

## Dramaturgi Hijab Cosplayer Anime Jepang

Winda Primasari<sup>1</sup>, Amatullah Lutfiyah Tanjung<sup>2</sup>

Program Studi Ilmu Komunikasi<sup>1,2</sup>  
Fakultas Komunikasi Sastra dan Bahasa, Universitas Islam '45'  
Bekasi<sup>1,2</sup>

*e-mail* : wind.prima@gmail.com<sup>1</sup>, amatullahfify@gmail.com<sup>2</sup>

### Abstract

*This study discusses about the concept, self-identity and the influences of anime, manga, or games on a Japanese anime hijab cosplayer. This study uses a qualitative method with a phenomenological approach and a dramatic theory of the back and front stage. Based on the research that has been done, the results of this study indicate that hijab cosplayers have a good self-concept and identity are able to differentiate their concept and their identity while doing cosplay. Even though they are use their hijab, hijab cosplayer still can show their own self and do cosplay like other normal cosplayer. Hijab cosplayer will cosplay anime character using hijab. It is because there is support that can help develop their self-confidence. There are no significant changes that can affect the identity of the hijab cosplayers, it's just that sometimes the actions of anime, manga or game characters that have been played have little impact on real life and it doesn't last long.*

**Keyword:** *Cosplay, Hijab Cosplay, Self-concept, Self-identity*

### Abstrak

Penelitian ini membahas tentang bagaimana konsep, identitas diri dan pengaruh *anime, manga*, atau *game* terhadap seorang hijab *cosplayer anime* Jepang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi serta teori Dramaturgi mengenai panggung belakang dan panggung depan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hijab *cosplayer* memiliki konsep dan identitas diri yang baik serta mampu membedakan konsep dan identitas diri mereka ketika sedang melakukan *cosplay*. Para *hijab cosplayer* menunjukkan walaupun mereka seorang wanita muslimah yang menggunakan *hijab*, mereka tetap bisa menggeluti hobi *cosplay* dengan menggunakan *hijab*. *Hijab cosplayer* menampilkan suatu karakter *anime* dengan menggunakan *hijab*. Hal tersebut karena adanya dukungan yang bisa membantu mengembangkan rasa percaya diri mereka. Tidak ada perubahan yang signifikan yang dapat mempengaruhi identitas diri para *hijab cosplayer*, hanya saja terkadang tindakan dari karakter *anime, manga* atau *game* yang pernah diperankan sedikit mempengaruhi kehidupan nyata dan hal tersebut tidak berlangsung lama.

**Kata Kunci:** *Cosplay, Hijab Cosplay, Konsep Diri, Identitas Diri.*

## PENDAHULUAN

Konsep diri seseorang terbentuk apabila seseorang berkomunikasi dengan orang lain dan ketika seseorang sedang mempelajari tentang sesuatu. Konsep diri adalah pandangan mengenai siapa diri kita, dan hanya bisa diperoleh melewati informasi yang diberikan orang lain kepada kita melalui komunikasi dengan orang lain (Mulyana, 8:2010). Melalui komunikasi dengan orang lain, seorang individu dapat belajar dan mengetahui siapa diri mereka. Konsep diri adalah suatu hal yang berhubungan dengan

pengalaman sosial seseorang karena konsep diri seorang individu dapat terbentuk melalui pengalaman.

Konsep diri juga dapat dipengaruhi oleh keluarga dan orang-orang terdekat di sekitar individu tersebut. Konsep diri dapat terbentuk selama masa perkembangan dari kecil hingga dewasa dan gambaran siapa atau ingin menjadi siapa dirinya terbentuk karena bertambahnya interaksi komunikasi dengan orang lain. Melalui konsep diri jugalah identitas diri seseorang dapat terbentuk. Konsep diri terbentuk dari hasil interaksi dengan lingkungan sosial budaya setempat.

Salah satu budaya yang berpotensi membentuk konsep diri seseorang adalah budaya populer dari Jepang yaitu budaya *cosplay*. Budaya ini berawal dari ekspansi *anime*, *manga*, *video games*, dan lain-lain melalui media dan teknologi masa kini. Dari animasi dan *manga* hingga *fashion*, musik pop dan drama TV, budaya populer Jepang ini telah diterima dengan baik di timur dan tenggara Asia melalui media digital (Allen & Sakamoto, 2006:16). *Cosplay* atau *Kosupure* adalah gabungan istilah bahasa Inggris buatan Jepang (*wasei-eigo*) yaitu kata “*costume*” dan “*play*”. *Cosplay* sendiri adalah suatu hobi atau kegiatan dalam mengenakan pakaian yang dilengkapi dengan aksesoris dan riasan wajah yang dikenakan seperti dalam tokoh *anime*, *manga*, karakter dalam permainan video atau film kartun. *Cosplay* juga merupakan salah satu bentuk kreatifitas dan imajinasi seseorang dalam menentukan suatu kostum. Pelaku *cosplay* disebut dengan *cosplayer* (*cosplay player*) (Hasanah, et al: 2015).

*Cosplayer* akan meniru pakaian karakter yang diperankan dan akan meninggalkan identitas asli mereka sehari-hari dan akan menjadi suatu karakter fiksi yang sedang diperankannya. Di Indonesia sendiri sudah banyak komunitas *cosplay* yang terbentuk dan banyak juga *event* Jepang yang mengadakan lomba untuk *cosplay*. Tantangan yang dimiliki dalam *cosplay* juga banyak. Dunia *cosplay* dapat menarik perhatian media karena keunikan dari suatu budaya.

Seiring berjalannya waktu *cosplay* juga diminati dari berbagai kalangan dan juga wanita muslimah. *Hijab cosplayer* adalah sebutan bagi wanita muslimah yang ingin terjun ke dunia *cosplay* tanpa harus melepaskan kewajiban mereka dalam berhijab. Fenomena *hijab cosplay* ini hadir dari 2011 sehingga sekarang. Fenomena ini bukan hanya hadir di Indonesia saja tetapi hadir di seluruh dunia (Ranny Rastanti:2018). *Cosplayer* pada umumnya akan menggunakan pakaian minim, riasan wajah yang didukung dengan varian warna *wig* rambut dan bergaya sesuai dengan karakter yang diperankan, sedangkan bagi *hijab cosplayer* memakai pakaian minim sangat dihindari begitu juga dengan penggunaan *wig* yang diganti dengan modifikasi *hijab* sehingga menyerupai rambut karakter yang diperankan.

Pakaian yang digunakan para *hijab cosplayer* tentunya haruslah menutup aurat agar tidak terlalu mengundang perhatian ketika busana yang dikenakan terbuka. Apakah identitas mereka ketika sedang menjadi *cosplayer* hanya berlaku ketika sedang melakukan *cosplay* atau apakah mereka mempunyai ciri-ciri tersendiri yang dapat membedakan ketika sedang menjadi *cosplayer* dan ketika saat berpakaian normal di mata masyarakat. Banyak masyarakat yang belum memahami dan mengetahui identitas

seorang pelaku *cosplay* ketika mereka sedang menjadi seorang *cosplayer*.

