dandanan, sampai mencoba karakteristik (sikap & perilaku) tokoh yang diperankan. Setelah mereka merasa layak, baru kemudian melakukan pemeranan di acara-acara komunitas. Baru setelah itu mereka melakukan sesi foto.

Pola itu berubah ketika perkembangan media sosial dapat mempermudah seseorang untuk menyiarkan diri secara langsung. Setelah melakukan *costest* di ruang privat masing-masing, para responden melakukan *costest* sambil

menyiarkan diri secara langsung melalui media sosial. Mereka meminta pendapat kepada penonton mengenai cocok-tidaknya kostum dan dandanan yang mereka gunakan. Responden Faza memulai karirnya sebagai *crossplayer* pada periode ini, maka dia langsung mengikuti pola ini.

Pada pola kedua di atas terlihat ada proses yang unik yang dilakukan para *crossplayer*, yaitu mereka membawa ruang publik ke dalam ruang privat mereka. Melakukan siaran langsung melalui media sosial dapat dianggap sebagai aktivitas di ruang publik, karena tindakan ini memunculkan mata orang lain (wacana orang lain) untuk hadir di dalam ruang eksistensial sang individu. *Costest* di ruang pribadi di kamar sendiri, ruang *make up* sebelum pentas dan tempat lain yang tidak berhubungan dengan penonton atau khalayak (*audience*), berubah menjadi bentuk *front Stage* yang merupakan penampilan yang mengarah pada sesuatu yang menceritakan kondisi pribadi kepada khalayak (*audience*). Hal ini mengacu pada situasi ketika seseorang melakukan pertunjukan di atas panggung, dalam hal ini panggung daring melalui media sosial (Ritzer, 2012).

Berdasarkan kasus itu, salah satu responden, Nagi, menjawab dengan jelas:

“*costest* biasanya dilakukan di rumah dengan berfoto atau *live streaming* di Instagram dengan status publik supaya semua follower bisa nonton, seperti kemarin malam pas *costes* Tartaglia dari Genshin Impact, untuk cek *make up* sama cek kostum saya *live streaming* sekitar jam 11 malam sekitar 10 menit, biar sepi biar ga berisik soalnya suara luar kan biasanya tembus ke dalam, dan ada 25 orang yang menonton dan hampir semua tau *cosplay* dan *crossplayer* bukan “nomies” sebutan buat orang yang ga tau *jejepangan*.” (Wawancara Nagi tanggal 19 Januari 2022)

Pernyataan Nagi di atas menyatakan bahwa *costest* dilakukan pada waktu tertentu ketika situasi sudah sepi, tidak banyak orang lain di luar kegiatan siaran langsung tersebut. Selain itu, dapat

ditangkap bahwa yang menonton atau hadir di siaran langsung tersebut adalah sesama penyuka budaya Jepang yang memahami *cosplay* mengenai kostum dan *make up* yang dikenakan saat itu.

Pernyataan bahwa Nagi melakukan siaran langsung pada pukul 11 malam dan dengan alasan “agar tidak banyak orang” juga menunjukkan ketundukannya pada wacana mayoritas. Memang pada wawancara disebutkan bahwa keluarga Nagi telah mengetahui hobinya dalam bermain kostum. Namun, yang mengetahui hal itu adalah semua orang rumahnya kecuali ayahnya. Dalam wawancara tercatat bahwa ketika ia melakukan siaran langsung tersebut, ayahnya sedang tidak ada di rumah.

Selain itu, muncul pula pada wawancara tanggal 19 Januari 2022 bahwa ia masih merasa malu dengan aktivitasnya sebagai *crossplayer* di lingkungan kerja, lingkungan keluarga besar (selain orang rumah), dan di lingkungan kampus jika tidak ada acara. Seperti kutipan berikut “kalau sambil nge-*cross*, kalau memang lagi ada acaranya tidak malu. Tapi kalau misal langsung datang tiba-tiba pakai kostum, (maka) malu.” Hal ini menunjukkan bukti kuat bahwa ia belum bisa lepas dari kuasa wacana mayoritas masyarakat di Indonesia yang menganggap aneh wacana *cosplay*.

