

## Analisis Visual pada Karakteristik *Cosplay* Berhijab

Anisa Nada Suksmono<sup>1\*</sup>, Andrian Dektisa Hagijanto<sup>2</sup>, Mendy Hosana Malkisedek<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Kristen Petra, Jalan Siwalankerto No. 121-131, Surabaya

\*Penulis korespondensi; Email: anisanada@gmail.com

### Abstrak

*Cosplay* menjadi hobi *cosplay* diminati masyarakat Indonesia dari berbagai latar belakang agama, salah satunya adalah agama Islam. Islam memiliki aturan bagi muslimah (sebutan bagi wanita yang beragama Islam) untuk menutup aurat, salah satunya dengan menggunakan hijab. Untuk dapat melakukan *cosplay* berhijab terdapat muslimah yang mencampurkan visual figur *anime*, *manga*, dan *game* dengan hijab dan kostum yang dikenakan. Percampuran tersebut terlihat pada modifikasi kostum dan rambut figur yang *dicosplaykan*. Menggunakan konsep Hibriditas Homi K. Bhabha, modifikasi kain hijab dan kostum *cosplay* dilihat sebagai hibriditas visual sebagaimana kejelasan identitas *cosplay* dan hijab menjadi lebur dan menghasilkan sebuah identitas baru yakni *cosplay* berhijab. Penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan sudut pandang memaknai fenomena visual *cosplay* berhijab sebagai satu bentuk upaya mencapai rasa percaya diri dan sebagai bentuk perayaan masyarakat poskolonial akan kebutuhan 'jaman now'. Untuk mencapai kedua hal tersebut, *cosplayer* berhijab melakukan modifikasi kain hijab dan kostum *cosplay* dengan tetap memasukkan karakteristik visual figur yang *dicosplaykan*.

**Kata kunci:** *Cosplay* Berhijab, Hibriditas Visual.

### Abstract

*Cosplay* becomes a hobby that some Indonesians are interested in, including Indonesians who believe in Islam. Islam has regulations for its people, especially Muslim women, to cover their genitalia, one of which is by using the hijab. Therefore, to be able to do *cosplay*, they mixed visual figures from Japanese *anime*, *manga*, and *games* with hijab and *cosplay* costumes. The visual mixture is seen in the modification of the costume and figure's hair that is shown. Using Homi K. Bhabha's hybridity concept, hijab fabric and *cosplay* costume modification are seen as visual hybridity as the identity of *cosplay* and hijab dissolved and generate a new identity that is known to be hijab *cosplay*. This research is a descriptive analysis by using the perspective of interpreting visual phenomenon known as hijab *cosplay* as an effort to achieve self-confidence and as a form of celebration of the postcolonial society or today's need. To achieve those things, the hijabed *cosplayer* modifies hijab fabric and *cosplay* costume that still includes the visual attributes of the character that is being *cosplayed*.

**Keywords:** *Hijab Cosplay*, *Visual Hybridity*.

### Pendahuluan

*Cosplay* merupakan fenomena menirukan impresi dari figur *anime*, *manga*, dan *game* yang berasal dari Jepang. Kata *cosplay* merupakan kata serapan bahasa Inggris yakni *costume* (pakaian yang dikenakan dalam kondisi tertentu) dan *play* (sebuah permainan yang merujuk pada aktivitas memerankan figur) sehingga secara bahasa *cosplay* dapat diartikan sebagai permainan kostum. *Cosplay* sendiri didefinisikan sebagai seni pertunjukan dimana *cosplayer* atau seseorang yang melakukan *cosplay* akan mengenakan kostum seperti tokoh *manga* dan *anime* serta memerankan karakter tokoh itu semirip

mungkin dengan karakter aslinya. Seiring berjalannya waktu, kostum yang di-*cosplaykan* tidak hanya terbatas pada *manga* dan *anime* tetapi juga merambah ke *game*, drama Jepang, hingga figur *original* yang dibuat sendiri oleh *cosplayer* (Rastati, 2015).

*Cosplayer* (sebutan untuk pelaku *cosplay*) lebih senang mendefinisikan *cosplay* sebagai identifikasi diri mereka dengan figur-figur fiksi melalui kostum, aksesoris, riasan, hingga menirukan adegan-adegan figur yang sedang *dicosplaykan* untuk melengkapi penampilan mereka. *Cosplay* menjadi ajang unjuk diri *cosplayer* dengan mentransformasi tampilan semirip mungkin dengan figur *anime*, *manga*,

dan *game* terutama pada kemiripan tampilan dan ekspresi wajah. Maka dari itu *cosplay* tidak lagi menjadi sekedar permainan kostum.



