

SKRIPSI

卒業論文

PEMAKNAAN EKSISTENSI DIRI DALAM *CROSSPLAY MALE TO FEMALE*: STUDI KASUS TERHADAP TIGA ANGGOTA KOMUNITAS *COSPLAY COSURA SURABAYA*

女装クロスプレイにおける自己存在の意味
—コスラ・スラバヤのコスプレコミュニティに対する3人の事例研究—



Oleh

JOANITO PEREIRA DA SILVA

NIM 121511333005

PROGRAM STUDI STUDI KEJEPANGAN

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS AIRLANGGA

SURABAYA

2022



SKRIPSI

卒業論文

PEMAKNAAN EKSISTENSI DIRI DALAM *CROSSPLAY MALE TO FEMALE*: STUDI KASUS TERHADAP TIGA ANGGOTA KOMUNITAS *COSPLAY COSURA SURABAYA*

女装クロスプレイにおける自己存在の意味

—コスラ・スラバヤのコスプレコミュニティに対する3人の事例研究—



Oleh

JOANITO PEREIRA DA SILVA

NIM 121511333005

PROGRAM STUDI STUDI KEJEPANGAN

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS AIRLANGGA

SURABAYA

2022

IR – PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

PEMAKNAAN EKSISTENSI DIRI DALAM *CROSSPLAY MALE TO FEMALE*: STUDI KASUS TERHADAP TIGA ANGGOTA KOMUNITAS *COSPLAY COSURA SURABAYA*

女装クロスプレイにおける自己存在の意味
—コスラ・スラバヤのコスプレコミュニティに対する3人の事例研究—

SKRIPSI

卒業論文

Oleh

JOANITO PEREIRA DA SILVA

NIM 121511333005

PROGRAM STUDI STUDI KEJEPANGAN

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS AIRLANGGA

SURABAYA

2022

ii

2022

PEMAKNAAN EKSISTENSI DIRI DALAM *CROSSPLAY MALE TO FEMALE*: STUDI KASUS TERHADAP TIGA ANGGOTA KOMUNITAS *COSPLAY* COSURA SURABAYA

女装クロスプレイにおける自己存在の意味
—コスラ・スラバヤのコスプレコミュニティに対する 3 人の事例研究—

SKRIPSI

卒業論文

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pada
Program Studi Studi Kejepangan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Airlangga**

アイルランが大学人文学部日本研究学科における
学位を取得するための一つ条件

**Oleh
JOANITO PEREIRA DA SILVA
NIM: 121511333005**

**ジョアニト ペレイラ ダ シルヴァ
学生番号 121511333005**

**PROGRAM STUDI STUDI KEJEPANGAN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

2022

iii

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis ini adalah karya tulis asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Airlangga maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni hasil gagasan, penelitian dan tulisan saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Karya tulis ini bukan karya jiplakan, dan di dalamnya tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Surabaya, 13 Mei 2022

Yang membuat pernyataan,



Joanito Pereira Da Silva

NIM. 121511333005

MOTO

When there is kindness, there is goodness.

When there is goodness, there is magic.

Have courage and be kind.

Cinderella's Mother, Disney Cinderella

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pemaknaan Eksistensi Diri dalam *Crossplay Male to Female*: Studi Kasus terhadap Tiga Anggota Komunitas *Cosplay Cosura* Surabaya

女装クロスプレイにおける自己存在の意味 —コスラ・スラバヤのコスプレコミュニティに対する3人の事例研究—

Nama : Joanito Pereira Da Silva

NIM : 121511333005

Departemen : Studi Kejepegan

telah disetujui untuk diajukan pada tanggal 8 bulan Mei tahun 2022 oleh:

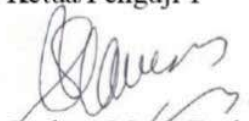
Pembimbing Skripsi



Nunuk Endah Srimulyani, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 198112302006042001

dan telah berhasil dipertahankan di Surabaya pada tanggal 12 bulan Mei tahun 2022 di hadapan Dewan Penguji:

Ketua/Penguji 1



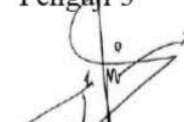
Syahrur Marta Dwi Susilo, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 197603242002121001

Penguji 2



Nunuk Endah Srimulyani, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 198112302006042001

Penguji 3



Dwi Anggoro Hadiutomo, S.S., M.Hum., Ph.D.
NIP. 197312052002121001

Mengetahui,
Ketua Departemen



Nunuk Endah Srimulyani, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 198112302006042001

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pemaknaan Eksistensi Diri dalam *Crossplay Male to Female*: Studi Kasus terhadap Tiga Anggota Komunitas *Cosplay* COSURA Surabaya” yang disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Airlangga.