Pola yang sama terjadi pada tiga responden lainnya. Berikut dipaparkan data dalam bentuk tabel

Tabel 1. Data aktivitas permainan kostum Faza, Nakano, dan Yumelen

	Faza	Nakano	Yumelen
<b>Aksi</b>	Costest, event, photoses		
<b>Live Medsos</b>	1 kali utk tugas kampus	(tidak live) hanya konten di medsos	live sambil nge-game (saat tidak ada orang di rumah) dan konten mukbang
<b>Nama Akun</b>	Nama Karakter (bukan pribadi)		
<b>Orang lain</b>	Orang tua tidak tau banyak (ibu pernah marah)	Hanya komunitas yang tau ( <i>identity protect</i> )	

Kondisi Faza (pelaku F2M) tidak berbeda dengan Nagi. Faza pernah melakukan siaran langsung dengan menggunakan kostum, namun penontonnya adalah teman sekelasnya (transkrip wawancara tanggal 2 Februari 2022). Hal itu masih sama dengan contoh kasus Nagi, yaitu siaran di depan orang-orang yang menerima wacana *crossplay*. Selain itu, aktivitas Faza bermain kostum hanya diketahui oleh orang terdekatnya, yaitu ibunya saja. Ia pun mengaku bahwa ibunya pernah menyatakan ketidaksukaannya pada aktivitas Faza, namun akhirnya dibiarkan saja. Faza juga tidak pernah melakukan permainan kostum di depan orang lain selain anggota komunitas saja.

Berbeda dengan kedua responden pelaku F2M, pelaku M2F terlihat lebih menjaga privasi kegiatan permainan kostum mereka. Hal itu tampak pada kutipan berikut:

Yumelen: “jadi emang *identity protect* tuh kaku buat yang nge-*cross* butuh, lah! Kalau saya emang benar-benar cuma sekitaran ini doang gitu (komunitas). Di luar mah benar-benar dijaga.”

.....

Nakano: “(tinggal) sama orang tua, cuma orang tua di bawah, saya di lantai atas jadi jarang keliatan.”

Yumelen: “kalau saya langsung mati dah (kalau ketahuan), kamar sebelahn nggak pakaipintu.”

.....

Nakano: “Pernah satu kali saya ketahuan. Ketahuan ada baju cewe di rumah. Ya itu, ngiranya (seperti) kaum itu (bencong) sama yang PSK. Saya alibinya buka rentalan kostum.” (transkrip wawancara tanggal 31 Januari 2022)

Berdasarkan data, terlihat bahwa kedua responden M2F aktif di media sosial, namun mereka menggunakan nama tokoh yang diperankan, bukan nama asli (akun pribadi). Hal tersebut mereka akui sebagai bentuk *identity protect*, seperti tercantum dalam kutipan di atas. Di antara keduanya, hanya Yumelen yang pernah melakukan siaran langsung melalui media sosial.

Sementara Nakano hanya mengunggah konten *crossplay* dirinya ke media sosial. Namun, keduanya menggunakan nama samaran, yang berarti *followers* di kedua akun tersebut hanya orang-orang yang memiliki minat akan *cosplay* saja.

Fenomena itu membuktikan bahwa kedua pelaku M2F menarik garis batas tegas antara kehidupan pribadi dengan kehidupan pemain kostum lintas gender. Mereka membedakan kapan harus menjadi diri sendiri dan kapan harus menjadi Nakano dan Yumelen, dengan cara membedakan akun media sosial. Hal itu dipandang sebagai cara mereka berdua bernegosiasi dengan kuasa wacana mayoritas di masyarakat.

