

## Fenomena Cosplay di Kota Medan dalam Perspektif Akidah Islam

**Muhammad Riza Fachroni**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

[Rizafachronioo@gmail.com](mailto:Rizafachronioo@gmail.com)

**Mardhiah Abbas**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

[mardhiahabbas@uinsu.ac.id](mailto:mardhiahabbas@uinsu.ac.id)

**Aprilinda M. Harahap**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

[aprilindaharahap@gmail.com](mailto:aprilindaharahap@gmail.com)

**Abstract.** This study aims to determine the phenomenon of cosplay and hijab cosplay in Muslim communities in Medan, cosplay according to contemporary religious experts and scholars, and how to overcome the development of cosplay and hijab cosplay in Medan. The research methodology used is descriptive qualitative method, which is obtained from the results of direct research that goes into the field by expressing words and writing, conducting observations and interviews by conducting question and answer discussions with the subject of cosplay actors in Medan. The findings obtained in this study are that the development of cosplay in Medan City, especially among teenagers, is familiar, where previously, teenagers in Medan City knew about cosplay through various media, both magazines, television, internet, and from various of other social media. At first, cosplay was known among Medan youth through the Bunkasai activity, which was organized by students of the Department of Japanese Literature at the Universitas Sumatera Utara in the implementation of the annual "Japanese Culture Festival" (Bunkasai) in 2008. Cosplay in the lives of teenagers in Medan City has become a habit. And has become a common practice in festival events in the city of Medan, both in Muslim fashion events for female cosplayers and male cosplayers for schools and at the festival level in Medan City which is often carried out at Carefour by using robot costumes or using anime from animated cartoons.

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena cosplay dan cosplay hijab pada masyarakat muslim di kota Medan, cosplay menurut para ahli agama dan ulama kontemporer, serta cara mengatasi perkembangan cosplay dan cosplay hijab di Kota Medan. Adapun metodologi penelitian yang

dilakukan yakni menggunakan metode kualitatif deskriptif, yang diperoleh dari hasil penelitian langsung terjun ke lapangan dengan mengungkapkan perkataan serta tulisan melakukan observasi dan wawancara dengan melakukan diskusi tanya jawab dengan subjek pemeran cosplay di kota Medan. Hasil temuan yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu perkembangan cosplay di Kota Medan khususnya dikalangan remaja sudah tidak asing lagi, di mana sebelumnya, para remaja yang ada di Kota Medan mengenal cosplay melalui berbagai media, baik majalah-majalah, televisi, internet, maupun dari berbagai media sosial lainnya. Awal mulanya, cosplay di kenal dikalangan remaja Medan melalui kegiatan Bunkasai, yang di selenggarakan oleh mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara dalam pelaksanaan kegiatan tahunan “Festival Budaya Jepang” (Bunkasai) pada tahun 2008. Cosplay dalam kehidupan remaja di Kota Medan sudah menjadi kebiasaan dan sudah menjadi hal yang biasa diterapkan dalam acara-acara festival di Kota Medan, baik itu dalam acara busana muslimah cosplayer wanita dan cosplayer pria untuk kalangan sekolah maupun tingkat festival di Kota Medan yang sering di laksanakan di Carefour dengan menggunakan kostum robot maupun menggunakan anime dari kartun-kartun animasi.

**Keywords:** Cosplay, Islamic Faith, Hijab

## **Pendahuluan**

Fenomena cosplay berasal dari Jepang, yang merupakan peragaan serupa dari figure anime manga dan game. Cosplay diartikan sebagai sebuah seni pertunjukan yang ada pada cosplayer dan seseorang yang melaksanakan cosplay menampilkan karakter tokoh seperti tokoh manga dan anime selaras dengan sebuah karakter asli dari pemeran tokoh. Cosplay berasal dari bahasa Inggris, yaitu costume merupakan pakaian yang dikenakan dalam kondisi tertentu dan play merupakan sebuah permainan yang menunjuk kepada suatu kegiatan dalam menampilkan figure, sehingga dapat diartikan bahwa bahasa cosplay sebagai permainan kostum.

