

BAB I

PENDAHULUAN

A. Kontek Penelitian

Kediri, sebuah kota di Jawa Timur, Indonesia, memiliki komunitas cosplay yang aktif dan berkembang pesat. Hal ini terlihat dari banyaknya acara cosplay yang diselenggarakan, dengan setidaknya satu acara setiap bulan. Event cosplay ini diadakan pada akhir pekan untuk mengisi waktu libur dengan kegiatan cosplay, baik bagi para cosplayer maupun pengunjung. Acara ini tidak hanya memfasilitasi ekspresi diri dan pengembangan sosial, tetapi juga menghargai keberagaman dan kreativitas dalam sebuah hobi yang semakin populer di kalangan generasi muda Kediri.

Perkembangan budaya di Kediri menunjukkan dinamika yang cukup kaya dan beragam, dipengaruhi oleh sejarah panjang, keberagaman Etno-religius, dan pola interaksi sosial masyarakatnya. Sejak zaman kerajaan, Kediri telah menjadi pusat pemerintahan dan perdagangan yang mampu mempertahankan sinergi antara kehidupan agama, sosial, dan politik secara damai dan serasi. Perkembangan budaya juga terlihat dari peran pemuka agama dan elite lokal yang menjadi agen perubahan dan penjaga kultur, ditambah dengan masuknya unsur budaya modern dan media massa. Semua unsur ini memperlihatkan bahwa budaya di Kediri tidak statis, tetapi selalu

mengalami proses adaptasi dan inovasi sesuai perkembangan zaman, sambil tetap menjaga akar tradisional dan identitas lokalnya.¹

Di balik perkembangan budaya yang masuk memunculkan minat untuk mengekspresikan diri yang ditampilkan oleh hijab cosplayer saat mengikuti event cosplay. Terdapat proses sandiwara yang mengubah perilaku mereka menjadi karakter yang diperankan. Perubahan ini terjadi karena cosplayer secara mendalam menghayati peran dari karakter yang dipilih, mengikuti alur cerita dan ciri khas karakter tersebut. Cosplayer tak hanya menyesuaikan penampilan, tetapi juga gerak tubuh, ekspresi, dan sikap yang sesuai dengan karakter, baik saat persiapan sebelum tampil di atas panggung maupun setelah tampil. Dalam proses ini, identitas pribadi dan peran fiksi bersatu, menciptakan sandiwara yang penuh dengan makna dan pesan.

Di Indonesia mayoritas penduduknya adalah Muslim, dengan data menunjukkan bahwa sekitar 86,88% hingga 87,02% dari total populasi memeluk agama Islam. Berdasarkan data terbaru, jumlah penduduk Indonesia diperkirakan mencapai sekitar 277,75 juta jiwa, di mana sekitar 241,7 juta jiwa atau 87,02% beragama Islam.² Hal tersebut muncul tantangan bagi para cosplayer yang ingin tetap mematuhi ajaran agama, khususnya dalam hal berpakaian. Pada tahap ini subkultural baru tercipta

¹ Taufik Alamin, *Budaya Politik Masyarakat Mataraman Di Kota Kediri*, [http://repository.iainkediri.ac.id/854/1/Budaya Politik Masyarakat Mataram \(Kediri: IAIN Kediri Press, 2022\)](http://repository.iainkediri.ac.id/854/1/Budaya%20Politik%20Masyarakat%20Mataram%20(Kediri%3A%20IAIN%20Kediri%20Press,%202022),%20hal%20211), hal 211

² Viva Budy Kusnandar, "Sebanyak 86,88% Penduduk Indonesia Beragama Islam," 2021, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/09/30/sebanyak-8688-penduduk-indonesia-beragama-islam>, diakses 31 Agustus 2024.

dari permasalahan remaja yang ingin eksis mengekspresikan diri dari budaya jepang, akan tetapi terhalang dengan nilai religius. Subkultur baru tersebut yang dikenal sebagai "Hijab Cosplay".

Hijab cosplay merupakan bentuk negosiasi cosplayer mengadaptasi elemen visual karakter fiksi yang menekan pada kebebasan berekspresi visual, baik hal kostum dan penampilan dengan tetap mempertahankan norma berpakaian dalam islam. Tren ini mulai berkembang di berbagai komunitas cosplay di Indonesia, termasuk di Kediri. Hijab cosplay menunjukkan bagaimana para cosplayer hijab dapat mengekspresikan kreativitas sambil tetap mempertahankan nilai religius. Autentisitas hijab cosplay diproduksi dan dinegosiasikan dengan mempertimbangkan konteks budaya dan historis. Namun, praktik tersebut tidak terlepas dari perdebatan mengenai sejauh mana nilai-nilai agama dapat diakomodasi dalam ekspresi budaya tanpa mengalami pergeseran makna.

