

STUDI KASUS MOTIVASI *MALE-TO-FEMALE CROSSPLAYER*

Alifia Jahra Macika Wijaya¹, Nailul Fauziah¹

¹Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Mr. Sunario, Tembalang, Semarang, 50275.

Email: alifiacika14@gmail.com

ABSTRAK

Cosplay yang melibatkan pemeranan karakter fiksi berlawanan jenis kelamin disebut *crossplay*. Praktik berpakaian lintas gender dalam *crossplay* dinilai menyimpang dari norma sosial di Indonesia sehingga pelakunya kerap mendapat stigma dari masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk memahami motivasi yang mendorong laki-laki melakukan *male-to-female* (M2F) *crossplay* di tengah lingkungan sosial yang cenderung konservatif. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Partisipan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria individu berjenis kelamin laki-laki, berusia 20-40 tahun, berdomisili di Jawa Tengah atau Yogyakarta, dan pernah melakukan *crossplay* lebih dari satu kali. Penelitian melibatkan tiga informan utama dan satu informan pendukung. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi *crossplayer* bersifat dinamis dan berkembang seiring pengalaman, diawali dari ketertarikan terhadap dunia *cosplay*, karakter fiksi, atau paparan media. Motivasi intrinsik menjadi faktor paling dominan, meliputi keinginan mengekspresikan diri, apresiasi seni, kepuasan dari proses transformasi, pemenuhan rasa ingin tahu, dan kepuasan pribadi. Motivasi ekstrinsik meliputi dukungan komunitas, ketersediaan ruang aman, respons positif lingkungan *event*, serta aksesibilitas kostum. *Crossplayer* menghadapi tantangan berupa stigma sosial, norma gender, dan nilai budaya yang menekankan maskulinitas, yang diatasi melalui strategi adaptasi seperti memisahkan identitas *crossplay* dari kehidupan sehari-hari. Manfaat yang dirasakan, seperti peningkatan kepercayaan diri, perluasan relasi sosial, dan manfaat ekonomi, turut memperkuat motivasi individu untuk terus melakukan *crossplay* meskipun terdapat stigma di masyarakat.

Kata kunci: *cosplay*; *crossplay*; *male-to-female*; motivasi; studi kasus

CASE STUDY ON THE MOTIVATION OF MALE-TO-FEMALE CROSSPLAYERS

Alifia Jahra Macika Wijaya¹, Nailul Fauziah¹

**¹*Faculty of Psychology, Diponegoro University
Prof. Mr. Sunario Street., Tembalang, Semarang, 50275.***

Email: alifiacika14@gmail.com

ABSTRACT

Cosplay involving the portrayal of characters of the opposite gender is known as crossplay. Cross-gender dressing in crossplay is often regarded as deviating from social norms in Indonesia, leading practitioners to face stigma from society. This study aims to understand the motivations that drive men to engage in male-to-female (M2F) crossplay within a relatively conservative social environment. The study employed a qualitative method with a case study approach. Participants were selected using purposive sampling, with criteria being male, aged 20-40 years, residing in Central Java or Yogyakarta, and having engaged in crossplay on more than one occasion. The study involved three main informant and one supporting informant. Data were collected through semi-structured interviews and document analysis. The findings indicate that crossplayers' motivation is dynamic and develops over time, beginning with an interest in the world of cosplay, fictional characters, or media exposure. Intrinsic motivation emerged as the dominant factor, encompassing the desire for self-expression, appreciation of art, satisfaction derived from the transformation process, fulfilment of curiosity, and personal satisfaction. Extrinsic motivation included community support, the availability of safe spaces, positive responses from the event environment, and ease of obtaining costumes. Crossplayers face challenges such as social stigma, gender norms, and cultural values emphasising masculinity, which they overcome through adaptive strategies such as separating their crossplay identity from everyday life. Perceived benefits, including increased self-confidence, expanded social relationships, and economic gains, further reinforce individuals' motivation to continue crossplay despite there is a stigma in society.

Keywords: cosplay; crossplay; male-to-female; motivation; case study

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia sejak lama memiliki kecenderungan untuk mengekspresikan dirinya melalui pakaian. Pakaian dan mode memberi ruang bagi individu untuk mengekspresikan berbagai sisi kepribadian serta bertransformasi menjadi “orang lain” melalui kostum, riasan, maupun detail dalam busana (Efremov dkk., 2021). Bagi sebagian orang, berpakaian tidak hanya sebatas memenuhi kebutuhan fungsional untuk melindungi tubuh, melainkan juga menjadi sarana untuk menunjukkan identitas, status sosial, bahkan suasana hati. Aktivitas berbusana kini berkembang menjadi bentuk hobi dan kesenangan tersendiri di mana individu merasa bebas bereksperimen dengan gaya, warna, dan tema yang merepresentasikan kepribadian atau citra diri yang ingin ditampilkan.