Populernya produk budaya Jepang ini kemudian diekspor dan ditampung dibagian Negara termasuk di Asia diantaranya Thailand, Taiwan, Hong Kong, Singapura, Korea Selatan dan Indonesia. Contohnya Ultramen adalah judul animasi dari Jepang buatan Eiji Tsuburaya yang telah berhasil tayang di Hong Kong pada tahun 1968, lalu kemudian disusul dengan tayangnya animasi Doraemon pada tahun 1981 yang digemari bukan hanya dinegara Hong Kong saja namun juga Negara Cina, Asia Tenggara dan Prancis.

Pada umumnya, cosplay dilakukan dengan cara memakai wig dan lensa kontak untuk dapat mengubah tampilan mata dan rambut yang

serupa dengan figur yang ditiru atau di-cosplay--kan, serta mengaplikasikan riasan wajah untuk memiripkan fitur-fitur wajah figure pada cosplayer, menggunakan kostum figur yang di-cosplay-kan, serta mempelajari ekspresi, pose figur dan gerakan. Selama menjadi perannya sebagai cosplayer menggunakan karakter harus tetap dalam memerankan dirinya untuk dapat bersandiwara dan menghayati karakter figur yang dilakukan pada setiap kompetisi.

Cosplay di Indonesia sangat diminati oleh masyarakat dengan latar belakang agama yang berbeda-beda, salah satunya orang-orang yang beragama Islam. Aturan dalam agama Islam mempunyai batasan bagi kaumnya, diantaranya kaum muslimahnya dalam menggunakan busana menutup aurat, dengan cara menutup semua anggota tubuh terkecuali wajah dan telapak tangan. Paling utama dalam menutup aurat seorang muslimah mampu menggunakan hijab yakni jilbab sebagai penutup rambutnya. Namun untuk dapat menerapkan cosplay, seorang muslimah ada yang memilih untuk melepas hijabnya agar dapat meniru cosplay dengan figur yang dicosplaykan. Namun, ada pula muslimah yang memilih tidak melepas hijabnya dalam menerapkan cosplay, yaitu dengan mencampurkan visual figur yang dicosplaykan dengan penggunaan kostum dan hijab yang dikenakan. Percampuran ini tampak pada modifikasi kostum dan rambut figur. Kostum dengan menampilkan bagian yang terbuka dimodifikasi menjadi tertutup dan kerudung berwarna digunakan sebagai pengganti wig rambut figur.

Hijab diartikan sebagai pemisah antara pergaulan laki-laki dengan perempuan. Sedangkan menurut istilah, hijab adalah sesuatu yang menghalangi antara dua sisi, sehingga salah satu dari keduanya tidak melihat. Hijab tidak diartikan sebagai pakaian yang dikenakan seorang manusia, sekalipun menutup seluruh badannya, perempuan masih bisa melihat seseorang di sekelilingnya.

Cosplay berhijab ialah fenomena baru dalam acara budaya pop Jepang. Fenomena cosplay berhijab ini muncul pada tahun 2012 dan semakin berkembang hingga tahun 2021 sekarang. Peran cosplay berhijab melakukan percampuran tampilan cosplay dan hijab sehingga memunculkan identitas visual baru. Hal seperti ini terjadi karena hobi cosplay dapat dinikmati oleh masyarakat dari latar belakang agama yang berbeda-beda, salah satunya orang Islam.

Para muslimah ingin menyalurkan hobi cosplaynya tanpa perlu melepas hijab. Berbeda dengan cosplay non hijab yang mengenakan kostum dan wig untuk mendapatkan tampilan yang menyerupai tokoh fiksi, cosplay berhijab mengenakan teknik tertentu seperti menggunakan

kain hijab sebagai pengganti wig dan memodifikasi kostum agar menutup aurat.

Metodologi penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yakni menggunakan metode kualitatif deskriptif, yang diperoleh dari hasil penelitian langsung terjun ke lapangan dengan mengungkapkan perkataan serta tulisan melakukan observasi dan wawancara dengan melakukan diskusi tanya jawab dengan subjek pemeran cosplay di kota Medan.

