

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berfungsi sebagai landasan untuk mengembangkan topik dan memahami celah serta perbedaan dalam penelitian yang dilakukan. Terdapat 10 jurnal yang digunakan dalam penelitian ini untuk membantu memahami lebih jelas tentang *cosplay* dan identitas gender. 6 artikel berbasis jurnal internasional dan empat lainnya adalah artikel berbasis jurnal nasional. Pembahasan dari sepuluh jurnal penelitian terdahulu ini berkisar pada tema identitas gender, gender performatif, *cosplay*, *crossplay*, serta pengaruh media sosial dalam membentuk identitas publik

Empat penelitian terdahulu membahas *crossplay* sebagai ruang eksplorasi identitas. Penelitian oleh Butsainah Adiba Wafa (2024) menunjukkan bahwa *crossplay* bukan hanya aktivitas hiburan, tetapi juga menjadi sarana bagi individu untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan identitas diri melalui karakter yang diperankan, meskipun masih dihadapkan pada stigma sosial. Temuan serupa dikemukakan oleh Tompkins (2019) yang menjelaskan bahwa *crossplay* memberikan ruang bagi individu untuk menantang konstruksi gender tradisional dan mengeksplorasi identitas yang lebih kompleks. Selanjutnya, Nichols (2019) menyoroti bagaimana *cosplay* memungkinkan perempuan mengeksplorasi berbagai aspek identitas gender melalui praktik *crossplay* dan *gender-bending*, sehingga memberikan ruang ekspresi yang lebih fleksibel dibandingkan norma gender konvensional. Sejalan dengan itu, Silva & Srimulyani (2023) menunjukkan bahwa praktik *Male-to-Female (MtoF)* *crossplay* menjadi media bagi individu untuk mengekspresikan identitas diri melalui transformasi penampilan tanpa mengubah identitas gender maupun orientasi seksual mereka. Keempat penelitian tersebut memperlihatkan bahwa

crossplay tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas hiburan, tetapi juga sebagai ruang eksplorasi dan pemaknaan identitas diri.

Tiga penelitian berikutnya berfokus pada performativitas dan identitas gender dalam praktik *crossplay*. Penelitian Yang (2022) menjelaskan bahwa performa gender dalam *cosplay* dibangun secara kolektif melalui tubuh, riasan, kostum, dan kerja kolaboratif sehingga mampu menghasilkan representasi gender yang dianggap autentik. Sementara itu, Kholifah & Rahmawati (2021) mengungkapkan bahwa identitas gender *cosplayer* terbentuk melalui pengulangan performa gender, namun tetap menghadapi stigma ketika melampaui norma heteronormatif yang berlaku. Penelitian Muhlisan et al (2022) juga menunjukkan bahwa praktik *Female-to-Male (F2M) crossplay* tidak hanya merupakan bentuk ekspresi artistik, tetapi juga menjadi proses transformasi identitas yang memungkinkan perempuan mengeksplorasi dan merepresentasikan maskulinitas melalui performativitas gender. Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa gender dalam *crossplay* dibentuk melalui performa yang ditampilkan dan dimaknai dalam interaksi sosial.

Tiga penelitian lainnya membahas media sosial sebagai ruang komunikasi identitas. Penelitian Shen (2025) menunjukkan bahwa media digital memberikan ruang yang lebih fleksibel dalam merepresentasikan maskulinitas dibandingkan media konvensional, sehingga memungkinkan munculnya bentuk-bentuk ekspresi gender yang lebih beragam. Selanjutnya, Haborak (2020) menjelaskan bahwa *cosplayer* profesional membangun identitas melalui praktik kurasi diri, personal branding, serta interaksi dengan pengikut di Instagram. Sementara itu, Sonni et al (2025) menunjukkan bahwa *platform* video pendek seperti TikTok menjadi ruang bagi perempuan *crossplayer* untuk menampilkan identitas mereka, meskipun tidak secara langsung mengubah identitas personal audiens maupun pelakunya. Ketiga penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media sosial tidak hanya berfungsi sebagai sarana berbagi konten, tetapi juga menjadi ruang komunikasi identitas melalui representasi diri dan interaksi dengan audiens.