Ketika seorang *cosplayer* memakai pakaian atau kostum yang terbilang unik dengan wig warna warni, modifikasi hijab dan memperagakan aksi dari tokoh yang sedang diperankan, mereka akan melepas identitas asli mereka. Identitas diri seorang *cosplayer* biasa akan terlihat berbeda dengan identitas diri *hijab cosplayer*. Ketika sedang *cosplay*, para *cosplayer* akan menjadi seseorang yang berbeda sesuai dengan peran tokoh *anime* yang sedang ia perankan dengan memakai kostum, melakukan gaya sesuai dengan tokoh tersebut. Para *hijab cosplayer* tentunya akan menghindari gaya yang berlebihan sesuai dengan ajaran identitas Islam yang dibawakan. Ketika *cosplayer* telah berganti pakaian kostum *cosplay* ke pakaian sehari-hari, saat itulah identitas seorang *cosplayer* dipertanyakan.

Meskipun menjadi orang lain yang sifatnya hanya sementara, identitas diri saat menjadi *cosplayer* pun akan memberikan dampak bagi kehidupan mereka. Tidak jarang juga pelaku *cosplay* memakai kostum yang didukung dengan riasan wajah dan memperagakan suatu tokoh yang sama lebih dari sekali. Tidak sedikit pula yang menjadikan identitas dalam karakter yang diperankannya terbawa hingga ke dunia nyata.

Menjadi seorang *hijab cosplayer* tentunya mendapat banyak tantangan dan menimbulkan pertanyaan mengenai identitas diri. Tanggapan masyarakat terutama pecinta budaya Jepang terhadap *hijab cosplayer* ini beragam. Ada beberapa dari mereka tidak terima ketika seorang muslimah atau *hijab cosplayer* memeragakan suatu karakter dari *anime* tertentu, karena menganggap tokoh yang diperagakan oleh *hijab cosplayer* tidak sesuai dengan pakaian tokoh aslinya. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pembentukan konsep dan identitas diri pelaku *hijab cosplayer anime* Jepang.

## KAJIAN LITERATUR

### Konsep Diri

Konsep diri merupakan refleksi individu mengenai dirinya sendiri yang biasanya bersifat pribadi dan dinamis. Menurut William D, Brooks, Konsep diri adalah pandangan dan perasaan kita tentang diri kita. Persepsi tentang diri ini boleh bersifat psikologis, sosial dan fisis (Jalaluddin Rakhmat, 2011:98). Konsep diri juga adalah persepsi tentang diri kita sendiri dan bagaimana mengetahui apa kelebihan dan kekurangan yang ada dalam dirinya. Bagaimana seseorang mempersepsikan dirinya berdasarkan apa yang dia rasakan dan bisa berdasarkan atas persepsi orang lain dalam memandang dan menilai dirinya dari keyakinan dan perasaan dirinya.

Konsep diri meliputi apa yang seorang individu pikirkan dan apa yang dia rasakan tentang dirinya sendiri dan dapat berpengaruh besar pada pola komunikasi interpersonal seseorang dalam membentuk konsep diri. Konsep diri tersusun atas berbagai tahapan, yang paling dasar adalah konsep diri primer dan konsep diri sekunder (Sobur, 2009:510). Melalui komunikasi yang baik dengan orang lain dapat membantu dalam membentuk suatu konsep diri. Bagaimana seorang individu ingin

membangun citra tentang dirinya dihadapan orang lain.

Berbagai pengalaman individu dengan orang sekitarnya penting dalam membantu seseorang dalam menentukan apakah dirinya dapat diterima dan dihargai atau tidak dihargai dengan orang lain.

### Identitas Diri

Identitas diri adalah pengakuan dan perasaan yakin akan identitas persona individu yang membutuhkan proses berpikir yang cukup rumit demi mendapatkan arti atau makna untuk dirinya sendiri. Identitas diri juga adalah suatu kesadaran dalam diri yang menerima dan mengenali ciri khas diri sendiri, komitmen, peran dan tujuan hidup seseorang sehingga mampu berperilaku sesuai dengan kebutuhan dirinya. Bagaimana seorang individu mengenal tentang dirinya sendiri untuk meneguhkan suatu konsep diri yang telah dibentuk dengan identitas diri.

Melalui konsep diri yang telah dibentuk, seseorang akan mempunyai identitas dirinya sendiri. Karena pada diri setiap individu mempunyai rasa dan akal fikiran yang nantinya akan membentuk suatu identitas diri. Menurut Erikson (dalam Veronica et al,2007:2) identitas diri adalah suatu perasaan tentang menjadi seseorang yang sama, perasaan tersebut melibatkan sensasi fisik dari tubuh, *body image*, memori, tujuan, nilai-nilai, dan pengalaman yang dimiliki oleh seseorang, suatu perasaan yang berhubung dnegan keunikan dan rasa kemandirian.

Identitas diri inilah yang akan seseorang bawa sampai kapan pun dan akan menjadi cerminan bagaimana seorang individu memperlakukan orang lain. Melalui identitas diri, seseorang dapat menentukan bagaimana gaya hidupnya dan menentukan bagaimana perannya dalam bersosialisasi dengan khalayak ramai. Identitas diri juga sebagai keserasian peran sosial yang akan selalu mengalami proses pertumbuhan dan dapat berubah.

### *Hijab cosplayer*

*Hijab Cosplay* muncul di Indonesia sekitar tahun 2012. *Hijab cosplay* adalah modifikasi dari *cosplay* konvensional yang umum dengan memodifikasi dari segi penggunaan wig dan diganti dengan hijab bagi para wanita dan memodifikasi kostum yang disesuaikan dengan kebutuhan para *cosplayer* dalam menutup aurat dan tetap pada etika berbusana dalam Islam (Fidy Ramzielah dalam Nurfitriani, 2016:50). Menurut Nugroho (2014), *hijab cosplayer* adalah di mana pelaku *cosplay* mengenakan kostum suatu karakter dengan menetapkan aturan-aturan berbusana selayaknya seorang muslimah.

Dalam berbusana seorang muslimah wajib menggunakan pakaian yang sopan dan dapat menutup auratnya. Sehingga banyak perempuan-perempuan muslim yang menyukai dunia *cosplay* harus bisa menerapkan pakaian sesuai dengan identitas dirinya sebagai seorang muslimah yang harus menutup aurat. Kostum yang digunakan juga haruslah tertutup auratnya dari kepala hingga memodifikasi riasan muka dan kostum sesuai dengan kaidah berhijab. *Hijab cosplayer* sudah banyak bermunculan karena

adanya komunitas yang bersedia menaungi mereka sehingga dapat bergabung dengan sesama *hijab cosplayer*.