Akibat adanya teknologi yang terus berkembang pesat, kebebasan berbusana kian meluas (Nunes, 2023). Berawal dari sekadar gaya berpakaian sehari-hari, gaya berbusana kemudian menjalar ke bentuk yang lebih kreatif seperti *fashion show* hingga perayaan kostum dalam festival tertentu. Berkembangnya zaman juga diikuti dengan berkembangnya kreativitas manusia yang terus menerus mencoba hal baru sesuai dengan keinginannya. Hal ini kemudian memunculkan ide

untuk manusia bebas berekspresi lewat pakaian yang dikenakannya, termasuk berekspresi melampaui peran gender tradisional berbasis jenis kelamin.

Adanya kebebasan berekspresi di luar gender memunculkan fenomena *crossdress*, yakni tindakan mengenakan pakaian dari jenis kelamin yang berbeda pada sebagian waktu (Sheldon, 2018; Panoussi, 2023). *Crossdress* diteliti mulai dari mengenakan satu atau dua item pakaian hingga pertunjukan sandiwara skala besar, dari peniruan komedi hingga upaya serius untuk berpura-pura sebagai jenis kelamin lawan (Bullough & Bullough, 1993). Terdapat pelaku *crossdress*, atau *crossdresser*, berupa perempuan yang berpakaian menyerupai laki-laki yang biasa disebut *female-to-male* atau F2M maupun sebaliknya, yakni laki-laki yang berpakaian menyerupai perempuan yang biasa disebut *male-to-female* atau M2F (Farooq, 2020; Nurfatwati, dkk., 2020).

Fenomena *crossdress* sejak lama hadir dalam masyarakat. *Crossdress* hadir sebagai seni pertunjukan yang menampilkan nilai artistik dari berpakaian seperti pada seni *drag* (*dress as a girl*) maupun sebagai ekspresi diri yang menantang batasan gender (Farooq, 2020). *Crossdress* lebih dari sekadar mengganti pakaian. Praktik ini memberi ruang bagi individu untuk melepaskan diri dari rutinitas dan mengekspresikan identitas alternatif yang sulit diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari (Bolich, 2007). Fungsi serupa juga tampak dalam praktik *cosplay*.

Cosplay, gabungan dari kata *costume* dan *play*, merupakan kegiatan mengenakan kostum dan memerankan karakter dari komik, anime, gim, atau karya fiksi lainnya (McGeehon, 2018; Crawford & Hancock, 2019; Baudin & Chavez,

2025). Lebih dari sekadar aktivitas berbusana, praktik ini merupakan bagian dari budaya penggemar yang melibatkan permainan identitas dan pertunjukan berbasis komunitas, sekaligus menjadi ruang bagi individu untuk mengekspresikan diri, berkreasi, dan membangun identitas (Obmann, 2021; Samoylova, 2023). Lama-kelamaan, interaksi terus-menerus antarpelaku *cosplay* melahirkan subkultur, yakni jaringan sosial yang luas dengan identitas bersama yang membedakan dari subkultur lain dan masyarakat pada umumnya (Mason-Bertrand, 2019).

Istilah *cosplay* pertama kali muncul dalam majalah yang ditulis oleh Takahashi Nobuyuki, pendiri dan penulis untuk Studio Hard, sebuah perusahaan penerbitan anime di Jepang, pada tahun 1983. Majalah tersebut memuat fenomena orang-orang Amerika Utara yang berpakaian dan berperan sebagai karakter fiksi dan fantasi favorit mereka di Worldcon (World Science Fiction Convention) atau Konvensi Sains Fiksi Dunia (Winge, 2006; Crawford & Hancock, 2019; Pramana & Masykur, 2020). Tulisan Takahashi tentang topik ini meluas lewat majalah sains fiksi Jepang dan penerbitan fotonya tentang penggemar sains fiksi Amerika menginspirasi banyak orang di Jepang untuk mengikuti praktik serupa.