Sebagian besar penelitian sebelumnya masih menekankan aspek performativitas gender, representasi, budaya populer, maupun penggunaan media sosial sebagai ruang ekspresi, namun belum secara spesifik membahas proses komunikasi identitas gender yang dilakukan oleh *crossplayer* perempuan melalui media sosial. Penelitian yang menggunakan *Communication Theory of Identity (CTI)* untuk menjelaskan bagaimana identitas gender dibentuk, dikomunikasikan, dan dinegosiasikan dalam praktik *crossplay* masih terbatas. Penelitian mengenai *crossplayer Female-to-Male (F2M)* di Indonesia juga masih relatif sedikit, terutama yang mengkaji Instagram sebagai ruang komunikasi identitas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan menekankan proses komunikasi identitas gender *crossplayer* perempuan *F2M* melalui perspektif *Communication Theory of Identity (CTI)* pada konteks Instagram, sehingga tidak hanya melihat *crossplay* sebagai bentuk hiburan atau performa budaya populer, tetapi juga sebagai proses komunikasi identitas yang berlangsung melalui interaksi, simbol visual, serta respons sosial di ruang digital.



Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama (tahun)	Judul Penelitian	Masalah & Tujuan	Teori/konsep	Jenis Penelitian, Metode, Teknik Pengumpulan Data	Kesimpulan Penelitian
(Butsainah Adiba Wafa, 2024)	<i>An Approach to Qualitative Analysis in the Understanding of Cosplay and Crossplayer</i>	Memahami identitas diri para <i>crossplayer</i> yang berpartisipasi dalam <i>cosplay</i> menjadi karakter berbeda gender dalam mengeksplorasi identitas diri dan bagaimana individu menghadapinya dalam konteks sosial yang lebih luas.	<i>Crossplay, Identitas Diri, Kebebasan Berekspresi</i>	Penelitian Kualitatif, dengan penggunaan metode fenomenologi dan teknik wawancara semi-terstruktur, observasi dan validasi data triangulasi.	<i>Crossplay</i> bukan hanya hiburan, tetapi sarana mengeksplorasi identitas diri. Meskipun memberikan kebebasan, ada stigma sosial terkait persepsi negatif terhadap <i>crossplayer</i> .
(Tompkins, 2019)	<i>Is gender just a costume? An exploratory study of crossplay</i>	Mengeksplorasi praktik <i>crossplay</i> dalam budaya <i>cosplay</i> , dan bagaimana <i>crossplay</i> menantang konstruksi gender tradisional	Gender Performativity, Representasi Gender dalam Media, Identitas Diri, Maskulinitas Hegemonik	Penelitian Kualitatif, menggunakan metode studi kasus eksploratif, analisis dan teknik pengumpulan data melalui kuisioner <i>online</i> , analisis naratif, serta wawancara mendalam.	<i>Crossplay</i> memungkinkan individu untuk menantang konstruksi gender dan memberi ruang untuk ekspresi identitas yang lebih fluid. Meskipun pemberdayaan, ada stigma dan stereotip gender.
(Yang, 2022)	<i>The Art Worlds of Gender Performance: Cosplay, Embodiment, and Identity</i>	Mengeksplorasi bagaimana gender dipertunjukkan dalam <i>cosplay</i> , terutama produksi dan evaluasi gambar gender yang tercipta melalui tubuh manusia.	Teori Produksi Budaya, Teori Gender Performatif	Penelitian Kualitatif, menggunakan wawancara dan teknik observasi partisipatif.	<i>Cosplay</i> memerlukan perhatian terhadap kategori kepribadian selain gender biologis. Kesuksesan permainan gender dalam <i>cosplay</i> memerlukan kerja kolaboratif.
(Nichols, 2019)	<i>Playing with identity: gender, performance and feminine agency in cosplay</i>	Mengeksplorasi bagaimana <i>cosplay</i> menjadi sarana bagi perempuan untuk mengekspresikan identitas mereka melalui kostum dan karakter.	Gender Performativity, Agen Feminin, interdisciplinary beauty theory	Penelitian Kualitatif deskriptif, menggunakan metode observasi partisipatif dan teknik wawancara mendalam.	<i>Cosplay</i> memberikan kebebasan untuk perempuan mengeksplorasi berbagai aspek identitas mereka, melawan konstruksi gender yang kaku.
(Kholifah, S., & Rahmawati)	<i>Gender Performance, Gender Identity and Stigma in the Life of Cosplayer s in Malang City</i>	Mengeksplorasi peran gender, identitas gender, dan stigma yang dialami oleh <i>cosplayer</i> di Kota Malang, Indonesia.	Performa Gender, Identitas Gender, Stigma, <i>Self-Concept</i>	Penelitian Kualitatif, menggunakan pendekatan fenomenologi, dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.	Identitas gender <i>cosplayer</i> terbentuk melalui pengulangan performa gender. Meskipun <i>cosplay</i> memberi kebebasan, stigma sosial muncul saat melintasi norma heteronormatif.

