

**KONSTRUKSI IDENTITAS DAN EKSISTENSI
COSPLAYER DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM:
FENOMENA *CROSSDRESSING* DI KOTA PALEMBANG**

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi



Oleh :

MAHANI DEWITA RAHMADANIE

07031382126229

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

KONSTRUKSI IDENTITAS DAN EKSISTENSI COSPLAYER DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM: FENOMENA CROSSDRESSING DI KOTA PALEMBANG

SKRIPSI

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1
Ilmu Komunikasi

Oleh :

MAHANI DEWITA RAHMADANIE
07031382126229

Pembimbing



Farisha Sestri Musdalifah, S.Sos., M.Si.
NIP. 199309052019032019



Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si.
NIP. 196406061992031001

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

“KONSTRUKSI IDENTITAS DAN EKSISTENSI *COSPLAYER* DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM: FENOMENA *CROSSDRESSING* DI KOTA PALEMBANG”

Skripsi

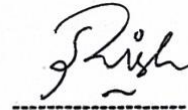
Oleh :

**Mahani Dewita Rahmadanie
07031382126229**

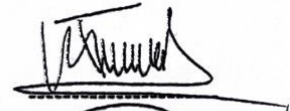
**Telah dipertahankan di Depan Komisi Penguji
Pada tanggal 29 November 2024
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

KOMISI PENGUJI

**Farisha Sestri Musdalifah, S.Sos., M.Si
NIP. 199309052019032019
Ketua Penguji**



**Karerek, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 199210302023211021
Penguji**




**Misni Astuti, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 198503102023212034
Penguji**




**Dekan FISIP UNSRI,
Prof. Dr. Alfitri, M.Si
NIP. 196601221990031004**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi


**Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mahani Dewita Rahmadanie
NIM : 07031382126229
Tempat dan Tanggal Lahir : Palembang, 31 Oktober 2003
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Konstruksi Identitas dan Eksistensi Cosplayer di Media Sosial
Instagram: Fenomena Crossdressing di Kota Palembang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahan dari pembimbing yang ditetapkan.
2. Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Sriwijaya maupun di perguruan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan bukti ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Indralaya, November 2024

Yang membuat pernyataan,



Mahani Dewita Rahmadanie
NIM. 07031382126229

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Chasing dreams is not just about reaching the destination, but finding the courage to embrace every step of the journey."

“...Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.” (Q.S. Al-Baqarah:216).

Skripsi saya persembahkan untuk :

1. Almamaterku Universitas Sriwijaya.
2. Dosen Pembimbing Skripsi Ibu Farisha Sestri Musdalifah, S. Sos., M. Si.
3. Orang Tua dan Keluarga.
4. Diriku Sendiri.

ABSTRAK

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konstruksi identitas dan eksistensi sosial *cosplayer* yang melakukan *crossdressing* di media sosial, khususnya Instagram. Menggunakan teori identitas sosial sebagai kerangka analisis, penelitian ini mengidentifikasi bagaimana *cosplayer* membentuk dan menampilkan identitas mereka dalam konteks media sosial, serta bagaimana interaksi dalam komunitas daring dan luring memengaruhi eksistensi mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara mendalam pada empat informan kunci yang aktif dalam kegiatan *cosplay crossdressing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial Instagram memainkan peran penting dalam pembentukan identitas sosial *cosplayer*. Para informan cenderung menggunakan nama samaran dalam *cosplay*, yang menandakan adanya pemisahan antara identitas pribadi dan identitas dalam komunitas *cosplay*. Namun, terdapat perbedaan dalam pemahaman dan penerimaan identitas di antara *cosplayer* yang berasal dari komunitas yang berbeda, terutama perbedaan persepsi gender saat *crossdressing*. Penelitian ini memperkaya pemahaman mengenai bagaimana media sosial berperan dalam membentuk identitas, eksistensi, serta implikasi sosial yang mungkin terjadi dalam penerimaan terhadap fenomena ini di masyarakat Palembang.

Kata Kunci: Identitas Sosial, Eksistensi Sosial, *Crossdressing*, *Cosplay*, Media Sosial, Instagram

Pembimbing



Farisha Sestri Musdalifah, S.Sos., M.Si.
NIP. 199309052019032019



Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si.
NIP. 196406061992031001

ABSTRACT

ABSTRACT

This study aims to analyze the construction of identity and social existence of crossdressing cosplayers on social media, specifically Instagram. Using social identity theory as an analytical framework, the study identifies how cosplayers form and present their identities within the context of social media, as well as how interactions within online and offline communities influence their existence. This research employs a qualitative approach with in-depth interviews conducted with four key informants actively engaged in crossdressing cosplay activities. The findings reveal that Instagram plays a significant role in the formation of cosplayers' social identities. The informants tend to use pseudonyms in cosplay, which signifies a separation between their personal identity and their identity within the cosplay community. However, there are differences in the understanding and acceptance of identity among cosplayers from different communities, particularly regarding gender perceptions during crossdressing. This study enriches the understanding of how social media plays a role in shaping identity, existence, and the potential social implications of acceptance of this phenomenon in Palembang society.

Keywords: Social Identity, Social Existence, Crossdressing, Cosplay, Social Media, Instagram

Advisor



Farisha Sestri Musdalifah, S.Sos., M.Si.
NIP. 199309052019032019

Head of Communication Department



Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si.
NIP. 196406061992031001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul *Konstruksi Identitas dan Eksistensi Cosplayer di Media Sosial Instagram: Fenomena Crossdressing di Kota Palembang*. Shalawat serta salam tak lupa penulis aturkan kehadiran Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan. Penyusunan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.