Hobi *cosplay* kini sudah bisa diikuti oleh berbagai kalangan. Perempuan muslimah yang memakai *hijab* pun kini bisa menggeluti hobi *cosplayer* tersebut asalkan mengikuti peraturan sebagai seorang muslimah dari segi memilih kostum dan karakter. Meski jumlah *hijab cosplayer* di Indonesia masih tergolong sedikit, seiring dengan berjalannya waktu trend *hijab cosplayer* ini akan dikenal oleh masyarakat luas. Hadirnya *hijab cosplay* juga menuai pro dan kontra dari beberapa orang karena ada yang menganggap bahwa kehadiran *hijab cosplayer* ini merusak karakter tokoh *anime* yang diperankannya (Ramzielah, 2014:68). Sehingga menjadi seorang *hijab cosplayer* sendiri selain harus kreatif dalam memodifikasikan kostum dan aksesoris, juga harus mempunyai mental yang kuat karena tidak semua bisa menerima kehadiran *hijab cosplayer*.

### Dramaturgi

Ketika sedang mengikuti suatu *festival* atau kegiatan, *hijab cosplayer* akan berusaha tampil maksimal agar orang yang mengamatinya bisa mendapat merasakan karakter yang ia bangun ketika sedang *cosplay* didepan banyak orang. Khalayak ramai diminta untuk percaya bahwa karakter yang mereka bawakan memiliki atribut yang sesuai dengan tokoh karakternya. Peristiwa ini disebut dramaturgi Erving Goffman hadir karena pengaruh drama, teater, atau pertunjukkan fiksi diatas panggung. Menurut Erving Goffman dramaturgi adalah teori dimana seseorang menunjukkan tentang kehidupan sehari-hari dari manusia dimana seakan-akan manusia sedang memainkan sebuah pertunjukkan di panggung. Terdiri panggung depan (*front stage*) dan belakang panggung (*backstage*) dimana panggung depan (*front stage*) terdapat *setting* dan *personal front*, dan dilanjut dibagi menjadi penampilan (*appearance*) dan gaya (*manner*) (Erving Goffman, 1972:32).

Panggung depan (*Front stage*) adalah bagian pertunjukkan dimana menunjukkan situasi penyaksi pertunjukan. Panggung depan (*front stage*) dibagi menjadi dua bagian yaitu, *setting* dimana pemandangan fisik dari seorang aktor dalam memainkan perannya dan kedua *front personal* yaitu berbagai macam perlengkapan sebagai pembahasan perasaan dari aktor tersebut. Terdapat faktor-faktor yang mendukung *front stage* yaitu *setting* dan *manner*. *Setting* adalah suatu penampilan fisik yang digunakan oleh seseorang dalam memainkan suatu peran sementara *manner* atau sikap adalah pelengkap dalam penegasan karakter yang dibawakan seperti gerak tubuh, sikap, bahasa dan lain-lain. Sementara itu *backstage* adalah ruang dimana berjalannya suatu skenario pertunjukkan oleh sebuah tim dan banyak usaha yang dilakukan agar mendukung pertunjukan suatu aktor tersebut. (Melati, 2016:20). Panggung depan (*front stage*) seorang *cosplayer* adalah dimana pakaian, riasan dan perlengkapan yang dikenakan sudah menyerupai karakter yang sedang diperankan. Pose atau adegan yang mirip dengan karakter tokoh yang sedang mereka *cosplay* juga haruslah mirip agar mendukung

penampilan mereka untuk meyakinkan khalayak ramai. Identitas dari karakter yang dibawakan haruslah terlihat mirip dan menjadi suatu kepuasan apabila karakter yang diperankan diapresiasi dan dikenal khalayak ramai. Sementara *backstage* seorang *cosplayer* adalah adanya dukungan yang didapatkan dari orang terdekat atau sesama *cosplayer*.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif untuk memahami tentang fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian.(Moleong, 2010). Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi yang menggambarkan arti dari pengalaman hidup tentang sebuah konsep atau fenomena agar dapat mengerti bagaimana suatu pengertian yang mereka alami dari peristiwa dalam kehidupannya. Fenomena dalam penelitian ini ingin mengetahui adalah bagaimana terbentuknya konsep dan identitas diri *hijab cosplayer anime* Jepang. Langkah-langkah dalam menerakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

### Data Primer

Pada penelitian ini data primer didapatkan dari hasil wawancara mendalam melalui *whatsapp* atau observasi kepada pihak *informan* yaitu beberapa *hijab cosplayer anime* maupun *key informan* yaitu keluarga atau teman terdekat informan.

### Data Sekunder

Data sekunder didapatkan dari sejumlah buku-buku, jurnal dan artikel- artikel dari internet.

### Keabsahan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis triangulasi sumber dan triangulasi waktu. Peneliti memperoleh keabsahan data dengan mendapatkan data dari sumber yang berbeda dan melakukan pengamatan pada sosial media *informan*.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik interaktif, adapun langkah-langkah sebagai berikut:

#### Reduksi data

Proses menggabungkan data dan memilih untuk dianalisis dan menemukan hal-hal pokok berkaitan dengan penelitian.

#### Penyajian data

Data yang didapatkan dari hasil reduksi data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk menjawab permasalahan yang akan diteliti.

Penarikan kesimpulan

Kesimpulan dari hasil data akan digunakan sebagai jawaban dari permasalahan yang diteliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Panggung Depan Dramaturgi

Menurut Goffman di dalam kehidupan pasti penuh dengan sandiwara yang dimana dilengkapi dengan rencana panggung dan terdapat aktor di dalam panggung tersebut yang dimana seorang individu akan menjadi aktor dalam sandiwara itu. Goffman membagi kepada dua konsep dalam Dramaturgi yaitu “panggung depan (*front stage*)” dan “panggung belakang (*backstage*)”. Dalam panggung depan terdapat suatu peraturan (*setting*) dimana suatu latar atau tempat kejadian dan *personal front* adalah suatu hal yang menjadi identitas dirinya seperti bagaimana ia berperilaku, bagaimana ia berkomunikasi, bagaimana cara seseorang menunjukkan ekspresi mukanya dan sebagainya (Goffman, 1972:32). Upaya ini juga adalah untuk menunjukkan atau meninggalkan suatu kesan kepada orang lain terhadap identitas diri seseorang.

*Personal front* dibagi menjadi dua yaitu *appearance* (penampilan) dan *manner* (tingkah laku). *Personal front* seorang *hijab cosplayer* tentunya berbeda dari *cosplayer* biasa dimana *appearance* (penampilan) yang ditampilkan seorang *hijab cosplayer* seperti pakaian yang digunakan akan dimodifikasi kembali agar tidak terlalu terbuka. Pakaian atau kostum dari beberapa karakter *anime*, *manga* atau *game* terlihat terbuka atau minim di beberapa bagian kostum, para *hijab cosplayer* mensiasati itu dengan memodifikasi kostum tersebut agar terlihat tertutup dan sesuai digunakan oleh seorang wanita muslimah. Selain pakaian, wig rambut yang biasa digunakan oleh *cosplayer* biasa diubah menjadi gaya *hijab* sesuai dengan karakter *anime*, *manga* atau *game* yang sedang diperankan *hijab cosplayer*.