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Masalah & Tujuan	Teori/konsep	Jenis Penelitian, Metode, Teknik Pengumpulan Data	Kesimpulan Penelitian
(Shen, 2025)	<i>The Influence of Female Crossplayers' Online Performances on the Audience's Identity in China</i>	Mengeksplorasi bagaimana penampilan <i>Female crossplayers</i> di <i>platform</i> video pendek mempengaruhi identitas audiens di China.	<i>Crossplay, Cosplay, Identitas</i>	Penelitian Kualitatif, menggunakan metode kuesioner dan wawancara mendalam.	Performa <i>crossplayer</i> perempuan di media sosial tidak secara signifikan mengubah identitas peserta atau audiens mereka, meskipun dapat menantang peran gender tradisional.
(Sonni et al., 2025)	<i>Platform -Specific Masculinities: The Evolution of Gender Representation in Indonesian Reality Shows Across Television and Digital Media</i>	Mengkaji transformasi representasi maskulinitas dalam acara realitas Indonesia di televisi dan media digital.	Maskulinitas, Representasi Gender, Studi Platform	Penelitian menggunakan Metode Campuran, meliputi analisis konten dan survei terhadap 1000 responden.	Penurunan representasi maskulinitas tradisional di televisi, dengan munculnya "maskulinitas spesifik <i>platform</i> " pada media digital seperti TikTok.
(Joanito Pereira Da Silva & Srimulyani, 2023)	<i>Pemaknaan Gender dalam Kegiatan Crossplay MtoF oleh Tiga Anggota Komunitas Cosplay Cosura Surabaya</i>	Menggambarkan bagaimana laki-laki yang melakukan <i>crossplay</i> sebagai perempuan mengekspresikan identitas mereka dalam <i>cosplay</i> .	<i>Performativity, Gender, Identitas, Orientasi Seksual</i>	Penelitian Kualitatif, menggunakan metode wawancara semi-terstruktur.	Para informan merasa lebih percaya diri dan menikmati <i>crossplay</i> tanpa mempengaruhi orientasi seksual mereka. Gender dalam <i>crossplay</i> merupakan performa yang tidak merubah identitas gender asli.
(Muhlisian et al., 2022)	<i>Crossing The Boundaries: Performing Male Identity as Portrayal of Self in Bandung Crossplaying Landscape</i>	Mengeksplorasi bagaimana perempuan dalam komunitas <i>crossplay</i> menampilkan identitas maskulin melalui <i>Female-to-Male (F2M) crossplay</i> .	Gender <i>Performativity, Crossplay, Maskulinitas</i>	Penelitian Kualitatif, menggunakan metode etnografi dan teknik wawancara, serta observasi langsung.	<i>F2M crossplay</i> adalah bentuk ekspresi artistik yang memungkinkan individu mengeksplorasi dan menampilkan maskulinitas dengan cara yang lebih fluid.
(Haborak, 2020)	<i>Identity, curated branding, and the star cosplayer's pursuit of Instagram fame</i>	Mengkaji bagaimana <i>cosplayer</i> profesional membangun identitas mereka di media sosial, khususnya Instagram, melalui praktik kurasi diri dan branding.	Kurasi Diri, Branding, Media Sosial, <i>Cosplay</i>	Penelitian Kualitatif, menggunakan analisis konten terhadap akun Instagram <i>cosplayer</i> terkemuka.	<i>Cosplayer</i> profesional membangun narasi pribadi melalui kurasi diri di Instagram untuk menarik perhatian pengikut dan merek, serta memperkuat citra diri mereka dalam dunia <i>cosplay</i> profesional.

Sumber: Olahan Peneliti (2026)

2.2. Landasan Teori

2.2.1. *Communication Theory of Identity* (CTI)

Communication Theory of Identity (CTI) yang dikembangkan oleh Hecht & Lu (2014 p.226-227) memandang identitas sebagai kerangka konseptual untuk memahami bagaimana identitas dibentuk, dinegosiasikan, dan dikomunikasikan melalui interaksi. Teori ini menekankan bahwa identitas bukanlah sesuatu yang tunggal dan statis, melainkan bersifat kompleks, berlapis, serta terus dibentuk melalui proses komunikasi (Hecht & Lu, 2014, p.226-227). Hecht & Phillips, (2021, p.221-232) serta Kuiper (2021, p.4-7) menjelaskan bahwa identitas terdiri dari lima lapisan yang saling berkaitan, yaitu:

1. *Personal Identity* (Identitas Personal)

Personal identity merujuk pada bagaimana individu mendefinisikan dirinya sendiri. Ini mencakup konsep diri, nilai, keyakinan, serta persepsi tentang karakteristik pribadi. Identitas ini berada dalam diri individu dan berkaitan dengan bagaimana seseorang menjawab pertanyaan “Siapa saya?”.