Dalam penulisan dan penulisan skripsi ini, penulis tak lupa pula mengucapkan terima kasih untuk segala bimbingan, kelancaran, kemudahan, semangat, dan berbagai dukungan dari semua pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas rahmatnya yang selalu memberkahi penulis dapat menyelesaikan penulisan Proposal Skripsi dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, S.E., M.Si, sebagai Rektor Universitas Sriwijaya yang telah memberikan arahan, dukungan moral, dan kebijakan yang mendukung kelancaran studi saya di Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si sebagai Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya yang telah menyediakan lingkungan akademik yang kondusif serta memotivasi mahasiswa untuk terus berprestasi.
4. Bapak M. Husni Thamrin., M.Si, sebagai Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Sriwijaya yang telah memberikan bimbingan akademik serta mendukung pengembangan studi di bidang Ilmu Komunikasi.
5. Bapak Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si, sebagai Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Sriwijaya yang telah membantu dalam proses administrasi serta memberikan saran berharga selama masa studi saya.
6. Kedua orang tua tercinta serta seluruh keluarga yang selalu memotivasi untuk terus berjuang menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas segala dukungannya selama ini, baik dari dukungan moral dan finansial yang tidak henti-hentinya diberikan agar penulis selalu semangat menyelesaikan pendidikan dan kuat dalam

menghadapi segala hambatan, serta doa yang selalu mengiringi setiap langkah penulis.

7. Ibu Farisha Sestri Musdalifah, S.Sos., M.Si, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi arahan serta dukungan terbaik selama proses pelaksanaan dan penyusunan Skripsi.
8. Ibu Annisa Rahmawati, S.I.Kom., M.I.Kom, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak membantu penulis selama masa perkuliahan.
9. Seluruh jajaran dosen beserta staf program studi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis selama masa perkuliahan.
10. Mba Sertin dan Mba Vira selaku admin program studi Ilmu Komunikasi yang telah banyak membantu penulis selama masa perkuliahan.
11. Kakak – kakak *cosplayer* terutama pengurus Komunitas Anime Palembang (KAPAL) dan Komunitas Leciel Palembang yang telah membantu penulis dalam mencari informan.
12. Serta tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada teman – teman seperjuangan Maria Priscilla, Dinda Yunatha Ashyla, dan Salsabilla Raudhatul Djasmine atas seluruh dukungannya selama masa perkuliahan.
13. Teman-teman seperjuangan program studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 yang telah banyak berbagi cerita selama masa perkuliahan.

Karena dukungan serta bimbingan dari semua pihak tersebut, penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, sehingga penulis terbuka menerima saran dan kritik dari pembaca agar dapat menjadi referensi yang baik bagi pembaca.

Palembang, November 2024

Mahani Dewita Rahmadanie
NIM. 07031382126229

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	9
BAB II	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Landasan Teori.....	10
2.1.1 Konstruksi Identitas.....	10
2.1.2 Eksistensi Sosial	12
2.1.3 <i>Cosplay</i>	14
2.1.4 <i>Crossdress</i>	14
2.1.5 Media Sosial	15
2.1.5.1 Instagram dan Fitur - Fiturnya.....	17
2.2 Kerangka Teori.....	18
2.2.1 Teori Identitas Sosial	19
2.3 Kerangka Pemikiran.....	23
2.4 Penelitian Terdahulu.....	23
BAB III	27

METODE PENELITIAN	27
3.1 Desain Penelitian	27
3.2 Definisi Konsep	27
3.3 Fokus Penelitian.....	29
3.4 Unit Analisis.....	30
3.5 Informan Penelitian.....	30
3.5.1 Kriteria Informan.....	31
3.5.2 Key Informan.....	31
3.6 Sumber Data.....	32
3.6.1 Data Primer.....	32
3.6.2 Data Sekunder.....	32
3.6.3 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.6.4 Wawancara Mendalam.....	32
3.6.5 Observasi	33
3.6.6 Studi Dokumentasi	34
3.7 Teknik Keabsahan Data	34
3.7.1 Triangulasi Sumber Data	34
3.8 Teknik Analisis Data	35
3.8.1 Analisis Tematik	35
BAB IV	37
GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	37
4.1 Gambaran Umum Kota Palembang	37
4.1.1 Letak Geografis Kota Palembang.....	37
4.1.2 Sejarah Perkembangan <i>Cosplay</i> di Kota Palembang.....	37
4.2 Instagram	39
4.2.1 Fitur Instagram	41
4.3 Profil Informan	42
4.3.1 Informan Yusrila Rila sebagai <i>Cosplayer Crossdress Male to Female</i> ...	43
4.3.2 Informan Norick sebagai <i>Cosplayer Crossdress Male to Female</i>	45
4.3.3 Informan Daniriel sebagai <i>Cosplayer Crossdress Female to Male</i>	47
4.3.4 Informan Kuni sebagai <i>Cosplayer Crossdress Female to Male</i>	49
BAB V	51
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
5.1 Hasil Penelitian.....	52
5.1.1 Konstruksi Identitas dalam Representasi Diri <i>Cosplayer Crossdress</i>	53