Setelah pakaian dan gaya *hijab* sudah dapat dimodifikasi dengan baik, *manner* (tingkah laku) seorang *hijab cosplayer* ditampilkan melalui sifat dari sang karakter *anime* pun ditunjukkan ketika sedang *cosplay* di hadapan banyak orang dan ketika mendalami suatu karakter dari tokoh *anime* yang diperankan, sifat atau tingkah laku sang karakter *anime* pun bisa terbawa ke dunia nyata. Para *cosplayer* berkomunikasi dengan pengunjung atau penonton yang hadir ketika mereka sedang memerankan suatu karakter, mencakup bahasa verbal dan non-verbal yang ditunjukkan kepada penonton. Bahasa verbal disini meliputi dari bagaimana *hijab cosplayer* berkomunikasi dan menunjukkan ekspresi muka dari karakter *anime*, sedangkan non-verbal ditunjukkan dengan bergaya atau beraksi sesuai dengan tindakan atau gaya dari karakter *anime*, *manga* atau *game* yang diperankan.

Mereka akan menirukan cara berkomunikasi dan ekspresi muka dari karakter *anime* yang mereka perankan. *Hijab cosplayer* juga berkomunikasi layaknya *cosplayer* lainnya, hanya saja yang membedakan *hijab cosplayer* adalah terlihat dari kostum dan *hijab* yang digunakan sebagai pengganti wig rambut suatu karakter *anime*, *manga* atau *game*. Saat tampil di atas panggung, seorang *hijab cosplayer* haruslah bersikap profesional dan akan menyesuaikan kostum, riasan muka, bahasa verbal dan nonverbal dan aksesoris sesuai dengan tema yang sudah ditetapkan atau yang sudah *hijab cosplayer* rencanakan. Aksi dari sang karakter *anime*, *manga* atau *game* yang diperankan ditunjukkan ketika tampil di atas panggung. Para *hijab cosplayer* pun disesuaikan dengan karakter yang diperankan.

Identitas diri mereka pun harus diubah agar menyesuaikan dengan karakter *anime* yang diperankan untuk meyakinkan penonton yang melihat agar karakter yang diperankan sama dengan karakter aslinya. *Cosplayer* juga berharap ada respon dari penonton yang melihatnya dan ketika mendapat respon yang baik, akan timbulnya kepuasan dalam diri sang *hijab cosplayer*. Seperti yang diungkapkan Silvi ketika ada fotografer yang meminta izin untuk mengunggah fotonya ke laman social media sang fotografer, berikut wawancaranya:

*“Apalagi ada beberapa fotografer mereka izin untuk foto aku di share dan tag gitu ke aku. Terkadang mereka juga ngajak untuk foto ulang atau menawarkan diri buat jadi fotografer gitu. Itu jadi bentuk apresiasi mereka untuk aku. Jadi kebanggaan juga aku pernah diwawancarain salah satu stasiun tv di acara event JakJapan Matsuri 2017, eventnya juga hampir dua tahun sekali aku lupa dan di event itu aku lagi pake Sona itu, karena menurut orang awam kan sona waktu itu setengah armor aku berhijab dan mereka liat beda aja gitu.”*(wawancara Silvi, 2021)

**Gambar 1. Silvi cosplay karakter Sona Mantradeva webcomic Sona Mantradeva**



**(Sumber Instagram @kangdaeng24)**

Gambar 1 adalah salah satu foto salah satu narasumber bernama Silvia yang sedang *cosplay* menjadi salah satu karakter *webcomic Mantradeva Sona*, yang

diabadikan oleh salah satu fotografer bernama Yunifar ketika *event* Jakarta *Cosplay Parade 2019* di Monumen Nasional (Monas) pada bulan November 2019 lalu. Pada saat itu Silvia mengikuti lomba kostum yang diadakan dan memeragakan karakter Mantradeva di atas panggung. Banyak *cosplayer* dan *hijab cosplayer* yang hadir pada acara itu dengan mengenakan kostum pahlawan. Terdapat *hijab cosplayer* dari Indonesia maupun luar Indonesia hadir untuk meramaikan *event* tersebut dan ada lomba dalam berbagai kategori yang diadakan dengan hadiah yang sangat menggiurkan yang bisa diikuti oleh para *cosplayer* (Gema Trisna, 2019).

Ketika sedang beraksi sebagai seorang *hijab cosplayer*, biasanya mereka akan berkeliling di dalam *event* yang diikuti dan akan beraksi sesuai dengan karakter yang diperankan. Hal tersebut untuk menunjukkan selain adanya *hijab cosplayer* pada acara tersebut, *hijab cosplayer* pun ingin menunjukkan eksistensi mereka dalam memerankan suatu karakter tersebut. *Personal front* bagi seorang *hijab cosplayer* terlihat pada karakter *anime* apa yang mereka perankan dan bagaimana mereka menanggapi pengunjung dan penonton. Identitas asli para *hijab cosplayer* pun akan berbeda dari identitas asli mereka ketika sedang *cosplay*. Mereka akan menjadi suatu karakter fiksi *anime*, *manga* atau *game* yang mempunyai identitas tersendiri.

Identitas diri sang *hijab cosplayer* pada dunia nyata ada yang memiliki perbedaan ada juga sama ketika identitas dirinya sedang *cosplay*. Para *hijab cosplayer* pun melihat lingkungan sekitarnya yang juga mempunyai teman yang menggunakan *hijab* sama seperti dirinya. Walaupun identitas diri mereka harus terlihat berbeda sesuai dengan karakter *anime*, *manga* atau *game* yang diperankan, para *hijab cosplayer* tetap tidak meninggalkan konsep diri yang telah dibangun sejak kecil. Lingkungan pertemanan para *hijab cosplayer* dari teman terdekat sang *informan* juga memiliki teman atau anggota keluarga yang menyukai budaya Jepang terutama *anime*, *manga* atau *game*, hal tersebut membantu sang *informan* dalam mengetahui lebih lanjut mengenai budaya Jepang. Jika *personal front* sang *hijab cosplayer* terlihat dari cara ia menunjukkan dirinya sebagai suatu karakter *anime*, *manga* atau *game* yang sedang diperankan, berbeda dengan *setting*.

Peraturan (*setting*) lebih kepada pemandangan fisik seorang *cosplayer* seperti kostum dan aksesoris ketika sedang di atas panggung dan juga untuk *hijab cosplayer* tentunya gaya *hijab* yang dipakai dalam mengganti wig rambut karakter *anime* tersebut agar bisa menyatakan perasaan *cosplayer* kepada penonton (Ritzer dan Douglas, 2004:289). Hobi *cosplay* adalah suatu hobi kreatif dimana para *cosplayer* harus menjadi seorang yang kreatif dalam menirukan suatu kostum atau membuat aksesoris sebagai pelengkap kostum yang dikenakan. *Hijab cosplayer* sendiri harus bisa membuat gaya *hijab* agar terlihat sama dengan rambut suatu karakter *anime* yang diperankan.