2. *Relational Identity* (Identitas Relasional)

Relational identity terbentuk melalui hubungan dengan orang lain. Individu tidak hanya mendefinisikan dirinya sebagai “saya”, tetapi juga sebagai “saya dalam hubungan dengan orang lain”.

3. *Enacted Identity* (Identitas yang Ditampilkan)

Enacted identity adalah identitas yang diwujudkan melalui tindakan komunikasi. Cara berbicara, gaya bahasa, pilihan kata, serta perilaku dalam interaksi mencerminkan identitas yang sedang ditampilkan.

4. *Communal Identity* (Identitas Komunal)

Communal Identity merujuk pada identitas yang dibentuk oleh norma, budaya, dan struktur sosial yang lebih luas. Individu tidak terlepas dari ekspektasi sosial mengenai bagaimana seharusnya ia bersikap.

5. *Material Identity* (Identitas Material)

Material Identity merujuk pada aspek fisik individu sebagai bagian dari identitas, yang sebelumnya belum dijelaskan secara detail dalam empat

frame utama. Lapisan material mencakup dimensi-dimensi utama seperti tubuh (*body*), kesehatan (*health*), dan lingkungan atau ruang teritori (*territory*) yang secara langsung memengaruhi bagaimana seorang individu memahami dan membentuk identitas dirinya secara fisik.

Identitas bukanlah sesuatu yang statis, melainkan terus dikonstruksi dan dinegosiasikan melalui interaksi sosial, dinamika tersebut kemudian diperluas dalam kajian mengenai kesenjangan identitas (*identity gaps*) yang menekankan adanya ketidaksesuaian antara berbagai dimensi identitas (Hecht & Jung 2014, p.226-227). Sejalan dengan itu, Jung dalam penelitiannya tahun 2004 membahas mengenai konsep *identity gaps*, yaitu ketidaksesuaian (*disconnects*) di antara berbagai bingkai identitas yang menantang proses pembentukan identitas seseorang (Hecht & Jung dalam Encyclopedia of Communication Theory, 2014, p.226-227). Komunikasi dan relasi manusia bersifat tidak pasti dan tidak selalu presisi, maka sering kali muncul perbedaan antara bagaimana kita memandang diri sendiri (*personal identity*), bagaimana orang lain memandang kita (*relational identity*), dan bagaimana kita mengekspresikan diri (*enacted identity*), hal ini memunculkan suatu masalah karena identitas tersebut dapat berbeda dari representasi komunal, terutama ketika representasi komunal bersifat stereotipikal (Hect & Phillips, 2021, p. 221-227).

Communication Theory of Identity (CTI) tidak hanya memandang identitas sebagai konstruksi yang terbentuk melalui interaksi sosial dan komunikasi, tetapi juga sebagai fenomena yang kompleks, berlapis, dan saling bersambungan antar dimensi (Hect & Phillips, 2021, p. 221-227). Keempat lapisan identitas ini tidak berdiri sendiri, melainkan saling berinteraksi dan dapat menimbulkan ketidaksesuaian atau *identity gaps* yang memengaruhi bagaimana individu memahami, menampilkan, dan menegosiasikan identitasnya (Hecht & Jung, 2014, p.226-227). Oleh karena itu, CTI menjadi kerangka teoritis yang relevan untuk menganalisis dinamika identitas dalam berbagai konteks, termasuk dalam praktik *crossplay female-to-male* (F2M), yang melibatkan negosiasi antara

ekspresi diri, persepsi sosial, serta kondisi individu dalam ruang digital maupun sosial.

