

Performativitas Gender *Crossplay*: Membangun Persona *Bishoujo* Pada *Male to Female* (M2F) *Crossplayer*

Asep Achmad Muhlisian

Sekolah Tinggi Bahasa Asing Yapari, Jl. Cihampelas 194, Bandung 40131, Indonesia

Email: asepachmad@stba.ac.id

Gender Performativity in *Crossplay*: Performing *Bishoujo* Persona In (M2F) *Crossplayer*

Abstract

This study discusses crossplay efforts in building the Bishoujo persona in M2F crossplayer as a form of fluid crossplay gender performativity referring to Judith Butler's theory. This research is a quasi-ethnographic research in Bandung which involves 3 research subjects taken using purposive sampling technique. Data were collected through field observations, social media and in-depth interviews. The results shows that the bishoujo persona was built by emphasizing the similarities with the characters shown in the crossplay. In the process of performing the persona, the three respondents tried their best to match their character through costumes and make-up. The beautiful bishoujo female persona which is more sexy and erotic clearly shown by two respondents. Besides that, it is not only sexy and beautiful, but the female fighter persona or female fighter character with sharper eyes and the ability to use a sword also appears in the bishoujo persona. While one respondent described the bishoujo persona as being more cheerful, with rounder eyes and a loving nature. This is in accordance with Butler's statement that gender identity appears to be seen as something fluid that can move and change in different contexts and times.

Keywords: *Crossplayer, Bishoujo, Persona, M2F*

Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai Upaya *crossplay* dalam membangun persona *Bishoujo* pada M2F *crossplayer* sebagai bentuk dari performatifitas gender *crossplay*. Penelitian ini merupakan penelitian Quasi-Etnografi di Bandung yang melibatkan 3 subjek penelitian yang diambil dengan menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi di lapangan, media sosial dan wawancara mendalam. Hasil menunjukkan bahwa persona *bishoujo* dibangun oleh ketiga responden dengan menekankan pada kesamaan dengan karakter yang ditunjukkan dalam *crossplay*. Dalam proses membangun persona tersebut ketiga responden berusaha dengan maksimal untuk dapat menyamakan karakternya melalui kostum dan make up. Persona perempuan *bishoujo* yang cantik yang lebih ke arah seksi dan erotik dengan tegas ditunjukkan oleh dua responden. Selain itu tidak hanya seksi dan cantik, namun persona perempuan *fighter* atau karakter perempuan petarung dengan mata yang lebih tajam dan kemampuan menggunakan pedang pun muncul pada persona *bishoujo*. Sedangkan satu responden lebih menggambarkan persona *bishoujo* cenderung lebih ceria

dengan mata yang lebih bulat dan sifat yang penyayang. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Butler bahwa identitas gender muncul dilihat sebagai sesuatu yang *fluid* (cair) yang dapat bergerak dan berubah dalam konteks dan waktu yang berbeda.

Kata kunci: *Crossplayer*, *Bishoujo*, Persona, M2F

1. Pendahuluan

Budaya populer Jepang sampai saat ini telah dinikmati dan dikonsumsi oleh komunitas di seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia. Salah satu bentuk budaya populer dan menjadi fenomena sosial yang tengah menarik perhatian masyarakat terutama di kalangan anak muda saat ini adalah fenomena *costume play* (*cosplay*) dengan salah satu genrenya yaitu *crossplay* (Hlozek, 2004; Tompkins, 2019). *Crossplay* adalah tempat seorang *cosplayer* menggunakan pembalikan gender, misalnya perempuan yang berpakaian sebagai karakter laki-laki atau sebaliknya. Selain kostum yang terbalik, *crossplay* juga dapat dilakukan dengan penjiwaan suatu karakter, maupun *make up*. Para pelaku *crossdress* atau *crossplay* dinamai *crossdresser* atau *crossplayer*. *Crossplay* berusaha untuk mengubah karakter gender dari karakter tertentu yang berbeda jenis kelamin dengan pemakainya, hal itu tidak menyurutkan minat para *crossplayer* untuk memerankan karakter tersebut. Salah satu karakter dalam *crossplay male to female* (M2F) yang banyak dipertunjukkan oleh *crossplayer* yakni karakter *bishoujo*.

