



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 II

KERANGKA TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti menggunakan penelitian yang sejenis terdahulu dengan penelitian yang ditelusuri oleh peneliti, yaitu membahas suatu makna hijab *cosplay* pada hijab *cosplayer* di komunitas atau perkumpulan. Dua penelitian tersebut berjudul *Makna Kostum dalam Kehidupan Komuniti Cosplay (Studi Kasus pada Endiru Team)* dan *Konstruksi Makna Goyang Caisar di Kalangan Remaja Desa Kedungrejo Timur Waru Sidoarjo*.

Penelitian terdahulu yang pertama dibuat oleh Randy Fajrian, tahun 2012 dari Universitas Indonesia. Perbedaan penelitian Randy Fajrian dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada permasalahan penelitian, teori dan konsep yang digunakan, serta metode penelitian. Penelitian Randy Fajrian mengungkapkan permasalahan penelitian mengenai bagaimana bentukan ruang realita yang sedang bekerja dalam sebuah interaksi pemakaian kostum *cosplay*. Sedangkan permasalahan kedua adalah membahas mengenai ada atau tidaknya hubungan dengan bentukan realita yang dikonstruksikan oleh keberadaan media yang memberi tuntutan terhadap kemunculan hasrat untuk mengonsumsi nilai tanda dan simbol fetish. Berbeda dengan permasalahan yang hendak dilakukan oleh peneliti, yaitu membahas mengenai makna hijab *cosplay* pada hijab *cosplayer* di komunitas Islamic Otaku Community Jakarta.

Selain permasalahan penelitian, perbedaan kedua terletak pada teori dan konsep yang digunakan. Randy Fajrian menggunakan teori maupun konsep, yaitu budaya simulasi dan hiperrealitas dalam

Wahana Simulakra, penguatan *imagine worlds* melalui media elektronik, serta alienasi. Sedangkan peneliti dalam penelitiannya yang berkaitan dengan *hijab cosplay* menggunakan konsep fenomenologi transendental milik Husserl, *cosplay*, *hijab*, dan *hijab cosplay*.

Meskipun kesamaan dalam penelitian adalah sama-sama membahas tentang dunia *cosplay*, metode penelitian yang digunakan oleh Randy Fajrian dan peneliti sekarang sangat berbeda. Randy Fajrian menggunakan metode penelitian studi kasus, sedangkan peneliti sekarang menggunakan metode fenomenologi transendental Husserl sebagai jembatan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam.

Penelitian terdahulu yang kedua adalah hasil garapan Awan Rachmad Putra, tahun 2014, dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yang berjudul *Konstruksi Makna Goyang Caisar di Kalangan Remaja Desa Kedungrejo Timur Waru Sidoarjo*. Persamaan penelitian milik Awan Rachmad Putra dengan penelitian milik peneliti sekarang adalah penggunaan metode penelitian. Dalam hal ini, peneliti dan penelitian Awan Rachmad Putra menggunakan metode fenomenologi.

Persamaan lainnya yang ada pada penelitian peneliti dengan penelitian Awan Rachmad Putra terletak pada instrumen penelitian. Keduanya menggunakan instrumen penelitian wawancara mendalam. Wawancara mendalam digunakan untuk menemukan data informan lebih jelas dan dalam.

Perbedaan penelitian milik peneliti dengan penelitian Awan Rachmad Putra terletak pada tema. Tema yang digunakan oleh peneliti adalah *hijab cosplay* yang berbeda jauh dengan tema yang diangkat oleh Awan Rachmad Putra, yaitu mengenai Goyang Caisar.

Tabel 2.1

Matriks Penelitian Terdahulu

	Skripsi 1	Skripsi 2	Skripsi 3
Nama, Tahun, Asal	Randy Fajrian, 2012, Universitas Indonesia	Awan Rachmad Putra, 2014, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya	Christa Adventa Alkanti, 2017, Universitas Multimedia Nusantara
Judul Penelitian	Makna Kostum dalam Kehidupan Komuniti Cosplay (Studi Kasus pada Endiru Team)	Konstruksi Makna Goyang Caisar di Kalangan Remaja Desa Kedungrejo Timur Waru Sidoarjo	Makna Hijab Cosplay pada Hijab Cosplayer di Komunitas Islamic Otaku Community Jakarta
Rumusan Masalah	<p>1. Bagaimana bentuk ruang realita yang sedang bekerja dalam sebuah interaksi pemakaian kostum <i>cosplay</i>?</p> <p>2. Apakah ada hubungannya dengan bentuk realita yang dikonstruksikan oleh keberadaan media yang memberi tuntutan terhadap kemunculan hasrat untuk</p>	<p>1. Bagaimana pandangan remaja tentang goyang Caisar di kalangan remaja Desa Kedungrejo Timur Waru, Sidoarjo?</p> <p>2. Bagaimana bentuk konstruksi makna goyang Caisar di kalangan remaja Desa Kedungrejo Timur Waru Sidoarjo?</p>	<p>1. Bagaimana pemaknaan hijab <i>cosplay</i> pada hijab <i>cosplayer</i> di komunitas Islamic Otaku Community Jakarta?</p>

	mengonsumsi nilai tanda dan simbol fetish?		
Metode Penelitian	Studi Kasus	Fenomenologi	Fenomenologi
Pengumpulan Data	Observasi, studi pustaka, wawancara mendalam.	Wawancara mendalam.	Wawancara mendalam.
Perbedaan Penelitian	Penggunaan teori, metode penelitian, tujuan penelitian.	Penggunaan konsep, topik yang dibahas, tujuan penelitian.	
Persamaan Penelitian	Topik yang dibahas bertema <i>cosplay</i> .	Metode penelitian, teknik pengumpulan data	

2.2 Teori dan Konsep yang Digunakan

2.2.1 Fenomenologi.

Fenomenologi merupakan sebuah ilmu yang mempelajari dan mengklarifikasi fenomena, atau studi tentang fenomena itu sendiri (Kuswarno, 2013, h. 1). Secara singkatnya, fenomenologi juga dapat dikatakan sebagai ilmu yang mempelajari dan mengklarifikasi fenomena-fenomena yang tampak di hadapan kita, serta menggali lebih dalam bagaimana fenomena tersebut bisa muncul.