5.1.2 Eksistensi <i>Cosplayer</i> di Media Sosial	56
5.1.3 Interaksi Antar Komunitas <i>Cosplay</i>	61
5.1.4 Daya Tarik <i>in- group</i> dalam Memperkuat Solidaritas	65
5.1.5 Keyakinan Saling Terkait dalam Memberikan Dukungan.....	70
5.1.6 Pengalaman Depersonalisasi dan Dinamika Identitas <i>Cosplayer</i>	75
5.2 Pembahasan.....	82
5.2.1 Konstruksi Identitas dalam Representasi Diri <i>Cosplayer Crossdress</i>	83
5.2.2 Eksistensi <i>Cosplayer</i> di Media Sosial	86
5.2.3 Interaksi Antar Komunitas <i>Cosplay</i>	88
5.2.4 Daya Tarik <i>in-group</i> dalam Memperkuat Solidaritas	92
5.2.5 Keyakinan Saling Terkait dalam Memberikan Dukungan.....	94
5.2.6 Pengalaman Depersonalisasi dan Dinamika Identitas <i>Cosplayer</i>	97
5.3 Keterbatasan Penelitian.....	101
BAB VI	102
KESIMPULAN DAN SARAN.....	102
6.1 Kesimpulan	102
6.2 Saran	103
6.2.1 Saran Teoritis.....	103
6.2.2 Saran Praktis	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Contoh <i>Cosplayer Crossdress Female to Male</i>	5
Gambar 1. 2 Contoh <i>Cosplayer Crossdress Male to Female</i>	6
Gambar 2. 1 Alur Pemikiran.....	23
Gambar 4. 1 Kegiatan <i>Cosplay</i> di Kota Palembang	38
Gambar 4. 2 Akun Instagram Komunitas Anime Palembang @kapalclub	40
Gambar 4. 3 Akun Instagram Komunitas Lecial Palembang @leciel_palembang	40
Gambar 4. 4 Informan Yusrila Rila	44
Gambar 4. 5 Akun Instagram Informan Yusrila Rila.....	44
Gambar 4. 6 Dokumentasi dengan Informan Yusrila Rila.....	45
Gambar 4. 7 Informan Norick	46
Gambar 4. 8 Akun Instagram Informan Norick.....	46
Gambar 4. 9 Dokumentasi dengan Informan Norick	47
Gambar 4. 10 Informan Daniriel	47
Gambar 4. 11 Akun Instagram Informan Daniriel.....	48
Gambar 4. 12 Dokumentasi dengan Informan Daniriel	49
Gambar 4. 13 Informan Kuni	49
Gambar 4. 14 Akun Instagram Informan Kuni.....	50
Gambar 4. 15 Dokumentasi dengan Informan Kuni	50
Gambar 5. 1 Skema Proses Pembentukan Identitas	100

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	23
Tabel 3. 1 Fokus Penelitian	29
Tabel 3. 2 <i>Key Informan</i>	31
Tabel 4. 1 Profil Informan	43
Tabel 5. 1 Temuan Penelitian pada Kategori Konstruksi Identitas dalam Representasi Diri <i>Cosplayer Crossdress</i>	56
Tabel 5. 2 Temuan Penelitian pada Kategori Eksistensi <i>Cosplayer</i> di Media Sosial	60
Tabel 5. 3 Temuan Penelitian pada Kategori Interaksi Antar Komunitas	65
Tabel 5. 4 Temuan Penelitian pada Kategori Daya Tarik <i>in- group</i> dalam Memperkuat Solidaritas	70
Tabel 5. 5 Temuan Penelitian pada Kategori Keyakinan Saling Terkait dalam Memberikan Dukungan	75
Tabel 5. 6 Temuan Penelitian pada Kategori Pengalaman Depersonalisasi dan Dinamika Identitas <i>Cosplayer</i>	82

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, berbagai bentuk budaya populer semakin mudah diakses dan diadaptasi oleh masyarakat di seluruh dunia. Salah satu bentuk budaya populer yang telah menarik perhatian banyak orang, khususnya di kalangan remaja, adalah *cosplay* (Putra, 2022). *Cosplay* merupakan fenomena yang tidak hanya melanda Indonesia tetapi sudah mendunia terutama untuk para penggemar produk dan budaya Jepang termasuk para penghobi anime atau *manga* (kartun dan komik Jepang). *Cosplay* berasal dari penggabungan dua kata berbahasa Inggris yaitu *costume* dan *play*, yang secara harafiah artinya adalah “bermain kostum” atau dapat diartikan “memakai kostum”. Biasanya kostum yang dipakai atau digunakan berdasarkan karakter seseorang atau tokoh-tokoh anime atau *manga* yang diidolakan. Pada awalnya *cosplay* yang lahir pada tahun 1960 di distrik *Harajuku*, hanya berkembang di negara Jepang saja dan hanya bersifat hobi dimana para *cosplayer* (orang yang melakukan *cosplay*) memamerkan kostum yang mereka kenakan dan saling mengambil gambar. Kemudian pada tahun 1985 *cosplay* mulai dikenal luas hampir diseluruh dunia (Rahmadi, 2021).

Di Indonesia, *cosplay* mulai dikenal sejak tahun 1990, seiring dengan meningkatnya popularitas budaya Jepang, terutama melalui anime dan *manga* yang semakin mudah diakses oleh masyarakat. Konvensi - konvensi anime, seperti Anime Festival Asia dan Comic Frontier, mulai digelar di kota-kota besar sebagai wadah bagi para penggemar untuk bertemu, berbagi, dan menampilkan kreativitas mereka dalam bentuk *cosplay* (Rahmanto, 2020). Acara-acara tersebut tidak hanya menjadi tempat untuk berkumpulnya komunitas penggemar, tetapi juga menjadi ruang untuk kompetisi kostum yang semakin meningkatkan minat pada *cosplay*.