Skripsi ini mengkaji alasan dari ketiga anggota komunitas *cosplay* COSURA memilih untuk menjadi seorang *crossplayer MtoF* dan bagaimana mereka memaknai eksistensi diri serta mengekspresikan sisi feminin mereka melalui kegiatan *crossplay*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan motif seorang *crossplayer MtoF* dengan menggunakan teori *fandom* Jenkins dan menunjukkan kebebasan mengekspresikan gender pada *crossplay* dengan basis teori performativitas Judith Butler.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Purnawan Basundoro, S.S., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga;
2. Ibu Nunuk Endah Srimulyani, S.S., M.A., Ph.D, selaku Ketua Departemen Studi Kejepangan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga;
3. Ibu Rahaditya Puspa Kirana, S.Hum., M.Hum., selaku dosen pembimbing skripsi pertama dan ibu Nunuk Endah Srimulyani, S.S., M.A., Ph.D, selaku dosen pembimbing skripsi kedua serta ibu Adis Kusumawati, S.S., M.Hum, selaku dosen

wali yang telah membimbing dengan baik, membantu, meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan banyak hal lainnya untuk penulis dalam menyelesaikan studi maupun skripsi;

4. Segenap Sensei pengajar Program Studi Kejepangan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga yang telah membantu dan memberikan ilmu kepada penulis;

5. Kedua orang tua penulis, terkhusus kepada ibu saya yang senantiasa memberikan dukungan, nasehat, dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dengan baik;

6. Emmanuel Contreras Varela, sahabat dari Amerika Latin yang selalu dengan tulus mendengarkan dan bersedia menampung seluruh keluhan penulis, mengingatkan, membantu, dan memberi dukungan kepada penulis agar tetap semangat dalam mengerjakan skripsi dan menjalani hidup;

7. Albellah Prista Pribadi, sahabat dari jurusan Sastra Inggris 2015 yang senantiasa menemani penulis dalam situasi apapun salah satunya saat mengerjakan skripsi;

8. Sahabat Manjakani Famz, Albellah, Aiko, Birgitta, Josie, Tania, dan Dzikrullah, yang telah bersedia membantu, mendengarkan segala keluhan, lika-liku dalam perkuliahan dan memberikan semangat serta dukungan satu sama lain;

9. Teman-teman dari aplikasi Discord server *Switch*, Ratna, Adiansyah, Michelle, Alethea, Arya, Bulan, Ryo, Hardy, Hasby, dan Burhan, yang biasanya meluangkan waktu untuk menemani penulis dan selalu memberi dukungan;

10. Maya Sarah, dan Nadya Zahrani, sahabat dari jurusan Studi Kejepangan angkatan 2015 yang selalu menemani penulis untuk selalu giat dalam mengerjakan

skripsi, dan selalu mendengarkan, memberikan semangat dengan kata-kata yang sangat membuat penulis terenyuh dan dukungannya dalam hal baik apapun;

11. Teman-teman dari Studi Kejepegan 2015, yang berjuang bersama selama masa perkuliahan;

12. Komunitas *cosplay* COSURA Surabaya yang telah membantu penulis dalam memberikan informasi yang diperlukan dalam penulisan skripsi dan seluruh kebaikan yang telah diberikan saat penulis melakukan kegiatan wawancara.

Serta pihak-pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Sekali lagi terimakasih atas semua dedikasi dan dukungan yang telah diberikan. Meskipun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat untuk semua yang membacanya. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penelitian ini.

