



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini, budaya populer semakin berkembang menjadi lebih kreatif dan inovatif, sehingga banyak digandrungi oleh kalangan muda di seluruh dunia. Menurut Martinez (1998, h. 6) budaya populer bukan hanya sebagai budaya massa, melainkan budaya yang dikembangkan dan dikonsumsi dengan berbagai cara oleh sekumpulan orang. Misalnya, sebuah komunitas yang memiliki minat akan kartun bisa disebut sebagai subjek yang mampu menyebarluaskan budaya populer dan bisa dikonsumsi dengan cara yang berbeda.

Allen dan Sakamoto (2007, h. 2) mengatakan, perkembangan teknologi komunikasi yang diciptakan oleh Jepang membuat *anime*, *manga*, dan *game* berkembang pesat dalam skala internasional, serta berkembang dalam meningkatkan ide, modal, budaya dan ekonomi di seluruh Asia. Budaya populer asal Jepang seperti *anime*, *manga*, dan *game* memang sangat digandrungi oleh banyak orang di seluruh dunia. Beberapa perusahaan animasi pun menargetkan anak – anak sebagai konsumen untuk membuat cinderamata yang berkaitan dengan animasi yang dibuatnya hingga dipasarkan ke sebuah restoran cepat saji (Allen dan Sakamoto, 2007, h. 46).

Budaya populer asal Jepang membawa pengaruh yang besar terhadap identitas diri para penggemarnya. Salah satu budaya populer asal Jepang yang sedang digandrungi oleh kaum remaja saat ini adalah *cosplay*. YsabelGo (2015) berpandangan bahwa *cosplay* telah dijadikan sebagai salah satu bagian dari budaya

populer oleh Jepang, terutama di daerah Harajuku dan Shibuya. Banyak pelaku *cosplay* ditemukan di daerah tersebut, sehingga masyarakat Jepang tidak memandang aneh terhadap *cosplayer* yang menggunakan kostum unik setiap harinya di kedua tempat itu (YsabelGo, 2015).

Garcia (2011, h. 95), mengartikan *cosplay* sebagai bentuk kecintaan pada berpakaian dan menirukan gaya karakter yang berasal dari *anime*, *manga*, *video games*, hingga penyanyi ternama. *Cosplay* menjadi sarana untuk menggambarkan ekspresi orang-orang akan kecintaannya terhadap karakter dari *anime*, *manga*, film, dan *video games* dengan mengenakan kostum sesuai dengan karakter yang dipilihnya.

Gambar 1.1

Salah Satu Contoh *Cosplay* dari *Ragnarok Online*



Menurut Lily (2008, h. 86), pelaku *cosplay* yang mengenakan kostum *cosplay* disebut sebagai *cosplayer*. Para *cosplayer* yang mengenakan kostumnya juga meniru aksi karakternya seperti gaya berkelahi, watak, dan kebiasaan sehari-hari karakter tersebut. Garcia (2011, h. 95) berpendapat bahwa setiap *cosplayer* selalu membentuk sebuah perkumpulan atau komunitas untuk berdiskusi mengenai bagaimana cara mereka memperbaiki *cosplay*-nya dan apa yang mereka perlukan untuk *cosplay* dalam grup tersebut.

Di samping itu, hobi *cosplay* bagi para *cosplayer* tidak sekadar meniru kostum dan memeragakan perilaku karakter yang dibawakannya. *Cosplay* bisa dijadikan wadah untuk bersosialisasi dengan *cosplayer* lainnya, seperti berdiskusi soal kostum dan cara membuatnya (Okabe, 2012, h. 227). Biasanya mereka sering berkumpul di acara-acara yang berbau *anime*, *manga*, dan *games* seperti Wonder Festival, Comiket, bahkan di acara *cosplay* terbesar sekalipun seperti World Cosplay Summit (Okabe, 2012, h. 228).

Hobi *cosplay* ini semakin menyebar ke seluruh dunia, termasuk Indonesia. Menurut Venus dan Helmi (2010, h. 74) mode Jepang seperti *cosplay* mulai populer di Indonesia pada awal 2004. Bukti yang dapat dilihat bahwa *cosplay* semakin menjamur di Indonesia adalah dengan adanya beragam acara kebudayaan Jepang yang melibatkan *cosplay* di Indonesia.