Karakter *bishoujo* atau perempuan cantik yang lebih ke arah seksi dan erotik muncul di hampir semua genre *anime* dan *manga* dan di banyak video *game*, terutama di *game* simulasi kewanitaan dan novel visual, terkadang untuk mendapatkan lebih banyak pemain atau hanya untuk membuat *game* terlihat bagus dan karakter *bishoujo* cenderung menarik perhatian laki-laki (Yiu & Chan, 2013). Karakter *bishoujo* terkadang adalah karakter perempuan paling populer karena kebanyakan orang menyukai *anime*, *manga*, simulasi kewanitaan, dan novel visual lebih ketika seninya menonjol, terlihat cantik, dan memiliki perempuan cantik. Menurut Hemmann (2014 :43-53), *bishoujo* adalah karakter perempuan dalam *manga*, *anime*, video *game*, atau novel ringan yang termasuk dalam genre yang umumnya dianggap ditargetkan untuk penonton laki-laki, seperti fiksi ilmiah atau fantasi petualangan yang digambarkan sebagai perempuan seksi dengan memakai rok pendek dan mempunyai kekuatan super.

Dalam *crossplay*, karakter *bishoujo* merupakan salah satu identitas gender yang digambarkan dalam *anime*, *manga*, *game* dan *idol* dan menjadi tolok ukur yang akan dicapai untuk memaksimalkan karakter *crossplay* oleh *crossplayer*, dan atribusi idealnya dimanifestasi melalui komponen dasar pembentukan karakter yang merupakan bentuk keragaman ekspresi gender dalam bentuk performativitas gender *crossplay*. Performativitas gender *crossplay* mengajarkan bahwa "akting" tidak dapat hanya didefinisikan sebagai sesuatu yang berbeda dari kenyataan, tetapi sebenarnya menandakan model dan proses melalui mana identitas nyata dibangun (Silvio, 2010). Proses performativitas gender mengacu pada pemikiran Butler (2015) yang mengungkapkan bahwa identitas gender muncul dilihat sebagai sesuatu yang *fluid* (cair) yang dapat bergerak dan berubah dalam konteks dan waktu yang berbeda.

Karakter dalam praktik *crossplay* merupakan bentuk permainan kostum, dan mendukung kemampuan *crossplayer* untuk mendorong batasan dan menjelajahi berbagai aspek diri dan keahlian seseorang dalam perpaduan unik antara karakter *crossplay* dan individu *crossplayer* sehingga terbentuk karakter yang memunculkan ekspresi gender. Perwujudan gender dalam penampilan dengan cara membentuk tubuh melalui kostum, *make up*, karakter, dan aksesoris adalah salah satu kualitas individu yang langsung dirasakan dan dilibatkan begitu *crossplayer* tampil (Andini, 2018; Leng, 2014). Penelitian ini berusaha melihat konteks *crossplay* sebagai performativitas gender dan mencontohkan wacana tumpang tindih gender dan identitas dalam budaya populer yang terkemas dalam salah satu bentuk karakter *bishoujo* di komunitas *cosplay*.

2. Metode dan Teori

2.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan quasi-etnografi. Metode ini dianggap menjadi pendekatan yang paling cocok untuk penelitian ini karena peneliti dapat memperoleh pandangan orang melalui wawancara dan observasi. Selain itu, dengan menggunakan metode quasi-etnografi memungkinkan peneliti untuk menentukan skala waktu dan frekuensi kunjungan ke tempat pengumpulan data (Murtagh, 2007).

Sedangkan untuk subjek penelitian, dilakukan menggunakan teknik pemilihan sampel atau *purposive sampling* menurut Singgih yang dikutip oleh Widarjo (2009) dalam penelitian ini adalah bahwa yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah

yang memenuhi kriteria sampel tertentu sesuai dengan yang dikehendaki peneliti. Kriteria yang menjadi dasar pemilihan subjek penelitian ini adalah:

- a. Melakukan *crossplay*
- b. Berdomisili di Bandung dan menjadi anggota komunitas cosplay di Bandung.
- c. Pernah mengikuti event di Bandung ataupun di luar Bandung.

Dari kriteria di atas ditemukan tiga orang *crossplayer* M2F yang bersedia menjadi subjek penelitian. Pendataan partisipan dalam penelitian ini dibagi berdasarkan nama panggilan, nama panggung dan karakter yang biasa dipakai untuk *crossplay*, jenis kelamin dan domisili.