2.2.1.1 Fenomenologi sebagai filsafat.

Awal mulanya istilah fenomenologi dikenalkan sejak zaman Immanuel Kant, di mana saat itu beliau

mengungkapkan bahwa pengetahuan merupakan sesuatu yang terlihat di depan kita (Kuswarno, 2013, h. 4). Kuswarno juga menyebutkan bahwa istilah fenomenologi sangat mempengaruhi dunia filsafat pada abad ke-18. Fenomena dan akal budi atau pikiran menjadi perdebatan yang cukup serius saat itu. Di sinilah peran Immanuel Kant untuk memilah mana unsur yang merupakan akal maupun unsur yang berdasarkan pengalaman (Kuswarno, 2013, h. 4).

Hadirnya istilah fenomenologi sebagai salah satu ilmu filsafat mengakibatkan banyak tokoh filsuf membahas, menanggapi, dan mempraktikkan ilmu fenomena tersebut. Biasanya fenomenologi sangat identik dengan Husserl, namun ada beberapa tokoh lainnya yang memiliki pandangan lain akan ilmu tersebut. Sebut saja Heidegger, Sartre, dan Merleau-Ponty yang merupakan tokoh – tokoh fenomenologi klasik (Kuswarno, 2013, h. 9).

Dari sebuah perdebatan yang muncul tentang fenomena dan akal budi, maka dapat disimpulkan bahwa fenomenologi bertujuan untuk mempelajari bagaimana sebuah pengalaman atau fenomena tersebut bisa dialami baik dari segi kesadaran, pikiran, maupun tindakan, sebagaimana fenomena tersebut bisa bernilai dan tampak di mata masyarakat (Kuswarno, 2013, h. 2). Fenomenologi bisa dikatakan bernilai apabila peneliti mampu memahami pengalaman manusia dari berbagai segi yang sangat kelihatan.

Banyaknya makna fenomenologi yang berbeda – beda, maka dapat disimpulkan bahwa fenomenologi menghasilkan tiga konsep dasar. Pertama, bahwa sebuah pengetahuan didapat dari sebuah pengalaman sadar (Deetz, dalam Sobur, 2013, h. 19). Pendek kata, peneliti mampu memahami dunia seseorang ketika berhubungan dengannya. Kedua, ketika seseorang berhubungan dengan sebuah benda, maka akan menghasilkan makna tertentu yang dipahami oleh orang tersebut. Ketiga, makna tidak akan pernah lepas dari bahasa (Deetz, dalam Sobur, 2013, h. 19). Dalam memaknai sesuatu, individu memerlukan bahasa yang digunakan serta bagaimana seseorang mengungkapkan dan menyampaikan bahasa tersebut ke orang lain.

Selain memiliki konsep dasar, adapun fenomenologi memiliki ciri atau karakteristik yang dimilikinya. Daymon dan Holloway (dalam Sobur, 2013, h. 428) memaparkan lima karakteristik fenomenologi sebagai berikut 1) pengungkapan dasar secara filosofis, 2) menutup atau menghilangkan pikiran asumsi-asumsi yang ada, 3) hanya berpusat pada fenomena utama yang menjadi pokok pembahasan, 4) membuat sampel kecil, 5) menerapkan analisis data yang tematik.

Sobur (2013, h. 428) menjelaskan bahwa dalam penelitian fenomenologi, peneliti perlu melupakan sejenak asumsi – asumsi yang berada dalam benak pikirannya mengenai pengalaman yang diteliti. Segala prasangka baik maupun buruk yang tertanam atau melekat pada diri peneliti, biasanya dapat menghalangi

pemahaman akan pengalaman yang dialami oleh subjek penelitian .

Ciri lainnya yang dimiliki oleh penelitian fenomenologi adalah bahwasanya peneliti perlu memusatkan perhatian pada fenomena utama yang menjadi bahan penelitiannya (Sobur, 2013, h. 428). Dalam hal ini, peneliti juga dituntut untuk fokus pada fenomena tertentu agar mudah diteliti, seperti mengembangkan pertanyaan penelitian yang hendak digarap.

Littlejohn dan Foss (2014, h. 58) menyebutkan tiga kajian fenomenologi pada umumnya, yaitu fenomenologi klasik, fenomenologi persepsi, dan fenomenologi hermeneutik. Fenomenologi klasik memiliki kaitan dengan fenomenologi setelahnya, yaitu fenomenologi modern ala Husserl yang menjelaskan tentang adanya kebenaran yang berasal dari keadaan sadar yang terfokus (Littlejohn dan Foss, 2014, h. 59).

Littlejohn dan Foss melanjutkan bahwa fenomenologi persepsi menjelaskan, manusia adalah gabungan dari fisik dan mentalnya yang kemudian menciptakan makna dalam berinteraksi. Sedangkan, fenomenologi hermeneutik adalah pengalaman yang sudah melekat akan terjadi ketika manusia tinggal di dunianya dan diciptakan melalui bahasa yang digunakannya (Littlejohn dan Foss, 2014, h. 59).

Fenomenologi transendental bagi Husserl (dalam Moustakas, 1994, h. 28) lebih terikat dengan konsep intensionalitas. Intensionalitas mengarah pada kesadaran

akan pengalaman internal untuk menjadi sadar terhadap sesuatu, hingga perilaku kesadaran dan objek kesadaran pun akan saling terhubung (Moustakas, 1994, h. 28). Selain itu, Moustakas melanjutkan bahwa setiap konsep intensionalitas mengandung unsur *noema* dan *noesis*.

Husserl (1931, dalam Moustakas, 1994, h. 69) mengenalkan konsep *noema* dan *noesis* dalam sebuah ide yang menyatakan bahwa *noeses* merupakan pikiran dan jiwa yang menyadarkan kita akan makna dari apa yang dipersepsi, memori, pikiran, hingga perasaan. Moustakas (1994, h. 69) mengungkapkan bahwa *noesis* mengarahkan pada perilaku persepsi, perasaan, pikiran, ingatan, penilaian yang tertanam dengan makna yang disembunyikan dari kesadaran yang ada.

Moustakas (1994, h. 69) menjelaskan bahwa *noema* selalu berkaitan dengan *noesis*. *Noema* bukan merupakan objek yang nyata, melainkan fenomena (Moustakas, 1994, h. 29). Moustakas melanjutkan bahwa objek yang muncul dalam persepsi sangat bervariasi ketika dirasakan dari sudut, pengalaman latar belakang, orientasi akan harapan atau penilaian, di mana semuanya selalu berasal dari sudut pandang individu yang memahami.

