

## Kontestasi Ideologi Dan Autentisitas Dalam Hijab Cosplay Indonesia

Agustinus Alexander Sinaga<sup>1</sup>, Shuri Mariasih Gietty Tambunan<sup>2</sup>

Universitas Indonesia<sup>1,2</sup>

### Article Info

#### Article history:

Received : 07 July 2023

Publish : 16 July 2023

#### Keywords:

Authenticity

Cosplay

Hijab

Identitas

Women

### Info Artikel

#### Article history:

Diterima : 07 Juli 2023

Publis : 16 Juli 2023

### Abstract

Indonesia's long history of Islam and pop culture emerges a new phenomenon called Hijab Cosplay in the early 2000s. The discourse about what hijab cosplay is and how it represents the group's identity as young Muslim women, as well as fans of J-Pop, remains taboo and controversial in public discussion. The way the cosplayer use hijab and modify their costumes to fit into character also conflicts with the notion of authenticity in cosplay performance. Through digital ethnography, this study has conducted FGDs on 10 Indonesian Hijab Cosplayers from social media such as Facebook and Instagram. This study aims to understand how hijab cosplayers define authenticity and what the community is trying to say about their contesting identity as young hijabi Muslim women and cosplayers. The study shows that the authenticity of hijab cosplay is produced and negotiated by considering the cultural and historical context. By showing the authenticity of their own, hijab cosplayers want to tell people that piety as shown by wearing hijab will not prevent women from doing creative performances.

### Abstrak

Sejarah panjang Islam dan budaya populer di Indonesia memunculkan fenomena baru yang disebut hijab cosplay pada wala tahun 2000. Diskursus mengenai apa itu hijab cosplay dan bagaimana hal tersebut mewakili identitas grup sebagai perempuan muslim dan pecinta J-Pop amsih menjadi perbincangan yang tabu dan kontroversial di kalangan publik. Bagaimana cosplayer menggunakan dan memodifikasi hijabnya agar sesuai dengan karakter yang diperankan bertentangan dengan autentisitas pertunjukan cosplay. Menggunakan etnografi digital, penelitian ini mengadakan FGD terhadap 10 hijab cosplayer Indonesia yang didapat dari Facebook dan Instagram. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cosplayer berhijab mengartikan autentisitas dan persaingan identitas sebagai perempuan muslim yang berhijab dan sebagai cosplayers. Penelitian ini menunjukkan bahwa autentistias hijab cosplay dapat diproduksi dan dinegosiasikan dengan mempertimbangkan konteks budaya dan historitas. Dengan menunjukkan autentisitas mereka sendiri, cosplayer berhijab ingin menunjukkan kepada orang bahwa kesalehan ayng ditandai dengan penggunaan hijab tidak menghalangi perempuan untuk melakukan pertunjukan kreatif.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



### Corresponding Author:

Agustinus Alexander Sinaga

Universitas Indonesia

Email : alexanderr.@gmail.com

## 1. PENDAHULUAN

Sebuah patung Sailor Moon yang cukup unik dipajang keliling di taman-taman kota Bandung pada tahun 2020. Berbeda dari aslinya, patung dari karakter *anime* atau kartun Jepang tersebut mengenakan kerudung dan rok panjang yang menutupi seluruh bagian kakinya. Nama karakter tersebut turut “terasimilasi” dengan budaya lokal menjadi Sailormoonah. Sebuah percampuran budaya yang diluar ekspektasi dimana *anime* sebagai bagian dari budaya Jepang yang kental dengan karakter yang vulgar diubah ke dalam konsep yang lebih bernuansa timur tengah atau “Islami”. Walaupun dengan pakaian yang lebih tertutup, reaksi masyarakat berfokus pada penggunaan kerudungnya.

Banyak orang berpendapat bahwa kerudung atau penutup kepala perempuan merupakan sebuah identitas yang identik dengan agama Islam. Jika bertemu dengan perempuan yang mengenakan kerudung dan pakaian yang tertutup, kita dapat berspekulasi bahwa mereka merupakan seorang perempuan muslim. Begitu pula sebaliknya, jika ditanya apa yang menjadi ciri khas perempuan muslim, tidak akan salah bila kerudung yang menjadi jawabannya. Meskipun beberapa kelompok masyarakat seperti suster atau biarawati juga mengenakan penutup kepala yang serupa, namun pada masa kini, budaya yang dipercaya berasal dari timur tengah tersebut

hampir bisa dibilang mewakili identitas perempuan muslim. Di negara Indonesia yang merupakan rumah bagi penganut agama Islam terbesar di dunia, penggunaan kerudung saat ini telah menjadi sebuah fenomena yang populer. Kerudung telah berkembang pesat menjadi industri, bahkan populer dengan sebutan hijab dengan penggunaannya kini dikenal dengan sebutan hijaber. Smith-Hefner (2007) mengatakan bahwa makna hijab telah berkembang dari waktu ke waktu menjadi “simbol dari perempuan muslim yang modern”, karena saat ini, menggunakan hijab sudah menjadi salah satu mode berpakaian. Patung Sailormoonah tidak muncul tiba-tiba sebagai ikon yang mengkolaborasikan budaya Jepang dan Timur Tengah, atau *anime* dan hijab. Istilah *cosplay* merupakan cikal bakal munculnya fenomena tersebut.

