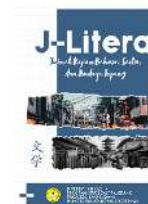


CITRA IKEMEN DALAM COSPLAYER CROSSDRESS FEMALE TO MALE (F2M) DI KOMUNITAS COSPLAY BANDUNG

Zalva Rona Santika Setyono, Asep Achmad Muhlisan*

* Prodi Bahasa Jepang STBA Yapari ABA Bandung, Jawa Barat, Indonesia
e-mail: asepachmad@stba.ac.id



Abstract

This study examines *Ikemen's* image in female to male (F2M) Crossdresser Cosplayers in the Bandung Cosplay Community. The purpose of this study is to describe the image of *ikemen* in female to male (F2M) Crossdresser Cosplayers at the Bandung Cosplay Community and to describe female to male (F2M) Crossdresser Cosplayers when performing *ikemen* on stage. The method used is descriptive qualitative. Data collection uses the Library Study technique, collection through books, journals, and other supporting literature as reference material and Field Studies. The results of this study indicate that the image of *ikemen* in the female to male (F2M) Crossdresser Cosplayer in the Bandung Cosplay Community is a male figure depicted with a handsome face that they display through make up, attractive stature, tall and well-built, and charismatic.

Keywords:

image, cosplay, crossdress female to male, f2m

Article Info:

First received: 13 June 2023
Available online: 30 Nov 2023

PENDAHULUAN

Budaya populer adalah salah satu fenomena yang tidak bisa terlepas dari kemajuan media massa. Media masa merupakan akses yang lebih mudah menjadikan masyarakat dengan mudah melihat, mempelajari, bahkan meniru fenomena yang sedang menjadi viral (Jaya, 2020). Melalui proses yang tidak instant, maka terbentuklah sebuah budaya populer dan *cosplay* merupakan bagian dari budaya populer tersebut. *Cosplay* merupakan salah satu budaya populer yang memainkan identitas yang dapat diubah semaunya dan dapat membentuk identitas baru melalui pertunjukkan *cosplay*. Hal ini sesuai dengan pernyataan Lunning (2022) yang menyebutkan bahwa *cosplay* sebagai sebuah aktifitas yang menampilkan beragam identitas dan ekspresi gender dimulai tepat pada saat kostum dipakai dan subjek/pemain menemukan *cosplayer* yang lain.

Cosplay pertama kali muncul di Amerika Serikat pada 1960-an, yang diperkenalkan oleh para penggemar cerita dan film fiksi

ilmiah di Amerika Serikat, melalui konvensi fiksi ilmiah (Sari, 2021). Budaya *cosplay* kemudian berkembang ke Jepang pada tahun 1970-an. Di Jepang, budaya *cosplay* muncul pertama kali pada peragaan busana di Ashinoko, Prefektur Kanagawa pada tahun 1978, dalam bentuk pesta topeng konvensi fiksi ilmiah Nihon SF Taikai ke-17. Hal ini terus berkembang hingga Indonesia mengenal *cosplay* pada tahun 1998 dan dikenalkan oleh Universitas Indonesia dalam acara Gelar Jepang (GJUI) pada tahun 2000 (Riki, 2021).

Selain itu, para *cosplayer* pun dapat memainkan peran gender dengan memakai kostum berlawanan dengan jenis kelaminnya ingin menyampaikan sebuah pesan bahwa laki-laki dan perempuan merupakan sebuah konstruksi sosial. Serta menunjukkan bahwa laki-laki dapat menduduki posisi, peran, dan perilaku perempuan, begitu pula sebaliknya. Hal tersebut dikenal dengan istilah *crossdress* dalam mengekspresikan diri *cosplayer* untuk menyampaikan pesan (Rastati, 2017).

Pada awalnya, permainan *cosplay* dimulai dari keinginan untuk menemukan

komunitas bagi kumpulan individu yang termarginalkan. Keinginan komunitas tersebut membuat permainan *cosplay* diwujudkan dalam bentuk jejaring sosial melalui pesan bahwa setiap orang bisa memilih citra dan konstruksi diri mereka sendiri dengan berusaha memperluas batas peran gender maskulin dan feminin yang diperbolehkan atau seksualitas yang terbuka (Whisnu & Kusumaningtyas, 2017). Sedangkan Lamerichs (2013) menyamakan *cosplay* serupa dengan pertukaran karakter pada subject/pemain yang saling menguntungkan dimana subyek mengidentifikasi aspek karakter *cosplay* yang ingin dimainkan, akan tetapi karakter tersebut memberikan pengaruh bagi *cosplayer* lain. Bagi Lamerichs, saat seseorang melakukan *cosplay*, dua hal dapat terjadi. Pada satu sisi, para pemain dapat mengaktualisasikan sebuah narasi dan maknanya. Namun, pada sisi lain, mereka mengaktualisasikan identitas mereka sendiri dalam mengekspresikan gender seperti dalam *crossdress*.