Identitas *cosplay* di Indonesia telah berkembang pesat seiring dengan meningkatnya akses terhadap budaya pop global. *Cosplay* menjadi sarana ekspresi diri yang menggabungkan kreativitas dengan representasi karakter fiksi yang diidolakan. Di Indonesia, *cosplay* bukan hanya tentang mengenakan kostum karakter, tetapi juga membangun citra dan identitas diri yang baru di mata komunitas dan masyarakat. Menurut Rahmanto (2020), identitas *cosplayer* sering kali terbentuk melalui interaksi dalam komunitas *cosplay*, baik secara langsung melalui acara konvensi maupun melalui media sosial seperti Instagram, di mana *cosplayer* dapat saling berkomentar

dan membangun reputasi. Konstruksi identitas ini menjadi semakin kompleks ketika melibatkan *crossdressing*, yang menantang norma - norma gender tradisional dan membuka ruang bagi bentuk-bentuk identitas yang lebih fleksibel.

Di era digital masa kini, media sosial telah menjadi salah satu sarana utama untuk berkomunikasi bagi masyarakat dunia. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan masyarakat sehari – hari yang tidak lepas dengan penggunaan media sosial di dalamnya. Tak hanya untuk berkomunikasi, bahkan untuk dunia bisnis pun kini sangat mengandalkan kecanggihan media sosial untuk *marketing* dan *branding*. Selain itu, dalam media sosial masyarakat juga dapat dengan leluasa menunjukkan eksistensi diri. Saling membagikan aktivitas secara virtual, tentang hobi, *daily life*, ketertarikan, bahkan ketidaksukaan terhadap suatu hal pun bisa dituangkan secara bebas di media sosial. Dari aktivitas virtual itu, individu secara tidak sadar turut serta membawa identitas dirinya ke dunia maya. Fenomena inilah yang disebut dengan *self-representation* di media. Dengan *self-representation* ini, seorang individu menciptakan kembali konsep diri yang untuk ditunjukkan di media sosial melalui foto, video, narasi caption, atau simbol lain. Sehingga dengan adanya media sosial ini masyarakat bisa saling terhubung, menjalin interaksi komunikasi, dan melakukan aktivitas virtual lainnya (Haryanto, 2020).

Dalam perkembangannya, kehadiran media sosial sebagai bagian dari media baru saat ini telah mendatangkan berbagai macam dampak bagi masyarakat. Media sosial telah memberikan ruang yang begitu luas bagi tiap individu untuk berkreasi merepresentasikan siapa dirinya. Ruang virtual yang ada telah berhasil menciptakan kecenderungan bagi masyarakat untuk melakukan interaksi komunikasi secara luas, tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Pola interaksi yang ada saat ini tentu juga akan merubah proses pembentukan identitas diri seseorang. Identitas diri merupakan perasaan-perasaan yang berasal dari apa yang individu pikirkan mengenai dirinya dan apa yang individu pikir orang lain pikirkan mengenai individu tersebut. Identitas diri juga tidak dapat dibentuk dengan sendirinya melainkan harus dikonstruksikan agar dapat terlihat bagaimana konsep diri yang ingin dibentuk dan diperlihatkan (Garbner dalam Astiti et al., 2019). Perkembangan identitas diri melalui media sosial tidak hanya berdampak pada kehidupan sehari-hari, tetapi juga memeengaruhi berbagai hobi dan subkultur, termasuk *cosplay*, yang di Instagram menjadi salah satu media penting dalam menyebarkan informasi dan membentuk identitas visual para penggemar (Haryanto, 2020).

Di media sosial, khususnya Instagram, sangat mudah untuk mendapatkan informasi mengenai *cosplay*. Mulai dari informasi tentang waktu *event cosplay* diselenggarakan, membagikan foto *cosplay*, hingga adanya forum jual beli barang-barang *cosplay*. Hal ini membuat orang lebih mudah untuk melakukan *cosplay*. Selain itu, persebaran informasi mengenai anime, film, dan *game* juga sangat mudah di Instagram. Orang – orang dapat mengetahui di mana mereka bisa menonton anime atau film, baik melalui *streaming* di sebuah *website* maupun menonton di bioskop. Jika seseorang sudah masuk ke dalam dunia *cosplay*, kemungkinan besar orang tersebut menyukai anime, film, atau *game* yang menampilkan tokoh-tokoh secara visual. Para penggemar ini biasanya menyukai tokoh yang mereka anggap menarik. Bahkan, jika mereka menyukai tokoh yang berbeda gender dengan jenis kelamin mereka, mereka tetap akan melakukan *cosplay* tokoh tersebut. Aktivitas ini dikenal dengan istilah *cosplay crossdress* atau *crossplay*.

Crossplay adalah sebuah kreativitas tingkat tinggi dari seorang laki-laki yang bisa menjadi terlihat seperti perempuan tulen, atau sebaliknya, perempuan bisa menjadi terlihat tampan seperti laki-laki yang ada di anime tanpa diduga. Fenomena ini menunjukkan kemampuan luar biasa dari para *cosplayer* dalam memanipulasi penampilan mereka sehingga mereka dapat dengan meyakinkan merubah gender karakter yang mereka perankan. Bahkan di komunitas *cosplay* sendiri, *crossplay* adalah hal biasa dan diterima dengan baik, bahkan menjadi kebanggaan tersendiri bagi komunitas pencinta budaya populer Jepang tersebut. *Crossplay* merupakan salah satu fenomena yang unik karena tidak ada batasan antara feminin dan maskulin dalam berdandan dan memerankan karakter yang akan di-*cosplay*. Ini menggambarkan bagaimana norma-norma tradisional tentang gender dapat diolah kembali dalam konteks kreativitas dan ekspresi diri. Dari fenomena tersebut, terlihat bahwa sebuah kreativitas dan inovasi dapat muncul dalam berbagai bentuk yang tidak terduga, termasuk perkembangan *cosplayer crossdress male to female* dan *female to male*. Sekarang, jika seseorang ingin melakukan *cosplay* karakterperempuan, hal tersebut tidak lagi terbatas hanya pada perempuan saja, melainkan laki-laki juga bisa dengan sukses memerankan tokoh perempuan, membawa dimensi baru dalam dunia *cosplay* yang semakin inklusif dan ekspresif.