*Cosplay/costum play* atau seni peran kostum yang populer di Jepang telah sejak lama masuk ke Indonesia, yaitu sekitar awal tahun 1990 dan menjadi sebuah praktik budaya yang dikonsumsi secara masif oleh para penggemar di tanah air (Rastati, 2015). Pada pertengahan 2018, penulis sempat berkunjung ke salah satu pameran kebudayaan Jepang yang menampilkan segala aspek dan pengetahuan mengenai Jepang, termasuk pertunjukan *cosplay*. Pertunjukan *cosplay* yang diadakan di sebuah universitas swasta tersebut menarik perhatian penulis karena ada beberapa *cosplayer* atau pelaku *cosplay* yang berbeda dari biasanya. *Cosplayer* tersebut memerankan tokoh karakter fiktif Jepang namun masih mengenakan aksesoris penanda identitas pribadinya, yaitu hijab. Dengan percaya diri, *cosplayer* tersebut sukses menarik perhatian para pengunjung kegiatan tersebut. Dengan sendirinya, masyarakat atau penikmat *cosplay* mengkategorisasikan mereka ke dalam hijab *cosplay* atau *cosplayer* berhijab.

Ditinjau dari historisitasnya, aktivitas atau fenomena hijab *cosplay* atau *cosplayer* berhijab mulai muncul sekitar tahun 2012 hingga 2014, dan hingga kini popularitasnya masih terus diminati oleh anak muda di Indonesia. *Hijab cosplay* secara umum merupakan sebuah seni peran kostum seperti *cosplay* pada umumnya, namun mereka masih menggunakan kerudung atau hijab sebagai penanda identitas bahwa mereka merupakan perempuan muslim atau menganut agama Islam. Penulis beranggapan bahwa praktik *cosplay* yang dilakukan oleh perempuan berhijab tersebut merupakan sebuah bentuk lokalisasi budaya baru yang diterapkan sesuai dengan nilai-nilai lokal, agama, maupun bentuk ekspresi pribadi. Akan tetapi sering ada perdebatan dan perbincangan yang tabu bahwa budaya populer di dalam gaya hidup anak muda urban belum mendapat pintu yang lebar di hadapan Islam, terlebih mereka dari kalangan Islam konservatif (Ishadi, 2011). Hal ini dipicu oleh muncul dan berkuasanya politik identitas baru di Indonesia, yaitu kelompok Islamis, seiring pada masa berakhirnya Orde Baru hingga Reformasi, sehingga perdebatan antara Islam dan budaya populer tidak jarang menimbulkan konflik (Weintraub, 2011). Praktik *cosplay* menggunakan atribut seperti hijab atau kerudung yang identik dengan agama sering dibenturkan dengan persepsi dan larangan agama. Beberapa contoh yang serupa meliputi penggunaan pakaian yang harus sesuai agama, penutupan aurat, hingga bentuk kegemaran atau fanatisme yang dianggap sebagian orang sebagai larangan dalam agama.

Terlepas dari bentuk kontestasi yang terjadi antara penggunaan hijab sebagai salah satu atribut agama dan *cosplay* sebagai bagian dari budaya populer, perempuan muslim berhijab dianggap bebas berekspresi dan melakukan kegemarannya terhadap budaya populer. Hal ini juga turut dibuktikan oleh semakin besarnya jumlah *cosplayer* berhijab di Indonesia dan di seluruh dunia. Kolaborasi hijab dan juga budaya populer mulai bisa diterima oleh masyarakat Indonesia. Gerakan perempuan berhijab juga mulai muncul sebagai hasil dari keterbukaan banyak masyarakat muslim terhadap perkembangan zaman. Penelitian dari Beta (2014) mengenai Komunitas Hijabers ternama yang di pelopori Dian Pelangi dkk menunjukkan bahwa “Hijabers dapat menjadi ‘saleh’ namun juga di waktu yang sama dapat bersenang-senang, ramah, dan juga modis”. Argumen tersebut membuka kesempatan bagi mereka yang mengenakan hijab untuk dapat mengekspresikan diri secara independen, tidak terkecuali dengan apa yang komunitas hijab *cosplay* lakukan. Hal ini menunjukkan bahwa hijab berkembang seiring berjalannya waktu, dan dapat menempatkan diri pada perkembangan zaman, baik dari fungsi dan juga nilai yang dianut oleh penggunanya, secara pribadi maupun kolektif.