Dalam fenomenologi milik Husserl juga dikembangkan konsep mengenai epoche. Moustakas (1994, h. 26) menjelaskan bahwa epoche memerlukan eliminasi akan anggapan dan membangkitkan pengetahuan di atas segala kemungkinan yang ada. Fenomenologi epoche tidak mengeliminasi data yang

ada, tidak menolak realitas segalanya, dan mementingkan sikap alamiah yang merupakan pengetahuan sehari – hari sebagai kebenaran dan realitas (Moustakas, 1994, h. 85).

2.2.1.2 Fenomenologi Sebagai Metode

Dalam penelitian fenomenologi transendental, dikenal beberapa karakteristik seperti epoche, reduksi fenomenologi, dan variasi imajinasi (Moustakas, 1994, h. 33). Dalam epoche, peneliti perlu memahami keseharian, penilaian, pengetahuan, dan fenomena dengan pikiran terbuka (Moustakas, 1994, h. 33).

Proses berikutnya adalah proses reduksi fenomenologi transendental. Dalam tahap ini setiap pengalaman dipertimbangkan, dipersepsikan, dan dideskripsikan secara total dengan pandangan terbuka (Moustakas, 1994, h. 34). Di samping itu, dengan reduksi fenomenologi transendental, peneliti memperoleh deskripsi tekstural akan makna dan esensi fenomena, serta pilihan – pilihan yang meliputi pengalaman secara sadar dari pendirian yang terbuka (Moustakas, 1994, h. 34). Menurut Hasbiansyah (2008, h. 171), deskripsi tekstural memuat informasi mengenai apa yang dialami oleh informan dari segi aspek objektif yang tentunya bersifat lebih faktual.

Selanjutnya adalah proses variasi imajinasi. Fungsi variasi imajinasi adalah untuk mencari makna – makna yang memungkinkan melalui pemanfaatan imajinasi, meragamkan referensi, hingga melakukan pendekatan fenomena dari perspektif yang berbeda, posisi yang

berbeda, peran, hingga fungsinya (Moustakas, 1994, h. 97-98). Variasi imajinasi juga digunakan untuk mencapai deskripsi struktural akan pengalaman yang dialami (Moustakas, 1994, h. 98). Selain itu, deskripsi struktural memuat informasi mengenai bagaimana informan memaknai pengalaman yang dialami dan mengarah ke aspek subjektif (Hasbiansyah, 2008, h. 171).

Creswell (2007, h. 60 – 62) memaparkan beberapa langkah dalam melakukan penelitian fenomenologi:

- 1) Peneliti menentukan permasalahan penelitian berdasarkan pendekatan fenomenologi
- 2) Peneliti perlu mencari jenis fenomenologi yang akan dipelajari dan dijadikan bahan penelitian.
- 3) Peneliti perlu mengetahui dan melakukan spesifikasi mengenai asumsi fenomenologi secara filosofis.
- 4) Data diperoleh dari para informan yang telah mengalami fenomena yang diteliti.
- 5) Para informan diminta untuk menjawab pertanyaan yang luas dan pertanyaan yang bersifat umum seperti apa yang pernah dialami dalam fenomena tersebut, apa situasi yang mempengaruhi pengalaman akan fenomena informan.
- 6) Melakukan teknik analisis data fenomenologi. Teknik ini dilakukan seperti membangun data dari pertanyaan penelitian, melakukan transkrip

wawancara, memilah kutipan yang sesuai dengan tema penelitian berdasarkan fenomena atau pengalaman informan.

7) Pernyataan – pernyataan yang signifikan dan tema yang digunakan kemudian ditulis dalam bentuk deskripsi berdasarkan pengalaman peneliti, yaitu deskripsi tekstural. Kemudian, peneliti membuat deskripsi struktural berdasarkan variasi imajinasi peneliti.

8) Dari deskripsi tekstural dan struktural, peneliti menggabungkan keduanya hingga menemukan esensi penelitian tentang fenomena.

2.2.2 Cosplay.

Menurut Ahn (2008, h. 38), *cosplay* adalah semacam praktik para penggemar *anime* dan *manga*, di mana penggemarnya meniru kostum dari karakter *anime* dan *manga* yang mereka suka, dengan tujuan memamerkannya secara publik dan berfoto-foto. Kebanyakan para pelaku *cosplay* berawal dari kesukaan atau kecintaannya terhadap *anime*, *manga*, *game*, dan film. Berkat kecintaannya terhadap budaya populer tersebut, pelaku *cosplay* meniru gaya dan kostum dari karakter *anime*, *manga*, *game*, dan film.

Istilah “cosplay” awal mulanya diperkenalkan oleh Nobuyuki Takahashi di Jepang, saat ia mengunjungi kontes kostum di Los Angeles pada 1984 (Lily, 2008, h. 86). Takahashi dan teman – teman kuliahnya berusaha mencari kata lain dari “masquerade” ke dalam bahasa Jepang, karena

menurut mereka istilah “masquerade” dianggap terlalu kuno (Ashcraft dan Plunkett, 2014, h. 19).

Ashcraft dan Plunkett (2014, h. 20) mengatakan bahwa artikel dalam *My Anime* mengacu pada kedua istilah *cosplay* dalam bahasa Jepang, yaitu “costume play” (コスチュームプレイ *kosuchuumu purei*) dan “cosplay” (コスプレ *kosupure*). Meskipun orang – orang Jepang menggunakan istilah “cosplay” di waktu yang sama pada praktik komunikasi, namun istilah tersebut sebenarnya baru muncul pertama kali dalam edisi cetak, khususnya dalam *My Anime* (Ashcraft dan Plunkett, 2014, h. 20).

Okabe (2012, h. 225) mengutarakan bahwa istilah “cosplay” merupakan singkatan dari *costume play*. Okabe melanjutkan bahwa istilah awalnya disebut drama, permainan sejarah, dan latihan yang membutuhkan kostum yang sesuai dengan periode tertentu. Sehingga, bisa disimpulkan bahwa *cosplay* juga merupakan permainan peran seperti tidak hanya meniru kostum dan perlengkapannya, melainkan meniru gaya bicara serta tingkah laku karakter yang diperankannya.