Crossdress merupakan sebuah aktivitas berlintas busana dimana pria mengenakan pakaian seperti wanita dan begitu juga sebaliknya. *Crossdress* adalah ketika seorang *cosplayer* melakukan perlintasan jenis kelamin, misalnya perempuan yang berpakaian sebagai karakter laki-laki atau sebaliknya (Scott, 2015). Dalam praktik *cosplay crossdress* menampilkan karakter tertentu yang berlawanan dengan jenis kelamin pemerannya. *Crossdress* sendiri adalah istilah yang ditemukan dalam setiap komunitas *cosplay* di seluruh dunia. Identitas gender yang diperankan dalam *cosplay crossdress* terutama identitas gender perempuan ke laki-laki atau dikenal dengan istilah *Female to Male* (F2M) merupakan usaha untuk memperlihatkan, mencitrakan dan mengubah citra maskulinitas yang biasa diidentikkan dengan atribusi laki-laki normatif (Muhlisan, Priyatna, & Saleha, 2022). Dalam F2M *crossdress*, identitas gender yang digambarkan dalam anime, manga,

game dan idol tersebut menjadi tolok ukur yang akan dicapai untuk memaksimalkan karakter *cosplay* yang dimainkannya, dan atribusi idealnya dimanifestasi melalui komponen dasar kostum, *make up*, dan pendalaman karakter yang merupakan finalisasi tercapainya karakter *cosplay* yang diinginkan.

Beberapa penelitian mengenai *crossdress* pernah dilakukan, diantaranya, Suryadi (2020) meneliti mengenai peran media dalam mempengaruhi minat individu untuk melakukan *cosplay crossdress* atau *crossplay* dan bagaimana media berpengaruh terhadap perubahan minat, karakter dan kehidupan sehari-harinya dan menemukan bahwa meskipun tokoh yang disukainya berbeda dengan gender aslinya, hal itu bukanlah menjadi hambatan untuk menjalani hobinya. Dalam kehidupan sehari-hari, mereka berpenampilan seperti laki-laki pada umumnya, mengenakan kaos, kemeja, dan celana. Di lingkungan keluarga, mereka mengerjakan tugas-tugas di rumah dengan disiplin. Di lingkungan masyarakat mereka cukup aktif dalam kegiatan kepemudaan seperti karang taruna. Sedangkan jika ingin melakukan *crossplay*, mereka melakukannya di event *cosplay* atau festival Jepang. Media sosial merupakan tempat yang bebas untuk berbagi dan mengekspresikan hobi mereka dengan mengunggah foto saat *crossplay*.

Selanjutnya, Da Silva (2022) meneliti mengenai *cosplay crossdress* MtoF dengan menggunakan sampel tiga informan *cosplayer crossdress* anggota komunitas di Surabaya Hasil penelitian menunjukkan bahwa para informan merasa lebih percaya diri dan lebih mahir dalam *make-up* ketika melakukan *cosplay*. Mereka juga tidak malu untuk membeli perlengkapan perempuan dan berperilaku seperti karakter perempuan yang mereka tunjukkan dalam *cosplay* di depan umum. Para informan juga setuju bahwa *cosplay crossdress* tidak mempengaruhi orientasi seksual mereka

dan dilakukan semata-mata untuk kesenangan pribadi.

Penelitian lainnya oleh Yusup (2019) mengenai pengelolaan kesan *crossdress cosplay* pria di kota Bandung. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengelolaan kesan *crossdresser cosplay* pria hampir semuanya memerankan panggung depan dengan baik yang sesuai dengan karakter yang sedang diperankan namun tidak untuk salah satu informan yang masih menunjukan sifat laki-lakinya. Untuk panggung tengah mereka lebih cenderung mempersiapkan segala hal yang menjadi penunjang. Pada panggung belakang mereka bersifat apa adanya dan menunjukkan sisi maskulinnya di hadapan pasangan, serta pengelolaan kesan pada setiap panggung mereka tunjukan dengan baik, namun pada panggung belakang masih dipadukan dengan unsur atau gaya jejepangan.

Berbeda dengan beberapa penelitian di atas, penelitian ini lebih berfokus pada mencari persona atau citra maskulin yang muncul dalam *cosplay crossdress F2M* yakni citra laki-laki *ikemen*. Tsang (2011) berpendapat bahwa *ikemen* merupakan karakter laki-laki yang digambarkan tampan, seksi dan keren adalah seorang pria yang berpakaian rapi dengan mata sipit dan penampilan yang halus. Di Jepang, mata sipit membuat pria terlihat lebih dewasa dan cerdas. Mereka digambarkan memiliki kulit pucat, perawakan tenang dan tegap, tangan dan jari ramping, suara rendah, sedikit misterius. Kebersihan juga merupakan kunci utama dari citra *Ikemen*.