Selain sebagai ajang kompetisi, *cosplay* juga menjadi wadah untuk berdiskusi dengan sesama *cosplayer* dan membentuk sebuah komunitas. Laila dan Hendrastomo (2014, h. 2) menjelaskan bahwa kegiatan yang bisa dilakukan dalam komunitas *cosplay* seperti membuat kostum, latihan kabaret untuk acara *cosplay*, maupun saling berbagi informasi seputar dunia *cosplay* dan hal di luar *cosplay*.

Realitas *cosplay* ini juga berdampak bagi masyarakat Jepang dan Indonesia. Menurut Okabe (2012, h. 229), dulunya masyarakat Jepang tidak setuju dengan budaya *cosplay* di Jepang, karena banyaknya *cosplayer* yang mengenakan kostum karakter berpakaian minim yang meresahkan masyarakat Jepang. Okabe melanjutkan, *cosplay* masih dianggap meresahkan masyarakat dan memiliki kepribadian yang anti sosial. Berbeda dengan cara pandang masyarakat Indonesia terhadap realitas *cosplay*. Laila dan Hendrastomo (2014, h. 8) menjelaskan bahwa *cosplayer* di Indonesia bisa lebih percaya diri dan bebas mengekspresikan dirinya di acara – acara kebudayaan Jepang.

Seiring dengan perkembangan kreativitas dalam mengekspresikan diri melalui kegiatan *cosplay*, muncullah tren yang menggabungkan identitas agama dengan budaya populer. Tren tersebut adalah hijab *cosplay*. Nugroho (2014) mengatakan bahwa hijab *cosplay* ini merupakan tren yang sedang hangat di kalangan *cosplayer*, terutama bagi mereka yang mengenakan hijab. Nugroho (2014) melanjutkan bahwa prinsip dalam hijab *cosplay* ini adalah *cosplayer* berusaha untuk menggunakan kostum sesuai karakter yang disukainya dengan kaidah-kaidah berhijab, yakni menutup seluruh aurat.

Fenomena hijab *cosplay* ini bisa dikatakan sangat unik dan menarik. Pasalnya, hijab *cosplay* membawa perubahan bagi perkembangan budaya populer, khususnya bagi umat Muslim. Rahmasari (2016) menjelaskan bahwa munculnya hijab *cosplay* berawal dari kecintaannya akan *anime*, *manga*, *game*, dan lainnya. Kaum wanita Muslim juga tidak hanya beribadah, melainkan memiliki hobi yang berkaitan dengan bentuk budaya populer yang berasal dari Jepang tersebut. Zolliana (2015) berpandangan bahwa memiliki hobi dalam dunia *cosplay* tidak perlu melupakan jati dirinya sebagai

seorang Muslim. Artinya, bahwa kaum wanita Muslim yang ingin tampil beda atau mengapresiasi karakter yang diidamkannya memiliki peluang yang besar untuk melakukan *cosplay* dengan cara menutup auratnya.

Gambar 1.2

Salah Satu Contoh Bentuk Hijab *Cosplay*



Sumber: Facebook Hijab Cosplay Gallery

Adapun salah satu komunitas yang menjadi wadah bagi hijab *cosplayer* untuk berkreasi dalam bidang *cosplay* adalah Islamic Otaku Community atau disingkat menjadi IOC. Islamic Otaku Community tidak hanya berperan sebagai tempat berkumpulnya para hijab *cosplayer* atau penggemar *anime*, *manga*, *game*, dan segala tentang Jepang, namun lebih ke cara bagaimana anggotanya mencintai hobi tersebut dan mengembangkannya secara positif dan serius (Rio, dalam Saifulloh, 2015).

Rio (dalam Saifulloh, 2015) menerangkan latar belakang terbentuknya komunitas ini berawal dari perkembangan komunitas-komunitas Jepang dan keinginan untuk menyalurkan hobi, namun

tetap mempertahankan pribadi Muslim-nya. Kebimbangan remaja Muslim dalam menyalurkan hobinya sebagai *otaku* pun sudah terjawab dengan hadirnya komunitas ini.