Selain kostum, aksesoris dan riasan muka juga diperhatikan dan sebelum terjun langsung ke

lapangan, *hijab cosplayer* melakukan *costume test (costest)* mencoba suatu kostum, riasan muka dan juga *style hijab* yang akan dikenakan. *Hijab cosplayer* menirukan gaya *hijab* suatu karakter tokoh yang akan diperankan dengan melihat beberapa tutorial dari *cosplayer* yang sudah pernah memerankan karakter *anime* tersebut. Para *hijab cosplayer* akan mencari referensi kostum dan gaya *hijab* pengganti wig rambut yang akan digunakan dari *hijab cosplayer* lain yang sudah pernah memerankan karakter tersebut.

**Gambar 2. Ai Nurul cosplay Midoriya Izuku anime Boku No Hero Academia**



**(Sumber Instagram Ai Nurul)**

Gambar 2 adalah contoh kreatifitas dalam memodifikasi *hijab* menjadi seperti rambut dari salah satu karakter *anime series My Hero Academia* yaitu Izuku Midoriya yang diperankan oleh salah satu narasumber *hijab cosplayer* Ai Nurul. Membuat gaya *hijab* agar terlihat sama dengan rambut suatu karakter *anime* adalah suatu hal yang tidak mudah karena *hijab cosplayer* harus faham dan bisa melilit dan membuat *hijab* agar bisa terlihat sama dengan rambut karakter yang diperankan. Adanya banyak tutorial dari *cosplayer* lain sangat membantu *hijab cosplayer* dalam menata *hijab* yang berlapis lapis tersebut.

Dibutuhkan waktu yang agak lama untuk menirukan suatu rambut dan diubah dan dimodifikasi versi *hijab*. Adanya tutorial dan para *hijab cosplayer* yang terus mencoba untuk memodifikasi tatanan rambut menjadi *hijab* yang akan mereka gunakan. Panggung depan para *hijab cosplayer* terlihat sangat berbeda dari *cosplayer* biasa pada umumnya, adanya ciri khas *hijab cosplayer* yang menggunakan *hijab* ketika *cosplay* menjadikannya suatu keunikan tersendiri dan bagaimana mereka menyesuaikan identitas diri aslinya dengan identitas karakter *anime* yang akan diperankan. Identitas sosial yang dimiliki *hijab cosplayer* berbeda ketika mereka sedang *cosplay* dan ketika mereka di dunia nyata. Dalam dunia *cosplay* mereka terkenal dengan sebutan *hijab cosplayer*, sementara ketika pada dunia nyata mereka hanyalah seorang mahasiswa atau karyawan swasta yang menggunakan *hijab* dan menyukai *anime* atau *manga*.

## Panggung Belakang Dramaturgi

Panggung belakang (*backstage*) adalah ruang dimana para aktor akan mempersiapkan diri atau kamar rias *hijab cosplayer* berlatih untuk berperan menjadi seseorang yang berbeda sebelum tampil bersandiwara pada panggung depan. Pada panggung belakang identitas asli sang aktor diperlihatkan dan hal ini dapat memungkinkan bahwa karakter pelaku sangat berbeda dengan apa yang akan dipentaskan (Mulyana, 2008:115). Di panggung belakang inilah para *hijab cosplayer* mempersiapkan diri dan mempelajari karakter yang akan diperankan ketika *cosplay* untuk menutup identitas aslinya. Identitas seseorang bisa berbeda-beda dan juga bisa berlawanan. Karakter yang akan dipilih pun tentunya sudah dipikirkan terlebih dahulu dan sudah mengetahui latar belakang karakter tersebut. Maka sikap *hijab cosplayer* akan berubah sesuai dengan karakter yang diperankan untuk meyakinkan penonton dengan karakter *cosplay* tersebut.

Dari hasil penelitian para *hijab cosplayer* akan mengambil suatu karakter yang akan diperankan sesuai atau hampir sama dengan sifat dan karakter seperti konsep diri atau identitas diri sang *hijab cosplayer* tersebut, akan tetapi ada juga yang mengambil karakter tidak harus sama dengan sifat atau identitas dirinya. Sebelum terjun ke lapangan, biasanya *cosplayer* akan melakukan *costest* (*costume test*) terhadap kostum yang akan dikenakan beserta atributnya dan bagi *hijab cosplayer* mereka akan mencoba gaya *hijab* yang akan dikenakan seperti rambut tokoh *anime*. Menirukan suatu adegan dari suatu karakter *anime* dan ekspresi wajah pun harus diperhatikan karena *hijab cosplayer* juga membawa identitas diri mereka sebagai seorang wanita muslimah.

Memerankan suatu karakter *anime* yang sifatnya hampir sama dengan identitas dirinya atau bertolak belakang dengan identitas aslinya, ada beberapa sifat atau adegan dari sang karakter terbawa hingga ke dunia nyata oleh para *hijab cosplayer*. Hal tersebut terjadi secara tidak disadari oleh *hijab cosplayer* dan biasanya teman terdekat atau keluarga yang menyadari berubahnya sifat dari *hijab cosplayer* ketika sedang tidak memerankan suatu karakter *anime*. Para *hijab cosplayer* akan memikirkan cara kreatif bagaimana untuk bersandiwara di depan khalayak ramai dan menentukan suatu cara agar menjadi pusat perhatian dengan keunikan mereka memakai *hijab*. Konsep diri yang telah dibentuk lama pun tidak akan mudah berubah ketika mereka sedang memerankan suatu karakter. Para *hijab cosplayer* juga sudah mengetahui genre *anime*, *manga* atau *game* dari tokoh yang akan mereka perankan, jadi tidak terlalu susah dalam memahami latar belakang dari tokoh tersebut. Berbagai persiapan yang dilakukan pada panggung belakang, berbagai aspek juga diperhatikan sebelum *hijab cosplayer* beraksi didepan para penonton atau penggemar *anime*, *manga* atau *game*. Terdapat beberapa hal yang disiapkan para *hijab cosplayer* sebelum memerankan suatu karakter yaitu:

### a.) Karakter

Dalam dunia *cosplay* memilih suatu karakter adalah hal yang penting untuk

diperhatikan agar tidak salah dalam memilih suatu karakter *anime*, *manga* atau *game* yang akan diperankan. Selain kostum yang harus dipikirkan, tentunya aksesoris yang dapat mendukung penampilan pun harus dipikirkan bagaimana membuat atau mencari aksesoris tersebut. Adanya jasa pembuat kostum dan pembuat aksesoris memudahkan para *cosplayer* dalam memenuhi atribut dari suatu tokoh yang akan mereka perankan. Dari hasil penelitian terlihat bahwa *hijab cosplayer* akan memilih karakter yang sifatnya hampir sama dengan identitas atau sifat asli mereka agar tidak terlalu susah untuk mendalami karakter *anime* tersebut.