## Isi/ Pembahasan

Dalam penelitian ini *Cosplay* mengalami perkembangan yang cukup berarti pada tahun 90-an setelah diselenggarakannya *matsuri* atau festival Jepang yang menampilkan budaya populer Jepang. Salah satu festival Jepang yang pertama yang diadakan di Indonesia adalah Gelar Jepang Universitas Indonesia (GJ UI) yang pertama kali diselenggarakan pada tahun 1994 oleh Himpunan Mahasiswa Japanologi Universitas Indonesia (HIMAJA UI). Gelar Jepang UI merupakan acara tahunan yang memperkenalkan budaya tradisional Jepang seperti kaligrafi Jepang, upacara minum teh, dan budaya populer Jepang seperti *manga*, *anime*, dan *cosplay*. Beberapa kelompok *cosplay* pertama di Indonesia adalah *The Endless Illution* atau Endiru dan Infiniteam yang sampai saat ini masih aktif ber-*cosplay*. Pada 2004, Animonster

Sesuai perkembangan zaman, ada beberapa jenis *cosplay* yang ditampilkan para *cosplayer* di festival Jepang, yaitu:

- a. *Cosplay manga-anime*, yaitu *cosplay* yang tokohnya berasal dari *manga* dan *anime*, seperti *Sailormoon*, *Dragon Ball*, dan *One Piece*.
- b. *Cosplay game*, yaitu *cosplay* yang tokohnya diambil dari karakter *game*, seperti *Final Fantasy* dan *Mario Bross*.
- c. *Cosplay tokusatsu*, yaitu *cosplay* yang tokohnya berasal dari film *tokusatsu* atau filmfilm pembela kebenaran, seperti *Power Ranger*, *Saint Seiya*, dan *Samurai X*.
- d. *Cosplay gothic*, yaitu *cosplay* yang bernuansa hitam.
- e. *Cosplay lolita*, yaitu *cosplay* yang mengikuti gaya Rococo yakni sebuah kostum dengan gaun besar penuh dengan detail pita besar di Prancis. Gaya ini dipopulerkan oleh Marie Antoinette pada tahun 1600-1800.
- f. *Cosplay original*, yaitu *cosplay* yang tokohnya diciptakan oleh *cosplayer* itu sendiri, disebut juga gaya Harajuku.

- g. *Cosplay* seragam sekolah, yaitu *cosplay* yang menampilkan seragam sekolah siswa perempuan di Jepang.
- h. *Crossdress*, disebut juga *crossplay*, yaitu *cosplay* memakai kostum yang tidak sesuai dengan jenis kelaminnya. *Crossdress* mulai muncul di Jakarta pada tahun 2004, makin berkembang pada tahun 2006, dan mengalami perkembangan pesat pada tahun 2009. Namun, mengalami penurunan pada sekitar tahun 2012-2013.
- i. *Cosplay vocaloid*, yaitu *cosplay* yang menampilkan tokoh *vocaloid*. *Vocaloid* adalah perangkat lunak produksi *Yamaha Corporation* yang menghasilkan suara nyanyian manusia, pertama kali dirilis pada tahun 2004. *Vocaloid* memiliki penyanyi digital yang belakangan mulai sering di-*cosplay*-kan oleh para *cosplayer*.
- j. *Indocosu* yaitu *cosplay* menggunakan tokoh komik, kartun, dan legenda dari Indonesia, seperti Gatot Kaca, Srikandi dan Bima Satria Garuda. Istilah *Indocosu* berasal dari penggabungan dua kata yaitu Indonesia dan *cosplay*. *Cosplay* disingkat menjadi *cosu* dari kata コスプレ *kosupure* dalam bahasa Jepang yang berarti *cosplay*. Dalam perkembangannya, *cosplay* di Indonesia kini tidak hanya berteman Jepang tapi berubah menjadi “bercita rasa Indonesia” karena mengangkat budaya lokal. Istilah ini digunakan sebagai penamaan terhadap fenomena munculnya *cosplay* cita rasa Indonesia yang mulai berkembang pada sekitar tahun 2009-2010.