Di Indonesia, jumlah *cosplayer* berhijab semakin banyak mengikuti jumlah penggemar budaya Jepang itu sendiri. Aktifitas mereka banyak ditemukan di media sosial seperti Instagram dan Facebook. Beberapa dari mereka secara aktif mengunggah kegiatan mereka menggunakan kostum sambil mengenakan hijab, baik di suatu acara maupun hanya sekedar di rumah. Berbagai respon dari penonton atau pengikut mereka di media sosial turut mewarnai kolom komentar. Walaupun kebanyakan dari mereka memberikan komentar yang positif, masih ada beberapa orang yang tidak mendukung kegiatan tersebut. Penulis juga masih menemukan beberapa anak muda penggemar budaya Jepang yang melepas kerudung yang biasa ia kenakan sehari-hari untuk memenuhi aktivitas *cosplay* mereka. Penulis berpendapat bahwa hal tersebut didasari sebagai bentuk kontestasi yang muncul dari adanya tensi antara agama dan budaya populer. Masih ada anggapan bahwa mencampuradukkan agama dalam kegiatan hobi dan hiburan yang sifatnya duniawi merupakan hal yang tidak tepat. Patung Sailormoonah sendiri didirikan di beberapa taman kota dengan menyematkan pertanyaan yang cukup provokatif dari pembuatnya. Pertanyaan seperti aman atau tidaknya jika patung tersebut di pajang dan pertanyaan “robohing jangan?” sengaja ditanyakan pembuat patung untuk meminta pendapat dari warga yang berkunjung. Beberapa warga masih terlihat memberikan suara dengan menggunakan kapur pada kolom “ya” yang mengindikasikan mereka setuju agar patung tersebut dirubuhkan. Walau terlihat sepele, *voting* dari warga masih menunjukkan adanya representasi dari mereka yang kurang setuju dengan bentuk baru dari percampuran budaya Jepang-Islam tersebut.

Dari hasil pengamatan, penulis melihat adanya perbedaan cara pandang perempuan muslim, terutama *cosplayer* biasa dan juga *cosplayer* berhijab dalam melihat *cosplay* sebagai praktik budaya populer. Beberapa pandangan mengacu pada isu autentisitas hijab *cosplay*, terlebih lagi ketika disandingkan dengan karakter asli yang mereka perankan. Isu autentisitas hijab *cosplay* kemudian muncul untuk menggali identitas sebuah komunitas *cosplay*, dalam hal ini hijab *cosplay*, yang cenderung bereksperimen pada penampilan. Merujuk pada fakta bahwa *cosplay* berfokus pada aspek kostum dan penampilan, hingga tingkat akurasi kemiripan pada karakter, isu autentisitas muncul untuk mempertanyakan legitimasi hijab *cosplay* sebagai produk dari *cosplay* yang autentik. Hal tersebut yang melatarbelakangi penulis dalam meneliti lebih lanjut pengalaman dan pandangan personal para *cosplayer* berhijab, yang aktif di media sosial maupun dalam kegiatan secara langsung. Maka dari itu, dengan melakukan penelitian terhadap beberapa *cosplayer* berhijab dan *cosplayer* yang melepas hijab saat pertunjukan, penulis berharap dapat menemukan penjelasan mengenai bagaimana setiap individu memaknai hijab *cosplay* sebagai bentuk pertunjukan *cosplay* yang autentik. Penelitian ini juga berfokus pada bentuk-bentuk penerimaan dan identitas diri mereka ditengah kontestasi antara budaya populer *cosplay* dan ideologi agama Islam, khususnya dalam perkembangan politik Islam di Indonesia.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Budaya populer dari Jepang yang meliputi *manga*, *anime*, musik Jepang, dan *cosplay* mulai banyak diminati di Indonesia pada tahun 90an yang ditandai dengan munculnya fenomena dalam beberapa acara di tv nasional maupun swasta. Tidak kalah dengan kartun dan musik Jepang, *cosplay* menjadi sebuah produk budaya populer yang dikonsumsi secara masif, baik negara asalnya maupun di negara lain termasuk Indonesia. Persebaran budaya Jepang ke Indonesia tidak lain adalah untuk merubah citra Jepang yang ikut serta dalam perang dunia ke-2 (Rastati, 2015). Dengan demikian, Jepang mulai menyebarkan pengaruhnya bukan melalui peperangan, namun dengan budayanya. Beberapa penelitian terdahulu menjelaskan alasan dari besarnya minat anak muda terhadap *cosplay* dalam bentuk komunitas maupun pameran budaya. Penelitian Rahman et al. (2012) melalui partisipasi dan observasi langsung terhadap kegiatan *cosplay* menunjukkan bahwa budaya populer Jepang tersebut merupakan sarana yang cocok bagi para pegiatnya untuk keluar dari dunia nyata kedalam dunia imajinatif. Hal tersebut dirasa anak muda sebagai sebuah tempat pelarian diri dari identitasnya yang “biasa” menjadi identitas yang “super”, sesuai dengan karakter yang diperankannya. Sama halnya dengan Rahman et al., Peirson-Smith (2013) dalam penelitiannya terhadap beberapa narasumber menjelaskan bahwa *cosplay* merupakan sebuah

sarana hiburan, kesenangan dan tempat melarikan diri dari kenyataan ke dunia imajinasi. *Cosplay* menurut penelitian tersebut merepresentasikan berbagai hal, termasuk penegasan identitas hingga kembali kemasa kanak-kanak. Hal tersebut menjadi alasan yang kuat banyaknya anak muda yang semakin gemar terhadap *cosplay*.