Cosplay juga memiliki berbagai unsur seperti berkostum, seni pertunjukkan, beraksi, dan pemasaran (Ashcraft dan Plunkett, 2014, h. 6). Pelaku *cosplay* memanfaatkan empat unsur yang dikemukakan oleh Ashcraft dan Plunkett saat ini, agar bisa melakukan kegiatan *cosplay* seutuhnya.

Awal mulanya, *cosplay* sudah melekat dalam acara bertemakan fiksi ilmiah maupun pameran *doujin* pada 1975 (Okabe, 2012, h. 229). Ashcraft dan Plunkett (2014, h. 19) menjelaskan bahwa kisaran tahun 1970-an, beberapa

mahasiswa di Jepang mulai mengenakan kostum dari karakter *anime* dan *manga*. Para pelaku *cosplay* ini biasanya mengunjungi pameran bertemakan *anime* dan *manga* sambil menunjukkan kecintaan mereka akan yang disukainya dengan mengenakan kostum karakter dari *anime* maupun *manga*.

Pameran bertemakan fiksi ilmiah sudah eksis di Jepang sejak 1960-an, tetapi pada 1975, pasar komik atau yang dikenal dengan Comic Market atau Comiket, sebuah pameran yang menjual komik terbitan individu diadakan untuk pertama kalinya di Jepang (Ashcraft dan Plunkett, 2014, h. 19). Tempat atau pameran seperti ini biasanya menjadi wadah perkumpulan para pelaku *cosplay* untuk menunjukkan gaya karakter yang diperankan kepada para pengunjung.

Lily (2008, h. 86) menjelaskan bahwa si pemakai kostum atau pelaku *cosplay* disebut sebagai *cosplayer*, yang mengenakan kostum sekaligus beracting sesuai dengan karakter yang dibawakannya. Ketika *cosplayer* menggunakan kostum dari karakter film yang dibawakannya, ia akan menirukan tingkah laku dan gaya karakter tersebut secara otomatis.

Mayoritas *cosplayer* di Jepang kebanyakan adalah perempuan, seperti mahasiswi atau yang berusia sekitar 20-an tahun, dan sedang menjalani kehidupan dewasa awal (Okabe, 2012, h. 225). Okabe melanjutkan bahwa mereka lebih menganggap *cosplay* merupakan hobi, sehingga mereka tidak terlalu menghabiskan waktu lebih banyak untuk mengejar hobi tersebut.

Dalam dunia *cosplay* juga dikenal dengan istilah “cross-dress”. Menurut Lily (2008, h. 86), *cross-dress* merupakan

cosplay yang mengenakan kostum lawan jenis dan memeragakan karakter yang dibawakannya. Seperti halnya ketika seorang perempuan menyukai karakter laki – laki. Kecintaannya terhadap karakter tersebut, maka *cosplayer* perempuan tersebut memutuskan untuk mengenakan kostum karakter laki – laki dan memerankan gaya karakternya.

Okabe (2012, h. 239) mengatakan bahwa *cosplayer* yang melakukan *cross-dress* dikonstruksi oleh komunitas *cosplay* dan mengekspresikan maskulinitasnya yang telah dibentuk oleh komunitas *cosplay*. Menurut Okabe (2012, h. 239), para pelaku *cosplay* yang melakukan *cross-dress* dan menunjukkan maskulinitasnya sesuai karakter lawan jenis yang dibawakannya, biasanya mendapatkan pujian dari perkumpulan atau komunitas *cosplay*.

Cosplay selalu memiliki keterkaitan dengan fotografi. Maka, muncul istilah “kameko” yang merupakan singkatan dari *kamera-kozou* atau *camera kid* dan lebih ditujukan kepada laki – laki yang selalu hadir di sebuah acara dengan membawa peralatan kamera yang berkualitas untuk memotret *cosplayer* maupun perempuan – perempuan yang menjaga stan dalam sebuah ekshibisi (Okabe, 2012, h. 241). Selain itu, *kameko* yang memotret para *cosplayer* memiliki kebiasaan di mana mereka hanya memberikan foto – foto tersebut kepada *cosplayer* secara privasi dan hanya sebagian dari seluruh foto yang diunggah di *blog* pribadi atau situs tertentu dan diedarkan ke kelompok – kelompok kecil yang menyukai *anime* dan *manga* (Ahn, 2008, h. 67).

Okabe (2012, h. 227) menjelaskan bahwa acara – acara *cosplay* merupakan wadah yang paling berharga dalam

berbagi informasi dan belajar mengenai cara membuat kostum dengan sesama *cosplayer*. Hobi *cosplay* bagi para *cosplayer* tidak sekadar meniru kostum dan memeragakan perilaku karakter yang dibawakannya. Mereka menjadikannya sebagai wadah untuk bersosialisasi dengan *cosplayer* lainnya dan berdiskusi.

Berbicara tentang cara *cosplayer* bersosialisasi dengan sesama *cosplayer*, ada kebiasaan unik yang dimiliki oleh para pelaku *cosplay*, yaitu saling tukar – menukar kartu *cosplay*. Ketika para pelaku *cosplay* berfoto bersama, mereka akan saling berbagi kartu nama *cosplay* dan meminta izin untuk menerbitkan fotonya secara *online* (Okabe, 2012, h. 236). Okabe melanjutkan bahwa kartu nama *cosplay* mencantumkan beberapa informasi seperti nama pena *cosplayer* saat *cosplay*, *website*, situs media sosial, dan alamat *e-mail*.

Dunia *cosplay* terkadang masih dipandang negatif oleh masyarakat Jepang. Dulunya, para *cosplayer* yang mengenakan kostum dari *anime Urusei Yatsura* dalam sebuah acara dianggap mengganggu penduduk yang tinggal di dekat lokasi acara dan mulai menyampaikan permasalahannya terhadap kostum mereka yang tidak senonoh (Okabe, 2012, h. 229). Okabe melanjutkan bahwa pada 1983, pengelola acara Comic Market mulai membatasi *cosplay* dan diberlakukan beberapa aturan berdasarkan perintah dari polisi setempat.

Okabe (2012, h. 230) menguraikan beberapa aturan mengenai *cosplay* dalam sebuah acara pada 2006, yaitu dilarang mengenakan kostum *cosplay* dari rumah menuju ke acara, sehingga panitia acara selalu menyediakan ruang ganti untuk *cosplayer*. Aturan yang kedua adalah bahwa fotografer

cosplayer diperkenankan untuk memotret para pelaku *cosplay* di area yang sudah disediakan, bukan di tempat publik atau di seluruh lokasi acara (Okabe, 2012, h. 230).