**Gambar 1.** *Cosplay* (Sumber : IDOLM@ASTER Cinderella Girls (2019); Dokumentasi Pribadi)

Widyatmoko (2013: 4) menjelaskan bahwa *cosplay* merupakan jenis tipe pertunjukan dimana *cosplayer* memakai kostum dan aksesoris untuk meniru figur tertentu. Menurut Jiwon (2008: 5), *cosplay* merupakan semacam kegiatan para penggemar *anime* dan *manga* yang dilakukan individu atau kelompok dengan membuat dan mengenakan kostum serta berdandan meniru figur tertentu dengan tujuan untuk tampil di depan publik. *Cosplay* berdasarkan jurnal Machademia (Winge, 2006: 65) dapat merujuk pada kegiatan seperti penyamaran diri yang diasosiasikan dengan berpakaian dan berperan seperti figur *anime*, *manga*, dan *game*, *cosplayer* juga mengeluarkan uang dan waktu dalam membuat kostum, mempelajari pose, dan dialog yang menjadi ciri khas figur yang akan *dicosplaykan*.

Untuk dapat disebut sebagai *cosplay*, terdapat tata cara *bercosplay* yang harus dilakukan oleh *cosplayer* berhijab. *Cosplayer* menggunakan wig dan lensa kontak untuk merubah tampilan mata dan rambut layaknya figur yang *dicosplaykan*, menggunakan kostum figur yang *dicosplaykan*, mengaplikasikan riasan wajah untuk memiripkan fitur-fitur wajah figur pada *cosplayer*, dan mempelajari ekspresi, gerakan, dan pose figur. Selama periode mengenakan kostum, ada *cosplayer* yang memilih tetap *in character* (tetap memerankan karakter figur) dengan cara bersandiwara menghayati karakter figur. Segala upaya tersebut dilakukan untuk menghasilkan impresi yang menyerupai figur

yang *dicosplaykan*. *Cosplay* telah menjadi tren yang fenomenal dengan banyaknya acara dan kompetisi yang dikhususkan bagi para *cosplayer*. Antusiasme akan tren *cosplay* membuat banyak komunitas-komunitas *cosplay* didirikan sebagai tempat *cosplayer* untuk mencari teman dengan hobi yang sama dan meningkatkan keterampilan mereka dalam *ber-cosplay*.



**Gambar 2.** Acara *Cosplay* (Sumber: Dokumentasi *Ikimasu!* (2020); Euponline (2015))

Hobi *cosplay* di Indonesia diminati oleh masyarakat dengan latar belakang agama yang berbeda-beda, salah satunya Islam. Islam memiliki batasan bagi kaumnya, terutama muslimah (kaum perempuan pemeluk agama Islam) untuk menutup aurat, yakni menutup seluruh anggota tubuh kecuali wajah dan telapak tangan. Salah satu tindakan dalam menutup aurat adalah dengan menggunakan hijab untuk menutupi aurat rambut. Untuk dapat melakukan *cosplay* ada muslimah yang memilih melepas hijabnya agar dapat *bercosplay* semirip mungkin dengan figur yang *dicosplaykan* dan ada pula muslimah yang memilih tidak melepas hijabnya ketika *bercosplay* tetapi mencampurkan visual figur yang *dicosplaykan* dengan kostum dan hijab yang dikenakan. Percampuran ini terlihat pada modifikasi kostum dan rambut figur. Kostum dengan menampilkan bagian yang terbuka dimodifikasi menjadi tertutup dan kerudung berwarna digunakan sebagai pengganti wig pada rambut figur.



**Gambar 3.** *Cosplay* di Indonesia

Hijab atau Al-Hijab berasal dari kata hajaban yang dalam bahasa Arab memiliki arti menutupi sesuatu. Abul Baqa' Al Hanafi juga menjelaskan bahwa setiap yang menutupi hal-hal yang ditutupi atau menghalangi hal-hal yang terlarang untuk digapai juga merupakan hijab. Diantara penerapan maknanya, hijab dimaknai dengan *as sitr* yang juga memiliki penutup untuk menghalangi sesuatu agar tidak bisa terlihat. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, pengertian hijab adalah: tirai, tutup, penghalang, dan sebagainya. Dalam kamus ilmiah Burhani (2000), definisi kata hijab adalah suatu tirai atau tabir.

Ketentuan agama Islam tentang batas aurat perempuan disepakati berdasarkan firman Allah, hendaknya mereka (perempuan) tidak menampakkan perhiasannya kecuali anggota tubuh yang biasa tampak (Qs. Al-Nur:31) kemudian diulas oleh fuqaha (para ahli hukum Islam) dan disepakati bahwa yang dimaksud dengan aurat perempuan yaitu seluruh badan kecuali wajah dan kedua telapak tangan saja. Ibnu Abbas berkata, maksud anggota tubuh yang biasa tampak adalah wajah dan kedua tangan (Asna Al-Mathalib Fi Syarh Raudh Al-Thalib, p.176). Dalam konteks agama Islam, hijab lebih mengarah pada tata cara pemakaian penutup aurat perempuan yang pantas dalam tuntutan agama Islam. Aurat diartikan oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai bagian-bagian yang tidak boleh diperlihatkan atau kemaluan sebagai alat perkembangan biakan. Pada kalangan ulama Syafi'ah, pengertian aurat ialah tiap-tiap sesuatu yang memiliki nilai hukum dalam menutupnya, sedangkan dalam kalangan ulama Hanafiyah, pengertian aurat ialah sesuatu yang wajib ditutupi secara baik dalam segala keadaan sekalipun dalam keadaan sunyi terkecuali ada maksud tertentu.