Sebelum memerankan karakter tersebut *hijab cosplayer* akan mencari tahu latar belakang karakter *anime* tersebut seperti apakah jenis *series anime* atau *game* agar tidak salah mengambil suatu karakter untuk *cosplay* nantinya. Seperti yang sudah disebut pada panggung depan, narasumber Cima, Dey, Silvi, Rainy dan Nada mereka memilih karakter yang hampir sama dengan identitas atau sifat dirinya dan tidak harus meninggalkan identitas asli dirinya Berbeda dengan Shun, Khee dan Ai Nurul yang memilih karakter tidak harus yang sama dengan identitas diri atau sifatnya, karena mereka bisa mengabaikan identitas asli mereka demi memerankan suatu karakter yang berbeda atau bertolak belakang dengan sifat asli mereka. Seperti wawancara dengan Cima seperti berikut:

*“Kita hijab cosplayer sendiri ngeliat karakter yang akan diperanin itu dia misalnya terbuka banget atau sexy banget atau ga harus disesuaikan juga sama hijab kita. Kalo emang karakternya itu super sexy itu kayaknya kita gak deh gitu karena dari karakternya aja udah dari gitu. Terus karakter yang dihindarin juga pendeta, Suster Maria gitu”*(Wawancara Cima,2021)

Sebelum *cosplay* di hadapan banyak orang, *cosplayer* akan melakukan *costest*. *Costest* (*costume test*) sering dilakukan para *cosplayer* untuk mencoba kostum yang akan digunakan, mendalami karakter dan mencari tau bagaimana sifat karakter yang akan diperankan. Karakter *anime* yang diperankan pun memiliki ciri khas dari setiap karakter dan bagi *hijab cosplayer*, hal tersebut mereka tampilkan dari kostum dan aksesoris yang dikenakan. Ketika tampil di depan khalayak ramai, *hijab cosplayer* akan menirukan gaya dari karakter *anime* yang diperankan dan menunjukkan ekspresi wajah karakter tersebut.

*Cosplayer* akan menjadi seseorang yang berbeda sesuai dengan karakter *anime* yang mereka perankan di atas panggung atau di hadapan banyak orang. Selain itu para *cosplayer* akan mencari tahu identitas atau watak dan juga latar belakang dari tokoh tersebut. Jika *cosplayer* memerankan suatu karakter yang mempunyai sifat yang tidak sama dengan identitas dirinya, maka identitas dirinya pun

tidak akan berubah atau tidak dapat mempengaruhi berubahnya konsep diri sang *cosplayer* tersebut. Mereka bisa membedakan identitas diri ketika sedang *cosplay* dan ketika sedang tidak *cosplay*. Berbeda ketika *cosplayer* memerankan suatu karakter tokoh yang sifatnya hampir sama dengan sifat atau identitas asli sang *cosplayer*, hal tersebut akan memudahkan para *cosplayer* untuk mendalami karakter tersebut. Seperti contoh Dhea yang mengambil suatu karakter yang sesuai dengan sifat dirinya, seperti wawancara berikut:

*“biasanya ngambil karakter cosplay yang cerewet, ceria, yang banyak omong gitu jadi ketika aku perankan itu aku bertindak sesuai diri aku sendiri karena pas tuh sama sifat aku. Aku gak pernah ambil yang pendiem atau dingin gitu karakternya karena takutnya orang ngeliat gak sesuai dengan sifat aku gitu yang ceria, hyperaktif gitu”*(wawancara Dhea,2021)

Memilih karakter yang mempunyai sifat atau identitas diri yang sama dengan sifat asli sang *hijab cosplayer* adalah suatu hal yang mudah karena *hijab cosplayer* tidak harus banyak menyesuaikan diri dengan sifat karakter yang diperankan. Para *hijab cosplayer* harus bertindak profesional agar dapat memberi pertunjukkan yang bagus untuk meyakinkan masyarakat bahwa karakter yang diperankan berhasil dan sama dengan karakter tokoh aslinya.

Sementara itu menurut Silvi dan Khee, mereka menghindari memilih karakter yang *genre blend* atau karakter asalnya lelaki tetapi bisa juga di perankan oleh perempuan dan juga kostum yang mudah bagi *hijab cosplayer* untuk memerankan karakter tersebut terutama membuat gaya rambut yang akan diganti dengan modifikasi gaya *hijab*. Seperti wawancara dengan Silvi tentang kriteria dalam memilih karakter seperti berikut:

*“Aku juga mencari karakter yang kostumnya mudah untuk aku yang ber-hijab gak banyak terbuka pakaiannya contoh karakter Ino Yamanaka dari series anime Naruto, yang memang pakaiannya tipis, memakai rok dengan atasan yang terpisah dan aku memodifikasi hal itu dengan menutupi bagian terbuka de gan manset baju dan masih bisa dibuat versi hijab.”* (Wawancara Silvi,2021)

**Gambar 3. Silvia cosplay Ino Yamanaka anime series Naruto Shippuden**



**(Sumber Instagram Silvia)**

Gambar 3 merupakan contoh kostum yang dipakai oleh Silvia ketika sedang memerankan karakter Ino Yamanaka dari *anime series Naruto Last Movie*. Silvia memodifikasikan pakaian Ino Yamanaka yang terlihat *sexy* dan terbuka di bagian perut dan lengan, Silvia mengatasi hal tersebut dengan memakai *inner* baju berwarna putih dan untuk baju dipanjangkan sehingga dapat menutupi bagian perut yang terbuka. *Hijab* yang dikenakan pun dimodifikasi agar terlihat seperti rambut yang panjang agar bisa sama dengan karakter aslinya.

Berbeda dengan Silvi, narasumber bernama Rainy tidak masalah jika harus memerankan karakter *anime* yang *genre blend*, karena baginya ia memilih karakter yang ia sukai, mempunyai kostum dan karakteristik yang menarik bagi Rainy. Rainy sendiri akan mencoba untuk membuat kostum dan aksesoris sang karakter *anime* yang akan diperankan karena hobinya selain *cosplay* adalah menjahit. Latar belakang sang karakter pun penting untuk diperhatikan agar tidak salah mengambil karakter yang mempunyai latar belakang yang tidak pantas bagi *hijab cosplayer* untuk *cosplay* karakter *anime* tersebut.

Memilih karakter *anime* adalah suatu hal yang penting bagi *cosplayer* terutama para *hijab cosplayer*. Banyaknya karakter *anime*, *manga* dan *game* yang berbagai macam genre tentunya harus di seleksi kembali agar tidak salah dalam memilih karakter yang nantinya akan berdampak kepada identitas diri sang *hijab cosplayer*. Tidak hanya membawa sifat seorang karakter animasi dari negara sakura yaitu Jepang, sang *hijab cosplayer* juga menunjukkan identitas berbeda ketika sedang *cosplay* pada panggung depan dan identitas asli di kehidupan nyata yang ditunjukkan pada panggung belakang.