Fenomena baru pada ajang festival Jepang adalah hijab *cosplay*, yaitu *cosplay* yang dilakukan oleh *cosplayer* yang menggunakan hijab atau penutup kepala bagi perempuan muslimah. Fenomena ini mulai muncul di Indonesia sekitar tahun 2012 dan semakin berkembang pada tahun 2014. Hal ini disebabkan para *cosplayer* berhijab ingin tetap menyalurkan bakatnya. Strategi yang digunakan menggunakan teknik tertentu digunakan untuk menyamakan hijab dengan cara meniru aksesoris atau gaya rambut tokoh yang di-*cosplay*kan agar tampak semirip mungkin dengan tokoh asli tanpa melepaskan hijab yang dikenakan. Hijab *cosplayer* mulai banyak bermunculan semenjak ada komunitas yang menaungi mereka sehingga dapat berkumpul dengan teman-teman sesama hijab *cosplayer*. Salah satu komunitas yang mewadahi para *cosplayer* Muslim adalah *Islamic Otaku Community* (IOC) yang didirikan pada 1 April 2014. Komunitas yang memiliki anggota sebanyak 5.000 orang dengan rasio laki-laki dan perempuan 4:6 ini tersebar di berbagai

kota seperti Jakarta, Depok, Bekasi, Bandung, Yogyakarta, Lampung, hingga Malaysia dan berafiliasi dengan komunitas lain seperti Islamic Mangaka Indonesia dan Islamic Tokufans Community Indonesia.

Untuk 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 figure *anime*, *manga*, dan *game* yang sedang *dicosplay* oleh *cosplayer* berhijab, tidak adanya penikmat *cosplay* yang mengajak foto, dan tidak adanya apresiasi verbal dari penikmat *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. *Cosplayer* berhijab sebagai muslimah 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 masyarakat 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 *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 lain sisi *cosplayer* berhijab merupakan masyarakat kontemporer yang menyenangi budaya pop Jepang dan ingin merayakan kekontemporerannya dengan *bercosplay* menurut budaya Jepang.

*Cosplay* adalah salah satu kebudayaan Jepang yang termasuk dalam bentuk folklor yang disebut permainan rakyat yang umum di mainkan oleh kaum remaja di Jepang, yang kini menjadi sangat populer diberbagai tempat dibelahan dunia terutama di Indonesia khususnya di Kota Medan. *Cosplay* sendiri gabungan dari bahasa Inggris *Costume* dan *Play* yang berarti bermain dengan kostum, umumnya *cosplay* sangat identik dengan riasan-riasannya dan kostum yang diperankan oleh tokoh anime dan manga, Anime adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambargambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton.

Manga merupakan komik yang dibuat di Jepang, kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang, sesuai dengan gaya yang dikembangkan di Jepang. Seorang pelaku *cosplay* disebut juga dengan *cosplayer* atau bisa disebut juga *coser*. Perkembangan *cosplay* di Kota Medan khususnya dikalangan remaja sudah tidak asing lagi, di mana sebelumnya, para remaja yang ada di Kota Medan mengenal *cosplay* melalui berbagai media, baik majalah-majalah, televisi, internet, maupun dari berbagai media sosial lainnya.

Awalnya mulanya *cosplay* di kenal dikalangan remaja Medan melalui kegiatan Bukansai, yang di selenggarakan oleh mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara dalam pelaksanaan kegiatan tahunan “Festival Budaya Jepang” (Bukansai) pada tahun 2008. Adapun salah satu kegiatannya yaitu mengadakan kegiatan ber-*cosplay* untuk memeriahkan kegiatan tersebut. Perlombaan ber-*cosplay* di selenggarakan karena dianggap oleh panitia pelaksana sangat berhubungan dengan kegiatan di kalangan remaja Jepang. Pada tahun pertama, perlombaan yang di selenggarakan sangat sederhana, yaitu seorang *cosplayer* yang mengikuti perlombaan hanya sekedar melakukan peragaan berjalan di atas panggung, layaknya seorang model. Yang dimana seharusnya makna *cosplay* itu sendiri berarti nmemperagakan karakter tokoh anime atau manga dan lainnya diiringin musik (sound) atau suara sesuai dengan karakter yang diperankan.

Secara sederhana cosplayers membantah bahwa mereka tidak sama dengan model atau aktor. Perkembangan paling pesat terjadi pada tahun 2010 sejak diperkenalkan oleh Universitas Negeri yang ada di Medan. Banyak acara lomba *cosplay* yang telah digelar dikota Medan. Salah satu acara *cosplay* terkini adalah perlombaan *cosplay* yang digelar di Hermes Place Polonia, Medan pada hari sabtu tanggal 22 maret 2014.