**Gambar 4.** *Cosplay* berhijab (Sumber: Koleksi dan Dokumentasi *Islamic Otaku Community* (2016))

*Cosplay* berhijab merupakan fenomena baru dalam acara budaya pop Jepang. Menurut Rastati (2015), fenomena *cosplay* berhijab ini muncul pada tahun 2012 dan semakin berkembang pada 2014. *Cosplay* berhijab melakukan percampuran tampilan *cosplay* dan hijab sehingga memunculkan identitas visual baru. Hal ini terjadi karena hobi *cosplay* dapat dinikmati oleh masyarakat dari latar belakang agama yang berbeda-beda, salah satunya Islam. Para muslimah ingin menyalurkan hobi *cosplay*nya tanpa perlu melepas hijab.

Berbeda dengan *cosplay* non hijab yang mengenakan kostum dan wig untuk mendapatkan tampilan yang menyerupai tokoh fiksi, *cosplay* berhijab menggunakan teknik tertentu seperti mengenakan kain hijab sebagai pengganti wig dan memodifikasi kostum agar menutup aurat. Modifikasi ini menciptakan sebuah tampilan visual yang berbeda dari *cosplay* pada umumnya. *Cosplayer* berhijab melakukan berbagai macam teknik modifikasi pada hijab untuk meniru bentuk rambut figur asli, seperti menguncir hijab, menyambung hijab, memendekkan hijab, mengepang hijab, dan membuat poni dengan hijab. Dari segi kostum dilakukan beberapa teknik seperti memanjangkan kostum untuk menutup bagian kulit dengan kaus panjang maupun *celana panjang* berwarna selain warna kulit.

*Cosplay* berhijab mencari cara untuk dapat melakukan hobi *cosplay* tanpa melepas jilbab sehingga tercipta upaya untuk memodifikasi tampilan figur. Terdapat dua usaha yang dilakukan oleh *cosplayer* berhijab, yaitu mengubah penggunaan wig dengan hijab dan memodifikasi bagian kostum agar menutup kulit.

## Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif atas objek material dengan teori hibriditas. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2005). Penelitian kualitatif juga digunakan untuk memahami fenomena yang diamati subjek dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2007). Penelitian kualitatif dilakukan dengan studi literatur, menjabarkan aspek visual dengan analisis deskriptif, dan menghubungkan data dengan teori.

Selanjutnya dalam penelitian ini digunakan *the site of image* sebagaimana pada metodologi visual makna dapat dihasilkan oleh gambar itu sendiri, sehingga orang yang melihat sebuah gambar tertentu dapat memaknai lewat gambar. Dalam melihat suatu karya visual terdapat 3 sudut pandang yang dapat digunakan yaitu: *the site of the image itself*, *the of the production of an image*, dan *the site where it seen by various audiencing* (Rose, 2006: 16). Ketiga sudut pandang ini memiliki tiga tahapan proses analisis yang berkaitan dalam memaknai karya visual yang disebut dengan *modalities*. Ketiga *modalities* tersebut adalah *technological*, *compositional*, dan *social*. Sudut pandang *site of the image itself* dipilih karena dapat mempertimbangkan bagaimana gambar menciptakan makna yang juga dapat menghasilkan interpretasi visual.

## Pembahasan

### 1. Karakteristik Visual *Cosplay* Berhijab

*Cosplay* berhijab merupakan cara bagi muslimah berhijab dapat menyalurkan hobi *cosplay* tanpa perlu melepas hijab. Uniknya figur anime, *manga*, dan game Jepang yang dipilih untuk di-*cosplay*-kan berhijab tidak selalu memiliki busana yang menutup aurat perempuan. Agar figur-figur demikian dapat di-*cosplay*-kan berhijab, perlu dilakukan modifikasi. Modifikasi yang dilakukan *cosplayer* berhijab dapat didasari pada desain *fanart* figur anime, *manga*, dan *cosplay* yang sudah dihijab maupun mendesain sendiri tampilan modifikasi. Modifikasi pada *cosplay* berhijab dilakukan pada dua hal, yaitu kain hijab dan kostum *cosplay*.