2.3. Landasan Konsep

2.3.1. Budaya Populer *Cosplay*

Budaya populer adalah sebuah konsep yang menggambarkan bentuk budaya yang digunakan oleh banyak orang dalam kehidupan sehari-hari. Biasanya, sering kali dipengaruhi oleh media massa dan teknologi (Storey, 2021, p.5-12). Di Indonesia, budaya populer mencakup berbagai elemen seperti musik, film, mode, dan hiburan yang mudah diakses oleh masyarakat.. Namun, dalam pandangan teoritis, budaya populer bukan hanya tentang hiburan saja, tetapi juga tempat berkumpulnya ide-ide utama dan cara hidup masyarakat. Menurut Storey (2015, p.10-13) budaya populer bisa dipahami dengan beberapa cara, salah satunya yaitu sebagai bentuk budaya yang saling berunding antara "budaya dominan" yang berkuasa dan "budaya bawah" yang berada di bawah. Dalam hal ini, budaya populer tidak hanya menyampaikan nilai-nilai utama, tetapi juga bisa menjadi sarana untuk menyampaikan pendapat dan menentang nilai-nilai tersebut. Budaya populer tidak bisa dipisahkan dari peran aktif masyarakat. McKee mengatakan bahwa budaya populer terbentuk dan memiliki arti karena cara masyarakat menerima, memahami ulang, dan menggunakannya secara kreatif. Jadi, masyarakat bukan hanya orang yang menonton atau mendengar, tetapi mereka juga berperan aktif dalam membentuk dan menentukan apa arti budaya populer tersebut sesuai dengan konteks sosialnya (McKee, 2022)

Cosplay dimulai di Jepang pada tahun 1980-an. Istilah "*cosplay*" sendiri berasal dari gabungan kata *costume* (kostum) dan *play* (bermain), yang pertama kali digunakan oleh seorang wartawan Jepang bernama Nobuyuki Takahashi (Paxel, 2025). Salah satu fenomena yang berkembang pesat yang dapat dilihat secara langsung dari budaya populer adalah kegiatan *cosplay* (*costume play*), yaitu kegiatan mengenakan kostum dan berperan sebagai karakter dari *anime*, *manga*, film, atau *video game*. Selain memakai kostum, *cosplay* juga melibatkan bermain seperti karakter tersebut, meniru

bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan cara berpikir dari tokoh yang dipilih. *Cosplay* sering sekali digunakan oleh para *cosplayer* sebagai sarana untuk mengekspresikan kesenangan serta identitas diri mereka yang biasanya sulit untuk diekspresikan dalam keseharian.

Burke (2022) juga menyatakan bahwa *cosplay* merupakan bentuk adaptasi budaya secara tidak resmi, yaitu cara penggemar mengikuti dan berpartisipasi aktif dalam narasi budaya populer. Aktivitas ini tidak hanya sekadar meniru penampilan, melainkan proses kreatif yang memiliki makna, mengapa seseorang membangun kembali karakter melalui interpretasi pribadi dan perasaan. Dalam hal ini, *cosplay* menjadi bagian dari praktik budaya yang menggabungkan aspek estetika, identitas, komunitas, serta imajinasi sosial (Burke, 2022).

Crossplay adalah istilah yang merupakan gabungan dari kata "*crossdressing*" dan "*cosplay*" yang merupakan subkultur dari *cosplay* (Gank Content Team, 2024). *Crossdressing* sendiri adalah tindakan mengenakan pakaian atau atribut yang biasanya dikenakan oleh lawan jenis, sedangkan *cosplay* adalah praktik mengenakan kostum dan memainkan peran karakter fiktif dari media seperti *anime*, *manga*, film, atau *game* (Gank Content Team, 2024). Panoussi (2023) *Crossdressing* adalah praktik mengenakan pakaian yang dianggap sesuai dengan jenis kelamin berbeda. Dengan mengenakan pakaian yang tidak sesuai dengan jenis kelamin biologis mereka, individu yang melakukan *crossdressing* sering kali menantang pengertian tradisional tentang peran sosial yang seharusnya dijalani oleh pria dan perempuan (Amalia, 2018). Menurut Winge (2018) *crossplay* merupakan bentuk "*dressing the imagination*" yang memperlihatkan bagaimana tubuh menjadi kanvas tempat imajinasi, fantasi, dan identitas diwujudkan. Melalui penggunaan kostum, riasan, dan gestur, para *cosplayer* berupaya menghadirkan representasi karakter fiksi ke dunia nyata. Namun, dalam konteks *crossplay*, tindakan ini tidak berhenti hanya pada aspek estetika, melainkan juga menjadi bentuk komunikasi yang menantang batas-batas gender tradisional. Proses ini menunjukkan bagaimana tubuh dapat

digunakan sebagai media ekspresi budaya dan alat negosiasi terhadap norma sosial yang berlaku (Winge, 2018).