Di samping banyak kontra akan *cosplay*, membuat para pelaku *cosplay* alias *cosplayer* menyembunyikan identitas asli mereka saat melakukan *cosplay* (Okabe, 2012, h. 233). Okabe melanjutkan bahwa *cosplayer* melakukan hal ini untuk menghindari stigma negatif yang berada di masyarakat umum di Jepang, sehingga mereka memutuskan untuk memiliki nama pena untuk *cosplay*.

Seiring perkembangan zaman, *cosplay* di Jepang semakin berkembang. Lily (2008, h. 87) menjelaskan bahwa pada 1998, di Akihabara terdapat dua tempat yang berkaitan dengan *cosplay*, yaitu *cosplay café* dan *maid café*, di mana para pelayannya menggunakan kostum *cosplay*. Selain bekerja di *cosplay café* dan *maid café*, mereka juga biasanya mengelola toko khusus *cosplay* atau menjaga toko buku komik sambil berkostum (Okabe, 2012, h. 229).

Selain sebagai profesi, *cosplay* juga kini sangat berkaitan erat dengan perkembangan media dan teknologi. *Cosplayer* saat ini menggunakan beragam media untuk berkomunikasi dan sebagai tempat menampung hasil karyanya. Karena kebutuhan komunikasi yang semakin meningkat, terbentuklah situs-situs komunitas untuk menampung para *cosplayer* di berbagai dunia seperti Cure (<http://ja.curecos.com>), Cosplay World (<https://worldcosplay.net/en/>), Cosplay (<http://cosplay.com>), dan Cosplayers (www.cosp.jp) (Okabe, 2012, h. 229).

Selain memiliki situs atau akun media sosial sebagai sarana komunikasi atau menyebarkan hasil karya berwujud *cosplay*, para *cosplayer* juga melakukan kegiatan yang berkenaan dengan fotografi. Biasanya *cosplayer* memodifikasi hasil fotonya dengan menggunakan program editor foto seperti *Photoshop* dan *Illustrator*, serta mempelajari penggunaan HTML untuk membuat situs galeri *cosplay* (Okabe, 2012, h. 229).

Cosplay juga turut mengembangkan hobinya melalui media massa. Hingga saat ini, di Jepang terdapat majalah yang membahas segala informasi tentang *cosplay* seperti *Cosmode* (Okabe, 2012, h. 229). Selain bergerak di bidang media cetak, *cosplay* juga terkadang dimunculkan dalam sebuah program *TV Show* di Jepang (Okabe, 2012, h. 229).

Perkembangan *cosplay* kini terbilang lebih maju dan lebih bebas dibandingkan zaman dahulu. Kini, *cosplay* dapat ditemukan di beberapa acara – acara besar seperti Comic Market untuk festival *doujin*, dan acara hobi DIY yang bertajuk Wonder Festival (Okabe, 2012, h. 228). Selain acara skala besar di Jepang, ada juga acara kompetisi *cosplay* yang selalu diselenggarakan dalam skala internasional. Acara tersebut bertajuk World Cosplay Summit. Acara ini merupakan parade *cosplay* yang dilaksanakan di sepanjang distrik perbelanjaan di Jepang (Okabe, 2012, h. 228).

2.2.3 Hijab.

Arti hijab dalam bahasa Arab sesungguhnya adalah penghalang (Pelangi, 2014, h. 352). Istilah hijab yang merujuk pada perempuan Muslim ini didefinisikan sebagai penutup kepala yang digunakan oleh seluruh perempuan Muslim di

seluruh dunia (Pelangi, 2014, h. 353). Pelangi melanjutkan, hijab lebih dirujukan kepada perempuan Muslim untuk menutup aurat khususnya pada bagian rambut, leher, dan wajah.

Pemaknaan tentang hijab dirumuskan dalam Al-Quran, khususnya Surah Al-Ahzab (33) ayat 59 dan An-Nur (24) ayat 31 (Pelangi, 2014, h. 352). Berikut isi ayat Al-Ahzab (33) ayat 59:

“Wahai Nabi! Katakanlah kepada istri – istrimu, anak – anak perempuanmu dan istri – istri orang mukmin, ‘Hendaklah mereka menutupkan jilbabnya ke seluruh tubuh mereka. ‘Yang demikian itu agar mereka lebih mudah dikenali sehingga mereka tidak diganggu. Dan Allah Maha Pengampun, Maha Penyayang.” - QS. Al-Ahzab [33]: 59 (Pelangi, 2014, h. 352).

Selain Surah Al-Ahzab (33) ayat 59, adapun Surah An-Nur (24) ayat 31 yang juga menjabarkan soal pemakaian hijab sebagai berikut :

“Katakanlah kepada wanita yang beriman, “Hendaklah mereka menahan pandangannya, dan memelihara kehormatannya, dan janganlah mereka menampakkan perhiasannya, kecuali yang (biasa) tampak darinya. Dan hendaklah mereka menutupkan kain kerudung ke dadanya, dan janganlah menampakkan perhiasannya, kecuali kepada suami mereka, atau putra – putra suami mereka, atau saudara – saudara mereka, atau putra – putra saudara lelaki mereka, atau putra – putra saudara perempuan mereka, atau wanita – wanita Islam, atau budak – budak yang mereka miliki, atau pelayan – pelayan lelaki yang tidak mempunyai keinginan (terhadap wanita), atau anak – anak yang belum mengerti tentang aurat wanita. Dan janganlah mereka memukulkan kakinya agar diketahui perhiasan yang mereka sembunyikan. Dan bertobatlah kamu sekalian kepada Allah, wahai orang – orang yang beriman, supaya kalian beruntung.” - QS An-Nur [24]: 31 (Shahab, 2013, h. 46 – 47).

Menurut para ulama mengenai ungkapan “dan memelihara kehormatannya” dalam An-Nur (24) ayat 31 adalah bahwa orang – orang Mukmin harus suci dan menghindarkan diri dari segala perbuatan zina maupun tindakan jahat lainnya (Shahab, 2013, h. 42). Sehingga, bisa disimpulkan bahwa perempuan Muslim harus menjaga dirinya dari segala perbuatan zina dengan menutup aurat.