Citra *Ikemen* dalam *cosplay crossdress F2M* banyak diperankan oleh para *cosplayer* di Komunitas Cosplay Bandung. Namun, setiap *cosplayer* mempunyai ciri khas dan keistimewaan masing-masing dalam menunjukkan citra *ikemen* dalam karakter yang diaminkannya saat melakukan *cosplay*. Citra dan identitas

ikemen yang diperlihatkan baik secara visual seperti dari kostum dan *make up* ataupun *act* saat melakukan pertunjukan di atas panggung menjadi hal yang menarik untuk diteliti karena hal itu menjadi dasar kreatifitas setiap *cosplayer* dalam upaya menyamakan karakter dirinya dengan karakter anime, *idol* atau manga yang diperankannya dalam *cosplay*.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2008) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dengan menggunakan teknik observasi ke lapangan secara langsung kemudian melakukan wawancara kepada *cosplayer* yang memerankan karakter *ikemen* dalam *event*. Sedangkan sumber pemerolehan data dalam bentuk observasi dan wawancara kepada subjek penelitian yakni *cosplayer* di Komunitas Cosplay Bandung yang melakukan *cosplay crossdress female to male* (F2M) seperti pada tabel di bawah ini:

No	Nama Panggung	Umur	Profesi	Domisili
1	Moya	-	-	Bandung
2	Dobe	25	Wirausaha	Bandung
3	Elly	30	Wirausaha	Bandung

Tabel 1. Subjek *Cosplayer Crossdress F2M*

Responden ditentukan oleh peneliti berdasarkan pengalamannya dalam melakukan *crossdress* dan diambil saat *event* Isekai Matsuri di Dago Tea House tanggal 13 November 2022. Selain itu dilakukan proses triangulasi dengan cara studi pustaka, dan digunakan juga instrument seperti jurnal, catatan pribadi dan foto untuk memperkuat argumen yang muncul saat menganalisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui apa saja bentuk citra *ikemen* menurut *cosplayer crossdress female to male* (F2M), penulis melakukan wawancara terhadap tiga orang *cosplayer* yang pernah melakukan *crossdress female to male* di event Jejepangan di Bandung. Semua wawancara dilakukan secara langsung tatap muka. Responden yang di wawancara bernama panggung Moya, Dobe dan Elly. Wawancara bersama Moya dilakukan pada 9 November 2022 bertempat di salah satu kampus di Bandung, sedangkan bersama Dobe dan Elly dilakukan pada event Isekai Matsuri yang diselenggarakan di Dago Tea House pada tanggal 13 November 2022.

Isekai Matsuri merupakan acara bertajuk kejepangan yang diselenggarakan oleh Komunitas Cosplay Bandung guna sebagai wadah *gathering* dan hiburan bagi peminat budaya dan pop kultur Jepang baik anggota komunitas atau umum. **Responden pertama** yang bernama panggung Moya, seorang lulusan salah satu Sekolah Tinggi di Bandung dan sudah melakukan cosplay dari tahun 2012 ketika Moya berada di bangku kelas 1 SMA dengan karakter pertamanya dari seri *Vocaloid* yang kemudian memulai *crossdress female to male* (F2M) pada sekitar tahun 2017 mengatakan:

“Ikemen itu sebetulnya luas. Jika melihat perspektif orang akan berbeda-beda. Ada yang menyebut ikemen itu karena tinggi, mukanya ganteng, wajahnya lancip, hidungnya mancung, matanya tajam kaya manhwa Korea, terus aura dominan seperti Alpha male-nya keluar. Rata-rata yang ku lihat dalam otome game bahwa ikemen itu benar-benar bisa membuat cewek tertarik. Kebanyakan ikemen (dalam otome game) tuh bisa dibilang ada soft spot sama cewek. Misalnya ceweknya manja-manja sama cowoknya, lalu ceweknya akan luluh hatinya. Atau

misalkan cowoknya tsundere tapi dia suka sama kucing, jadi dia akan luluh (menampakan sisi softnya). Bisa juga soft spot yang bersama keluarga, misal dia punya adik lalu dia jadi lemah lembut jika bersama adiknya, begitu”.

(Wawancara tanggal 9 november 2022)

Adapun karakter yang paling disukai Moya dan baginya karakter tersebut *ikemen* adalah Azul Ashengrotto dari *Twisted Wonderland* dan Kanata Shinkai dari *Ensemble Star*.