Modifikasi pada kain hijab bertujuan menutup bagian rambut figur yang *dicosplay*kan, untuk itu kain hijab dimodifikasi agar menyerupai karakteristik rambut figur yang *dicosplay*kan. Karakteristik rambut figur yang dimaksud adalah warna rambut, gaya poni, gaya rambut samping, gaya rambut belakang, dan aksesoris rambut. Perlu digaris bawahi bahwa warna rambut merupakan karakteristik rambut figur yang wajib ditampilkan pada modifikasi kain hijab, sedangkan gaya poni dan gaya rambut bersifat opsional. Modifikasi pada kain hijab dapat dilihat pada (1) Pemilihan warna kain hijab yang sama seperti warna rambut figur yang *dicosplay*, dan (2) Hijab yang dikreasikan dengan teknik-teknik tertentu agar menyerupai gaya rambut figur yang *dicosplay*. Teknik-teknik dalam mengkreasi hijab yaitu mengikat kain hijab dengan karet untuk menguncir maupun mengepang hijab dan menggunakan alat bantu peniti maupun jarum pentul untuk memendekkan kain hijab dan mengkreasi-kan poni.



**Gambar 5.** Modifikasi pada Kain Hijab (Sumber: *MyAnimelist* (2015); Koleksi Rara Uzuki (2019))

Modifikasi pada kostum *cosplay* bertujuan menutup bagian kulit figur pada kostum. Akan tetapi terdapat beberapa hal menyangkut karakteristik visual kostum yang harus diperhatikan *cosplayer* berhijab ketika memodifikasi kostum *cosplay*. Berdasarkan pengamatan terdapat karakteristik visual kostum yang dapat dimodifikasi dan yang tidak dapat dimodifikasi. Untuk menutup bagian kulit figur diperbolehkan memodifikasi jenis kostum, misalnya figur yang menggunakan celana pendek dimodifikasi dengan menggunakan rok panjang. Agar rok panjang tersebut masih dapat dikenali sebagai kostum dari

figur tertentu, tidak diperkenankan melakukan modifikasi pada komposisi warna kostum, ornamen kostum, dan aksesoris pada kostum. Akan tetapi modifikasi pada ornamen dan aksesoris kostum masih dapat dilakukan bila memiliki desain yang menyerupai ornamen maupun aksesoris agama selain Islam, contohnya ornamen maupun aksesoris berbentuk salib. Ketika dihadapkan pada desain kostum yang demikian, *cosplayer* berhijab diperkenankan memodifikasi ornamen atau aksesoris kostum yang berbentuk salib menjadi bentuk plus (+). Dengan memperhatikan karakteristik kostum yang dapat diubah dan tak dapat diubah, diharapkan kostum figur yang telah dimodifikasi tetap dapat dikenali.

Terdapat dua teknik dalam cara *cosplayer* berhijab memodifikasi tampilan kostum, yaitu:

- a) Memanjangkan kain pada bagian tertentu kostum agar menutup bagian kulit figur yang tampak, contohnya kostum figur yang ber lengan pendek dimodifikasi menjadi ber lengan panjang, kostum figur yang menggunakan celana pendek dimodifikasi dengan menggunakan rok, atau bahkan kostum figur yang menggunakan jaket dan bercelana pendek dimodifikasi menggunakan gaun yang ber lengan panjang dan ber-rok panjang.
- b) Menggunakan kostum sesuai desain asli kostum figur yang *dicosplaykan* namun terdapat penggunaan celana panjang maupun kaos panjang untuk menutupi bagian kulit figur yang masih terlihat. Contohnya figur yang memiliki kostum ber lengan pendek tidak perlu dirubah menjadi kostum ber lengan panjang, cukup dengan menutupi bagian kulit lengan yang tampak dengan kaos panjang. Pada teknik ini, kebanyakan *cosplayer* menggunakan celana panjang maupun kaos panjang berwarna putih atau hitam.

Hingga artikel ini ditulis, belum terdapat pembaruan teknik *cosplayer* berhijab Indonesia dalam modifikasi tampilannya.



**Gambar 6.** Modifikasi pada Kain Hijab (Sumber: *Sword Art Online Code Register* (2014); Koleksi *Islamic Otaku Community* (2015))

## 2. Bagaimana *Cosplay* Berhijab Bercampur

*Cosplay* berhijab merubah tampilan karakter yang seharusnya tidak berhijab menjadi berhijab. Walaupun begitu, figur *anime*, *manga*, dan *game* yang *dicosplaykan* berhijab tidak boleh menghilangkan karakteristik visualnya sehingga akan tetap dapat dikenali sebagaimana figure yang sedang *dicosplaykan*. Fenomena visual yang men-campurkan dua budaya visual dianalisis dengan menggunakan teori hibriditas. Teori hibriditas Homi K. Bhabha menjelaskan interaksi antara bentuk-bentuk budaya yang berbeda sehingga menghasilkan identitas baru. Hasil dari identitas baru memiliki kemiripan bentuk tetapi tidak menghasilkan bentuk identik seperti identitas yang ditiru, proses ini dikenal sebagai mimikri. Mimikri menghasilkan kondisi yang ambivalensi karena harus menampilkan dua identitas yang berbeda