Mereka juga benar-benar menjaga identitas (*crossplaying*) bahkan dari orang terdekat mereka, seperti orang tua dan saudara satu rumah. Terlihat dalam kutipan, keduanya membatasi diri kepada orang di rumah. Yumelen mengaku akan bermasalah besar jika ketahuan orang tuanya melakukan *crossplay*. Sementara Nakano mengaku harus sampai berbohong ketika orang tuanya menemukan kostum perempuan di dalam kamarnya. Hal itu menunjukkan bahwa kedua pelaku M2F tersebut masih benar-benar tunduk pada kuasa wacana mayoritas. Negosiasi yang mereka lakukan berupa penyamaran identitas, dan melakukannya dengan sembunyi-sembunyi.

Data di atas menjadi penegasan, bahwa pada dasarnya responden tidak membawa masuk ruang publik mayoritas ke dalam ruang privat mereka. Ruang publik yang dibawa masuk adalah ruang publik terkondisi milik komunitas, yang berisi orang-orang yang bersepakat dengan wacana para responden. Hal itu sama saja dengan fenomena acara komunitas yang dihadiri orang se-Bandung. Meskipun dihadiri jumlah yang banyak, namun tetap saja hanya berisi orang-orang yang sepakat dengan wacana mereka. Tidak ada tindakan melawan kuasa wacana mayoritas milik masyarakat umum di Indonesia.

Mereka tetap dianggap kalah dengan kuasa wacana yang ada. Mereka tetap akan terpinggirkan dan menjadi abnormal di tengah masyarakat. Hanya komunitas yang menjadi ruang publik terkondisi yang mampu memberikan mereka kebebasan mengekspresikan kehendak bebas mereka. Bahkan orang terdekat mereka di rumah pun belum mampu sepenuhnya mendukung aktivitas mereka ini.

#### 4. Simpulan

Melakukan permainan kostum lintas gender (*crossplay*) di Indonesia bukanlah hal yang mudah dilakukan. Penolakan dari masyarakat luas cukup besar karena adanya stigma negatif bagi orang-orang yang berpenampilan lintas gender (*crossdress*). Para pelaku *crossplay* harus melakukan penyamaran identitas di media sosial dan beraktivitas secara sembunyi-sembunyi, sebagai bentuk negosiasi mereka terhadap kuasa wacana mayoritas yang menolak keberadaan mereka. Mereka juga membentuk komunitas agar mereka tetap memiliki tempat aktualisasi dari hal yang mereka sukai tersebut.

Komunitas menjadi tempat yang membebaskan sekaligus mendukung kehendak bebas mereka. Komunitas adalah ruang publik terkondisi yang berisi orang-orang yang bersepakat dengan wacana permainan kostum baik yang se-gender maupun yang lintas gender. Terciptanya komunitas juga sebagai wilayah pelindung beragam aktivitas para *crossplay* dari kuasa wacana mayoritas. Aktivitas mereka di media sosial pun masih dilakukan di ruang publik terkondisi tersebut, karena para pengikut (*follower*) merupakan orang-orang penyuka budaya Jepang yang mendukung wacana *cosplay*.

Keberadaan komunitas kemudian menjadi sangat penting bagi eksistensi para *crossplayer*. Kritik membangun demi tercapainya kesempurnaan permainan kostum, baik dari aspek pakaian, dandanan, hingga karakterisasi tokoh

hanya bisa didapat dari umpan balik sesama anggota komunitas. Keberadaan orang lain dalam hal ini mendukung kehendak Mengada Bagi Diri Sendiri para *crossplayer*. Oleh sebab itu, pandangan mata orang lain tidak dianggap sebagai ancaman, melainkan sebagai cambuk untuk terus mengejar kesempumaan yang menjadi tujuan dirinya sendiri pula. Namun, ketika pandangan mata orang lain tersebut terasa memberatkan bagi sang individu dan sudah tidak menikmati prosesnya, maka sang individu sudah dianggap Mengada Bagi Orang Lain. Perlu kejujuran diri sendiri untuk mengidentifikasi penggolongan ini secara tepat, karena hanya sang diri-lah yang benar-benar mengerti keadaan dirinya. Peneliti luar hanya mampu berasumsi berdasarkan data yang muncul, dan tentu saja tidak akan sempurna keakuratan analisisnya.