Gambar 1. Azul Ashengrotto Kanata Shinka
sumber: zerochan.net
sumber: twisted-wonderland.fandom.com

Bila diperhatikan kedua karakter ini memiliki ciri fisik yang termasuk dalam kategori *ikemen* seperti yang Moya sebutkan. Kedua karakter ini memiliki wajah lancip, perawakannya tinggi dan memiliki aura misterius. Karakter *ikemen* menurut Moya adalah karakter yang secara fisik dapat membuat lawan jenis tertarik tidak hanya dari fisik namun juga terdapat istilah *soft spot* yang menunjukkan bahwa *Ikemen* tidak hanya bermain di citra luarnya saja namun sifat yang ditunjukkan terhadap perempuan seperti memanjakan dan berbuat baik terhadap binatang yang menjadi karakter favorit dalam anime atau manga dan *otome game*, ataupun sifat sayang kepada keluarga menjadi *soft spot* yang membuat perempuan menjadi jatuh cinta terhadap karakter *ikemen*.

Moya juga menambahkan istilah lain dalam kaitannya dengan *ikemen* yakni “*kakkoi*”. *Kakkoi* atau *cool* merupakan bentuk dari *cosplayer* menunjukkan citra dirinya berdasarkan karakter yang diperankan seperti peran-peran *Samurai Warrior* dan *Dinasty Warrior* yang memerankan karakter Oda Nobunaga merupakan karakter *kakkoi* yang merupakan perwujudan *self esteem* pemeran karakter tersebut, Sehingga Moya melihat *ikemen* dan *kakkoi* merupakan dua hal yang berbeda karena *ikemen* lebih banyak ditentukan oleh fisik. Meskipun pada kenyataannya “*kakkoi*” yang dalam bahasa Inggris adalah “*cool*” atau dapat diartikan “dingin” dan “keren”, merupakan ciri dari *ikemen* itu sendiri.

“*Ikemen tuh cowok yang ganteng banget, fisik sempurna, cakep, tinggi, pokoknya idaman wanita. Kalau kakkoi itu cowok-cowok juga seneng (karakternya). Kaya Samurai Warrior atau Dinasty Warrior, Oda Nobunaga (nama karakternya). Aku sebut dia itu kakkoi. Karena dia berwibawa, gantengnya bikin orang respect sama dia (berkarisma). Dan bikin sekitarnya hormat, oh dia sangat keren (untuk) jadi panutan.*”

(Wawancara tanggal 9 november 2022)

Perihal penjelasan karakter *ikemen* digambarkan oleh Moya dalam karakter seperti di bawah ini:

“*Kalau ikemen itu contohnya seperti Ayato Kamisato (Genshin Impact), Zhongli (Genshin Impact). Meskipun sebetulnya mereka termasuk di tengah-tengah antara ikemen dan kakkoi karena cowok juga banyak yang suka. Zhongli lebih ke kakkoi karena tidak ada yang tidak suka dengan karakter ini baik cewek atau cowok, Ayato juga sebetulnya dia cenderung ke bishounen dari wajahnya (namun perawakannya ikemen).*”

(Wawancara tanggal 9 november 2022)

Moya juga menambahkan bahwa referensi *kakkoi* perempuan dan laki-laki berbeda-beda tergantung tipe yang mereka sukai contohnya: *teenager* atau tipe remaja yang karakternya seperti anak sekolah menengah atau mahasiswa, *shounen* tak berbeda dengan *teenager* namun konotasinya lebih ke anak muda atau anak laki-laki dengan rentang umur 12-18 tahun, atau *daddy type* yang merupakan tipe seperti sosok pria dewasa dengan tipikal *gentleman* dan berkarisma.



Gambar 2. Moya dalam keseharian dan saat cosplay menjadi Azul Ashengrotto
sumber: dokumen pribadi & [twisted-wonderland.fandom.com](https://www.twisted-wonderland.fandom.com)

Makna *make up* sendiri adalah seni merias wajah atau mengubah bentuk asli dengan bantuan alat dan bahan kosmetik dengan tujuan untuk memperindah atau menutupi kekurangan sehingga wajah terlihat ideal. Wulan (2019). Dalam konteks *make up*, yang menjadi citra *ikemen* dalam cosplay yang diperankan oleh *cosplayer crossdress female to male* (F2M) menurut Moya yaitu wajah yang terlihat tampan dengan riasan yang membuat ilusi bentuk wajah menjadi lancip dengan mata tajam

Agar menampakkan citra *ikemen* pada dirinya saat berperan sebagai Azul dari *Twister Wonderland* dan Kanata dari

Ensemble Star, ia ingin menjadikan karakter kesukaannya ini hidup dalam dirinya. Hal ini dilakukan dengan cara ia membuat riasan wajah seperti meniruskan pipinya, memfokuskan riasan mata agar terlihat tajam, membuat bentuk wig agar mirip dengan karakternya.

Riasan mata menjadi hal yang krusial dalam menciptakan karakter pada *make up*. Mulai dari pemilihan warna *eyeshadow*, tipis-tebalnya *eyeliner*, sekaligus *softlens* berwarna untuk menonjolkan riasan. Dengan riasan mata yang sesuai bentuk dengan karakter yang diperankan maka akan membuat *cosplayer* terlihat lebih atraktif dan membangun citra karakter yang diperankan.