*Cosplayer* memerankan figur *anime*, *manga*, maupun *game* dengan menggunakan atribut-atribut seperti wig, kostum, aksesoris, dan riasan wajah digunakan untuk menirukan figur *anime*, *manga*, *game*. Impresi dari atribut digunakan menciptakan kesan semirip mungkin dari figur yang *dicosplaykan*. Oleh karena itu, *cosplayer* menampilkan dirinya menjadi berbeda dengan kondisi tanpa *cosplay*, sehingga tak jarang tampilan yang disajikan sangat kontras dengan tampilan sehari-hari ketika berhijab. Tampilan *cosplay* yang terkadang memiliki kesan

aneh dan nyentrik dapat memunculkan berbagai reaksi, khususnya dari penikmat *cosplay*. Misalnya ajakan untuk foto maupun video bersama atau melakukan *project cosplay* bersama. Reaksi yang berbentuk kekaguman dan sikap-sikap apresiatif pada tampilan *cosplay* berhijab sering menciptakan rasa percaya diri dari si *cosplayer* berhijab. Tampilan *cosplay* berhijab dirasa memiliki tampilan yang menarik dan dapat menciptakan berbagai kesan seperti keren, imut, dan lain sebagainya tanpa harus mengekspos tampilan sebenarnya dari *cosplayer* berhijab (Nugroho, 2014).

Kesan mendalam atas impresi *cosplay* mendorong muslimah berhijab untuk *cosplay*, tetapi sebagai muslimah berhijab terdapat syariat untuk menutup aurat. Keinginan untuk mencoba tampilan *cosplay* sangat kuat sehingga dilakukanlah pencampuran kain hijab dengan elemen-elemen visual *cosplay*. Ketika hijab dan *cosplay* “bersatu” menghasilkan hibrid maka hijab akan memunculkan sifat-sifat tertentu dari hijab dan *cosplay* sekaligus meniadakan sifat-sifat tertentu yang dimiliki keduanya dan dimaknai sebagai hibriditas. Menurut Bhabha (1994), hibriditas terjadi ketika batasan-batasan yang terdapat di sebuah identitas mengalami pelenturan, sehingga kejelasan identitas budaya menjadi lebur dan menghasilkan sebuah identitas yang baru. Karakteristik hibrid dalam *cosplay* berhijab meliputi:

a) Tampilan *cosplay*

Cara *cosplayer* dalam menampilkan kostumnya tidak fleksibel dan bukan menuruti kehendak sendiri. Oleh karenanya, tampilan *cosplay* harus mengikuti pakem dan dibuat benar-benar mirip layaknya figur yang di-*cosplay*-kan. Hal tersebut kontras dengan tindakan para muslimah yang melakukan modifikasi pada tampilan *cosplay* agar menciptakan peluang untuk melakukan *cosplay* tanpa melepaskan hijab. Kostum *cosplay* yang seharusnya dibuat semirip mungkin dengan kostum yang digunakan oleh figur *anime*, *manga*, maupun *game* harus dimodifikasi untuk menutup bagian kulit. Wig yang seharusnya menampilkan gaya rambut figur *anime*, *manga*, maupun *game* juga harus dimodifikasi dengan kain hijab. Tampilan *cosplay* berhijab dapat di-

katakan mengalami pelenturan dengan adanya berbagai modifikasi visual.

b) Kain hijab yang digunakan pada *cosplay* berhijab

Hijab seringkali dipandang sebagai simbol agama yang melambangkan tindakan manusia untuk menjauhkan diri dari keinginan duniawi. Penggunaan hijab pada *cosplay* berhijab mengalami modifikasi hijab yang semula sebagai “simbol agama” menjadi penutup aurat. Hijab yang digunakan dalam *cosplay* adalah sesuatu yang fleksibel karena dapat dimodifikasi. Kain hijab yang sebelumnya dipandang sebagai simbol agama dimodifikasi sedemikian rupa dalam *cosplay* menjadi ungkapan karya *cosplay*. Dengan begitu kain hijab yang digunakan pada *cosplay* berhijab lebih dilihat sebagai ekspresi dan juga dapat menjadi salah satu ambiguitas karena hijab dan *cosplay* “bersatu” menghasilkan hibrid.

Sifat relasi dan resistensi yang terjadi didalam ruang liminalitas merupakan taktik dan strategi kebudayaan, dimana pen-campuran budaya muncul atas batas wacana mapan dan produk budaya hibrid menggoyahkan batas tersebut dengan oposisi biner. *Cosplay* berhijab menggoyahkan Batasan hijab dan aturan tampilan *cosplay*. Hijab yang semula merupakan syariat agama dapat dinikmati sebagai bentuk kreativitas dalam *cosplay* berhijab dan muslimah dapat menyalurkan hobi bercosplay tanpa melepaskan hijab. Meskipun begitu, dalam memodifikasi tampilan *cosplay* tetap mempertahankan karakteristik visual figur yang di-*cosplay*-kan sehingga figur yang di-*cosplay*-kan akan dikenali.