Perlombaan *cosplay* ini merupakan salah satu upaya pemerintah Kota Medan untuk mendorong kampanye kebersihan dikota Medan dalam rangka promosi Pariwisata Sumatera Utara. Adapun salah satu kegiatannya yaitu mengadakan kegiatan ber-*cosplay* untuk memeriahkan kegiatan tersebut. Perlombaan ber-*cosplay* di selenggarakan karena dianggap oleh panitia pelaksana sangat berhubungan dengan kegiatan di kalangan remaja Jepang. Pada tahun pertama, perlombaan yang di selenggarakan sangat sederhana, yaitu seorang *cosplayer* yang mengikuti perlombaan hanya sekedar melakukan peragaan berjalan di atas panggung, layaknya seorang model. Yang dimana seharusnya makna *cosplay* itu sendiri berarti nmemperagakan karakter tokoh anime atau manga dan lainnya diiringin musik (*sound*) atau suara sesuai dengan karakter yang diperankan. Secara sederhana *cosplayers* membantah bahwa mereka tidak sama dengan model atau aktor.

Mimikri berarti menirukan berarti dapat disimpulkan bahwa *cosplayer* menirukan tokoh anime ataupun karakter fantasy yang disukainya. Mulai dari segi kostum, makeup, peniruan ekspresi (*mimic*), bahasa tubuh (*body languange*), peiruan perilaku (*acting*), dan menegerti *profile* desain karakter (asal usul, tempat, sejarah). Konsep pemahaman *cosplayers*, keinginan (*wants*) yang dimaksud adalah mencari kesenangan dan kenyamanan yang dianggap sebagai identitas diri. Ongkos sosioal dalam kategori yang dimaksud juga berupa biaya yang dihabiskan untuk membuat rangkaian kostum pada sebuah karakter. Namun demikian, pada dasarnya yang mengikuti *cosplay* sebageian besar adalah remaaja dan masih bergantung dari uang pemberian orang tua, sehingga beberapa *cosplayer* ini menggunakan prinsip ekonomi, yaitu dengan modal sekecil-kecilnya menghasilkan untung yang sebesar-besarnya. Namun demikian, hal tersebut tidaklah mutlak.

Untuk beberapa masyarakat umum mungkin saja menilai *cosplay* sebagai suatuhal yang aneh karena menampilkan busana yang tidak biasa, hanya menghabiskan uang karena harus menyiapkan kostum dan *property* pendukung lain, dan bahkan ada yang mengatakan bahwa

seseorang yang melakukan *cosplay* dianggap sebagai seorang yang krisis identitas.

Namun menurut orang yang memang senang dengan *cosplay* menilai ini adalah aktivitas positif yang bisa memberikan mereka kepuasan diri dan kepuasan bersama anggota lainnya serta memberikan keterampilan-keterampilan yang didapatkan selama melakukan *cosplay*. Setiap masyarakat memiliki serangkaian nilai (*values*) dan norma (*norms*). Apa yang disebut nilai adalah preferensi masyarakat atas yang baik dan yang buruk; yang benar dan yang salah; yang dapat diinginkan dan yang tidak dapat diinginkan. Sebagai bagian dari budaya, nilai mempengaruhi perilaku, emosi, dan pemikiran. Nilai penting norma pun beragam. Norma yang terpenting adalah apa yang disebut sebagai "tabu".<sup>1</sup>

Keluarga adalah unit terkecil dari masyarakat yang terdiri atas kepala keluarga beberapa orang yang berkumpul dan tinggal disuatu tempat dibawah suatu atap dalam keadaan saling ketergantungan. Peranan keluarga menggambarkan seperangkat perilaku antar pribadi, sifat, kegiatan yang berhubungan dengan pribadi dalam posisi dan situasi tertentu. Oleh karena itu pandangan keluarga sangat berpengaruh dalam perkembangan anggota *cosplayer*. Jika keluarga mendukung dalam menekuni hobi bercosplay maka *cosplayer* akan lebih termotivasi dalam menekuni hobinya sebaliknya jika keluarga melarang anggota *cosplay* untuk menekuni hobinya yaitu bercosplay maka terhentilah hobi bercosplay tersebut.