Seiring dengan popularitas *cosplay* yang meningkat, *cosplay* hadir dengan beberapa perkembangan. Kemunculan jenis atau “aliran” baru dalam dunia *cosplay*, yaitu hijab *cosplay* atau *Cosplayer* berhijab menambah korpus penelitian di bidang ilmu sosial dan budaya. Jenis *cosplay* tersebut menggabungkan antara ideologi agama dan praktik kegiatan budaya populer. Tidak bisa disangkal bahwa ada stigma negatif maupun anggapan miring bahwa agama dan kaitannya dengan budaya populer seringkali menimbulkan pergesekan di antara keduanya. Agama identik dengan sesuatu yang sakral dan sering menimbulkan problematika ketika dicampuradukkan dengan kehidupan yang berbau duniawi seperti budaya populer. Berbagai macam produk budaya populer yang bersifat duniawi dan kontemporer sering kali dinilai bertentangan dengan dogma agama yang lebih menekankan nilai-nilai ketuhanan, norma, akhlak, ritual, larangan, dan kewajiban. Namun demikian, beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa tensi antara agama dan budaya populer, dalam hal ini *subculture* atau *fandom* seperti *cosplay*, dapat bernegosiasi dengan agama seperti yang diutarakan oleh El Jurdi et al. (2021), Gittinger (2018), dan Yamato, (2020) mengenai praktek hijab *cosplay* di beberapa negara seperti Malaysia, Singapura, Inggris, Amerika, dsb. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa *cosplay* menjadi sebuah wadah dimana penikmatnya dapat mengartikulasi ulang identitas mereka di dalam dunia *cosplay* tanpa harus melepaskan identitas bawaan mereka sebagai perempuan muslim berhijab. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa minat perempuan muslim yang berhijab terhadap praktek *cosplay* dapat dimediasi dengan praktik hijab *cosplay*. Tanpa melepas hijab yang menandakan simbol ketaatan sebagai seorang perempuan muslim, pelaku hijab *cosplay* dapat menjalankan kegemaran mereka terhadap *cosplay* tanpa melepas ketaatan mereka kepada agama.

Perkembangan *cosplay* dan perdebatan panjang tiada akhir tentang hijab dan budaya populer memberikan ruang penelitian yang tidak terbatas. Dalam hal ini penulis ingin melihat bagaimana autentisitas menjadi sebuah masalah bagi *cosplayer* berhijab dalam mengartikulasikan identitas mereka ditengah lingkungan budaya populer. Oleh karena itu penulis ingin melihat bagaimana *cosplayer* berhijab memaknai autentisitas mereka ditengah tensi antara agama dan budaya populer. Dengan demikian, penulis dapat mencari tahu apa pesan yang ingin diartikulasikan oleh *cosplayer* berhijab terkait dengan kegiatan mereka.

### 3. METODE PENELITIAN

Dalam tesis ini, penulis berupaya mendalami bagaimana *cosplayer* berhijab mengartikulasikan identitas mereka dalam arus politik di Indonesia. Untuk membantu penulis dalam melakukan hal tersebut, artikel ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penulis berpendapat bahwa metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi merupakan metode yang cocok digunakan dalam menganalisis data dari narasumber karena metode ini “berupaya untuk menganalisis secara deskriptif dan introspektif tentang segala kesadaran bentuk manusia dan pengalamannya, baik dalam aspek inderawi, konseptual, moral, estetis, dan religius” (Helaluddin, 2018). Dalam penjelasan dibawah, penulis akan menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan untuk memperoleh dan mengolah data dari para responden.

Penelitian ini befokus pada 10 *cosplayer* berhijab yang diperoleh dari dua platform media sosial yaitu Facebook dan Instagram. Dalam memperoleh calon narasumber, penulis menggunakan teknik *virtual snowballing* dari Baltar & Brunet (2012) dimana responden yang bersedia untuk diwawancarai diminta secara sukarela untuk merekomendasikan teman atau kenalan yang juga berkecimpung dalam kegiatan hijab *cosplay* melalui Facebook dan Instagram. Responden yang bersedia untuk di wawancarai kemudian diminta untuk mengisi *google form* sebagai bagian dari langkah awal dalam mengkategorisasikan mereka ke dalam FGD (focus discussion group). Penulis berpendapat bahwa FGD merupakan metode pengumpulan data yang