2.2 Teori

Sebagaimana telah dijelaskan di pendahuluan bahwa *cosplay* dengan genre *crossplay* berkarakter *bishoujo* atau perempuan cantik yang lebih ke arah seksi dan erotik muncul di hampir semua genre anime dan manga dan di banyak video *game*, terutama di *game* simulasi kencan dan novel visual. Hubungan antara *cosplay* terutama *crossplay* dengan kostum pun diulas mendalam oleh Leng (2014) yang memaparkan mengenai proses umum *cosplay* dan praktik *crossplay* secara khusus sangat erat hubungannya dengan kostum dan cosplay. Kostum sangat penting untuk *cosplay*. Penggunaan pakaian dan riasan agar terlihat seperti karakter tertentu, menjadi komponen yang sangat penting dari *cosplay* untuk masuk ke dalam karakter yang ditampilkan dalam *crossplay*. Pada dasarnya, performativitas *crossplay* berdasar pada beberapa komponen mendasar *cosplay*, yakni: 1) kostum, 2) makeup, dan 3) karakter. Karakter *bishoujo* adalah karakter perempuan dalam manga, anime, video *game*, atau novel ringan yang termasuk dalam genre yang umumnya dianggap ditargetkan untuk penonton laki-laki yang digambarkan sebagai perempuan seksi memakai rok pendek namun kuat. Karakter *bishoujo* sangat menekankan pada keahlian menggunakan *make up*, agar wajah dan penampilan *crossplayer* dapat berhasil dan mirip dengan karakter perempuan yang diperankan.

3. Kajian Pustaka

Cosplay menjadi hobi yang sangat populer dan digandrungi oleh para penyuka kebudayaan Jepang terutama anak muda. *Cosplay* menjadi hobi untuk menyalurkan kreativitas karena kegiatan ini menuntut adanya berbagai kemampuan, misalnya penjiwaan peran, *make up*, fesyen, sehingga banyak para remaja yang menggandrungi

cosplay. Di antara *cosplayer* yang masuk Komunitas *Cosplay* Bandung banyak juga yang melakukan *crossplay*.

Crossplay digambarkan sebagai bentuk perlawanan terhadap budaya arus utama karena *crossplay* memamerkan konvensi gender yang mapan dengan berdandan sebagai lawan jenis. Hal ini mengukuhkan argumen Greenberg (2007), bahwa subkultur memegang keyakinan yang menyimpang dari yang biasanya dipegang oleh budaya arus utama. *Crossplay* merupakan salah satu bagian dari perkembangan budaya populer yang menjadi bagian dari *cosplay*. *Crossplay* merupakan salah satu tipe karakter dalam *cosplay* (Hlozek, 2004). *Crossplay* adalah tempat seorang *cosplayer* menggunakan pembalikan jenis kelamin, misalnya perempuan yang berpakaian sebagai karakter laki-laki atau sebaliknya.

Bergantung pada tujuan *cosplayer*, *crossplay* dapat menggambarkan lawan jenis dengan untuk menunjukkan kesan lucu dalam tampilannya, misalkan, pakaian dan permainan peran (Winge, 2006:71). Sebuah studi *crossplay male-to-female* (M2F) menemukan bahwa mimikri perilaku feminin oleh *cosplayer* laki-laki hanyalah gaya ekspresi artistik, yang dikaitkan dengan aspirasi mereka sebagai penggemar anime (Leng, 2014). Pertunjukan M2F menurut Leng dikatakan apolitis, dengan alasan bahwa itu tidak bertujuan untuk menyoroti atau menantang status quo gender dan seksualitas. Meskipun *crossplay* M2F tidak disukai oleh masyarakat arus utama, pertunjukan *crossplay* yang sukses seperti memenangkan kompetisi *cosplay* seringkali sangat dihormati di dunia *cosplay*, terutama ketika *crossplayer* laki-laki memiliki fisik perempuan yang dapat menonjolkan feminitas di dalamnya (Leng, 2014). Salah satu karakter yang menonjolkan sisi feminin tersebut adalah *bishoujo*.

4. Hasil dan Pembahasan

Bagi *crossplayer*, karakter *bishoujo* sangat menekankan pada keahlian menggunakan *make up*, agar wajah dan penampilan *crossplayer* dapat berhasil dan mirip dengan karakter perempuan yang diperankan. Seperti karakter yang ditampilkan oleh responden pertama bernama Mitchell, ia sering melakukan *crossplay* sebagai karakter perempuan *bishoujo* yang menonjolkan perempuan seksi dan erotis seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini,

Gambar 1.