Surabaya, 14 Mei 2022

Joanito Pereira Da Silva

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN.....	i
SAMPUL DALAM	ii
PRASYARAT GELAR	iii
PERNYATAAN	iv
MOTO.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	11
1.4.1 Manfaat Teoritis	11
1.4.2 Manfaat Praktis	11
1.5 Tinjauan Pustaka	12
1.6 Landasan Teori	18
1.6.1 <i>Fandom</i>	18
1.6.2 Performativitas	20
1.7 Metode Penelitian	21
1.7.1 Pengumpulan Data	22
1.7.2 Analisis Data.....	23
1.7.4 Informan Penelitian	25
1.7.5 Kriteria Informan.....	27
1.7.6 Batasan Permasalahan	27
1.8 Sistematika Penulisan.....	28
BAB II LANDASAN TEORI	29
2.1 <i>Cosplay</i> dan <i>Crossplay</i>	29
2.1.1 <i>Cosplay</i>	29
2.1.2 Empat Komponen Utama <i>Cosplay</i> Menurut Theresa Winge	32
2.1.2.1 <i>Cosplayer Anime</i> dan <i>Manga</i>	32
2.1.2.2 Setting Sosial.....	33
2.1.2.3 Bermain Peran.....	35
2.1.2.4 Kostum dan Aksesoris Tambahan.....	36
2.1.3 <i>Crossplay</i>	37
2.1.4 Empat Komponen Utama <i>Crossplay MtoF</i> Menurut Rachel Leng.....	40
2.1.4.1 Kostum.....	40
2.1.4.2 <i>Makeup</i>	41
2.1.4.3 Karakter.....	42

2.1.4.4 Foto.....	42
2.2 Teori <i>Fandom</i> Oleh Henry Jenkins	43
2.2.1 <i>Fandom Crossplay</i>	48
2.3 Teori Performativitas oleh Judith Butler	50
2.3.1 Maskulinitas dan Feminitas	52
2.3.2 Pandangan Judith Butler Mengenai <i>Crossplay MtoF</i>	55
BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN	58
3.1. COSURA Sebagai Wadah Berekspresi <i>Crossplayer</i> dan <i>Cosplayer</i>	58
3.2 Bentuk Feminitas <i>Crossplayer MtoF</i> pada <i>Event Cosplay</i>	62
3.2.1 Perwujudan Kekaguman Terhadap Karakter	66
3.2.2 Tantangan Bentuk <i>Cosplay</i> Tingkat Tinggi.....	68
3.3 Makna Identitas Diri Bagi <i>Crossplayer MtoF</i> Komunitas COSURA.....	69
3.3.1 Kepuasan Diri atas Apresiasi Penonton	70
3.3.2 <i>Crossplay</i> Sebagai Tantangan dan Aktivitas Berkesenian	75
3.3.3 <i>Crossplay</i> Sebagai Bentuk Ekspresi Seorang <i>Fans Manga</i>	82
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	89
4.1 Simpulan.....	89
4.2 Saran.....	91
YOUYAKU 要約	92
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Diri Ketiga Informan Crossplayer MtoF COSURA	26
Tabel 2. 1 Perbandingan Male Sex Role Identity dan The Cult of True Womanhood	53
Tabel 3. 1 Ragam Minat Cosplay Anggota COSURA Tahun 2022	59
Tabel 3. 2 Data Jumlah Cosplayer pada Event Multi Toys & Nordic Coffee Mini Cosplay Competition 2022.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Persetujuan Chiusa Sebagai Informan	102
Lampiran 2 Lembar Persetujuan Satori Sebagai Informan.....	103
Lampiran 3 Lembar Persetujuan Vivi Sebagai Informan	104
Lampiran 4 Kumpulan Foto Properti Crossplay MtoF Komunitas COSURA ...	105
Lampiran 5 Kumpulan Foto Kegiatan Komunitas COSURA dari Dokumen COSURA	106
Lampiran 6 Kumpulan Foto Suasana Event Multi Toys & Nordic Coffee Mini Cosplay Competition 2022 Hasil Dokumentasi Penulis	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>Crossplayer MtoF</i> Chiusa sebagai Kotori Minami dari <i>Anime Love Live</i>	3
Gambar 2. 1 Para <i>Cosplayer Game Genshin Impact</i> Surabaya pada <i>Event Mini Cosplay Competition 2022</i>	31
Gambar 2. 2 <i>Crossplayer MtoF</i> SH Bercrossplay Sebagai <i>Neo Queen Serenity</i> dari <i>Anime Sailor Moon</i>	39
Gambar 2. 3 <i>Crossplayer FtoM</i> Nekonoikatsu Bercrossplay Sebagai Ichimokuren dari <i>Game Onmyoji</i>	39
Gambar 3. 1 Struktur Kepengurusan COSURA Tahun 2021	60
Gambar 3. 2 Yosi dan Didik pada <i>Event Pop Culture Hiroshima 2020</i>	61
Gambar 3. 3 <i>Gathering COSURA</i> pada <i>Event Toys and Hobbies Fair 2014</i>	62
Gambar 3. 4 Poster <i>Event Multi Toys & Nordic Coffee Mini Cosplay Competition 2022</i>	64
Gambar 3. 5 Suasana <i>Event Multi Toys & Nordic Coffee Mini Cosplay Competition 2022</i>	65
Gambar 3. 6 <i>Crossplayer MtoF</i> SH Bercrossplay Sebagai Hera dari <i>Anime Saint Seiya</i>	67
Gambar 3. 7 <i>Crossplayer MtoF</i> Agfrant Bercrossplay Sebagai Strelizia dari <i>Anime Darling in the FRANXX</i>	69
Gambar 3. 8 <i>Crossplayer MtoF</i> Chiusa Bercrossplay Sebagai 2B Dari <i>Game Nier Automata</i>	75
Gambar 3. 9 <i>Crossplayer MtoF</i> Satori Bercrossplay Sebagai Gou Matsuoka dari <i>Anime Free!</i>	82
Gambar 3. 10 <i>Crossplayer MtoF</i> Vivi Bercrossplay Sebagai Mikasa Dari <i>Anime Attack on Titan</i>	88