Make up mata atau riasan mata dapat disesuaikan bentuk ketajaman garis *eyeliner* sesuai dengan karakternya. Biasanya *cosplayer crossdress* F2M akan memfokuskan bagian ujung mata agar terlihat tajam dan lebih lancip dengan cara memanjangkan garis mata mereka menggunakan *eyeliner* untuk membuat ilusi mata tajam atau lancip seperti karakter *ikemen*. Kemudian agar terlihat lebih cekung kedalam di bagian lipatan mata, biasanya akan digambar sebuah *eyelid* atau lipatan mata palsu agar riasannya lebih menonjol. Tak lupa *softlens* berwarna yang ukurannya tidak lebih besar dari pupil mata untuk mempertegas riasan mata. Garis alis juga mempengaruhi ketajaman mata. Agar terlihat lurus dan rapi, *cosplayer crossdress* F2M akan menggambar ulang alis dengan bentuk yang sesuai seperti referensi karakternya.



Gambar 3: Ilustrasi penggambaran cara membuat riasan mata karakter laki-laki ikemen
sumber: pinterest

Selain *make up*, untuk menonjolkan kesan *ikemen* pada saat *cosplay* baik *cosplayer* perempuan, laki-laki atau *cosplayer crossdress* yang terpenting adalah pendalaman karakter dimana *cosplayer* membuat seolah dirinya adalah karakter tersebut. Sebagai contoh, Moya ketika menjadi Azul dari *Twisted Wonderland* membuat dirinya bergaya dengan gestur yang mirip seperti karakter Azul dan mengesampingkan sisi kewanitaannya ketika *cosplay* menjadi Azul.

Moya juga menyebutkan bahwa *cosplayer* yang benar-benar menjiwai perannya akan tampak berbeda aura dan kesan yang terlihat daripada yang hanya asal mengenakan kostum. Bentuk penjiwaan karakter yang dimaksud seperti memperhatikan cara jalan, cara berbicara, cara bersikap, cara memandang kepada orang lain dan gestur khas dari karakternya. Beberapa aspek yang disebutkan sebelumnya jika terpenuhi maka *cosplayer* atau *cosplayer crossdress* dikatakan *in character* memerankan karakter tersebut.

"Pasti akan terlihat kok yang betul-betul cross mendalami karakternya, pasti akan ada reaksi seperti 'Nah ini loh si karakter anu tuh' hanya dengan memandangnya saja dari jauh. Beda dengan yang pakai kostum saja tapi tidak in character, kelihatannya biasa aja, tidak ada hal yang membuat terpikat seperti aura gantengnya tuh ga ada" tutur Moya. (Wawancara tanggal 9 november 2022)

Responden kedua bernama panggung Dobe, bekerja sebagai usahawan dalam bidang kuliner di Bandung. Sebelum nama Dobe digunakan seperti sekarang, ketika dahulu ia dikenal dengan nama panggung

Lee karena menyukai Lee Min Ho. Dobe mengaku nama panggungnya ini berasal dari anime *Naruto* karena sangat suka dengan Naruto. “Dobe” adalah kata-kata dari Sasuke kepada Naruto, karena suka jadi ia memakainya untuk mengganti nama Lee.

Pada tahun 2014 Dobe masuk komunitas *cosplay* kemudian di tahun 2015 ia memulai *cosplay*. Sejak pertama ia *cosplay* sudah ikut *perform* dan melakukan *crossdress* dengan karakter Gon dari *Hunter x Hunter*. Ia melakukan *crossdress* karena dari sifat dirinya pribadi yang tomboi.

Menurutnya, “Kepikiran crossdress karena aku tomboy. Pertama lihat anime juga kepikirannya yang cowok (untuk cosplay), jadi pertama kali crossdress itu awal mula pas cosplay jadi Gon”. Mengenai pembahasan perihal ikemen menurut Dobe, yang disebut ikemen itu adalah laki-laki yang macho, ganteng, pemberani. Adapun karakter ikemen yang sangat Dobe sukai, ia menyebutkan, “Ada sih karakter ikemen yang aku sukai. Pertama Childe (Genshin Impact) ya. Terus dari anime Jojo tuh namanya Josuke Higashikata, pokoknya suka banget karena dari sifat dan fisiknya” (Wawancara tanggal 13 november 2022).