2.3.2. *Crossplay* sebagai Ekspresi Identitas Gender

Penelitian oleh Gagné & Tewksbury (1997) dan Liang et al. (2025) menunjukkan bahwa aktivitas seperti *crossplay* memungkinkan individu untuk menyampaikan sisi feminin atau maskulin mereka yang sebelumnya terbatas oleh norma sosial. *Crossplay* juga memberikan kebebasan bagi individu untuk mengungkapkan peran gender yang lebih terbuka. Dalam konteks identitas gender, *crossplay* dapat dilihat sebagai bentuk eksplorasi dan penegasan identitas melalui peran gender yang berbeda dari identitas biologis. Hal ini memungkinkan individu untuk memainkan peran dengan gender yang berbeda dari identitas gender mereka yang sebenarnya. Sebagai contoh, seorang pria yang memilih untuk berperan sebagai karakter perempuan dalam *crossplay* tidak hanya mengenakan kostum, tetapi juga berusaha menghidupkan karakter tersebut dengan perilaku dan ekspresi yang lebih feminin. Chairunisa & Azwar (2025) menambahkan bahwa komunitas *cosplay*, termasuk *crossplay*, sering kali berfungsi sebagai ruang aman (*safe space*) bagi individu untuk bereksperimen dengan berbagai identitas tanpa rasa takut terhadap stigma sosial. Dalam komunitas-komunitas ini, *crossplay* berfungsi sebagai bentuk komunikasi tentang siapa mereka, dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan tentang fleksibilitas identitas gender. Proses *crossplay* sering kali digunakan sebagai bentuk ekspresi diri dalam konteks identitas gender. Menurut Werner, (2023, p.20-21) gender dapat dilihat sebagai konstruksi sosial yang dibentuk oleh suatu kuasa dan norma yang mengatur tubuh, kebebasan muncul bukan dengan menolak kuasa, melainkan melalui kesadaran kritis dan negosiasi terhadap struktur yang membentuk identitas tersebut.

Konsep *feminitas* dalam praktik *crossplay* tidak hanya dipahami sebagai atribut biologis perempuan, melainkan sebagai hasil dari proses sosial dan performatif. Bauwel (2021, p.51-53) *feminitas* modern dalam budaya populer sering kali dibentuk melalui representasi media yang kontradiktif — di satu

sisi menawarkan kebebasan ekspresi, namun di sisi lain tetap dibatasi oleh norma-norma gender tradisional. Dalam konteks *crossplay*, bentuk-bentuk feminitas ini diambil, diolah, dan ditampilkan kembali dengan cara yang lebih mendalam dan menentang norma gender tradisional. Misalnya, ketika perempuan melakukan *crossplay* sebagai karakter laki-laki, mereka tidak menghapus feminitasnya, tetapi justru merekonstruksi ulang menjadi bentuk baru yang tidak lagi tunduk pada stigma gender tradisional seperti menggambar kumis ataupun jenggot pada wajah.

Hal ini memperlihatkan bahwa *crossplay* bukan hanya persoalan hiburan atau estetika, melainkan juga ruang bagi refleksi kritis terhadap bagaimana feminitas dan maskulinitas dibentuk, dipertukarkan, dan dinegosiasikan dalam masyarakat modern. *Crossplay* juga dapat dilihat sebagai suatu bentuk pemberontakan terhadap norma gender tradisional. Sebagai contoh, *crossdressing* dan *crossplay* sering dianggap bertentangan dengan pengertian tradisional tentang apa yang dianggap "maskulin" atau "feminin". Werner (2023, p.20-21) menjelaskan bahwa konstruksi sosial seperti gender tidak bersifat alami, tetapi terbentuk oleh kekuasaan sosial dan budaya yang mengatur apa yang boleh dilakukan oleh individu berdasarkan jenis kelamin mereka.

2.3.3. Komunikasi Identitas Gender *Crossplayer* melalui Instagram

Crossplay merupakan salah satu bentuk praktik budaya populer yang memungkinkan individu menampilkan karakter dengan gender yang berbeda dari jenis kelamin biologisnya. Bredikhina & Giard (2022) menjelaskan bahwa *crossplay* tidak hanya menjadi aktivitas hiburan, tetapi juga menjadi media bagi individu untuk menantang stereotip gender yang kaku. Praktik ini memberikan ruang bagi *crossplayer* untuk mengeksplorasi identitas gender di luar batasan sosial, sehingga identitas gender dipahami sebagai sesuatu yang dapat dinegosiasikan melalui tindakan dan representasi visual. Butler (2024) menyatakan bahwa gender bukanlah identitas yang melekat secara biologis, melainkan hasil dari performativitas yang terus diproduksi melalui tindakan, bahasa, penampilan, dan interaksi sosial. Hal ini juga sejalan

dengan pemikiran Werner (2023) bahwa identitas gender dibentuk melalui relasi dan norma sosial, tetapi pada saat yang sama dapat dinegosiasikan melalui praktik-praktik budaya seperti *crossplay*.