Dilansir dari artikel berita internasional, *Channel News Asia*, popularitas *cosplay* semakin berkembang dan mendunia dari tahun ke tahun dengan perkiraan akan adanya pertumbuhan pada pasar industri kostum *cosplay* mencapai US\$23 miliar pada tahun 2030. Artikel tersebut juga menunjukkan adanya pertumbuhan angka kehadiran pada salah satu acara konvensi besar bernuansa Jepang di Singapura, *Anime Festival Asia*. Terdapat peningkatan pengunjung dari kurang

lebih 123.000 orang pada tahun 2019 menjadi kurang lebih 145.000 orang pada tahun 2022. Acara tersebut dihadiri oleh penggemar animasi Jepang juga menjadi tempat berkumpulnya *cosplayer* dan target audiens mereka.

Para *cosplayer* menekuni *cosplay* karena beragam alasan, mulai dari keinginan mengekspresikan diri, mengembangkan potensi diri, memerankan karakter favorit, hingga dimaknai sebagai hiburan sekaligus sarana berkomunikasi dengan sesama penggemar (Abramova dkk., 2021; Pushkareva & Agaltsova, 2021). McGeehon (2018) memperluas temuan tersebut dengan mengidentifikasi variasi motif lainnya, seperti kesenangan, ekspresi artistik, pameran diri, penyesuaian sosial, motif ekonomi, hingga *fetish*. Terdapat pula variasi motif *cosplay* secara lintas budaya. Misalnya, *cosplayer* di Rusia lebih berorientasi pada aktualisasi diri, sementara *cosplayer* di Amerika Serikat cenderung menonjolkan aspek hedonistik dalam berbusana (Abramova dkk., 2021; Pushkareva & Agaltsova, 2021). Dibandingkan dengan kedua negara tersebut, *cosplayer* di Indonesia cenderung lebih adaptif terhadap norma lokal sehingga berpengaruh pada gaya berkostum yang cenderung lebih tertutup (Rizal, 2017).

Cosplay juga memberikan ruang dan wadah ekspresi gender di mana individu dapat bereksperimen dengan berbagai representasi gender tanpa takut pada konsekuensi sosial yang berlebihan (Ang, & Ibasco, 2023; Nelson & Tiffany, 2017). *Cosplay* memungkinkan pelakunya mengeksplorasi diri sekaligus identitas mereka sebagai penggemar (identitas *fandom*), sehingga membuka kebebasan

berekspresi di luar batasan gender bawaan. Ketika *cosplayer* mengekspresikan diri di luar gender bawaan, istilah yang kemudian digunakan adalah *crossplay*.

Crossplay merupakan istilah yang berkembang dan tanpa dicetuskan oleh tokoh khusus. Istilah *crossplay* berasal dari gabungan kata *crossdress* dan *cosplay*, yaitu kegiatan memerankan karakter fiksi yang berjenis kelamin berbeda dari pelakunya, baik perempuan yang memerankan karakter laki-laki (*female-to-male*) maupun laki-laki yang memerankan karakter perempuan (*male-to-female*) (Crawford & Hancock, 2019; Tompkins, 2019). *Crossplay* dipandang sebagai praktik sosial dan hiburan lintas gender yang memungkinkan seseorang mengekspresikan gender sebagai bentuk estetika, terlepas dari tuntutan identitas dan stigma sosial (Samoylova, 2023; Ang & Ibasco, 2023).

Goffman (1959, dalam Riski, 2026) memandang kehidupan sosial sebagai panggung pertunjukan dengan panggung depan; tempat individu menampilkan peran formalnya di depan masyarakat, dan panggung belakang; tempat individu melepaskan topeng perannya dan menjadi diri sendiri tanpa penilaian masyarakat. Masyarakat sendiri sudah memiliki konstruk sosial yang membentuk peran gender sesuai dengan jenis kelamin (Butler, 1988). Oleh karena adanya tuntutan peran tersebut, para pelaku *crossplay*, atau *crossplayer*, memilih untuk memerankan karakter dari gender yang bersilangan dalam sebuah ruang aman seperti komunitas atau acara konveksi khusus (Nelson & Tiffany, 2017; Nichols, 2019). *Crossplayer*, kemudian dapat merasa puas dengan diri mereka ketika berperan dan berkostum

seperti karakter yang disukai (Ardiansyah & Tiara, 2025; Kusumawardhani, dkk., 2022; Tompkins, 2019).