Gambar 4. Tartaglia alias Childe (*Genshin Impact*) dan Josuke Higashikata (*Jojo's Bizarre Adventure*)

Sumber: HoYoLAB, Puzzle Factory

Ikemen menurut Dobe itu adalah sosok laki-laki yang tampan, *macho* dan pemberani. Merujuk dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, *macho* masuk ke dalam bahasa gaul yaitu ragam bahasa Indonesia nonstandar yang lazim digunakan oleh anak muda dalam pergaulan sehari-hari yang berarti maskulin atau gagah. *Macho* bermakna luas, ada yang melihat dari fisik ada juga yang melihat dari sifat. Dobe memandang karakter *ikemen* yang *macho* dari sifat dan fisiknya, seperti memiliki kepribadian *gentleman*, menarik, gagah, percaya diri dan memiliki rasa humor (Susanto, 2013). Adapun yang dimaksud pemberani menurut Dobe yaitu laki-laki yang pandai bertarung dan tidak takut dengan lawannya.

Dobe membawakan karakter *ikemen* yang *macho* ini melalui karakter YuYu Hakusho yang bernama Yusuke Urameshi.



Gambar 5. Dobe dalam keseharian dan Dobe saat cosplay Yusuke Urameshi (YuYu Hakusho)

ssumber: Dokumen pribadi dan yuyuhakusho.fandom.com

Dobe menerangkan bahwa untuk memunculkan citra *ikemen* pada *cosplay* yang ia perankan, yang terpenting adalah cinta pada karakternya agar dapat memahami sifat karakter dan mengeluarkan aura *ikemen* tersebut. Sama halnya dengan Moya, secara fisik untuk menampilkan karakter *ikemen* saat

crossdress female to male (F2M) melalui make up.

“Pertama tuh harus jatuh cinta dulu sama karakternya. Terus, yang pasti melalui make up. Kalau bisa, meniru sifat dia (karakter yang diperankan). Kebiasaan dia apa dan gayanya. Pokoknya setelah kita sudah nontonin dia (mempelajari karakternya) dan tahu kepribadian dia, akan bisa menampilkan kesan ikemennya”.

(Wawancara tanggal 13 november 2022)

Ketika ditanya Dobe lebih menyukai *ikemen* dengan sifat yang seperti apa dan bagaimana, ia menjawab bahwa itu semua tergantung *mood*-nya, *“Aku tergantung mood. Maksudnya lihat dulu nih karakternya. Kan aku nih suka semua, kadang yang garang, yang lembut. Pokoknya selagi aku bisa cintai dia”*. Dari penjelasan Dobe terlihat bahwa *ikemen* dalam pandangannya merupakan sesuatu yang cair atau mengikuti karakter yang diperankannya saat melakukan *cosplay*.

Mood atau suasana hati menjadi penentu Dobe dalam memaksimalkan citra *ikemen* ke dalam karakter *cosplay* yang diperankannya sehingga ia dapat menentukan karakter mana yang sesuai dengan suasana hatinya pada saat itu dan citra *ikemen* yang muncul dalam karakternya akan menyesuaikan tergantung kekhasan karakter maskulin yang muncul dalam tokoh anime, manga dan *game* yang diperankannya saat *cosplay*. Dobe juga bangga ketika ia melakukan *crossdress* karena sudah menjadi kegemarannya sendiri. Seperti Dobe bisa menjadi karakter tersebut dan menampilkan hal yang dia sukai.

Untuk menunjukkan citra *ikemen* menurut Dobe adalah dengan membuat bentuk tubuh dan bentuk wajah menyerupai karakternya. Apalagi untuk karakter berotot itu menjadi tantangan

bagi Dobe, *“Mikirnya tuh entah dari shading make up atau pakai fake abs gitu. Paling susah itu nge-gym karena prosesnya lama dan ah... sudahlah...”*



Gambar 6. Ilustrasi cara membuat fake abs menggunakan krim kontur
Sumber: pinterest

Pembuatan *fake abs* dengan cara *shading* ini menggunakan kosmetik bernama *contour* atau kontur, dapat menggunakan yang berbentuk padat seperti bedak atau yang berbentuk krim dengan menggunakan dua warna yaitu cokelat untuk menghasilkan efek bayangan (*shadow*) dan putih atau krem muda untuk menghasilkan efek cahaya (*highlight*). Kontur digambar pada area perut menyesuaikan lekukan otot perut agar terlihat lebih natural. Selain cara *shading* menggunakan kosmetik kontur, *fake abs* juga ada yang terbuat dari *silicon* dan penggunaannya lebih praktis seperti memakai baju.

Selain untuk membuat *fake abs*, kontur juga dapat digunakan untuk membuat ilusi bentuk wajah. Biasanya untuk kontur pada wajah berguna untuk menonjolkan kelebihan dari wajah serta membuat ilusi untuk menutupi kekurangan di wajah. Contohnya seperti untuk membuat ilusi hidung mancung maka akan digambar *shading* pada hidung, dan jika ingin rahangnya terlihat lebih lancip maka akan digambar *shading* pada tulang rahang.