Keberadaan media komunikasi menjadi penting karena menyediakan ruang bagi individu untuk menampilkan, mempertahankan, sekaligus memperoleh pengakuan atas identitas yang mereka bangun (Nurfalah et al., 2021). Instagram menjadi *platform* yang relevan karena karakteristik komunikasinya berbeda dibandingkan media sosial lainnya, Dijck (2013, pp.3-23) menyatakan bahwa media sosial tidak hanya berfungsi sebagai sarana berbagi informasi, tetapi sebagai infrastruktur sosial yang membentuk cara individu merepresentasikan diri, membangun relasi, dan memperoleh visibilitas di ruang digital. Instagram secara khusus dikembangkan sebagai *platform* yang mengutamakan komunikasi berbasis gambar/citra (*image-based communication*), sehingga identitas pengguna lebih banyak dibangun melalui representasi visual dibandingkan narasi tekstual (Dijck, 2013, pp.3-23). Instagram merupakan platform yang memungkinkan pengguna melakukan *curated self-presentation*, yaitu proses memilih, menyusun, dan mengelola foto, video, caption, maupun interaksi digital secara sadar untuk membentuk citra diri yang ingin ditampilkan kepada publik. Melalui proses tersebut, identitas digital tidak dipahami sebagai refleksi langsung dari kehidupan nyata, melainkan sebagai hasil konstruksi yang terus diproduksi melalui representasi visual (Leaver et al., 2020, p.18).

2.3.4. Stigma Sosial dan Steriotip Gender Tradisional Perempuan

Stigma sosial dan stereotip gender tradisional merupakan dua konsep yang saling terkait dan berperan penting dalam membentuk cara individu dipandang dan diperlakukan dalam masyarakat. Stigma sosial merujuk pada pandangan negatif atau diskriminasi terhadap individu atau kelompok tertentu berdasarkan karakteristik yang dianggap menyimpang dari norma sosial yang berlaku (Schneider, 2004);(Blum, 2020). Dalam konteks gender, stigma seringkali muncul ketika individu tidak sesuai dengan ekspektasi sosial yang ditentukan berdasarkan peran tradisional laki-laki dan perempuan (Goffman, 1963);(Thomas et al., 2025). Sementara itu, stereotip gender tradisional adalah prasangka atau generalisasi tentang sifat, perilaku, dan peran yang dianggap wajar untuk setiap jenis kelamin.

Stereotip gender tradisional sering kali membatasi individu dalam menjalani kehidupan mereka. Feminitas dipahami sebagai kumpulan nilai, sikap, dan cara mengekspresikan diri yang sejak lama dikaitkan dengan Perempuan (Hoskin & Blair, 2022). Namun, feminitas tidak hanya lahir dari sistem patriarki, melainkan merupakan hasil konstruksi sosial yang bisa dikaji ulang dan dikembangkan dari berbagai sudut pandang (Hoskin & Blair, 2022). Buku *Critical Femininities* menjelaskan bahwa feminitas dapat menjadi sumber kekuatan, bentuk kerentanan yang bermakna, serta ruang untuk melawan atau menantang norma-norma maskulin yang dominan (Hoskin & Blair, 2022). Misalnya, perempuan sering dianggap lebih emosional, lembut, dan nurturing, sementara laki-laki diharapkan bersifat dominan, rasional, dan kuat (Eagly & Wood, 2012);(N. Dewi & Pertiwi, 2025). Stereotip tidak hanya membentuk harapan sosial terhadap perilaku individu, tetapi juga memengaruhi peluang dan akses mereka dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pekerjaan, pendidikan, dan hubungan sosial. Stereotip didorong oleh nilai-nilai budaya yang ada dalam masyarakat dan diperkuat oleh media dan representasi budaya populer. Stereotip gender tradisional cenderung memiliki dampak besar terhadap persepsi dan perilaku individu dalam masyarakat. Misalnya, perempuan yang berperilaku "terlalu maskulin" atau laki-laki yang