## b.) Kostum

Kostum yang digunakan *hijab cosplayer* haruslah tidak melanggar cara berpakaian wanita muslimah dalam Islam dan biasanya *hijab cosplayer* akan memodifikasikan hal tersebut. Kostum dalam dunia *cosplay* adalah pakaian yang dikenakan oleh suatu karakter *anime*, *game* ataupun *manga* yang akan digunakan oleh para *cosplayer* untuk memerankan karakter tersebut. Kostum yang dimiliki suatu karakter animasi *anime*, *manga* dan *game* sangatlah unik dan berbeda dari karakter animasi lainnya. Para *hijab cosplayer* harus memodifikasi kostum dari suatu karakter *anime* karena biasanya kostum karakter atau tokoh dalam *anime*, *manga* atau *game* pakaiannya sedikit terbuka atau terlihat *sexy*. Kostum yang dibuat ulang juga tidak jauh dari kostum asli agar tidak menghilangkan ciri khas dari karakter *anime* tersebut.

*Cosplayer* bisa membuat kostumnya sendiri dengan cara menjahit atau membuat kostum tersebut melalui jasa *costume make* (*cosmaker*) untuk membuat kostum yang diinginkan. *Hijab cosplayer* bisa juga menyewa kostum dari *cosplayer* lain yang pernah memerankan karakter tersebut. Adanya *cosmaker* (*costume maker*) memudahkan para *hijab cosplayer* dalam mencari kostum yang akan digunakan,. Tidak semua kostum suatu karakter *anime*, *manga* atau *game* bisa dijahit atau dibuat sendiri. Bagi *hijab cosplayer* pun dalam mencari kostum yang sesuai tidaklah mudah karena harus memodifikasi kostum karakter agar lebih tertutup di beberapa bagian supaya tidak ada bagian yang terbuka atau *sexy*.

Kostum yang akan digunakan haruslah diperhatikan untuk memastikan apakah ada kekurangan atau bentuk yang kurang pas pada bagian kostumnya. Hal ini dilakukan agar membantu dalam memberi gambaran tentang bagaimana karakter yang akan diperankan. Ketika kostum sudah selesai dibuat atau sudah ada, *cosplayer* akan mencoba terlebih dahulu kostum yang akan digunakan atau biasa disebut *costest* (*costume test*) agar bisa terlihat jika ada kekurangan pada kostum tersebut. Mencoba kostum sangatlah penting untuk mengetahui fleksibilitas kostum agar mudah untuk *cosplayer* bergerak nantinya. Seperti wawancara dengan Dhea berikut :

“Kalau dirumah lagi iseng suka nyobain style hijab baru atau nyobain kostum baru. Istilahnya itu *Costest* (*cosplay test*) jadi sebelum turun di event

*kita nyobain dulu latihan di rumah atau kalo bingung iseng iseng aja dirumah foto-foto gitu” (wawancara Dhea,2021)*

*Hijab cosplayer* pun mempunyai rencana atau biasa dipanggil *cosplan (cosplay plan)* karakter *anime* apa saja yang akan diperankan pada masa akan datang agar bisa mencari kostum atau aksesoris sebelum memerankan karakter tersebut. Agar tidak terburu-buru dalam menentukan atau mencari kostum yang dibutuhkan nantinya. Aksesoris yang akan mendukung kostum yang digunakan juga diperhatikan, beberapa aksesoris dari suatu karakter *anime* yang bisa dibuat sendiri seperti bandana, pistol dan aksesoris lainnya tergantung kepada karakter *anime* apa yang akan diperankan. Setiap kostum dan aksesoris terbuat dari bahan yang berbeda dan tingkat kesulitan setiap kostum dan aksesoris juga berbeda. Seperti narasumber Rainy yang membuat sendiri beberapa kostum dan aksesoris dari suatu karakter *anime* karena Rainy mempunyai hobi menjahit yang bisa ia gunakan. Contohnya salah satu karakter dari game *Animal Crossing* yaitu Isabelle.

#### Konsep Diri *Hijab Cosplayer*

Konsep diri para *hijab cosplayer* tentunya berbeda-beda. Konsep diri yang telah dibentuk sejak kecil akan tetap sama seiring berjalannya waktu yang terbentuk dari pengalaman seseorang. Dari pengalaman tersebut akan timbul keinginan dalam diri, apakah akan mempertahankan atau merubah konsep diri yang dimiliki sebelumnya (sobur, 2003:516).

Hasil penelitian mendapatkan bahwa konsep diri *hijab cosplayer* tidak dapat dipengaruhi dengan karakter *anime* yang mereka perankan ketika *cosplay*. Hal tersebut karena para *hijab cosplayer* memiliki pengetahuan tentang *anime, manga* atau *game* dari karakter yang akan mereka perankan dan mengetahui bagaimana latar belakang atau watak dari karakter *anime* tersebut. Namun adanya ajakan dari orang lain yang mempengaruhi minat *hijab cosplayer* untuk mencoba dan menggeluti hobi *cosplay* ini. Mudah terpengaruh dengan ajakan orang lain merupakan salah satu konsep diri yang terbentuk.

Para *hijab cosplayer* juga mempunyai lingkungan yang selalu memberi dukungan kepada mereka. Sifat para *hijab cosplayer* yang ceria dan bisa menempatkan diri mereka pada situasi dan lingkungan tertentu yang membuat mereka nyaman ketika sedang *cosplay*. Dukungan yang mereka dapatkan dari orang terdekat, lingkungan komunitas atau sesama *cosplayer* dapat meningkatkan rasa percaya diri *hijab cosplayer*, karena *cosplay* adalah suatu hobi yang memerlukan rasa tingkat percaya diri yang tinggi untuk bersandiwara atau memerankan suatu karakter *anime* fiksi yang akan ditunjukkan ke dunia nyata melalui *cosplay*. Namun konsep diri para *hijab cosplayer* tidak berubah dan tidak dapat dipengaruhi ketika mereka sedang *cosplay* karena adanya perbedaan sifat dan karakter dari tokoh *anime, manga* atau *game* yang diperankan oleh *hijab cosplayer*. Konsep diri yang dibentuk

sejak kecil pun tidak mudah berubah dan konsep diri ini ditunjukkan ketika *hijab cosplayer* sedang di belakang panggung.

#### Identitas Diri *Hijab Cosplayer*

Seperti konsep diri, identitas para *hijab cosplayer* tentunya berbeda ketika mereka sedang menjadi seorang *hijab cosplayer* dan ketika mereka sedang berada di kehidupan nyata. Identitas diri *hijab cosplayer* yang ditunjukkan berbeda-beda sesuai dengan lingkungan atau situasi yang sedang dialami. Berbeda dengan konsep diri yang terbentuk sejak kecil tidak berubah ketika sedang *cosplay*, identitas diri *hijab cosplayer* terkadang berubah mengikuti karakter *anime* yang diperankan, hal tersebut bersifat hanya sementara.