cocok untuk penelitian ini karena selain mengungkap pengalaman pribadi secara kolektif, FGD juga bisa menjadi sebuah pertunjukan budaya dimana mereka yang berdialog akan saling mengisi dan membangun pengalaman dan persamaan bersama, seperti penelitian yang dilakukan oleh Dawis (2013) terhadap masyarakat Tionghoa dalam upaya menggali kembali identitas mereka. Dari langkah tersebut, peneliti dapat memperoleh data diri narasumber seperti usia, domisili, nomor telepon pribadi, akun media sosial yang sering digunakan, hingga izin untuk melakukan wawancara. Setelah memperoleh data hasil wawancara mendalam dengan responden, penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Fenomenologi dipercaya dapat memberikan penjelasan mengenai bagaimana seseorang berdasarkan pengalamannya memahami fenomena tertentu, dalam hal ini bagaimana para responden memaknai diri mereka sebagai seorang *cosplayer* dan juga perempuan muslim yang berhijab. Penelitian ini bersifat pendalaman individual setiap narasumber dan mencari kesamaan antar sesama *cosplayer* berhijab sehingga data yang diperoleh tidak mewakili komunitas hijab *cosplay* Indonesia secara keseluruhan. Adapun tahapan analisis yang data menggunakan fenomenologi mencakup empat tahap penting diantaranya: *Bracketing/mengurung*, *Intuiting/Mengintuisi*, *Analyzing/Menganalisis*, *Describing/menggambarkan* (Greening, 2019). Pada tahap *Bracketing*, peneliti harus melepaskan segala bentuk praduga maupun opini mengenai segala hal yang berhubungan dengan fenomena yang sedang diteliti. Dalam hal ini, peneliti harus bisa memposisikan diri sebagai seseorang yang netral dari segala bentuk pengetahuan mengenai Hijab *cosplay*. *Intuiting* merupakan tahapan kedua dimana peneliti menggunakan intuisinya untuk fokus dan terbuka terhadap fenomena tersebut yang sebelumnya pernah diteliti oleh penelitian-penelitian sebelumnya, sehingga pemahaman dasar mengenai fenomena yang sedang diteliti dapat diambil. Pada tahap ini peneliti mengambil beberapa penelitian mengenai hijab *cosplay* yang dapat menjadi pertimbangan dalam memahami deskripsi awal mengenai hijab *cosplay*. Setelah proses intuisi selesai, peneliti masuk ke tahap *analyzing/analisis*. Pada tahap analisis, peneliti melakukan kategorisasi dan abstraksi data serta mencoba memahami arti dari data tersebut. Setelah melakukan abstraksi terhadap data, akan muncul hasil temuan yang rinci dalam bentuk esensi dan tema-tema yang serupa dari setiap data. Tahap terakhir dalam proses ini adalah *describing/menggambarkan*. Dalam tahap ini, peneliti menggambarkan definisi akhir dari fenomena yang sedang diteliti.

#### 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penulis melihat bahwa menyatukan dua kebudayaan yang pada dasarnya saling bertentangan tidaklah mudah. Keputusan yang diambil oleh *cosplayer* berhijab juga mengorbankan beberapa aspek. Ada beberapa karakter yang tidak diperbolehkan untuk diperagakan berdasarkan dengan kesepakatan kolektif maupun pribadi *cosplayer* berhijab. Hal tersebut mengacu pada kepercayaan terhadap perintah dan larangan dalam agama, maupun persepsi para *cosplayer*. Beberapa karakteristik umum yang sering dijumpai pada *cosplayer* berhijab yaitu mengenakan hijab dan menghindari pakaian yang ketat ataupun terbuka. Namun ada beberapa aturan lain yang membedakan *cosplayer* berhijab dengan *cosplayer* pada umumnya. Salah satu narasumber yang diwawancarai penulis menjelaskan beberapa kriteria yang dilarang untuk diperankan oleh *cosplayer* berhijab.

...kita kan agama Islam, dan islam itu kan tertutup (pakaian) ya untuk perempuannya. Menjaga keistimewaan perempuan itu kan dengan hijab. Kalau misalnya kita sebagai hijab *cosplay* salah pilih karakter... seperti karakter yang melenceng dari keislaman kita seperti karakter yang gay atau karakter suka sesama jenis, kalau di-*cosplay*-kan oleh seorang hijab *cosplay*, nanti jadinya kesannya kurang bagus untuk si hijab *cosplay* itu sendiri. Mungkin memang beberapa hijab *cosplay* itu ada yang berani ambil itu dan banyak yang didapatkan seperti hujatan dan cibiran karna memang berbanding terbalik sama si hijab *cosplay* itu sendiri. Kan tujuan kita *cosplay* pake hijab biar kita bisa tetap bisa tampil tapi kita masih tetap tertutup. Kalau misalnya menampilkan yang kurang baik kan jadi tercemar nama hijab *cosplay* itu (Narasumber 3).

Narasumber 3 menyadari bahwa di dalam komunitas *cosplay* terdapat sebuah kesepakatan tidak tertulis mengenai aturan dalam hijab *cosplay* seperti menghindari kostum yang terbuka dan karakter LGBT. Kedua larangan tersebut didasari oleh larangan agama yang cukup kuat dan tegas di kalangan umat muslim. Narasumber 3 menjelaskan bahwa akan ada kritik maupun cibiran terhadap hijab *cosplay* apabila *cosplayer* tersebut tidak mengindahkan kedua unsur yang disebutkan. Narasumber 3 secara pribadi juga menyadari bahwa alasan penggunaan hijab adalah untuk menekankan identitasnya sebagai seorang perempuan muslim. Secara tidak langsung, di dalam hijab *cosplay*, hijab tidak hanya merupakan atribut penutup kepala melainkan merepresentasikan nilai-nilai di dalam ajaran Islam. Konsekuensi dari ketidaktaatan terhadap beberapa aturan tersebut dapat menimbulkan persepsi buruk, bukan hanya kepada *cosplayer* secara pribadi, namun juga kepada komunitas hijab *cosplay*, dan terlebih lagi terhadap agama Islam.