Mitchell crossplay sebagai Rem dalam anime Re:Zero dan visual karakter Rem



Sumber: Dokumentasi Pribadi dan aliexpress.com

Mitchell seorang mahasiswa Sekolah Tinggi di Bandung ini sudah menggeluti *crossplay* sejak tahun 2016 karena tertarik penampilan *crossplayer* dari China bernama Hauge yang sering memerankan karakter perempuan dengan baik dan menjadi terkenal, sehingga menarik Mitchell untuk memulai mencoba *crossplay*. Untuk dapat menampilkan karakter *bishoujo* saat *crossplay* terutama dengan kostum seksi, Mitchell banyak melakukan perawatan baik wajah maupun tubuh. Mitchell selalu menggunakan krim pembersih dan pemutih untuk wajah dan tubuhnya, karena kostum yang sering digunakan Mitchell lebih terbuka sehingga tubuh dan wajah menjadi komoditas visual yang penting dan harus mendapatkan perawatan ekstra dengan melakukan perawatan berkala selama seminggu sekali dengan menggunakan *Skin Care* berupa masker ekstra belerang dan memakai *hand body*, pemutih badan dan melakukan *waxing* di bagian ketiak dan bulu kaki saat akan melakukan *crossplay* dengan kostum terbuka seperti saat melakukan *crossplay* karakter Rem dalam *anime* Re: Zero. Karakter yang disukai Mitchell berasal dari *game* 2B dari *Nier: Automata* dan Zero dari *game* *Drakengard*.

Gambar 2.
Mitchell dalam keseharian, dan saat *crossplay* sebagai Zero dalam Game Drakengard, dan gambar yang menunjukkan visual karakter Zero



Sumber : Dokumentasi pribadi & pnggg.com

Dalam karakter Zero, Mitchell banyak menonjolkan atribusi perempuan secara visual dalam penampilannya sebagai *crossplay*. Kostum yang dipakai sangat seksi dan terbuka mirip dengan karakter dalam *game*. Kostum dibuat terbuka dengan renda-renda dan pita juga penutup lengan dan *armor* lengan dan lutut yang dibuat sesuai dengan karakter Zero. Yang menarik, Mitchell berusaha dengan maksimal menonjolkan atribusi perempuan di bagian dada dengan menggunakan *fake oppai* atau payudara buatan.

Payudara merupakan atribusi perempuan yang secara visual langsung terlihat dan memberikan citra feminin terhadap perempuan. Corvino, yang dikutip oleh Reynolds (2017: 2), berkomentar “Betapapun cantiknya gaun dan wajah mereka, aku harus jujur padamu? semua mata tertuju pada *boobs*”. Hal tersebut menunjukkan bahwa payudara menjadi bentuk tren baru terutama seperti yang diwujudkan misalnya dalam gaun Golden Globes 2012 Mariah Carey dan gaun Emmy 2010 Christina Hendrick, dengan memamerkan belahan payudara yang besar di gaun, jelas menarik secara seksual dan merupakan tanda femininitas yang glamor.

Gambar 3.
Koleksi Mitchell *fake oppai* atau payudara tiruan yang biasa digunakan saat melakukan *crossplay*



Sumber : Dokumentasi pribadi

Fake oppai merupakan salah satu aksesoris yang dikenakan oleh *crossplayer* M2F sebagai artibusi untuk memperlihatkan, menunjukkan citra perempuan. Mitchell menuturkan, saat memerankan karakter Zero dalam *crossplay* sengaja menggunakan *fake oppai* dan memakainya dalam balutan kostum seksi agar segi feminin perempuan yang ditampilkan dalam *crossplay* dapat lebih maksimal dan berhasil.

Salah satu cara untuk meningkatkan daya tarik fisik adalah dengan mengubah tampilan wajah dengan menggunakan kosmetik wajah atau *make up*. Kosmetik atau *make up* berfungsi untuk memperbaiki penampilan seseorang sehingga mengalami perubahan yang dapat membuat wajah terlihat lebih segar dan cantik (Hari, Rostamailis, & Astuti, 2015). *Make up* berfungsi untuk menonjolkan bagian yang dirasa menarik dan menutupi bagian yang dirasa kurang menarik. *Make up* banyak dipilih karena dengan *make up* dapat memberikan dampak positif terhadap daya tarik fisik seseorang (Herasafitri, Rahajeng, & Sarirah, 2017).