Berbicara tentang perempuan Muslim, Pelangi (2014, h. 384) mengungkapkan bahwa dalam Islam, perempuan dipandang sebagai makhluk yang mulia. Dalam hal ini, perempuan sangat dijaga kehormatannya dan dilindungi oleh peraturan yang dikeluarkan oleh Yang Mahakuasa.

Pandangan Islam terhadap perempuan yang dianggap begitu mulia juga diterapkan dalam kewajiban perempuan menggunakan hijab. Shahab (2013, h. 16) menyimpulkan tentang alasan perempuan menjadi kewajiban dalam menggunakan hijab, yaitu perempuan diciptakan sebagai simbol keindahan. Sehingga, dengan pakaian Muslim, perempuan menjadi lebih terhormat dan terdandang lebih menarik.

Pakaian Muslim tidak lepas dari menutup aurat. Dalam Islam diajarkan bahwa pakaian merupakan penutup aurat, bukan sekadar perhiasan, serta mewajibkan laki - laki dan perempuan untuk menutupi seluruh bagian tubuhnya yang membuat lawan jenis tertarik memandangnya (Shahab, 2013, h. 39). Selain itu, Islam juga memperbolehkan umatnya untuk menggunakan perhiasan yang mencerminkan bersih dari segala niat dan maksud buruk (Shahab, 2013, h. 29).

Shahab (2013, h. 73) juga mengemukakan bahwa sesungguhnya hukum wajib menutup aurat perlu dipraktikkan pada kalangan perempuan – perempuan Muslim yang masih muda, yakni yang baru memulai haid hingga yang sudah berakhir masa haidnya. Shahab melanjutkan bahwa pada masa haid berhenti, gairah dan daya tarik seksual mulai surut, terutama bagi kaum lanjut usia.

Adapun bukti - bukti bahwa Islam sangat memegang teguh prinsip menutup aurat dituliskan dalam beberapa ayat seperti:

“Terlaknat seseorang yang melihat aurat saudaranya.” – Kitab Ahkamul-Quran (Jassas, dalam Shahab, 2013, h. 43).

“Sungguh, aku lebih suka jatuh dari langit dan badanku terbelah dua daripada melihat aurat orang lain atau terlihat auratku.” – Kitab Al-Mabsut, bab “Al-Istihsan (dalam Shahab, 2013, h. 43).

“Jika kalian mendatangi istri, pakailah penutup. Jangan bertelanjang sebagaimana keledai.” – Majah (dalam Shahab, 2013, h. 44).

Batas aurat perempuan terbilang lebih banyak ketimbang laki – laki. Shahab (2013, h. 49) memaparkan bahwa setiap perempuan diwajibkan menutup semua aurat tubuhnya, terkecuali telapak tangan dan muka dari pandangan lawan jenis yang tidak beriman.

Abdullah bin Abbas r.a. (dalam Shahab, 2013, h. 61) menafsirkan ayat yang berbunyi, “Dan hendaklah mereka menjulurkan (kain) kerudung ke dadanya,” bahwa perempuan diwajibkan menutupi rambut, leher, dan dada mereka. Sehingga, aturan menutup aurat tersebut menjadi pemisah antara perempuan dengan hawa nafsu laki – laki.

Shahab (2013, h. 62) menjelaskan bahwa sebelum ayat tersebut muncul, para perempuan biasanya hanya menutup kepalanya saja dan leher, bagian dada, hingga telinga mereka terbuka dan tampak. Setelah turunnya ayat ini, perempuan – perempuan Muslim mulai menutup auratnya di seluruh bagian anggota tubuh, kecuali muka dan telapak tangan.

Kembali berbicara tentang hijab, bahwa dalam ajaran Islam, hijab diartikan sebagai pembatas agar tidak terjadi kemerosotan moral dan menutup dirinya dari pergaulan bebas yang merajalela (Shahab, 2013, h. 15). Dengan pakaian yang terpendang lebih suci, hijab menjadikan perempuan – perempuan Muslim terhindar dari godaan – godaan jahat maupun fitnah seksual dari lawan jenis.

Shahab (2013, h. 82) menjelaskan bahwa sebelum turunnya ayat tentang menutup aurat, mereka berkerudung dengan cara membiarkan kerudung tergerai di bagian belakang telinga lalu dilipat. Setelah ayat yang membahas hijab dan menutup aurat diturunkan, perempuan Muslim diwajibkan menggunakan kerudung dengan cara menutup kepala dan menyilangkan ujung kerudung ke bagian kanan kiri wajah hingga telinga, leher, dan dada tertutup (Shahab, 2013, h. 82).

Dalam berbusana Muslim, terdapat istilah yang dikenal sebagai *jujub*. Pelangi (2014, h. 441) menjabarkan tiga pendapat definisi *jujub* yang dikemukakan oleh tasir Ibnu Katsir dan ulama – ulama lainnya. Pertama, *jujub* diartikan sebagai leher. Artinya, bahwa perempuan Muslim diwajibkan mengikat kerudung atau hijabnya di leher. Kedua, *jujub* berarti kantong susu atau payudara. Banyak perempuan Muslim yang

mengenakan pakaian panjang atau menggunakan kerudung yang sampai menutupi dada mereka. Ketiga, *juyub* memiliki arti yaitu kantong tempat menyimpan uang atau saku pada baju. Dengan keanekaragaman busana yang memiliki saku baju yang bervariasi, maka perempuan – perempuan Muslim membuat kerudung yang panjangnya hingga ke bawah untuk menutupinya (Pelangi, 2014, h. 441).

Selain itu, Pelangi (2014, h. 416) menjelaskan bahwa Allah menyukai umatnya yang berpakaian pantas dan menutup aurat, termasuk hijab itu sendiri, sebagaimana diatur dalam Surah Al-A'raf (7) ayat 26 yang berbunyi:

“Wahai anak cucu Adam! Sesungguhnya Kami telah menyediakan pakaian untuk menutupi auratmu dan untuk perhiasan bagimu. Tetapi pakaian takwa, itulah yang lebih baik. Demikianlah sebagian tanda – tanda kekuasaan Allah, mudah – mudahan mereka ingat.”