Dengan bantuan teknik *shading*, Dobe dapat membuat tubuh dan wajahnya

menyerupai karakter yang disukainya dan membuat karakter tersebut hidup dalam dirinya.



Gambar 7. Ilustrasi shading kontur make up wajah sesuai bentuk wajah sumber: pinterest

Responden ketiga bernama panggung Elly, seorang usahawan yang bergerak di bidang fesyen dan aksesoris. Dengan memulai *cosplay* pertamanya di tahun 2014 menjadi karakter perempuan dengan kostum yang mudah yaitu Aida Riko dari *Kuroko no Basket*. Elly menyukai karakter kembar dan biasa merealisasikan karakternya bersama dengan koleganya yang mirip dengannya. Ia tertarik dengan karakter kembar yang ada di *Vocaloid*, sehingga hal ini yang membuatnya melakukan *cosplay crossdress* menjadi seorang karakter laki-laki.

Ikemen menurut Elly sendiri dinilai dari fisik yaitu wajahnya, ia menyebutkan, “*Ikemen menurutku itu cowok ganteng, cakep, berkarisma gitu. Cantik, tapi cantiknya cowok ya, nggak terlalu bishounen juga, lebih ke cakepnya cowok aja*”. Karakter yang menurut Elly *ikemen* adalah Childe dan Zhongli. Ia mengatakan, “*Childe sih ikemen mutlak, selain itu Zhongli, dia berkarisma. Semua suka dua orang (karakter) itu*”

Dari kedua karakter yang disebutkan Elly keduanya termasuk ke dalam kriteria

ikemen yang dimana mereka tampan, memiliki mata yang tajam, gagah, tinggi, tubuhnya ramping dengan jemari kurus dan memiliki aura misterius. Selain itu kedua karakter ini mempunyai kemampuan bertarung yang membuat mereka terlihat *kakkoi*.

Menurutnya tipe personaliti *ikemen* yang disukai Elly adalah laki-laki dengan sifat yang lembut. Ia mengatakan, “*Aku lebih suka ikemen yang lembut, yang kalem, kayak Ayato Kamisato*”. Elly juga menyebutkan untuk melakukan *crossdress* dari perempuan ke laki-laki itu banyak yang harus diubah.

“*Sama sih (seperti pendapat Dobe) kurang lebih begitu, dari make up, bentuk tubuh. Paling ditambah gestur ya. Gestur badan juga harus jadi cowok, kan. Kita dari cewek ke cowok tuh kan harus di ubah gitu (penampilan fisiknya).*”

(Wawancara tanggal 13 november 2022)

Adapun tahap-tahap yang Elly lakukan sebelum ia melakukan *crossdress female to male* (F2M) ia menyebutkan:

“*Sebisa mungkin kita cari (tokoh karakter) yang sesuai dengan karakter (diri) kita. Bakal jadi senang dan berkesan banget kalau jadi in character banget gitu. Dengan detail mulai dari cara bicara, cara berjalan, pokoknya harus seperti karakternya supaya terlihat ikemen.*”

(Wawancara tanggal 13 november 2022)

Saat Elly melakukan *crossdress female to male* (F2M) ia menjadi Allen Avadonia yang di perankan oleh Kagamine Len dalam PV lagu ‘*Daughter of Evil*’ yang dirilis oleh Akuno-P pada 6 April 2008.

Pada saat menjadi Allen Avadonia, Elly berperan sebagai kembaran dari Princess Rilliane Lucifen d’Autriche yang statusnya sebagai *servant* sang putri. *Daughter of Evil*

sendiri merupakan lagu pertama dari delapan lagu *series* 'Story of Evil' ciptaan Akuno-P, dimana kemudian delapan lagu ini dijadikan novel oleh Mothy (nama lain dari Akuno-P) yang diumumkan perilisannya novel tersebut pada blognya. Selain itu lagu ini diadaptasi menjadi sebuah teater musikal berjudul 'Daughter of Evil ~Gemini of Charm~' yang ditayangkan pada 27-31 Januari 2012 oleh Hidekatsu Tokunaga sebagai penulis naskah.



Gambar 8. Elly dalam keseharian dan Elly saat menjadi Allen Avadonia

Sumber: Dokumen pribadi dan storyofevil.fandom.com

Pembawaan Elly dalam membuat karakter Allen ini hidup yaitu dengan cara menunjukkan gestur seorang *servant* yang menghormati tuan putri. Ia juga menunjukkan karisma seorang keturunan bangsawan dan tampak kalem.

Selain itu, Elly membuat wajahnya terlihat lancip dengan menutup pipinya menggunakan bagian tepi wig ditambah kosmetik yang berupa kontur pada wajah untuk mempertegas bentuk wajahnya. 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 (Rostamailis, 2005).