Saat ini, telah banyak sekali teknik-teknik *make up* yang dapat mengubah tampilan wajah secara signifikan seperti penggunaan riasan mata yang dapat membuat mata terlihat lebih besar, penggunaan *shading* yang dapat membuat wajah terlihat lebih tirus dan membuat hidung menjadi terlihat lebih mancung. Mulhern (Nash, Fieldman, Hussey, L  v  que, & Pineau, 2006) juga menyatakan bahwa *make up* dapat memainkan bagian penting dalam meningkatkan daya tarik karena *make up* dapat membentuk simetri wajah menjadi lebih baik.

Make up merupakan hal yang penting untuk transformasi, di mana *crossplayer* akan membentuk alis mereka, menyembunyikan kekurangan di wajah dengan kosmetik,

dan memakai bulu mata palsu (Hetherington, 1998). Menariknya, banyak *crossplayer* akan merujuk ke forum *make-up* perempuan dan mengikuti tutorial untuk mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana mengubah wajah mereka dan menggambarkan identitas dari karakter sesuai dengan yang akan ditampilkan dalam *crossplay* (Leng, 2014). *Make up* dilakukan sendiri oleh Mitchell, karena sebagai seorang lulusan dari Puspita Martha International Beauty School, Mitchell sangat percaya diri dalam melakukan modifikasi *make up*. Ia pun sering memosting tutorial *make up* di laman Facebook miliknya.

Mitchell sering membuat postingan dengan tujuan untuk memberikan penjelasan kepada *cosplayer* lain yang menggunakan *make up* baik dari penyesuaian *make up* dengan bentuk wajah karena banyak yang mengikuti tutorial *make up* yang ada di Youtube tapi tidak memperhatikan bentuk wajah, kulit dan teksturnya sehingga hasilnya kurang bagus

Gambar 4.
Koleksi Gambar Mitchell saat melakukan tutorial *make up*



Sumber : Dokumentasi pribadi

Mitchell dalam postingannya pun selain memperlihatkan foto cara menggunakan *make up*, ia pun memberikan penjelasan tata cara *bermake up* di setiap *caption* fotonya. Hal ini menunjukkan keseriusan Mitchell dalam membentuk karakter yang sangat dipengaruhi oleh *make up* dan keberhasilan karakter *crossplay* tersebut diterima dan direspon oleh orang lain, karena menurut Kevin yang dikutip oleh Leng (2014: 95) menyatakan bahwa *make up* sangat penting untuk transformasi, *crossplayer* M2F yang serius akan membentuk alis mereka, menyembunyikan rambut wajah dengan *concealer*, dan memakai bulu mata palsu. Menariknya, banyak *crossplayer* M2F akan melihat forum *make up* yang dibawakan oleh perempuan dan tutorial untuk mempelajari tentang cara

mengubah tubuh mereka dan menggambarkan karakteristik feminin. Namun, Mitchell dengan latar belakang sebagai seorang professional MUA and *HairStylist*, ia lebih banyak memperkenalkan tutorial *make up* yang umumnya diperkenalkan oleh perempuan.

Selain Mitchell, karakter *bishoujo* juga ditampilkan dalam *crossplay* oleh responden kedua bernama Han. Han adalah seorang karyawan berusia 22 tahun yang baru aktif melakukan *crossplay* M2F selama satu tahun sejak tahun 2019 dengan karakter yang di *crossplay*kan yaitu 2B dalam *game* Nier: Automata. Selama melakukan *crossplay*, Han baru menampilkan karakter 2B dalam *game* Nier: Automata saja, karena Han sangat menyukai karakter dalam *game* tersebut. Menurut Han

” ...kalau saya suka dengan karakter 2B karena dia karakter *game* perempuan tapi terlihat sangat gagah gtu....jadi dengan pedang segala macam dan perlengkapan lainnya. Saya adalah *crossplayer* yang masih terbilang baru dalam melakukan *crossplay*, sehingga saya lebih memilih membeli kostum yang sudah jadi karena merasa belum punya *chanel-chanel* untuk membuat kostum dan segala macamnya termasuk weapon dalam bentuk pedang dan detail-detail aksesoris pun saya langsung membeli ke toko *cosplay* atau di *online* yang dari luar negeri sampai menghabiskan lebih dari satu juta setengah untuk karakter 2B”

Hasil wawancara di atas terlihat dalam gambar di bawah ini,

Gambar 5.