Dalam dunia *cosplay*, terutama *crossdress*, identitas seorang individu tidak hanya ditunjukkan melalui penampilan fisik, tetapi juga melalui pilihan karakter yang mereka perankan. Tidak sekadar meniru secara visual, mereka juga mengadopsi gaya

bicara, gerakan, dan kepribadian karakter, menciptakan perpaduan unik antara diri asli dan peran yang dimainkan. Proses ini mencerminkan bagaimana identitas menjadi sebuah konstruksi yang dinamis, di mana batas-batas gender dan norma sosial ditantang dan dibentuk ulang sesuai dengan interpretasi pribadi masing-masing *cosplayer* (Putri & Nugraha, 2021; Pratama, 2022).

Para *crossplayer* memunculkan identitas mereka dengan cara menampilkan karakter yang berbeda dari identitas gender asli mereka melalui kostum, tata rias, dan gestur yang mereka adaptasi. Mereka membentuk identitas baru yang dipresentasikan kepada publik, terutama di media sosial seperti Instagram, di mana mereka dapat memperlihatkan kreativitas dan keterampilan mereka. Interaksi dengan pengikut dan komunitas di media sosial juga berperan dalam memperkuat identitas tersebut, karena *cosplayer crossdress* tidak hanya menampilkan diri sebagai karakter, tetapi juga mengonstruksi narasi personal yang menggabungkan elemen kreativitas, gender, dan ekspresi diri yang lebih luas.

Walaupun di lingkungan penggemar *cosplay* kegiatan *crossplay* sudah menjadi lumrah, namun, dalam pandangan masyarakat awam, *crossplay* seringkali dipandang sebelah mata. Seperti menyamakan *crossplayer* dengan banci atau waria. Bahkan keluarganya sendiri akan berkata apa jika anaknya memiliki hobi yang tidak lazim. *Crossplay male to female* atau *crossplay* laki-laki menggunakan kostum perempuan lebih mendapat banyak kecemasan daripada *crossplay female to male* atau perempuan yang menggunakan kostum laki-laki (Ramadhan, 2020). Selain itu, *crossplay female to male* lebih umum dijumpai karena faktor sosial budaya. Salah satunya karena dalam anime atau *manga* (komik Jepang) banyak tokoh laki-laki yang cantik, atau disebut dengan *bishonen*. Suryaningsih (2019: 67) menemukan bahwa *crossplay* tidak hanya diterima di komunitas *cosplay*, tetapi juga diakui sebagai bentuk seni performatif yang membolehkan siapa pun memerankan karakter favorit mereka, tanpa terbatas pada batasan gender. Keterbukaan ini tidak hanya meningkatkan eksistensi *cosplayer*, tetapi juga memunculkan dinamika baru dalam konstruksi identitas di ruang virtual.

Mereka memanfaatkan media sosial untuk membangun eksistensi dan memperkuat identitas mereka. Mereka menggunakan fitur-fitur interaktif seperti *live streaming*, komentar, dan kolaborasi untuk berinteraksi dengan audiens dan menciptakan narasi pribadi. Konstruksi identitas merupakan proses yang melibatkan “identitas diri yang ditunjukkan” yang diklaim individu sebagai identitas dan “penempatan identitas.” Pada *cosplayer crossdress*, konstruksi identitas menjadi

penting karena mereka mengekspresikan dan mengklaim identitas yang mungkin berbeda dari identitas gender mereka sehari-hari. Menurut Rahmawati (2021), konstruksi identitas mencakup identitas sosial yang membentuk konsep diri dan memungkinkan individu menempatkan diri dalam posisi tertentu dalam hubungan sosial. Bagi *cosplayer crossdress*, hal ini berarti mengelola persepsi dan penilaian orang lain (Pratama & Suryani, 2022), serta menghadapi tantangan dan dukungan dalam menavigasi identitas mereka di ruang sosial dan budaya.

Cosplayer crossdress memperlihatkan bagaimana individu dapat mengekspresikan diri dengan lebih bebas dan kreatif, melampaui batasan gender yang tradisional. Dalam hal ini, para *cosplayer* menunjukkan kemampuan luar biasa dalam bertransformasi menjadi karakter yang mereka idolakan, terlepas dari jenis kelamin asli mereka. Hal ini tidak hanya menantang norma - norma sosial, tetapi juga menciptakan ruang bagi para *cosplayer* untuk mengeksplorasi berbagai identitas tanpa merasa terbatas oleh konstruksi gender konvensional. Melalui media sosial seperti Instagram, *cosplayer crossdress* juga berhasil menarik perhatian dan mendapatkan apresiasi, membuktikan bahwa kreativitas dan dedikasi mereka dalam memerankan karakter dapat diterima dan dihargai oleh komunitas yang lebih luas. Seiring waktu, aktivitas ini telah memperkaya dunia *cosplay* dengan ragam interpretasi karakter yang lebih inklusif, sekaligus membangun komunitas yang semakin terbuka dan mendukung keberagaman (Rahmanto, 2020).