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang alasan dari ketiga anggota komunitas *cosplay* COSURA memilih untuk menjadi seorang *crossplayer MtoF* dan bagaimana mereka memaknai eksistensi diri serta mengekspresikan sisi feminin mereka melalui kegiatan *crossplay*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan motif seorang *crossplayer MtoF* dengan menggunakan teori *fandom* Jenkins dan menunjukkan kebebasan mengekspresikan gender pada *crossplay* dengan basis teori performativitas Judith Butler. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data yang didapatkan pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara secara mendalam (*in-depth interview*) berupa wawancara semi terstruktur dengan ketiga *crossplayer MtoF* dari komunitas COSURA. Hasil analisis menunjukkan bahwa ketiga *crossplayer MtoF* mengaku bahwa mereka melakukan *crossplay MtoF* sebagai bentuk ekspresi diri, dan kepuasan pribadi. Selain itu, mereka memiliki pandangan gender yang cair dan fleksibel, sehingga kegiatan *crossplay MtoF* yang mereka jalani tidak mempengaruhi orientasi seksual ataupun kehidupan normal mereka. Mereka mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan di dalam maupun di luar *crossplay*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah komunitas *cosplay* COSURA berhasil menjadi sebuah wadah bagi ketiga *crossplayer MtoF* untuk membawa setidaknya bagian dari *utopian fantasies* atau yang bisa disebut sebagai impian dan fantasi para *crossplayer* masuk ke dalam dunia nyata sehingga dapat mereka merasakan secara langsung dan bersama dengan penggemar lain menciptakan surga mereka sendiri. Kecenderungan perwujudan eksistensi diri ketiga *crossplayer MtoF* dalam penelitian ini memiliki keselarasan dengan teori performativitas Judith Butler, yaitu identitas gender adalah bagian dari diri setiap individu yang terus bergerak secara dinamis, dan gender akan selalu berubah sesuai dengan waktu yang berjalan.

Kata Kunci: *cosplay*, *crossplay MtoF*, ekspresi gender, eksistensi diri, feminitas

ABSTRACT

The study discusses why the three members of the COSURA cosplay community chose to become MtoF crossplayers and how they interpreted their existence and expressed their feminine side through crossplay activities. The purpose of the study was to describe the motives of a MtoF crossplayer using Jenkins' *fandom* theory and demonstrating the freedom to express gender in crossplay based on Judith Butler's theory of performativity. This research is qualitative research with a case study approach. The data obtained in this study used in-depth interview techniques in the form of semi-structured interviews with all three MtoF crossplayers from the COSURA community. The results of the analysis showed that all three *MtoF* crossplayers admitted that they crossplay MtoF as a form of self-expression, and personal satisfaction. In addition, they have a fluid and flexible gender outlook, so their MtoF crossplay activities do not affect their sexual orientation or normal life. They can adapt to the environment inside and outside crossplay. This study concludes that the COSURA cosplay community managed to become a forum for the three MtoF crossplayers to bring at least part of utopian fantasies or what can be called the dreams and fantasies of crossplayers into the real world so that they can feel directly and together with other fans create their paradise. The tendency to realize the existence of the third MtoF crossplayer self-existence in this study has an alignment with Judith Butler's theory of performativity, namely gender identity is a part of each individual that continues to move dynamically, and gender will always change according to the time running out.

Keywords: cosplay, crossplay MtoF, gender expression, self existence, femininity