Gambar menunjukkan Han dalam keseharian, lalu Han saat *crossplay* sebagai 2B dalam Game Nier: Automata dan gambar visual karakter 2B



Sumber : Dokumentasi pribadi & otakusquare.com

Han termasuk pendatang baru dalam dunia *crossplay*, namun dari pernyataannya terlihat bahwa dia berusaha untuk memaksimalkan atribusi ideal yang ada dalam karakter yang diperankan dan sangat ingin menyamakan penampilan *crossplay* dirinya dengan karakter yang diinginkannya dengan membeli langsung kostum dan aksesoris juga *weapon* dari toko *cosplay* dan *online* luar negeri. Han sangat ingin untuk bisa sukses

memerankan karakter 2B dengan memaksimalkan kualitas kostum dan konsisten dengan satu peran yang sangat ia sukai.

Atribusi perempuan di bagian dada merupakan atribusi yang harus diperlihatkan pada saat seorang *crossplayer* M2F menampilkan dirinya sebagai karakter perempuan. Dalam usahanya untuk memperlihatkan payudara sebagai atribusi perempuan, Han membeli sendiri dan memakai *bra* yang sesuai dengan ukuran dirinya. Selain itu karakter perempuan seksi yang ditampilkan Han saat *crossplay* 2B betul betul dilakukan secara maksimal dengan menampilkan kostum rok seksi dengan renda, *stocking* hitam dan sepatu hak tinggi. Untuk rambut, Han menggunakan wig dengan *style* yang mirip dengan 2B berwarna perak dengan *scarf* yang menutupi wajah dan bando yang menandakan karakter seorang perempuan. Namun disisi lain, Karakter 2B terlihat gagah karena dilengkapi oleh *weapon* berupa pedang panjang yang selalu dipegangnya untuk ditunjukkan saat Han melakukan *crossplay*.

Responden ketiga yang menyukai karakter *bishoujo* adalah Nakano. 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* seperti terlihat pada gambar di bawah ini,

Gambar 6.

Gambar menunjukkan Nakano dalam keseharian, lalu Nakano saat *crossplay* sebagai Takao dalam *Game Kantai Collection*, dan gambar visual karakter Takao



Sumber : Dokumentasi pribadi & hero.fandom.com

Nakano sangat menyukai karakter ini dan mengungkapkan bahwa,

“Kalau saya paling sering tuh *cross* dari *game* Azure Lane atau Kantai Collection dan untuk karakternya macem-macem. Kalau saya sih emang suka maen *game* nya, terus kebanyakan karakter di sana, ikut *ngefeel* gitu di hati pas nyobain”loh kok mirip ya sama dia” gitu loh ternyata cocok ya pengen coba klo di *crossplay*in gimana terus diperformin gimana, pengen nyoba aja. Klo saya pribadi sih milih *charanya* itu dari aku sendiri juga, misalnya karakter ini pemalas, dan saya juga pemalas, ‘coba ah kalo *crossplay* bakal kayak gimana’ wah jadi suka bener sama karakternya,dari situ jadi pengen *crossplay*, gitu.”

Nakano memerankan *crossplay* berawal dari kesukaannya terhadap karakter yang sering dia mainkan. Ia melihat karakternya yang mirip dengan karakter dan *mood* dirinya. Karakter yang ditampilkan dalam *crossplay* oleh Nakano sedikit berbeda dengan karakter *bishoujo* yang ditampilkan dalam *crossplay* Mitchell dan Han. Karakter yang ditampilkan dalam *crossplay* Mitchell dan Han cenderung lebih *fighter* atau karakter perempuan petarung dengan mata yang lebih tajam dan kemampuan menggunakan pedang, sedangkan karakter yang diperankan Nakano cenderung lebih ceria dengan mata yang lebih bulat dan sifat yang penyayang, seperti karakter Takao dalam *game* Kantai Collection yang merupakan karakter yang menurut Nakano sangat mirip dengan karakter dirinya.

Nakano lebih memilih membeli dan mengoleksi kostumnya terutama yang memberikan banyak kemajuan terhadap karakternya. Nakano lebih memilih melakukan *make up* sendiri. Nakano tidak terlalu cerewet harus memasukkan atribusi perempuan dengan menggunakan *fake oppai*, namun lebih melihat ke karakter yang sedang ditampilkan dalam *crossplay* untuk melihat kecocokan dengan karakter pribadinya sehingga Nakano lebih merasakan karakternya saat melakukan pertunjukan *crossplay*.