Tetapi kenyataannya tidak semua anggota keluarga menerima untuk menekuni hobi bercosplay karena sebageaian besar orang tua menganggap hobi bercosplay itu aneh dan tidak ada manfaatnya. Hal ini berarti setiap anggota *cosplay* harus bersusah payah meyakinkan keluarga bahwa hobi bercosplay itu keren dan bermanfaat. Tetapi seiring berjalannya waktu setelah keluarga megetahui perkembangan positif dalam menekuni hobi bercosplay, keluarga mulai mendukung untuk menekuninya.

## **Simpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah ditemukan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

---

<sup>1</sup>Daniel L.Pals, *Seven Theories of Religion*, (New York Oxford: Oxford University Press, 2011), p.99.

Perkembangan *cosplay* di Kota Medan khususnya dikalangan remaja sudah tidak asing lagi, di mana sebelumnya, para remaja yang ada di Kota Medan mengenal *cosplay* melalui berbagai media, baik majalah-majalah, televisi, internet, maupun dari berbagai media sosial lainnya. Awalnya mulanya *cosplay* di kenal dikalangan remaja Medan melalui kegiatan Bukansai, yang di selenggarakan oleh mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara dalam pelaksanaan kegiatan tahunan “Festival Budaya Jepang” (Bukansai) pada tahun 2008. Adapun salah satu kegiatannya yaitu mengadakan kegiatan ber-*cosplay* untuk memeriahkan kegiatan tersebut. Perlombaan ber-*cosplay* di selenggarakan karena dianggap oleh panitia pelaksana sangat berhubungan dengan kegiatan di kalangan remaja Jepang.

*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 lain sisi *cosplayer* berhijab merupakan masyarakat kontemporer yang menyenangi budaya pop Jepang dan ingin merayakan kekontemporerannya dengan ber-*cosplay* menurut budaya Jepang. *Cosplayer* berhijab merasa tidak percaya diri untuk melepaskan hijabnya untuk dapat ber-*cosplay*, 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.

Dalam hijab *cosplay* tersebut, para *cosplayer* tetap menggunakan kostum tokoh Jepang tetapi tetap menutup aurat sesuai syariat Islam. Hijab *cosplay* bertujuan menunjukkan ke masyarakat bahwa hobi *cosplay* dapat dilakukan sesuai dengan syariat Islam seperti menutup aurat, hijab menutupi dada, tidak berpose berlebihan, dan menjaga pergaulan antara lelaki dan perempuan. Mereka kemudian membuat nilai baru sebagai penggemar budaya Jepang dan seorang Muslim taat dalam menjalankan hobi *cosplay*. Hijab *cosplay* pun dianggap solusi terbaik bagi para *cosplayer* berhijab untuk dapat terus menyalurkan kecintaannya pada

Penulis : Muhammad Riza Fachroni, Mardhiah Abbas, Aprilinda M. Harahap / Al-Hikmah: Jurnal Theosofi dan Peradaban Islam  
Vol. 4 No. 2, Desember 2022

*cosplay*. Fenomena hijab *cosplay* ini, yaitu mendukung, netral, dan tidak mendukung. Melalui komunitas seperti IOC, diharapkan hijab *cosplay* dapat memperkaya khasanah dan dapat menjadi gebrakan baru dalam dunia *cosplay*.

### **Referensi**

- Daniel L.Pals, Ranny. 2015. From Japanese Soft Power to Cosplay Hijab. Vol. 17, No. 3. Jurnal: Masyarakat dan Budaya.
- . 2011. Seven Theories of Religion. New York Oxford: Oxford University Press.
- Rastati. 2012. Daro Soft Power Jepang Hingga Hijab Cosplay. Vol. 17, No. 3, Jurnal Masyarakat dan Budaya
- Shahab Husein. 2004. Jilbab Menurut Alquran dan As Sunnah. Bandung: Mizan Pustaka.
- Syuqqah. 1998. Busana dan Perhiasan Wanita Menurut Al-Quran dan Hadis. terj. Mudzakir Abdussalam, Bandung: Mizan.