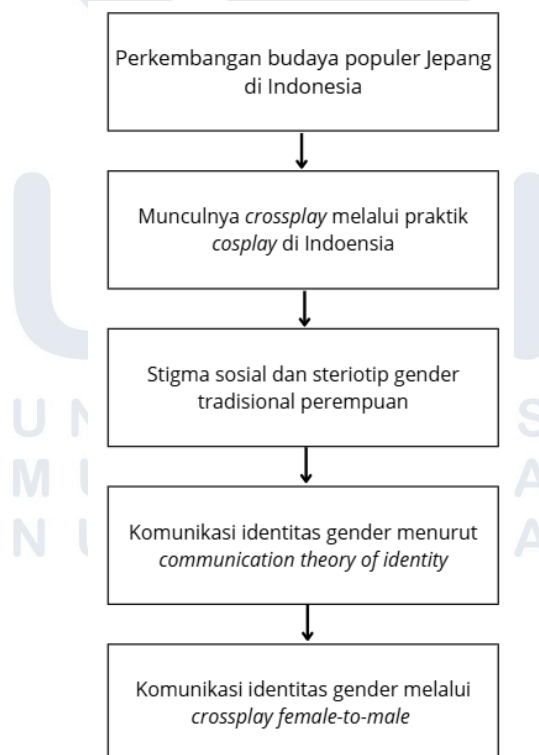
menunjukkan sifat-sifat "terlalu feminin" sering kali menghadapi stigma sosial dan dianggap tidak sesuai dengan norma gender yang diharapkan (Bem, 1993);(Mac & Wagner, 2025). Stereotip gender tradisional ini memperkuat stigma sosial terhadap *crossplayer* yang memilih untuk mengeksplorasi atau menantang batasan-batasan peran gender yang telah ditetapkan. Dalam konteks perempuan, stigma seringkali muncul ketika mereka tidak memenuhi ekspektasi sosial yang mengatur peran tradisional mereka sebagai istri, ibu, atau penjaga rumah tangga (Yovita & Pardede, 2022).

Dalam banyak budaya, termasuk dalam budaya populer, penampilan fisik Perempuan terutama dalam hal cara berpakaian sering kali menjadi tolok ukur untuk menilai nilai dan status mereka. Stereotip ini tidak hanya memengaruhi cara perempuan dipandang oleh orang lain, tetapi juga bagaimana mereka memandang diri mereka sendiri (Fathoni & Fadillah, 2021). Stereotip ini tidak hanya memengaruhi cara perempuan dipandang oleh orang lain, tetapi juga bagaimana mereka memandang diri mereka sendiri. Penampilan dianggap sangat penting bagi perempuan karena sering kali dikaitkan dengan nilai diri mereka, yang berdampak pada rasa percaya diri dan peran sosial mereka (Moss-Racusin et al. 2012);(Barreto et al., 2025). Salah satu contohnya, perempuan yang memilih untuk berpakaian secara "maskulin", mengenakan pakaian yang lebih berani atau kurang feminin, sering kali dianggap menantang norma-norma tradisional tentang peran gender mereka.

Dengan demikian, stigma dan stereotip terhadap perempuan terus memainkan peran penting dalam membentuk ekspektasi sosial mereka. Namun, dengan perubahan sosial yang terus berkembang dan pemberdayaan perempuan, ruang untuk menantang dan meredefinisi stereotip ini semakin terbuka, memungkinkan perempuan untuk mengekspresikan diri mereka lebih bebas, tanpa terbatas pada norma-norma tradisional yang membatasi ekspresi diri mereka.

2.4. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini berangkat dari perkembangan budaya populer Jepang di Indonesia yang mendorong munculnya kegiatan *crossplay* yang berawal dari kegiatan *cosplay*. *Crossplay* tidak hanya menjadi bentuk hiburan dan partisipasi dalam budaya populer Jepang tetapi juga menjadi sarana bagi individu untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan identitas gender. Namun, praktik *crossplay* berlangsung di tengah masyarakat yang masih dipengaruhi oleh norma gender tradisional dan berbagai stereotip terhadap perempuan yang menampilkan ekspresi maskulin. Hal ini mendorong terjadinya proses pembentukan dan negosiasi identitas gender yang dapat dipahami melalui *Communication Theory of Identity (CTI)*. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada komunikasi identitas gender yang dilakukan oleh *crossplayer* Female-to-Male (F2M) dalam interaksinya dengan lingkungan sosial dan budaya. Kerangka pemikiran penelitian dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Sumber: Olahan Peneliti (2026)