### Referensi

- Andini, A. N. (2018). Cosplay, Gender Performativity, and Rape Culture: Analyzing Female-to-Male Crossplay Practice in Indonesia.
- Artaria, M. D. (2016). Dasar Biologis Variasi Jenis kelamin, Gender, dan Orientasi Seksual. *Jurnal BioKultur*, 5, 157-165.
- Azhari, D. R. (2015). Pengaruh kuasa wacana dalam pembentukan eksistensi diri analisis terhadap pilihan bebas tokoh sasana dalam novel pasung jiwa karya Okky Madasari. *Universitas Indonesia Library*.
- Butler, J. (1990). Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity. *New York: Roudledge*.
- Ekins, R. (2002). *Male femaling: A grounded theory approach to cross-dressing and sex-changing*: Routledge.
- Eriyanto. (2001). *Analisis wacana: pengantar analisis teks media*: LKiS Yogyakarta.
- Fakih, M. (2001). Analisis gender & transformasi sosial, cet. ke-6. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Ford, J. G. (1991). Rogerian self-actualization: A clarification of meaning. *Journal of Humanistic Psychology*, 31(2), 101-111.
- Foucault, M. (2002). Power/knowledge: Wacana kuasa/pengetahuan. *Yogyakarta: Bentang*.
- Goffman, E. (1978). *The presentation of self in everyday life* (Vol. 21): Harmondsworth London.
- Hutabarat-Nelson, T. M. (2017). Fantastical body narratives: cosplay, performance, and gender diversity.
- Lenggogeni, P., Firman, F., & Rusdinal, R. (2021). Pandangan Masyarakat terhadap Waria (Studi Kasus Padang Barat). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 69-72.
- Magnis-Suseno, F. (2000). *12 tokoh etika abad ke-20*: Penerbit PT Kanisius.
- Nofianti, L. (2016). Perempuan di sektor publik. *Marwah: Jurnal Perempuan, Agama dan Jender*, 15(1), 51-61.
- Nurmila, N. (2015). Pengaruh budaya patriarki terhadap pemahaman agama dan pembentukan budaya. *KARSA: Jurnal Sosial dan Budaya Keislaman*, 23(1), 1-16.
- Platt, M., Davies, S. G., & Bennett, L. R. (2018). Contestations of gender, sexuality and morality in contemporary Indonesia: Taylor & Francis.
- Rahminawati, N. (2001). Isu kesetaraan laki-laki dan perempuan (bias gender). *Mimbar: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 17(3), 273-283.
- Rastati, R. (2017). Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay (Studi terhadap Cosplayer yang Melakukan Crossdress). *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 41-52.

- Ritzer, G. (2012). Teori Sosiologi: Dari sosiologi klasik sampai perkembangan terakhir postmodern. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 11, 25.
- Rusdiyah, E. F. (2016). Pendidikan Islam dan kesetaraan gender: konsepsi sosial tentang keadilan berpendidikan dalam keluarga. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 20-43.
- Sartre. (2015). Being and nothingness. *Central Works of Philosophy: The twentieth century: Moore to Popper*, 4, 155.
- Schultz, D. P., & Schultz, D. (2020). *Psikologi pertumbuhan, model-model kepribadian sehat*: Kanisius.
- Widarjo, W., & Setiawan, D. (2009). Pengaruh rasio keuangan terhadap kondisi financial distress perusahaan otomotif. *Jurnal bisnis dan akuntansi*, 11(2), 107-119.
- Winge, T. (2006). Costuming the imagination: Origins of anime and manga cosplay. *Mechademia*, 1(1), 65-76.