*Hijab cosplayer* akan menunjukkan ekspresi wajah dan watak yang berbeda ketika mereka sedang *cosplay* memerankan suatu tokoh *anime* dan akan meninggalkan identitas asli diri mereka. Pada panggung depan para *hijab cosplayer* akan menjadi seorang tokoh *anime* fiksi yang ditunjukkan kepada penonton dalam bentuk *cosplay*, namun berbeda ketika di belakang panggung dimana *hijab cosplayer* akan menjadi karakter asli diri mereka. Walaupun terkadang watak dari karakter *anime* terbawa hingga ke kehidupan nyata tetapi hal tersebut hanya bersifat sementara karena *hijab cosplayer* merasa sifat atau watak dari karakter *anime* yang diperankan hampir sama dengan sifat asli dari *hijab cosplayer*. *Hijab cosplayer* pun memilih karakter yang hampir sama dengan sifat asli mereka dan desain unik dari kostum karakter *anime* tersebut. Identitas diri *hijab cosplayer* ketika sedang *cosplay* terlihat dari kostum yang terlihat berbeda dari *cosplayer* lainnya dimana *hijab cosplayer* akan menampilkan kostum yang tertutup dan menggantikan wig rambut dengan gaya hijab yang dimodifikasi agar tetap terlihat sama dengan gaya rambut karakter yang diperankan.

## PENUTUP

Konsep diri dan identitas dari *hijab cosplayer* tidak berubah dan tidak mudah dipengaruhi oleh sifat dan watak dari karakter *anime*, *manga* atau *game* yang pernah mereka perankan ketika *cosplay*. Panggung depan seorang *hijab cosplayer* ditunjukkan dengan kostum yang dimodifikasi agar tertutup dan gaya *hijab* yang hampir menyerupai wig rambut dari karakter *anime* yang diperankan. *Hijab cosplayer* akan membawakan suatu karakter yang berbeda dengan identitas diri mereka dengan ciri khas yang dimiliki oleh karakter *anime* tersebut dengan dibantu tatanan *hijab* menyerupai wig rambut dari karakter tersebut.

Pada panggung belakang para *hijab cosplayer* lebih memperhatikan dan berhati-hati dalam

memilih suatu karakter *anime* yang akan mereka perankan. Tentunya sifat dan watak dari karakter *anime* yang akan diperankan hampir sama atau bisa juga berbeda dari identitas diri sang *hijab cosplayer*. Adanya latihan dan pengetahuan terhadap karakter dari *anime*, *manga* atau *game* Jepang inilah yang membantu *hijab cosplayer* dalam menampilkan suatu karakter yang berbeda dari identitas dirinya dan juga menunjukkan eksistensi diri mereka sebagai wanita muslimah yang menggeluti dunia *cosplay*.

Konsep diri yang dibentuk sejak kecil tidak dapat berubah ketikas edang *cosplay*, namun adanya kesamaan pada sifat dan watak dari karakter *anime* yang diperankan terkadang dibawa hingga ke kehidupan nyata dan mengubah atau mempengaruhi identitas diri *hijab cosplayer* sementara. Identitas diri dari sifat karakter *anime* yang diperankan dibawa walau sifatnya hanya semetara sahaja dan terkadang ada sifat dari karakter *anime* yang pernah diperankan membantu meningkatkan rasa percaya diri *hijab cosplayer*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Mathhew & Rumi Sakamoto.(2006). Popular Culture, Globalization and Japan. Australia : Routledge
- Ahn, Jiwon. (2008). Animated Subjects: Globalization, Media and East Asian Cultural Imaginaries. Mengutip dari <http://digitalibrary.usc.edu/cdm/ref/collection/p15799coll1127/id/73308> diakses pada 12 November 2019.
- Ayu Amalia (2012). Hijab Cosplay (Studi Terhadap Identitas Hijab Cosplayer Di Surabaya *Universitas Trunojoyo Madura*, <https://pta.trunojoyo.ac.id/welcome/detail/140521100060> diakses pada 07 Juli 2020
- Berger, Arthur Asa.(2000). Media and Communication Research Methods. Sage Publications, London.
- Erikson, Erick, H. (1989). Identitas dan Siklus Hidup Manusia. Bunga Rampai. Penerjemah: Agus Cremers. Jakarta: PT Gramedia
- Erikson, Ashari, Fariz Faisal. (2013). Self-Identity Waria, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya: [Http://digilib.uinsby.ac.id/11373/](http://digilib.uinsby.ac.id/11373/) diakses pada 12 November 2019
- Gunawan, Imam. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Jefkins, Richard. (2014) *Identitas Sosial*. Medan :Bina Media Perintis
- Kriyantono, Rakhmat. (2006). Teknis Praktis Riset Komunikasi, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kriyantono, Rakhmat.(2006). Riset Komunikasi. Jakarta, Kencana
- Hasanah, Noviyah dan Eldinah, Meirisya.(2015). *Profil Tiga Cosplayer Pada Komunitas Sebagai Pembentuk Identitas Diri*. Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya.
- Littlejon, Stephen W. (2009). Teori Komunikasi.Jakarta: Salemba Humanika
- Melati, R, Metta. (2016). Analisis Konsep Dramaturgi Erving Goffman Dalam Pola Penggunaan Ruang Publik Kafe Oleh Mahasiswa Di Kota Surakarta. FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURAKARTA

- Moleong, J.Lexy. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy.(2010). *Ilmu Komunikasi:SuatuPengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyanah. (2018). *Pandangan Diri Cosplayer Pada Komunitas Japan Matsuri*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang.
- Nurfitriyani. (2016). *Konsep Diri Anggota Hijab Cosplay Islamic Otaku Community* Universitas Islam Negeri Jakarta Syarif Hidayatullah.
- Rachmat, Jalaluddin. (2011). *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Ranny Rastanti. (2017). *Pro & Cons: The Risa Of Hijab Cosplay In Indonesia*, *Jurnal Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Kebudayaan, LIPI*.
- Sobur, Alex. (2013). *Psikologi Umum*. Bandung : CV Pusaka Setia.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, Bandung, R&D Alfabeta.
- Witri Nur Laila. (2016). *Konsep Diri Remaja Muslim Pengguna Bahasa Jawa Krama*. *Jurnal Komunikasi*.Vol 9.No.2

### Web Online

- Kementerian Agama Republik Indonesia,Surah Al-Araf:26. [https://quran.kemenag.go.id/sura/ 7](https://quran.kemenag.go.id/sura/7) diakses pada 10 Agustus
- Loop Kita. 29 Juni 2015,[https://loop.co.id/articles/cosplay- bukan-sekedar-pakai-kostum/full](https://loop.co.id/articles/cosplay-bukan-sekedar-pakai-kostum/full). Diakses pada 07 Juli 2020
- Rizal. 22 Oktober 2017 <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/rizal/rahasia-hatsune-miku/4>. Diakses pada 07 Juli 2020.
- Rafly N. 2 Februari 2016. <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/44666/daftar-karakter-twintail-pilihan-staf-kaori-nusantara#:~:text=Twintail%20merupakan%20salah%20satu%20gaya,komik%2C%20animasi%2C%20maupun%20game>. Diakses pada 07 Juli 2020
- Shashidiana. 03 Januari 2013. <https://www.kaskus.co.id/thread/50e58daae674b4ac40000003/jenis-jeni-gothic-lolita-japanese-fashion/>. Diakses pada 07 Juli 2020