Shahab (2013, h. 71) memaparkan bahwa ada dua jenis penutup kepala untuk perempuan Muslim saat turunnya Al-Quran. Pertama, jenis penutup kepala yang disebut kerudung dan biasa dikenakan di dalam rumah. Kedua, penutup kepala berukuran besar dan bisa menutup seluruh bagian tubuh, sehingga biasanya digunakan ketika berada di luar rumah (Shahab, 2013, h. 72).

Meskipun menutupi aurat dengan mengenakan hijab, bukan berarti perempuan Muslim dilarang melakukan aktivitas – aktivitas sosial seperti bekerja dan menuntut ilmu (Shahab, 2013, h. 18). Dapat disimpulkan bahwa perempuan – perempuan Muslim bukan berarti dengan mengenakan hijab hanya berkutat di rumah dan mengerjakan segala pekerjaan

rumah tangga, melainkan bersosialisasi terhadap orang – orang sekitar.

Namun, Al-Halabi (dalam Shahab, 2013, h. 72) menafsirkan Surah Al-Ahzab ayat 59 bahwa perempuan Muslim yang telah berumur atau lanjut usia diperbolehkan untuk menanggalkan hijab dan jilbabnya. Hal ini dikarenakan faktor gairah seksual yang mulai menyurut, tidak seperti saat usia muda. Shahab (2013, h. 73) memaparkan firman dalam Surah An-Nur berkaitan dengan menanggalkan hijab dan jilbab yang berbunyi:

“Dan perempuan – perempuan tua yang telah terhenti (dari haid dan mengandung) lagi tiada ingin berkawin (lagi), tiadalah atas mereka dosa menanggalkan pakaian mereka dengan tidak (bermaksud) menampakkan perhiasan, dan berlaku sopan adalah lebih baik bagi mereka. Dan Allah Maha mendengar lagi Maha Mengetahui.” QS An-Nur [24]: 60.

Hijab juga pernah dijadikan sebagai kontroversi. Beberapa negara di Eropa mengaitkan hijab sebagai hal yang kontroversi dan membawa perubahan yang menimbulkan pertanyaan secara meluas mengenai pluralisme dan multikulturalisme (Laborde, 2008, h. 7). Sehingga, kemunculan hijab di negara Barat seperti beberapa negara di Eropa menjadi pertanyaan dari berbagai pihak yang berkaitan dengan faktor kebudayaan.

Laborde (2008, h. 8) mengemukakan pandangan hijab bagi kebanyakan orang di beberapa negara Barat, seperti di benua Eropa seperti berikut:

- 1) Merupakan simbol agama yang terlalu mencolok dan melanggar netralitas umum.

2) Simbol penindasan seksisme yang ditolak oleh kaum perempuan yang memiliki prinsip kebebasan dan otonomi dalam berpakaian.

3) Permintaan dari pengakuan perbedaan budaya yang dianggap merusak identitas nasional dan solidaritas trans-etnis.

Meski adanya kontroversi pemakaian hijab, di budaya modern, hijab digunakan oleh keperluan komersial. Contohnya di Amerika Serikat. Shirazi (2001, h. 10) menjelaskan bahwa dalam era modernisme, beberapa TV komersial di Amerika Serikat menggunakan gambaran hijab Muslim dalam rangka menjajakan produk Amerika Serikat. Shirazi (2001, h. 38) melanjutkan bahwa sesungguhnya iklan yang menggunakan konsep hijab merupakan keuntungan bagi pengiklan Timur dan Barat. Sehingga, hijab menjadi keuntungan bagi kedua pihak, seperti halnya memasarkan makanan Timur ke negara Barat.

2.2.4 Hijab cosplay.

Menurut Nugroho (2014), hijab *cosplay* merupakan sesuatu di mana pelaku *cosplay* mengenakan kostum suatu karakter dengan menerapkan aturan – aturan berbusana Muslim, khususnya perempuan. Dalam aturan berbusana Muslim, kaum perempuan diwajibkan menggunakan penutup untuk menutupi auratnya. Sehingga, perempuan – perempuan Muslim yang memiliki minat akan *cosplay* menerapkan kewajiban menutup aurat ke dalam *cosplay*, mulai dari menggunakan penutup kepala hingga membuat kostum sesuai dengan kaidah berhijab.

Fenomena hijab *cosplay* ini sudah beredar di Indonesia sejak 2012 dan berkembang lebih besar pada 2014 (Rastati,

2015, h. 380). Rahmasari (2016) menjelaskan bahwa munculnya hijab *cosplay* berawal dari hobi yang digeluti perempuan Muslim seperti menonton *anime*, mendengarkan lagu Jepang, menggambar karakter animasi Jepang, menyanyi lagu Jepang, hingga melakukan *cosplay*. Dapat disimpulkan bahwa kemunculan hijab *cosplay* bermula dengan hobi dan minat yang berkaitan dengan film – film animasi Jepang yang semakin mendunia.

Menurut Rahmasari (2016) perempuan Muslim tidak hanya beribadah kepada Yang Mahakuasa, melainkan bisa menikmati hobi yang digelutinya seperti kebanyakan perempuan pada umumnya. Rahmasari (2016) melanjutkan bahwa *cosplay* hanya sebagai hobi, di mana pelaku *cosplay* yang merupakan perempuan Muslim mencoba menyalurkan minat tersebut tanpa harus menanggalkan hijab maupun jilbab.

Zolliana (2015) berpendapat bahwa dengan memiliki hobi dalam dunia *cosplay* tidak perlu melupakan jati dirinya sebagai kaum Muslim. Maka, muncullah istilah yang disebut *islamisasi otaku*. Munculnya istilah ini disebabkan karena setiap perempuan Muslim tentu memiliki mimpi untuk menjadi pusat perhatian di bidang – bidang hobi tanpa meninggalkan jati diri sebagai seorang Muslim (Zolliana, 2015). Zolliana (2015) menjelaskan bahwa istilah *islamisasi otaku* merupakan segala sesuatu (*otaku*) yang dilakukan harus mengikuti syari'at Islam, bukan *otaku*-sasi Islam. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa sebagai seorang Muslim yang memiliki hobi perlu menerapkan hobi tersebut, namun disesuaikan dengan syari'at Islam.