Salah satu indikator keberhasilan *cosplay* terletak pada kemiripan tampilan *cosplay* dengan figur yang di-*cosplay*-kan. *Cosplay* yang awalnya hanya berupa permainan kostum berubah menjadi ajang kontes impresi menirukan karakter figur yang di-*cosplay*-kan. Ini menjadi semacam kecenderungan yang dilakukan *cosplayer* berhijab agar menampilkan karakteristik visual figur yang di-*cosplay*-kan selagi memodifikasi. Penyertaan karakteristik visual figur pada tampilan modifikasi dapat menampilkan impresi figur yang me-

nyerupai figur *anime*, *manga*, dan *game* yang sedang *dicosplay*kan sehingga dapat diterima sebagai *cosplay*. Tindakan modifikasi pada *cosplay* berhijab adalah upaya agar diakui tidak melanggar syariat Islam dan tidak keluar dari tata cara *cosplay* dan dapat dimaknai sebagai mimikri.

Menurut Bhabha (1994: 86) mimikri adalah suatu hasrat dari subjek yang berbeda menjadi subjek yang hampir sama tetapi tidak sepenuhnya. Mimikri pada *cosplay* berhijab nampak dari modifikasi kain hijab dan kostum. Mimikri pada *cosplay* berhijab juga relevan dengan mimikri yang dikonsepsikan menurut Bhabha dimana dilakukan oleh kelompok koloni agar menjadi bagian dari colonial. Mimikri adalah konsep yang berasal dari kajian poskolonial. Poskolonial merupakan paham yang menjadi legitimasi barat dalam menaklukkan timur. Timur dianggap tidak beradab, bodoh, dan terbelakang. Oleh karenanya barat datang untuk memberadabkan timur dengan tata cara dan budaya barat yang diyakini lebih maju. Timur dipaksa meniru menjadi barat, sebagai akibatnya timur menjadi tidak percaya diri karena harus selalu diberi sesuatu untuk dicontoh. Ketika eksistensi barat sudah tidak ada lagi di timur, timur menjadi bingung karena terbiasa diberi sesuatu untuk dicontoh. Hal tersebut menjadi timur tidak percaya diri dan selalu mencari contoh-contoh yang berasal dari luar.

Jejak-jejak *inferiority* juga dimaknai pada *cosplayer* berhijab ketika *cosplay* berhijab memimikri elemen visual *cosplay* ala Jepang dan budaya hijab Arab. Elemen visual *cosplay* Jepang yang terdapat pada karakteristik visual figur *anime*, *manga*, dan *game* ditampilkan dengan sentuhan modifikasi. Hijab sebagai elemen visual arab tidak dapat dilepas *cosplayer* berhijab, sehingga dilakukan peniruan gaya rambut figur yang *dicosplay*kan pada kain hijab. Bentuk hijab yang meniru gaya rambut figur yang *dicosplay*kan dan modifikasi kostum tanpa menghilangkan karakteristik visual figur yang *dicosplay*kan merupakan ungkapan mimikri pada *cosplay*. Sementara penggunaan figur *anime*, *manga*, dan *game* Jepang digunakan untuk mencapai rasa percaya diri sebagai upaya terapi psikologis pada rasa rendah diri.

Dalam memperoleh rasa percaya diri, apresiasi dari penonton impresi *cosplay* berpengaruh besar pada *cosplayer* berhijab. Tetapi terkadang *cosplayer* berhijab justru mendapatkan depresiasi dari penonton impresi *cosplay*. Depresiasi yang dimaksud adalah tidak adanya penikmat *cosplay* yang mengenali figur *anime*, *manga*, dan *game* yang sedang *dicosplay*kan oleh *cosplayer* berhijab, tidak adanya penikmat *cosplay* yang mengajak foto, dan tidak adanya apresiasi verbal dari penikmat *cosplay*. Berangkat dari pengalaman tersebut, *cosplayer* berhijab memiliki kecenderungan untuk memilih figur *anime*, *manga*, dan *game* yang sedang populer.

Pada konsep mimikri Bhabha yang direlasikan dengan poskolonial, kaum terjajah meniru penjajah tetapi juga tidak bisa melepaskan karakteristiknya sebagai terjajah sehingga tercipta kondisi kebingungan (ambivalensi). Ketika muslimah berhijab di satu sisi ingin melakukan *cosplay*, di sisi lain memungkinkan munculnya resistensi. Bentuk resistensi yang dimaksud adalah melepas hijab atau disisi lain "merusak *cosplay*". *Cosplay* berhijab dimaknai sebagai bentuk pencampur adukkan sehingga menciptakan kebingungan. Apakah *cosplayer* berhijab tetap menggunakan hijab mengikuti kaidah agama atau mengikuti tata cara *cosplay* sebagai bagian dari budaya pop namun tidak dapat meninggalkan penggunaan hijab. Disitulah tampilan *cosplay* berhijab tidak lagi murni menampilkan hijab maupun murni menampilkan *cosplay*. Kebingungan identitas yang dihasilkan *cosplay* berhijab juga dapat dilihat sebagai usaha *cosplayer* berhijab mencapai rasa percaya diri, walaupun rasa percaya diri tersebut hadir hanya ketika menjadi figur *anime*, *manga*, dan *game*.