Dari penjelasan di atas, hijab *cosplay* menekankan sebuah karakteristik yang membedakan mereka dengan *cosplayer* pada umumnya. Jika melihat kembali fenomena patung Sailormoonah yang telah disebutkan pada bab pendahuluan di atas, muncul isu mengenai originalitas dan autentisitas sebuah karakter. Apakah ketika karakter Sailor Moon yang beberapa ciri khasnya dihilangkan dapat dikatakan autentik? Ataukah Sailormoonah merupakan karakter tiruan yang memplagiasi Sailor Moon, dan apakah Sailormoonah merupakan karakter palsu? Hal tersebut merupakan sebuah isu yang sering muncul di lingkungan Hijab Cosplay. Beberapa *cosplayer* berhijab mengganti atribut dari pakaian karakter yang diperankan ke dalam kostum yang dapat lebih diterima di kalangan umat Islam seperti hijab. Unsur agama seperti hijab dan pakaian yang tertutup menimbulkan pertanyaan mengenai autentisitas sebuah karakter ketika diperankan oleh seseorang yang menggunakan hijab. Terlebih lagi jika *cosplay* yang merupakan seni peran kostum tidak diperankan dengan kostum yang serupa dengan karakter aslinya, hal tersebut dapat menimbulkan berbagai persepsi. Sailormoonah mungkin dapat diartikan oleh sebagian masyarakat sebagai alter ego yang lebih mencerminkan karakter muslim. Namun demikian, apakah seni peran seperti *cosplay* tidak dapat keluar dari kostum yang mengikatnya sehingga jika beberapa unsur diganti, hal tersebut menjadi tidak autentik? Ketika kostum yang dipakai oleh seorang *cosplayer* berbeda dengan karakter yang Rahman et al. (2012), menjelaskan sebuah unsur penting untuk mencapai autentisitas dalam *cosplay*, yaitu “komitmen dan kepatuhan pada karakter asli”. Hal tersebut tidak dapat diukur melalui emosi karakter, melainkan penampilan dan pembawaan karakter tersebut. Gagasan tersebut didukung dengan sebuah pernyataan dari Narasumber 8 yang rela melepas hijabnya demi pencapaian karakter yang lebih autentik;

Kalau ngomongin agama itu (hijab *cosplay*) jauh lebih baik daripada aku yang buka hijab karena mereka masih tetap tertutup. Kerudung sendiri lebih dari menutup rambut dengan sesuatu. Kalau aku ganti dengan wig tapi leherku kelihatan kan sama saja. Tapi secara karakter itu (menggunakan hijab) seperti tidak menghormati...kita memerankan peran itu harus ada respect sama karakternya juga.

Pendapat tersebut didasari pada beberapa *cosplayer* berhijab yang memerankan karakter seksi dengan mencampurkan unsur agama. Narasumber 8 tidak menyebutkan bahwa *cosplayer* berhijab merupakan praktek *cosplay* yang tidak autentik, melainkan secara pribadi melihat bahwa unsur seksi pada sebuah karakter akan sulit diterima ketika disandingkan dengan agama Islam. Untuk alasan tersebut juga Narasumber 8 melepas hijabnya ketika sedang melakukan pertunjukan *cosplay* selama hampir 13 tahun. Muncul pertanyaan mengenai sejauh mana batasan hijab *cosplay* dalam memerankan karakter, dan apakah sebuah karakter yang diperankan oleh perempuan muslim berhijab tidak akan bisa dikatakan autentik?

Hijab *cosplay* merupakan sebuah seni pertunjukan dimana autentisitas tidak bisa lepas dari peran performer/penampil dan audiens. Sebelum lebih jauh pada pembahasan mengenai autentisitas hijab *cosplay*, kita dapat melihat contoh dari sebuah pertunjukan musik. Musik sama halnya dengan *cosplay* merupakan sebuah pertunjukan. Jika melihat dari sejarahnya, musik rap atau hip hop merupakan musik khas masyarakat Afrika-Amerika dimana musik tersebut mencakup unsur-unsur dan budaya khas masyarakat Afrika-Amerika, seperti gaya hidup. Musik