Gambar 1. 1

Contoh Cosplayer Crossdress Female to Male



Sumber : Instagram @yuune ____

Gambar 1. 2

Contoh *Cosplayer Crossdress Male to Female*



Sumber : Instagram @faellaja13_

Gambar tersebut menampilkan seorang *cosplayer* yang melakukan *crossdressing* di media sosial, dengan menampilkan dua jenis transformasi yang berbeda, yaitu dari *female to male* dan *male to female*. Dalam transformasi *female to male*, *cosplayer* perempuan berusaha menampilkan karakter laki-laki dengan detail yang sangat teliti, termasuk penggunaan makeup untuk menciptakan tampilan wajah yang lebih maskulin, penataan rambut, dan pilihan kostum yang merepresentasikan karakter laki-laki yang ia perankan. Sebaliknya, dalam transformasi *male to female*, *cosplayer* laki-laki berupaya untuk tampil menyerupai karakter perempuan dengan memanfaatkan teknik makeup untuk menciptakan ilusi feminin, penggunaan wig, serta kostum yang memperkuat karakter perempuan yang diperankan. Gambar ini tidak hanya menonjolkan keterampilan teknis dalam mengubah penampilan, tetapi juga menampilkan keberanian dan kreativitas dalam melampaui batas-batas tradisional gender.

Beberapa *cosplayer crossdress* di Indonesia kerap menghadapi pandangan yang berbeda-beda dari masyarakat, terutama ketika aktivitas mereka terlihat menantang norma-norma gender yang sudah mapan. Meskipun di kalangan komunitas *cosplay*, *crossdressing* telah menjadi hal yang biasa dan diterima dengan baik, di luar komunitas tersebut respons yang diterima bisa beragam, mulai dari kekaguman atas keterampilan dan kreativitas, hingga kritik karena dianggap melampaui batas gender tradisional. Di tengah dinamika ini, media sosial seperti Instagram menjadi ruang yang penting bagi para *cosplayer crossdress* untuk tetap mengekspresikan diri dengan bebas dan membangun identitas yang diinginkan (Putri & Nugraha, 2021; Pratama, 2022).

Dianggap sebagai bentuk ekspresi kreatif yang sah, di masyarakat umum, fenomena ini sering kali memunculkan berbagai reaksi, mulai dari rasa kagum hingga kritik yang tajam. Kota Palembang, yang menjadi salah satu pusat berkembangnya komunitas cosplay di Indonesia, juga memiliki dinamika serupa. Dalam beberapa tahun terakhir, berbagai acara seperti festival budaya pop lokal dan pameran cosplay semakin sering diadakan, memberikan ruang bagi para cosplayer untuk menampilkan kreasi mereka, termasuk para crossplayer. Kehadiran komunitas cosplay seperti Kapal Club turut memfasilitasi interaksi antara cosplayer dan masyarakat, sehingga memperluas pemahaman mengenai subkultur ini di kota Palembang.

Fenomena crossdressing dalam cosplay di Palembang menjadi sorotan tersendiri karena menonjolkan keberanian individu untuk melampaui batasan gender tradisional. Aktivitas ini tidak hanya merepresentasikan kebebasan berekspresi, tetapi juga mencerminkan kemampuan adaptasi cosplayer terhadap perubahan budaya global. Dalam komunitas cosplay Palembang, crossdress sering kali diapresiasi sebagai salah satu bentuk seni yang membutuhkan keterampilan tinggi dalam bertransformasi melalui tata rias, kostum, dan akting. Selain itu, media sosial seperti Instagram memainkan peran penting dalam memperkuat eksistensi cosplayer crossdress, dengan memperlihatkan sisi estetika dan kreatif dari hobi ini kepada audiens yang lebih luas. Fenomena ini menunjukkan bahwa Kota Palembang bukan hanya tempat berkembangnya budaya populer, tetapi juga menjadi salah satu wilayah yang membuka ruang bagi ekspresi identitas yang lebih inklusif dan dinamis.

Para *crossplayer* di Kota Palembang telah mengalami peningkatan popularitas seiring dengan semakin terbukanya akses terhadap budaya populer Jepang melalui anime, *manga*, dan *game*. Di komunitas *cosplay* Palembang, *crossdressing* menjadi tren yang signifikan, terutama di kalangan remaja dan anak muda yang ingin mengekspresikan identitas mereka secara kreatif dan bebas. Fenomena ini terlihat jelas dalam berbagai acara lokal, seperti *event cosplay* tahunan yang diadakan di mall dan pusat-pusat hiburan, di mana para *cosplayer* dengan percaya diri tampil dalam kostum karakter yang berbeda gender.

Penelitian yang berjudul “Konstruksi Identitas dan Eksistensi *Cosplayer* di Media Sosial Instagram: Fenomena *Crossdressing* di Kota Palembang” ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana *cosplayer crossdress* mengonstruksi identitas dan membangun eksistensi mereka di media sosial. Dengan semakin maraknya *crossdressing* dalam komunitas *cosplay*, muncul kebutuhan untuk mengeksplorasi

bagaimana identitas para pelakunya dikonstruksi dan diterima oleh Masyarakat Kota Palembang, yang merupakan salah satu kota besar di Indonesia dengan komunitas *cosplay* yang terus berkembang. Penelitian ini mendalami individu yang membentuk konstruksi identitas sebagai *cosplayer crossdress* melalui media sosial instagram, fenomena yang masih jarang dieksplorasi secara mendalam di Indonesia. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena fenomena *crossdressing* yang ditampilkan oleh *cosplayer* melalui platform media sosial seperti Instagram dapat memberikan informasi dan menambah wawasan kepada masyarakat mengenai bagaimana identitas dan eksistensi individu dapat dikonstruksi serta bagaimana media sosial memainkan peran dalam pembentukan citra dan persepsi publik terhadap aktivitas yang sering dianggap kontroversial dalam budaya lokal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dan penjelasan pada latar belakang sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana *cosplayer* di Kota Palembang mengonstruksi identitas dan mempertahankan eksistensinya sebagai *cosplayer crossdress* di media sosial Instagram?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui bagaimana *cosplayer* di Kota Palembang mengonstruksi identitas dan mempertahankan eksistensinya sebagai *cosplayer crossdress* di media sosial Instagram.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan pemahaman lebih mendalam tentang bagaimana identitas sosial dibangun dan diekspresikan melalui *crossdressing* di media sosial instagram.
2. Menambahkan wawasan tentang *cosplay* sebagai fenomena budaya dan bagaimana *crossdressing* berperan dalam konstruksi identitas di era digital.
3. Memberikan pengetahuan tentang peran media sosial dalam pembentukan dan pemeliharaan identitas individu dan kelompok.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman mengenai fenomena *crossdressing* dalam *cosplay* dan menyumbangkan penelitian baru dalam bidang studi budaya populer dan gender.

2. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih luas tentang peran media sosial dalam ekspresi identitas *cosplayer* serta menjadi referensi dan inspirasi untuk penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku / E-book

- Afif, Afthonul. (2015). *Teori Identitas Sosial*. Yogyakarta: UII Press.
- Arcilla, R. V. (2013). For the stranger in my home: Self-knowledge, cultural recognition, and philosophy of education. *Critical Conversations in Philosophy of Education*, 159–172.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2010). *Social network sites: Definition, history, and scholarship*. *IEEE Engineering Management Review*, 38(3), 16. <https://doi.org/10.1109/EMR.2010.5559139>
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Dahlen, M., Lange, F., & Smith, T. (2016). *Marketing Communications: A Brand Narrative Approach*. Wiley. <https://archive.org/details/marketingcommuni0000dahl>
- Dainton, Marianne. (2018). *Applying Communication Theory for Professional Life*. 4th Edition. California: SAGE Publication.
- Effendi, R. (2019). *Media Sosial dan Dinamika Konstruksi Identitas*. Jakarta: Pustaka Nusantara.
- Fathoni, A. (2006). *Metodologi Penelitian*. Rineka Cipta.
- Harmoko, A. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif dalam ilmu sosial*. Pustaka Pelajar.
- Hidayat, S. (2020). *Identitas dan Komunikasi di Era Digital*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. Routledge.
- Hogg, M. A., & Abrams, D. (1988). *Social Identifications: A Social Psychology of Intergroup Relations and Group Processes*
- Honneth, A. (n.d.). *Honneth 1995 The_Struggle_for_Recognition*.
- Horbinski, A. (2019). *Convergence Culture*. In *The Blackwell Encyclopedia of Sociology*. <https://doi.org/10.1002/9781405165518.wbeos1270>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.

- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media*. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Muhadjir, N. (1998). *Metode Penelitian Kualitatif, Pendekatan Positivistik, Rasionalistik, Phenomenologik, dan Realisme Metaphidik*. Rake Sarasin.
- Prabowo, H. (2017). *Media Sosial dan Budaya Populer: Studi Kasus Cosplay di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Masyarakat.
- Priyanto, H. (2018). *Kohesi Sosial dan Kepercayaan Antar Anggota Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Rizky, A. (2020). *Koneksi Sosial dalam Komunitas Cosplay: Analisis Sosial dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santoso, W. R. (2020). *Instagram sebagai Media Ekspresi Diri dan Pembentukan Identitas Digital*. Jakarta: Penerbit Digital Media.
- Santrock, J. W. (2003). *Life-Span Development*. McGraw-Hill.
- Sartre, J.-P. (1943). *Being and Nothingness: An Essay on Phenomenological Ontology*. Washington Square Press.
- Sari, M. (2019). *Depersonalisasi dalam Konteks Identitas Sosial*. Malang: UMM Press.
- Sarwono, Aris Eddy & Hadayani, A. (2021). *Metode Kuantitatif*. Unisri Press.
- Setiadi, M. (2016). *Identitas Sosial dalam Era Digital: Sebuah Kajian Teoretis*. Jakarta: Pustaka Indonesia.
- Setiawan, B. (2017). *Loyalitas dan Identitas Sosial: Studi Kasus dalam Masyarakat Modern*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setiawan, I. (2019). *Media Sosial dan Perubahan Dinamika Informasi: Implikasi bagi Jurnalisme dan Partisipasi Publik*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Gadjah Mada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwa. (2010). *Media Sosial dan Konstruksi Identitas: Eksplorasi Interaksi di Dunia Maya*. Jakarta: Pustaka Media.
- Singarimbun, Masri & Efendi, S. (2012). *Metode Penelitian Survei*. LP3ES
- Susanti, T. (2015). *Cosplay sebagai Bentuk Ekspresi Kreatif dalam Media Fiksi*. Bandung: Penerbit Tinta.

Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). *An integrative theory of intergroup conflict*. In W. G. Austin & S. Worchel (Eds.), *The social psychology of intergroup relations* (pp. 33-47). Monterey, CA: Brooks/Cole.

Tajfel, H. (1981). *Human Groups and Social Categories: Studies in Social Psychology*. Cambridge: Cambridge University Press. *Human groups and social categories : studies in social psychology* : Tajfel, Henri : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive

Taylor, C. (1992). *The Politics of Recognition*. Princeton University Press.

Turkle, S. (1997). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Simon & Schuster. <https://archive.org/details/lifeonscreen00sher/page/n5/mode/2up>

Turner, J. C. (1982). *Towards a Cognitive Redefinition of the Social Group*. In H. Tajfel (Ed.), *Social Identity and Intergroup Relations* (pp. 15-40). Cambridge: Cambridge University Press. https://books.google.co.id/books?id=q0wFY3Dcu1MC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Skripsi/Jurnal

Andina, N. I., Poerana, A. F., & Kusumaningrum, R. (2022). Konstruksi Identitas Pengguna Media Sosial LinkedIn. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(8), 13.