Crossplayer membutuhkan motivasi untuk merealisasikan kegiatannya. Motivasi sendiri adalah proses gerakan meliputi situasi yang mendorong, dorongan dari dalam diri, perilaku yang timbul, dan tujuan akhir (Sarwono, 2013). Motivasi seseorang melakukan *crossplay* berakar pada keterikatan emosional dengan karakter fiksi yang disukai, kesesuaian karakter diri dengan karakter fiksi, hingga keinginan mengekspresikan sisi diri yang tidak dapat ditampilkan dalam kehidupan sehari-hari (Tompkins, 2019; Muhlisian, 2024).

Commented [A11]: jadinya menurut sarwono

Commented [A12]: ini udah bener atau ga perlu?

Meski memiliki motivasi untuk melakukan kegiatannya, para *crossplayer* tidak lepas dari tantangan yang harus dihadapi. Pada masyarakat Indonesia yang mayoritas beragama, praktik menyerupai lawan jenis dalam berbusana serta bertingkah laku dipandang bertentangan dengan ajaran agama (Dewantara, 2023). Pandangan dalam norma agama tersebut turut memengaruhi norma sosial. Pelaku *crossdress* maupun *crossplay* sering menghadapi tantangan stigma sebagai perilaku menyimpang, penolakan dari keluarga dan lingkungan, serta perundungan atau pengucilan di masyarakat (Muhlisian & Azhari, 2021; Muzdaliva dkk., 2021).

Norma gender untuk pria di Indonesia menekankan maskulinitas lewat pakaian yang sederhana, praktis, berwibawa, serta menghindari unsur-unsur feminin seperti rok, warna cerah, atau siluet tertentu untuk memperkuat ekspektasi patriarki akan kekuatan (Faqih, 2024). Salah satu suku di Indonesia yang menjunjung norma gender adalah Suku Jawa (Yusanta, 2023; Puspa dkk., 2024).

Norma gender yang tercermin dalam budaya Jawa, seperti tokoh Arjuna ataupun ritual Reog, menekankan maskulinitas dan menegaskan peran gender (Pratiwi dkk., 2022; Suprpto & Simamora, 2025).

Selain dari segi budaya, pertentangan juga muncul dari lingkungan sosial yang cenderung konservatif. Semarang sebagai ibu kota Jawa Tengah memiliki data indeks kerukunan moderasi beragama pada angka 77,5 (kategori sangat tinggi), dengan indikator toleransi mencapai 82,90 dan adaptasi budaya lokal 83,43. Secara keseluruhan, masyarakat Kota Semarang rukun dalam beragama, toleran, dan menghargai budaya lokal. Namun, angka komitmen kebangsaan relatif lebih rendah, yakni 70,23. Rendahnya komitmen kebangsaan menandakan masyarakat cenderung menggantungkan penilaian moral pada norma-norma lokal, adat, dan agama dibandingkan nilai-nilai kebangsaan (Sukestiyarno dkk., 2022). Nilai kebangsaan, seperti Pancasila dan UUD 1945, menjunjung nilai persatuan, keadilan sosial, dan penghormatan terhadap hak asasi manusia, termasuk kebebasan berekspresi. Dengan kata lain, masyarakat Semarang memang ramah terhadap perbedaan (toleransi tinggi) dan menghargai tradisi (adaptasi lokal tinggi), tetapi ketika berhadapan dengan perilaku yang dianggap melanggar norma sosial, masyarakat lebih mengutamakan "hukum adat" atau "norma agama" daripada prinsip kebangsaan yang menjamin kebebasan individu.

Beberapa penelitian menyoroti bahwa praktik *crossplay* sering dipandang tabu karena dianggap melanggar norma gender dan nilai budaya mayoritas, serta kerap menimbulkan stigma negatif terhadap pelaku (Owen, 2020; Muhlisian &

Azhari, 2021; Ardiansyah & Tiara, 2025). Adanya perbedaan antara gender bawaan dengan gender yang ditampilkan ketika melakukan *crossplay* menyebabkan *crossplayer* mendapat stigma penyimpangan seksual di masyarakat (Muzdaliva dkk., 2021). Norma budaya di Indonesia sendiri masih memandang tabu praktik berpakaian lintas gender (Kusumawardhani dkk., 2022; Ardiansyah & Tiara, 2025). Laki-laki yang menampilkan diri sebagai karakter perempuan sering dianggap melanggar norma maskulinitas yang dijunjung tinggi dalam masyarakat (Ardiansyah & Tiara, 2025). Sebaliknya, perempuan yang menampilkan karakter maskulin cenderung lebih dapat diterima karena perilaku maskulin sering diasosiasikan dengan kekuatan dan dominasi yang bernilai positif secara sosial (Anindya, 2018).