Untuk dan membuat tubuhnya menjadi lebih bidang dan terlihat tegap, Elly menggunakan pad bahu dalam jas nya, pad bahu ini terbuat dari busa setebal 1-2 cm,

ujungnya tebal namun pada bagian lengkungnya tipis. Digunakan untuk menambah *volume* bahu yang kecil atau turun agar membuat ilusi bahu yang lebih lebar dan tegap. Cara penggunaannya adalah menjahitnya pada bagian pundak pakaian dari bagian dalam. Biasanya *pad* ini dipakai untuk jas atau *blazer*.



Gambar 9. Ilustrasi pembuatan dan cara pakai pad bahu

Sumber: [pinterest](https://www.pinterest.com)

Elly menambahkan bahwa lelaki yang termasuk kedalam kategori *ikemen* versinya dan menjadi panutan sekaligus idaman bagi dirinya adalah laki-laki yang *goodlooking*, memiliki perawakan bagus, wajah cantik, sinar matanya hidup dan berkarakter.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian di atas, diperoleh kesimpulan yakni citra *ikemen* dalam *cosplayer crossdress female to male* (F2M) di Komunitas *Cosplay* Bandung adalah sosok laki-laki yang digambarkan dengan rupa wajah tampan yang mereka tampilkan melalui *make up*, perawakan menarik, tinggi dan tegap, serta berkarakter. Adapun tokoh karakter yang disebut sebagai *ikemen* menurut ketiga responden adalah Childe dan Zhongli dari *game* Genshin Impact karena dua karakter tersebut memiliki kriteria seperti wajah tampan, perawakan menarik tinggi tegap,

berkarisma, serta pandai bela diri. Game tersebut sedang *booming* sejak tahun 2021 hingga kini sehingga citra *ikemen* bagi *cosplayer crossdress female to male* (F2M) merujuk pada dua tokoh karakter tersebut.

Para *cosplayer crossdress* F2M berusaha untuk menyamakan visual dirinya dengan karakter yang disukainya dengan berbagai usaha seperti dengan memaksimalkan *make up*, dengan fake abs ataupun dengan shading dengan tujuan untuk memaksimalkan citra *ikemen* yang ada pada karakter yang disukai *cosplayer* saat melakukan *cosplay*.

DAFTAR PUSTAKA

- Da Silva, J. P., & Srimulyani, N. E. (2022). Bentuk Pemaknaan Eksistensi Diri dari Tiga Anggota Crossplayer Male to Female Komunitas *Cosplay* Cosura Surabaya. *The Journal of Japanese Studies*, 9(1), 43-63.
- Jaya, P. H. I. (2020). Media sosial, komunikasi pembangunan, dan munculnya kelompok-kelompok berdaya. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 8(2), 166-178.
- Lamerichs, N. (2013). *Cosplay: The Affective Mediation of Fictional Bodies*. Paper presented at the Proceedings "Fan Community & Fandom Conference.
- Lunning, F. (2022). *Cosplay: The Fictional Mode of Existence*: U of Minnesota Press.
- Muhlisan, A. A., Priyatna, A., & Saleha, A. (2022). Crossing The Boundaries. *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*(47).
- Rastati, R. (2017). Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang Melalui *Cosplay* (Studi terhadap *Cosplayer* yang Melakukan *Crossdress*). *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 41-52.
- Riki, A. (2021). *PERANAN COSPLAY DALAM MEMBANGUN KREATIFITAS (Studi Kasus pada Komunitas Cosplay JABODETABEK)*. UNSADA.
- Sari, W. A. (2021). MOTIF OTAKU NGE-COSPLAY PADA KOMUNITAS COSURA SURABAYA. *Paradigma*, 10(1).
- Scott, S. (2015). The Hawkeye Initiative: Pinning Down Transformative Feminisms in Comic-Book Culture through Superhero Crossplay Fan Art. *Cinema Journal*, 55(1), 150-160,168.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*: Alfabeta.
- Suryadi, K., & Kusumaningsih, S. N. (2020). Impresi Media dalam Perkembangan Minat Dan Kehidupan Sehari-Hari *Cosplayer Crossdress Male To Female*. *SOSIETAS*, 10(1), 817-824.
- Tsang, D. (2011). *Ikemen: Effeminacy Or the New Masculinity of the Modern-day Japanese Male?* , Pennsylvania State University.
- Whisnu, S. L., & Kusumaningtyas, R. (2017). *Eksresi Gender Dalam Cosplay (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Cosplayer Yang Melakukan Crossdress Pada Komunitas Jaico Semarang)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Yusup, M. (2019). *Pengelolaan Kesan "Crossdresser Cosplay" Pria Di Kota Bandung (Studi Dramaturgi Mengenai Pengelolaan Kesan "Crossdresser Cosplay" Pria di Komunitas Cosplay Bandung Dalam Menjalani Hubungan Dengan pasangan)*. Universitas Komputer Indonesia.