Hijab *cosplayer* dalam IOC memiliki minat dan hobi yang sama dengan anggota lainnya yang bukan *cosplayer*. Rio (dalam Saifulloh, 2015) menjelaskan keunikan dari proses kerja dalam komunitas IOC, yaitu ingin menjadikan hijab *cosplay*, *Islamic manga*, Muslim *japanese style* sebagai *trendcenter fashion* dan gaya hidup remaja Muslim. Dengan kesamaan minat maupun hobi yang ditekuninya, menjadikan seluruh anggota dengan divisi yang berbeda tetap menjalin hubungan komunikasi satu sama lain seperti membicarakan tren *anime*, *manga*, *game*, budaya Jepang, hingga agama secara bersama.

Gambar 1.3

Hijab *Cosplay* dalam Islamic Otaku Community



Munculnya hijab *cosplay* menimbulkan sikap pro dan kontra dari beberapa orang. Ramzielah (2014, h. 68) menjelaskan bahwa

beberapa orang menganggap hijab *cosplay* merusak karakter tokoh *anime* yang dilakoninya. Sedangkan sebagian lainnya menganggap hijab *cosplay* merupakan wadah untuk berkreaitivitas dan tidak merujuk pada tokoh *anime* (Ramzielah, 2014, h. 68). Nugroho (2014) juga menyebutkan bahwa *cosplay hijab* dianggap salah satu tindakan OOC atau *Out Of Character*, karena secara kostum dan properti tidak sesuai dengan karakter yang diperankan.

Meskipun berbagai tuduhan terus ada, kaum hijab *cosplayer* tidak berhenti dengan hobi yang digelutinya. Mereka memaparkan bahwa karakter yang ditiru olehnya merupakan karakter *fanart* yang berhijab dan tidak dianggap merusak (Nugroho, 2014).

Gambar 1.4



Salah satu *screenshot* komentar negatif mengenai hijab *cosplay*. Sumber: www.kaorinusantara.or.id

Gambar 1.5



Salah satu *screenshot* komentar mendukung mengenai hijab *cosplay*. Sumber: www.kaorinusantara.or.id

Untuk mengkaji makna hijab *cosplay* lebih dalam, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi deskriptif atau transendental milik Husserl. Peneliti dalam penelitiannya tidak hanya menggunakan teori fenomenologi transendental Husserl. Dalam melakukan analisis data, peneliti menggunakan konsep hijab, *cosplay*, dan hijab *cosplay*.

Peneliti menggunakan metode penelitian fenomenologi Husserl, karena ingin mengetahui dan menemukan esensi pemakaian hijab *cosplay* pada hijab *cosplayer* di komunitas Islamic Otaku Community Jakarta. Esensi penelitian yang akan menjadi hasil penelitian akan didapat setelah menggabungkan sintesis setiap deskripsi tekstural dan struktural setiap informan.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun peneliti memerlukan pertanyaan-pertanyaan guna menjawab penelitian yang berkaitan dengan makna hijab *cosplay* pada hijab *cosplayer* di komunitas Islamic Otaku Community sebagai berikut:

1. Bagaimana pemaknaan hijab *cosplay* di komunitas hijab *cosplayer* Islamic Otaku Community Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah yang sudah ditentukan oleh peneliti, maka dapat dijabarkan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pemaknaan hijab *cosplay* di komunitas hijab *cosplayer* Islamic Otaku Community Jakarta.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Secara akademis.

Penelitian yang berjudul *Makna Hijab Cosplay pada Hijab Cosplayer di Komunitas Islamic Otaku Community Jakarta* ini dapat berguna dalam segi akademis. Pasalnya, penelitian ini bisa bermanfaat dalam pengembangan teori di bidang ilmu komunikasi, khususnya teori fenomenologi milik Husserl.

1.4.2 Secara praktis.

Selain bermanfaat dari segi akademis, penelitian ini juga memiliki kegunaan dari segi praktis. Penelitian yang berjudul

Makna Hijab Cosplay pada Hijab Cosplayer di Komunitas Islamic Otaku Community Jakarta ini bisa menimbulkan pemahaman dari masyarakat akan penerapan kreativitas dalam budaya populer. Seiring perkembangan zaman, budaya populer semakin diminati oleh masyarakat Indonesia, khususnya anak muda. Budaya populer yang dirasa lebih menghibur anak muda ini terkadang masih kurang begitu bisa dipahami dan dianggap aneh nan gila bagi sebagian masyarakat yang tidak menggeluti budaya tersebut. Maka dari itu, peneliti memberikan pemahaman kepada masyarakat agar mampu menanggapi dan menerima budaya populer yang kreatif dengan positif.

UMN