5. Simpulan

Persona *bishoujo* dibangun oleh ketiga responden dengan menekankan pada kesamaan dengan karakter yang ditunjukkan dalam *crossplay*. Dalam proses membangun persona tersebut ketiga responden berusaha dengan maksimal untuk dapat menyamakan karakternya melalui kostum dan *make up*. Hal ini menunjukkan bahwa *crossplayer* berusaha untuk menunjukkan karakter *bishoujo* sebagai bentuk citra feminin yang berbeda dari citra feminin yang diidentikan dengan atribusi perempuan normatif. *Crossplayer* dalam prosesnya telah menunjukkan bentuk identitas baru dengan tubuhnya

dan dengan dilengkapi kostum telah mengubah perbedaan tersebut menjadi suatu ciri khusus dalam rangka membentuk keberadaan dirinya (Connolly, 2002).

Persona perempuan *bishoujo* yang cantik yang lebih ke arah seksi dan erotik dengan tegas ditunjukkan oleh Mitchele dan Han dalam *crossplay*. Selain persona *bishoujo* yang seksi persona lain yang ditampilkan dalam *crossplay* Mitchell dan Han cenderung lebih *fighter* atau karakter perempuan petarung dengan mata yang lebih tajam dan kemampuan menggunakan pedang sehingga menonjolkan persona perempuan seksi sebagai bentuk feminin namun menonjolkan karakter kuat didalamnya. Sedangkan Nakano melihat persona *bishoujo* cenderung lebih ceria dengan mata yang lebih bulat dan sifat yang penyayang dan merupakan persona yang menurut Nakano sangat mirip dengan karakter dirinya.

6. Daftar Pustaka

- Andini, A. N. (2018). *Cosplay, Gender Performativity, and Rape Culture: Analyzing Female-to-Male Crossplay Practice in Indonesia*.
- Butler, J. (2015). *Gender trouble : feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge.
- Connolly, W. E. (2002). *Identity, difference: democratic negotiations of political paradox*: U of Minnesota Press.
- Greenberg, A. (2007). *Youth Subcultures: Exploring Underground America*: Pearson Longman.
- Hari, S. N., Rostamailis, R., & Astuti, M. (2015). Penggunaan Lulur Zaitun terhadap Perawatan Kulit Tubuh. *Journal of Home Economics and Tourism*, 8(1).
- Hemmann, K. (2014). Short skirts and superpowers: the evolution of the beautiful fighting girl. *US-Japan Women's Journal*, 45-72.
- Herasafitri, R. D. F., Rahajeng, U. W., & Sarirah, T. (2017). Wake Up and Make Up: Efek Kosmetik Wajah dan Waktu Pemaparan Terhadap Attractiveness. *MEDIAPSI*, 2(2), 30-37.
- Hetherington, K. (1998). *Expressions of identity: Space, performance, politics*: Sage.
- Hlozek, R. (2004). *Cosplay: The New Main Attraction*: May. <http://www.jivemagazine.com/article.php>.
- Leng, R. H. Y. (2014). Gender, sexuality, and cosplay: A case study of male-to-female crossplay. *The Phoenix Papers*, 89-110.
- Murtagh, L. (2007). Implementing a Critically Quasi-Ethnographic Approach. *Qualitative Report*, 12(2), 193-215.

- Nash, R., Fieldman, G., Hussey, T., Lévêque, J. L., & Pineau, P. (2006). Cosmetics: They influence more than Caucasian female facial attractiveness. *Journal of applied social psychology*, 36(2), 493-504.
- Reynolds, S. E. (2017). Boobs out! A perspective on fashion, sexuality and equality. *Art and Design Review*, 5(02), 115.
- Silvio, T. (2010). Animation: The new performance? *Journal of Linguistic Anthropology*, 20(2), 422-438.
- Tompkins, J. E. (2019). Is gender just a costume? An exploratory study of crossplay. *Transformative Works and Cultures*, 30.
- Widarjo, W., & Setiawan, D. (2009). Pengaruh rasio keuangan terhadap kondisi financial distress perusahaan otomotif. *Jurnal bisnis dan akuntansi*, 11(2), 107-119.
- Yiu, W.-h., & Chan, A. C.-s. (2013). “Kawaii” And “Moe”—Gazes, Geeks (Otaku), and Glocalization of Beautiful Girls (Bishōjo) in Hong Kong Youth Culture. *positions: east asia cultures critique*, 21(4), 853-884.