Ardiansyah, M. (2022). Struktur sosial dalam komunitas hobi: Dampak sistem senioritas terhadap inklusivitas kelompok. *Jurnal Sosiologi dan Komunitas*, 10(1), 45-60.

Asita, M. S., Wira, F., & Daud. (2022). *Jurnal Pendidikan Antropologi*. *Jurnal Pendidikan Antropologi*, 4(1), 29–39. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/bdh/article/view/35639/18576>

Astiti, P., Suminar, JR, Rahmat, A. (2019). Konstruksi Identitas Guru Bimbingan Konseling sebagai Komunikator Pendidikan. *Jurnal Kajian Komunikasi*.

Fazry, M. H. (2023). Fenomena *Crossdressing* Selebgram dalam Membangun Eksistensi di Media Sosial. *Jurnal Studi Ilmu Komunikasi*, 2(2).

Haryanto, T. (2020). Media Sosial dan Pembentukan Identitas Diri: Sebuah Analisis. *Jurnal Komunikasi dan Media Digital*, 12(3), 234-250.

Hendriani, N. (2021). Norma komunitas lokal dalam kegiatan cosplay di Indonesia: Studi pada komunitas cosplay regional. *Jurnal Budaya Populer*, 8(3), 45-60.

Herring, S., et al. (2021). Maintaining social existence on online platforms: The role of consistency and adaptive strategies. *Journal of Digital Communication*, 18(3), 215-230.

- Hudders, L., et al. (2020). The impact of hashtags and collaboration features on social media visibility and influence. *Social Media and Society*, 6(4), 154-172.
- Junitasari, E., & Akalili, A. (2024). Representasi konsep diri *Crossplayer* dalam akun Facebook “*CROSSDRESS COSPLAY ID.*” *Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(3), 216–227. <https://doi.org/10.21831/lektur.v6i3.20958>
- Nugraha, D., & Setyowati, A. (2020). Faktor sosial dan budaya lokal dalam penerimaan fenomena crossdressing di komunitas hobi Indonesia. *Jurnal Sosiologi Indonesia*, 14(1), 89-102.
- Pratama, D. (2022). *Crossdressing dalam Cosplay: Studi Kasus di Indonesia. Jurnal Budaya dan Subkultur*, 5(1), 98-112.
- Pratama, H., & Suryani, T. (2022). Media Sosial dan Konstruksi Identitas *Cosplayer Crossdress. Jurnal Studi Media dan Komunikasi*, 11(1), 45-58.
- Pratiwi, D. (2020). Pengaruh Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental: Studi Kasus di Kalangan Remaja. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Putra, A. (2022). Evolusi Budaya *Cosplay* di Indonesia. *Jurnal Kajian Budaya dan Media*, 14(1), 88-102.
- Putri, S. R., & Nugraha, R. (2021). Media Sosial dan Pembentukan Identitas dalam Komunitas *Cosplay. Jurnal Komunikasi*, 12(3), 210-225.
- Rahayu, T. E., & Hero, E. (2022). Konstruksi Identitas Sosial “Muslimah Motivations Riau” Dalam Gerakan Hijrah Melalui Instagram. *Medium*, 9(2), 185–200. [https://doi.org/10.25299/medium.2021.vol9\(2\).7844](https://doi.org/10.25299/medium.2021.vol9(2).7844)
- Rahmadi, S. (2021). Sejarah dan Perkembangan *Cosplay* Global. *Jurnal Sosial dan Budaya*, 10(2), 45-60.
- Rahman, A. (2020). Pengaruh Identifikasi Kelompok terhadap Pembentukan Identitas Sosial di Media Sosial. *Jurnal Psikologi Sosial Indonesia*, 8(2), 123-135.
- Rahmanto, A. (2020). *Sejarah dan Perkembangan Cosplay di Indonesia. Jurnal Budaya Populer*, 7(2), 115-125.
- Rahmawati, D. (2021). Konstruksi Identitas Sosial di Era Digital: Perspektif *Cosplayer. Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 15(2), 134-150.
- Ramadhan, R. (2020). Fenomena *Crossplay* dalam Komunitas *Cosplay* di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 12(2), 45-58.
- Setyani, P., & Nugroho, T. (2019). Dampak perbedaan nilai antar komunitas terhadap identitas pribadi dan kepercayaan diri anggota komunitas hobi. *Jurnal Psikologi Sosial*, 16(2), 78-95.

- Suryani, A. (2020). Keterlibatan antar komunitas dalam memperluas jejaring sosial dan dukungan emosional di komunitas hobi. *Jurnal Interaksi Sosial*, 7(4), 321-336.
- Suryaningsih, T. (2019). *Pengaruh Media Sosial terhadap Komunitas Cosplay di Indonesia*. *Jurnal Media dan Komunikasi*, 5(3), 67-79.
- Wibowo, A. (2021). Media sosial dan identitas komunitas subkultur di Indonesia: Studi pada komunitas cosplay dan fans budaya pop Jepang. *Jurnal Media dan Budaya*, 9(1), 102-118.
- Yolanda Latjuba, A., Sastra Prancis, D., & Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin, F. (2022). Analisis Konstruksi Identitas Tokoh Dalam Au *Bonheur Des Ogres* Karya Daniel Pennac. *Jurnal Ilmu Budaya, Volume 10 Nomor 1*, 19–32.
- Zenita, D., Suryadi, K., & K, S. N. (2020). Impresi Media Dalam Perkembangan Minat Dan Kehidupan Sehari-Hari *Cosplayer Crossdress Male To Female*. *Sosietas*, 10(1), 817–824.