Ketika hijab digunakan bersama dengan *cosplay* menjadi fenomena hibriditas yang menciptakan kebingungan (ambiguitas). Ambiguitas pada *cosplay* berhijab juga dimaknai pada modifikasi yang dilakukan antara *cosplay* dengan hijab yang muncul dan dianggap sebagai *fashion*. Perpaduan antara hijab dengan *cosplay* yang menghasilkan *fashion* menjadi sesuatu yang digemari sehingga banyak ditiru dan banyak dilakukan oleh anggota-anggota komunitas / kelompok. Hal ini sama seperti yang dikatakan oleh Troxell (1981), bahwa

*Fashion* merupakan gaya yang diterima dan digunakan oleh mayoritas anggota kelompok dalam satu waktu tertentu. *Fashion* juga merupakan sistem tanda dimaknai sebagai sesuatu yang dapat mengkonstruksi nilai-nilai budaya dari cara berpakaian (Barthes, 1990). Dengan begitu identitas seseorang dapat dilihat dari pakaian yang sedang dikenakan dan kemudian menjadi salah satu ambiguitas.

Ambiguitas pada *cosplay* berhijab dapat terlihat dari karakteristik hibriditas yang tercipta dari hijab dan kostum *cosplay*. *Cosplay* yang berhijab adalah modifikasi dan menjadi hibrid atas figur yang berasal dari dunia hiperealitas. Hijab yang diaplikasikan menurut karakteristik *cosplay* menjadi sesuatu yang mudah sekali berubah dan berpotensi mengabaikan syariat. *Cosplay* bukan merupakan *fashion* karena mengikuti tata cara berpakaian sebagaimana figur *anime*, *manga*, dan *game* yang diacunya sehingga tidak bisa digantikan dengan kain hijab walaupun direkayasa sedemikian rupa misalnya mengikuti gaya rambut, desain kostum, dan lain-lain. Tampilan *cosplay* yang dimodifikasi dengan hijab menjadi sebuah *fashion*, sehingga figur *anime*, *manga*, dan *game* yang *dicosplaykan* menggunakan hijab tidak lagi mengikuti tata cara *cosplay* tetapi menjadi sesuatu yang mudah berubah sesuai selera. Itulah juga yang dimaknai sebagai keadaan ambivalen.

Segala sesuatu yang digunakan oleh *cosplayer* berhijab merupakan perjuangan mendapatkan rasa percaya diri. *Cosplayer* berhijab adalah orang Indonesia yang merupakan bagian dari masyarakat poskolonial, sehingga secara tidak sadar melestarikan rasa rendah diri yang turun temurun. Layaknya masyarakat poskolonial, *cosplayer* berhijab membutuhkan contoh diluar dirinya untuk menghapus rasa rendah diri. *Cosplayer* berhijab sebagai muslimah di Indonesia tidak percaya diri dengan identitas lokalnya, sehingga membutuhkan identitas “kemuslimahan” yang berasal dari budaya Arab. Disisi lain *cosplayer* berhijab merupakan masyarakat kontemporer yang menggemari budaya *cosplay* Jepang tetapi tidak cukup percaya diri untuk merayakan kekontemporerannya dengan melepas hijab, disisi lain juga tidak cukup percaya diri untuk menampilkan *cosplay* sesuai tata cara *cosplay*. Untuk menutupi rasa rendah diri sebagai masya-

rakat poskolonial Indonesia, muslimah berhijab membutuhkan “baju zirah” *cosplay* berhijab, walaupun mendapatkan pertentangan dari kelompok muslim yang menggunakan identitas Arab dan kelompok *cosplayer* yang *bercosplay* mengikuti pakem.

## Simpulan

Karakteristik *cosplay* berhijab ditampilkan dengan elemen visual Arab dan elemen visual Jepang. Elemen visual Arab terdapat pada penggunaan kain hijab dan elemen visual Jepang ditampilkan pada karakteristik figur *anime*, *manga*, dan *game*. *Cosplayer* berhijab menggabungkan kedua elemen tersebut dengan melakukan modifikasi. Modifikasi pada *cosplay* berhijab dilakukan dengan cara merubah tampilan *cosplay* mengikuti ketentuan penggunaan hijab tetapi juga menyertakan karakteristik visual figur *anime*, *manga*, dan *game*. Dengan melakukan modifikasi cara demikian *cosplay* berhijab dapat menampilkan impresi yang mirip dengan figur yang sedang *dicosplay*, sehingga figur *anime*, *manga*, dan *game* yang sedang *dicosplaykan* berhijab dapat dikenali.