rap kerap kali menceritakan tentang kerasnya hidup, gangster, kekerasan, yang biasa diselipi dengan bahasa yang frontal. Musik rap menjadi autentik ketika unsur-unsur diatas tercerminkan dari kisah hidup masyarakat Afrika-Amerika. Hal ini sejalan dengan penjelasan Albrecht (2008) mengenai autentisitas di dalam pertunjukan musik yang melekat pada konteks persamaan budaya dan sejarah yang sama seperti ras dan juga relasi kuasa. Musik rap merupakan cerminan dari pengalaman hidup masyarakat kulit hitam yang dituangkan ke dalam lagu dengan beberapa ciri khas instrumennya. Namun demikian, apakah Eminem bukan merupakan penyanyi rap hanya karena dia merupakan orang kulit putih? Eminem juga tidak merasakan perjuangan atau cerita perjuangan para pendahulu seperti yang dirasakan oleh komunitas Afrika-Amerika. Hal tersebut membuat penyanyi rap kulit putih menjadi tidak autentik semata-mata karena ketidakhadiran persamaan budaya diatas. Namun demikian, Calhoun (2005) menjelaskan bahwa kemampuan untuk dapat mengidentifikasi kiasan naratif di dalam sebuah warisan hip hop lebih penting daripada harus menjalani secara langsung pengalaman hidup mereka sehari-hari. Maka dari itu Eminem diakui sebagai seorang penyanyi rap. Bahkan oleh penyanyi dari kalangan komunitas orang kulit hitam sendiri, Eminem diterima bukan karena kulitnya, melainkan kemampuannya mengidentifikasi unsur-unsur musik rap dan performativitas di dalam setiap pertunjukannya. Hal tersebut kemudian menjelaskan bagaimana *cosplayer* berhijab tidak harus menghidupi budaya Jepang dalam kehidupan sehari-hari agar dapat menjadi seorang *cosplayer* yang autentik. Mereka juga tidak harus melepaskan identitas pribadinya ketika melakukan pertunjukan *cosplay* dalam memerankan sebuah karakter. Mereka harus mampu mengidentifikasi unsur yang menjadi nilai penting dalam sebuah pertunjukan *cosplay*. Akan tetapi hal tersebut seakan berbanding terbalik dan kontradiktif dengan tujuan *cosplay* yang menonjolkan unsur penampilan melalui kostum jika dilihat dari sudut pandang hijab *cosplay*. *Cosplayer* berhijab mengganti atribut yang dirasa tidak layak di dalam agama Islam, dan mempertahankan hijabnya sebagai bagian dari identitas mereka.

Dalam studi pertunjukan, Albrecht juga mengatakan bahwa ekspektasi dari audiens memberikan peranan yang besar terhadap apakah suatu pertunjukan dapat dikatakan autentik atau tidak autentik. Sama halnya dengan audiens, penampil atau *cosplayer* harus meyakinkan autentisitas mereka kepada audiens. Gagasan Calhoun diatas menjelaskan bahwa kemampuan mengidentifikasi kiasan naratif tidak hanya harus dapat dimengerti oleh penampil tetapi juga audiens. Dalam hal ini, audiens *cosplay* berperan penting dalam autentisitas *cosplayer*-nya. Namun hal tersebut berimplikasi pada gagasan autentisitas yang kompleks subjektif. Narasumber 1 menjelaskan bagaimana autentisitas merupakan hal yang bersifat pro dan kontra dan juga bersifat subjektif.

kita kan *cosplay* itu merealisasikan atau memvisualisasikan karakter 2 dimensi. Jadi sebenarnya kita hanya meng-*cosplay*-kan, bukan ganti muka untuk jadi mirip seperti mereka. Jadi tanggapan orang itu beda-beda, jadi kemiripan merupakan penilaian masing-masing. Ada yang bilang bagus walaupun tidak mirip misalnya, jadi kemiripan disini sebenarnya lebih ke penilaian masing-masing.

Penjelasan Narasumber 1 mendukung gagasan bahwa audiens memegang peranan penting dalam melihat apakah sebuah pertunjukan dapat dikatakan autentik. Hal tersebut seakan-akan meletakkan standard pertunjukan yang “autentik” di tangan audiens dan tidak jarang membuat *cosplayer* berhijab merasa termarjinalkan jika dibandingkan dengan *cosplayer* non-hijab. Seperti yang dikatakan Rickly-Boyd (2012) “pencarian eksistensi autentisitas terkesan berfokus pada perasaan, emosi, sensasi, hubungan, dan perasaan dalam diri”. Sebagai seorang perempuan muslim yang mengenakan hijab secara totalitas, mustahil untuk dapat melepaskan hijabnya, apalagi menggunakan pakaian yang terbuka. Akan tetapi, sulit untuk meyakinkan audiens bahwa karakter yang diperankan tersebut merupakan karakter yang serupa dan autentik, meskipun hijab *cosplayer* tersebut sudah meyakinkan audiensnya. Hal tersebut dirasakan oleh Narasumber 4, “kalau aku lebih merasa insecure gimana tanggapan orang kalau aku nge-*cosplay* ini... karena ada aja orang yang merasa kalau hijab ya hijab aja yang syar’I, kalau *cosplay* ya *cosplay* saja totalitas pakai wig dan sebagainya”. Hal tersebut membuat pencarian autentisitas dalam hijab *cosplay* menjadi kompleks dan terkesan bersifat hierarki.