Secara statistik, jumlah *cosplayer* perempuan lebih banyak daripada laki-laki secara global yang mana menjadikan *cosplayer* laki-laki (terutama yang melakukan *crossplay*) lebih sedikit (King, 2013 dalam Glasspool, 2023). M2F *crossplayer* menjadi populasi yang lebih rentan pada kritik masyarakat dibandingkan dengan F2M *crossplayer*. Hal ini merujuk pada penelitian yang membuktikan bahwa lingkungan lebih menerima trait “maskulin” dibandingkan dengan trait “feminin”, menyebabkan laki-laki yang berpakaian feminin cenderung dipertanyakan maskulinitasnya (Kachel dkk., 2016; Anindya, 2018).

Individu biasanya memiliki kecenderungan untuk menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku agar tidak mendapat respon negatif dari masyarakat (Baron & Bryne, 2003). Akan tetapi, realita menunjukkan adanya sebagian individu

yang terdorong untuk tetap melakukan *crossplay*. Masih terdapat laki-laki yang tetap terdorong untuk melakukan *crossplay* meski rentan akan penolakan. Fenomena ini memunculkan pertanyaan terkait alasan M2F *crossplayer* tetap terdorong dan termotivasi untuk melakukan kegiatannya.

Hampir semua penelitian terdahulu mengenai *crossplayer*, khususnya M2F *crossplayer*, berfokus pada konsep diri. Namun, belum terdapat penelitian dalam sepuluh tahun terakhir yang menjadikan motivasi sebagai variabel utama kajian. Satu-satunya penelitian yang membahas motivasi M2F *crossplayer* menggunakan studi kasus telah dilakukan lebih dari satu dekade lalu di Amerika Utara sehingga diperlukan pembaruan (Leng, 2014). Terdapat penelitian lain yang mengungkap motivasi *crossplay* yang dilakukan di Indiana. Akan tetapi, penelitian tersebut menggunakan kuesioner sebagai metode pengumpulan datanya sehingga tidak secara mendalam mengungkap motivasi individu melakukan *crossplay*. Budaya tempat kedua penelitian tersebut dilakukan cenderung liberal, tidak seperti di Asia khususnya Indonesia dengan budaya yang lebih terikat norma. Hal tersebut dapat memunculkan kecenderungan perbedaan hasil yang disebabkan oleh adanya perbedaan budaya yang signifikan.

Urgensi pada penelitian ini dapat dilihat secara sosial dan secara akademis. Secara sosial, M2F *crossplayer* adalah kelompok yang secara nyata mengalami tekanan karena dianggap bertentangan dengan norma agama, mendapat stigma sebagai perilaku menyimpang, bahkan berisiko mendapat perundungan. Kelompok tersebut juga lebih rentan dibanding F2M *crossplayer* dikarenakan lingkungan

lebih menerima maskulinitas dibanding feminitas. Meski demikian, fenomena ini tetap terus terjadi, sehingga penting untuk ditelaah secara mendalam. Secara akademis, penelitian yang secara khusus mengangkat motivasi sebagai variabel utama sudah lebih dari sepuluh tahun tidak diperbarui. Penelitian terkait motivasi *crossplay* yang tersedia sebagian berasal dari konteks budaya Barat yang liberal. Kekosongan penelitian dapat diisi dengan penelitian yang secara khusus mengangkat konteks budaya Indonesia yang lebih konservatif terhadap norma gender.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, rumusan masalah yang ingin dikaji oleh peneliti adalah “Mengapa seseorang termotivasi untuk melakukan *male-to-female crossplay*?”

Commented [A13]: maksudnya gini berarti??

C. Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk mengetahui alasan seseorang termotivasi untuk melakukan *male-to-female crossplay*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan mampu menambah keluasan pada ilmu psikologi bidang Psikologi Sosial. Juga, penelitian diharapkan mampu menambah literatur terkait fenomena *cosplay* terutama *male-to-female crossplayer*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian diharapkan mampu memberi manfaat kepada:

- a. Peneliti, untuk menambah wawasan dalam melakukan penelitian kualitatif serta memahami motivasi *male-to-female crossplayer* melakukan *crossplay*.
- b. Peneliti lain, hasil penelitian diharapkan mampu menjadi sumber informasi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan motivasi, *crossplay*, maupun kajian psikologi yang relevan.
- c. Masyarakat, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan informasi dan pemahaman mengenai fenomena *crossplay* sehingga dapat memperkaya wawasan masyarakat.