*Cosplay* berhijab terjadi ketika muslimah berhijab mencampurkan hijab dengan *cosplay*. *Cosplayer* berhijab sebagai orang Indonesia merupakan masyarakat poskolonial, dan senantiasa mencari hal-hal lain sebagai pemuas dan ‘upaya pemenuhan’ atas hal tersebut. Hal-hal yang dipakai sebagai upaya mencari rasa percaya diri berasal dari luar dirinya, misalnya budaya hijab Arab dan budaya *cosplay* Jepang, sehingga secara tidak sadar mewarisi rasa rendah diri. *Cosplayer* berhijab membutuhkan identitas-identitas di luar identitas dirinya untuk mencapai rasa percaya diri. Sebagai muslimah Indonesia, *cosplayer* berhijab tidak percaya diri untuk menampilkan identitas muslim yang tidak meniru budaya Arab. Di sisi lain *cosplayer* berhijab merupakan masyarakat kontemporer yang menyenangi budaya pop Jepang dan ingin merayakan kekontemporerannya dengan *bercosplay* menurut budaya Jepang. *Cosplayer* berhijab merasa tidak percaya diri untuk melepaskan hijabnya untuk dapat *bercosplay*, di sisi lain merasa tidak percaya diri untuk melakukan *cosplay* sesuai pakem *cosplay*. Untuk menghapus ketidakpercayaan diri dan tidak meniadakan salah satu dari hijab maupun *cosplay*, terjadilah percampuran hijab dan *cosplay* yang juga dimaknai sebagai upaya menciptakan rasa percaya diri.



*Cosplay* berhijab merupakan fenomena yang menarik untuk diteliti dan kaya akan objek penelitian. Dengan begitu penelitian bertema *cosplay* berhijab selanjutnya dapat mengembangkan objek material, seperti meneliti *cosplayer* berhijab yang menggunakan figur *antagonis*, figur *seksi*, figur laki-laki, figur *superhero*, dan figur *Idol*. Dari sisi cara mencampurkan *cosplay* dengan hijab dapat diteliti lebih dalam mengenai *cosplay* berhijab yang juga mencampurkan budaya lokal. Penelitian bertema *cosplay* berhijab selanjutnya juga dapat meneliti cara komunitas-komunitas *cosplay* berhijab berkomunikasi, seperti media sosial yang digunakan dan ornamen-ornamen tertentu yang mungkin digunakan dalam kostum untuk penciptaan identitas sebagai *visual communication tools*. Objek formal pada penelitian *cosplay* berhijab selanjutnya dapat menggunakan teori selain hibriditas untuk mengkaji *cosplay* berhijab. Contohnya menggunakan teori hiperealitas, semiotika, dan *crossculture*. Sudut pandang dalam meneliti *cosplay* berhijab juga dapat dikembangkan menurut hukum islam, *fashion*, sinkretisme mashab Arab dan Japonofilia, keilmuan psikoanalisis, estetika, dan impresi *cosplayer* dalam menciptakan kesan-kesan tertentu.

### Daftar Pustaka

- Al-Islam, et al. 926H, *Asna Al-Mathalib*.
- Barthes, R. 1990, *The Fashion System*, University of California Press, Berkeley CA.
- Bhabha, H. K. 1994, *The Location of Culture*, Routledge, London and New York.
- Japanese Station Staff. 2017, *Cosplay Hijab di Kalangan Wanita Tanpa Perlu Melepas Jilbab, Unik Ya!*, Diakses 24 Januari 2020, [japanesestation.com/cosplay-hijab-di-kalangan-wanita-muslim-tanpa-perlu-melepas-jilbab-unik-ya/](http://japanesestation.com/cosplay-hijab-di-kalangan-wanita-muslim-tanpa-perlu-melepas-jilbab-unik-ya/)
- Jiwon, A. 2008, *Animated Subjects: Globalization, Media, and East Asian Cultural Imaginaries, Toward a Perfect Cosplay: Conversation With A Few Japanese Cosplayer*, Disertasi, University of Southern California.
- Moleong, L. J. 2007, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Nugroho, R. 2014, *Ekspos: Apa salah dan Dosa Cosplay Hijab*, Diakses 25 Januari 2020, <https://www.kaorinusantara.or.id/newslin/e/13002/mengenal-cosplay-hijab>
- Rastati, R. 2015, Dari *Soft Power* Jepang Hingga Hijab *Cosplay*, *Jurnal Masyarakat & Budaya*, Vol. 17, No.3, p 373.  
<https://doi.org/10.14203/jmb.v17i3.326>
- Rose, G. 2006, *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Material*, SAGE Publications Ltd, London.
- Sugiyono, G. 2005, *Memahami Penelitian Kualitatif*, CV Alfabeta, Bandung.
- Troxell, M. D. 1981, *Fashion Merchandising*, Gregg Division McGraw-Hill Book Company, New York.
- Widyatmoko, B. 2013, *Amazing Cosplay & Costume Ideas*, Penebar Plus, Jakarta.
- Winge, T. 2006, *Mechademia Vol 1: Emerging World of Anime and Manga. Costuming the Imagination: Origin of Anime and Manga Cosplay*, University of Minnesota Press, United States.