Ketika berbicara mengenai autentisitas, beberapa penelitian cenderung berfokus pada definisi yang kaku. Banyak yang beranggapan bahwa autentisitas merupakan hal yang mutlak dan berdasarkan pada originalitas. Namun pada dasarnya, autentisitas bersifat performatif (El Jurdi et al., 2021; Rickly-Boyd, 2012) dan autentisitas harus mempertimbangkan aspek kontekstualisasi yang melatarbelakanginya (Albrecht, 2008). Dengan mempertimbangkan terlebih dahulu aspek kontekstualisasi dalam pertunjukan *cosplay*, terutama hijab *cosplay*, ruang kontestasi dalam menentukan autentisitas akan lebih mudah dinegosiasikan. Autentisitas *cosplayer* berhijab dapat dilihat dari bagaimana mereka bernegosiasi dengan identitas mereka sambil ber-*cosplay*. Autentisitas yang bersifat performatif dalam hijab *cosplay* dapat dilihat dari bagaimana hijab *cosplay* menyatukan identitas keislaman mereka lewat pertunjukan kostum dengan memerankan sebuah karakter. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwa identitas mereka sebagai seorang muslim yang berhijab dan kostum karakter yang digunakan melebur menjadi sebuah “autentisitas” dari hijab *cosplay*. Di dalam praktek hijab *cosplay* seakan terdapat ketegangan antara akurasi kemiripan dan ketaatan terhadap agama. Akan tetapi, *cosplayer* berhijab tidak terlalu mementingkan akurasi tingkat kemiripan yang tinggi. Mereka sudah menganggap bahwa apa yang mereka lakukan merupakan sebuah *cosplay* yang autentik, yaitu sebuah pertunjukan *cosplay* yang diperankan oleh perempuan berhijab. Mereka hanya ingin bersenang-senang dan dapat bertukar pikiran mengenai kegemaran mereka satu sama lain sebagai seorang perempuan muslim yang berhijab di tengah modernisasi dan globalisasi budaya.

## 5. KESIMPULAN

Data yang diperoleh penulis dari wawancara terhadap *cosplayer* berhijab menjelaskan bahwa hijab *cosplay* merupakan sebuah komunitas yang menyatukan ketaatan terhadap agama dengan budaya populer. Meskipun terdapat tensi yang dirasakan oleh *cosplayer* berhijab, mereka dapat menegosiasikan perbedaan tersebut menjadi suatu pertunjukan *cosplay* baru yaitu yang dapat mewakili identitas mereka sebagai perempuan muslim. Dengan beberapa modifikasi, hijab *cosplay* dapat dengan sendirinya menyatakan autentisitas mereka sebagai bentuk baru dari *cosplay*. Dengan demikian, autentisitas mereka sebagai hijab *cosplay* melegitimasi identitas mereka sebagai bagian dari pertunjukan *cosplay* dengan mempertimbangkan aspek budaya dan historitas yang panjang.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Albrecht, M. M. (2008). Acting naturally unnaturally: The performative nature of authenticity in contemporary popular music. *Text and Performance Quarterly*, 28(4), 379–395.
- Baltar, F., & Brunet, I. (2012). Social research 2.0: virtual snowball sampling method using Facebook. *Internet Research*.
- Beta, A. R. (2014). Hijabers: How young urban muslim women redefine themselves in Indonesia. *International Communication Gazette*, 76(4–5), 377–389.
- Calhoun, L. R. (2005). “Will the real Slim Shady please stand up?”: Masking whiteness, encoding hegemonic masculinity in Eminem’s Marshall Mathers LP. *The Howard Journal of Communications*, 16(4), 267–294.
- Dawis, A. (2013). *Orang Indonesia Tionghoa Mencari Identitas*. Gramedia Pustaka Utama.
- El Jurdi, H., Moufahim, M., & Dekel, O. (2021). “They said we ruined the character and our religion”: authenticity and legitimation of hijab *cosplay*. *Qualitative Market Research: An International Journal*.
- Gittinger, J. L. (2018). Hijabi *cosplay*: Performances of culture, religion, and fandom. *The Journal of Religion and Popular Culture*, 30(2), 87–105.
- Greening, N. (2019). Phenomenological research methodology. *Scientific Research Journal*, 7(5), 88–92.
- Helaluddin, H. (2018). Mengenal lebih dekat dengan pendekatan fenomenologi: sebuah penelitian kualitatif. *Jurnal ResearchGate*, 1–15.
- Ishadi, S. K. (2011). Negotiating mass media interests and heterogeneous Muslim audiences in



- the contemporary social-political environment of Indonesia. In *Islam and Popular Culture in Indonesia and Malaysia* (pp. 37–61). Routledge.
- Peirson-Smith, A. (2013). Fashioning the fantastical self: An examination of the cosplay dress-up phenomenon in Southeast Asia. *Fashion Theory*, 17(1), 77–111.
- Rahman, O., Wing-Sun, L., & Cheung, B. H. (2012). “Cosplay”: Imaginative self and performing identity. *Fashion Theory*, 16(3), 317–341.
- Rastati, R. (2015). Dari soft power jepang hingga hijab cosplay from Japanese soft power to cosplay hijab. *Jurnal Masyarakat Dan Budaya*, 371–388.
- Rickly-Boyd, J. M. (2012). Lifestyle climbing: Toward existential authenticity. *Journal of Sport & Tourism*, 17(2), 85–104.
- Smith-Hefner, N. J. (2007). Javanese women and the veil in post-Soeharto Indonesia. *The Journal of Asian Studies*, 66(2), 389–420.
- Weintraub, A. N. (2011). Introduction: The study of Islam and popular culture in Indonesia and Malaysia. In *Islam and popular culture in Indonesia and Malaysia* (pp. 17–34). Routledge.
- Yamato, E. (2020). Self-identification in Malaysian cosplay. *Transformative Works and Cultures*, 34.