Dalam melakukan hijab *cosplay*, para perempuan Muslim perlu memerhatikan bahan untuk pembuatan kostum yang akan dikenakan. Rahmasari (2016) menjelaskan bahwa dalam melakukan hijab *cosplay*, *cosplayer* dilarang menggunakan kostum yang terlalu ketat, wajib mengenakan jilbab yang menutup dada, dan tidak boleh mengenakan celana *lengging*. Maka, para pelaku hijab *cosplay* tidak bisa sembarangan menggunakan kostum yang sama persis dengan kostum karakter yang dikenakan.

Selain itu, dalam hijab *cosplay*, para *cosplayer* biasanya menggunakan hijab sebagai pengganti dari wig. Rahmasari (2016) mengatakan bahwa menggunakan wig adalah tindakan haram untuk perempuan, karena dianggap mengubah ciptaan Yang mahakuasa yang sesungguhnya. Rahmasari (2016) melanjutkan bahwa wig bukan sesuatu untuk menutup aurat, sehingga hijab *cosplay* tidak menganjurkan penggunaannya menggunakan wig setelah mengenakan ciput. Dapat disimpulkan bahwa para pelaku hijab tidak diwajibkan menggunakan wig selama *cosplay* dan perlu mengenakan penutup kepala seperti hijab atau kerudung sesuai dengan warna rambut karakternya setelah menggunakan ciput.

Aturan lainnya yang ada dalam melakukan hijab *cosplay* adalah pemilihan karakter yang akan dijadikan *cosplay*. Rahmasari (2016) memaparkan adanya aturan – aturan dalam memilih karakter yang akan dijadikan *cosplay* seperti memilih karakter yang pantas untuk dijadikan versi hijab, tidak memilih karakter yang mengandung unsur pornografi, dianjurkan membuat karakter orisinal, serta tidak boleh memilih karakter dewa atau pakaian dengan unsur agama.

Tindakan paling aman dalam pemilihan karakter untuk *cosplay* adalah membuat karakter sendiri. Rahmasari (2016) menjelaskan bahwa sebisa mungkin, para pelaku hijab *cosplay* lebih dianjurkan membuat karakter sendiri yang orisinal atau bisa dengan membuat kostum *lolita*. Selain itu, dengan hijab *cosplay*, setiap hijab *cosplayer* bisa berkarya seperti melakukan *cosplay* tanpa menghilangkan kewajiban menutup aurat dengan cara mengkonversikan kostum karakter baik *anime*, *manga*, dan *game* dalam versi hijab (Rastati, 2015, h. 381).

Adapun aturan dalam melakukan hijab *cosplay* selain berkenaan dengan kostum. Rastati (2015, h. 383) menuliskan bahwa para hijab *cosplayer* tidak diperbolehkan melakukan pose yang berlebihan, tidak bergandengan tangan dengan lawan jenis saat *cosplay*, serta menjaga jarak dengan lawan jenis yang ingin berfoto bersama dengan *cosplayer*. Maka, peraturan – peraturan dalam Islam yang tidak hanya berkaitan dengan busana pun tetap diteguhkan ketika melakukan *cosplay*.

Perkembangan hijab *cosplay* saat ini sudah menyebar secara luas ke beberapa negara, termasuk Indonesia sendiri. Namun, jumlah *cosplayer* yang mengenakan hijab *cosplay* masih tergolong tidak banyak dan masih kalah jumlahnya dengan *cosplayer* konvensional (Ramzielah, 2014, h. 68).

Meski dengan jumlah yang tidak banyak, para hijab *cosplayer* membutuhkan wadah untuk berinteraksi dan menampung hobi mereka. Sampai saat ini, terdapat dua komunitas yang berasal dari Indonesia untuk menampung para hijab *cosplayer*, baik dari dalam negeri maupun luar negeri.

Dua komunitas tersebut adalah Hijab Cosplay Gallery dan Islamic Otaku Community. Ramzielah (2014, h. 74) menjelaskan bahwa dengan adanya komunitas untuk menampung hijab *cosplay*, maka para hijab *cosplayer* mampu bertukar informasi mengenai cara membuat kostum sesuai dengan syari'at Islam serta cara memodifikasi kostum ke dalam bentuk hijab.

Komunitas virtual yang diberi nama Hijab Cosplay Gallery menampung beberapa galeri atau foto – foto hijab *cosplay* dari seluruh dunia (Nugroho, 2014). Ramzielah (2014, h. 68) memaparkan bahwa komunitas Hijab Cosplay Gallery berdiri pada awal 2014, di mana hijab *cosplay* sedang menjadi tren saat itu. Dengan memiliki 7.108 penyuka halaman komunitas di akun Facebook ini memiliki anggota yang tidak hanya berperan sebagai hijab *cosplayer*, melainkan anggota yang hanya menyukai hijab *cosplayer* (Ramzielah, 2014, h. 68).

Selain Hijab Cosplay Gallery, terdapat komunitas Islamic Otaku Community yang juga turut menampung para hijab *cosplayer* dalam menyalurkan hobinya. Munajat (dalam Saifulloh, 2015) menjelaskan bahwa komunitas Islamic Otaku Community telah mengusung kreativitas para anggotanya di mana setiap *cosplayer* tidak perlu melepas hijabnya ketika menjalankan hobi. Selain itu, jika para anggotanya ingin menggunakan kostum karakter *anime*, tidak perlu melepaskan hijab mereka (Munajat, dalam Saifulloh, 2015).

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).

2.3 Kerangka Pemikiran

Penelitian yang berjudul *Makna Hijab Cosplay pada Hijab Cosplayer di Komunitas Islamic Otaku Community Jakarta* merupakan penelitian berjenis kualitatif dengan menggunakan paradigma konstruktivistik. Peneliti perlu melihat bagaimana hijab *cosplayer* memaknai sebuah *cosplay* dengan metode penelitian yaitu fenomenologi transendental milik Husserl. Setiap hijab *cosplayer* di komunitas Islamic Otaku Community memiliki makna – makna tersendiri mengenai hijab *cosplay* dari pengalamannya. Dari setiap pengalaman informan tersebut akan menghasilkan esensi atau jawaban atas makna hijab *cosplay* oleh hijab *cosplayer* di komunitas Islamic Otaku Community.

Kerangka pemikiran ini dibuat sebagai peta urutan penelitian, sehingga inti dari penelitian ini dirangkum sedemikian rupa dalam

bentuk kerangka pemikiran. Maka peneliti meng gambarkannya sebagai berikut:

Bagan 2.2

Alur Pikir Penelitian