Minat akan budaya jepang dipengaruhi dari anime, game, dan manga yang disukai. Remaja yang menyukai budaya ini tidak hanya menonton atau membaca, tetapi juga menirukan karakter favorit. Hal itu berkembang menjadi hobi yang serius, dengan membuat kostum-kostum yang mirip dengan karakter tersebut dan membentuk komunitas cosplay. Aktivitas ini menjadi bagian penting dalam dinamika sosial budaya di Kediri, memperkuat ikatan antara individu dengan minat yang sama dan membangun platform untuk ekspresi kreatif serta pertukaran ide di antara anggota komunitas.

Pada awal tahun 2000-an, Universitas Indonesia menjadi pelopor dalam penyelenggaraan acara besar yang mengangkat budaya Jepang dengan nama "Gelar Jepang UI".³ Sejak saat itu, acara-acara besar bertema Jepang semakin banyak diadakan di berbagai Kota di Indonesia, termasuk Jakarta, Bandung, Kediri dan kota-kota lainnya. Contoh acara Jepang yang rutin diadakan di Kota Kediri yaitu Tanoshi Bounenkai, Shino Zettai Ni, Iki Fest, Natsu Matsuri dan lain sebagainya. Acara-acara ini menyediakan berbagai stan yang menjual berbagai macam *merchandise* Jepang seperti aksesoris anime, pakaian dengan motif anime, dan makanan khas Jepang.

Komunitas cosplay merupakan sebuah kelompok atau komunitas yang terdiri dari para penggemar cosplay, yang merupakan kegiatan berpakaian dan berperan sebagai karakter dari anime, manga, film, game, atau media populer lainnya.⁴ Dalam komunitas cosplay, terdapat berbagai event atau acara yang diselenggarakan untuk memberikan kesempatan kepada para cosplayer untuk menampilkan kreativitas mereka serta berkumpul dengan sesama penggemar cosplay. Salah satu jenis acara yang menjadi perhatian utama dalam event cosplay adalah *Cosplay Competition*.⁵

Cosplay Competition adalah sebuah acara sebagai wadah para cosplayer dapat memamerkan kostum-kostum yang dibuat sendiri dan bersaing untuk mendapatkan penghargaan atau pengakuan atas kualitas dan

³ R. Rastati, "Media Dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay (Studi Terhadap Cosplayer Yang Melakukan Crossdress)," (Jurnal Komunikasi Indonesia, 2012), hal 15-16

⁴ Nahason Bastin, *Apakah Itu Anime? Panduan Praktis*, ed. Nahason Bastin, 1st ed. (Sidoarjo: Nahason Bastin Publishing, 2022), hal 82-83

⁵ Naufal Alif Prabowo, *Cosplay Sebagai Sarana Rekreasi Bagi Cosplayer Komunitas Cosura Yang Telah Menikah 2*, no. 2 (Jurnal Japanology, 2014) hal 68–69

kreativitas kostum yang dibuat. Selain kontes kostum, event cosplay juga sering melibatkan penampilan-penampilan lain yang menarik, seperti penampilan *J-Song* (lagu Pop Jepang), tarian-tarian yang terinspirasi dari *Dance Pop Jepang*, penampilan khusus dari cosplayer ternama dan *Coswalk* (*catwalk* dalam cosplay).

Coswalk menjadi momen seorang cosplayer memamerkan kostum dan penampilan mereka di atas panggung atau area khusus yang dapat dilihat oleh pengunjung. Selama *coswalk*, cosplayer memperagakan karakter-karakter tersebut dengan menampilkan tingkah laku, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh yang sesuai dengan karakter yang diperankan. Sebagai contoh, jika seorang cosplayer memerankan karakter Anya dari anime SPY x FAMILY yang memiliki sifat imut dan energik, mereka akan menampilkan tingkah laku yang ceria dan ekspresi wajah yang lucu.

Selain kostum dan penampilan, properti atau atribut tambahan juga merupakan bagian penting dari cosplay. Properti dapat berupa senjata, aksesoris, atau atribut lainnya yang menjadi ciri khas dari karakter yang dipilih. Dengan properti yang sesuai, cosplayer dapat menambahkan detail yang lebih mendalam pada penampilannya, sehingga membuat karakter yang diperankan menjadi lebih dikenali dan autentik.

Disisi lain kegiatan cosplay bermula dari acara yang diselenggarakan oleh komunitas. Anggota komunitas ini secara aktif terlibat dalam pembentukan identitas sosial melalui permainan peran yang sangat terorganisir. Kostum dan pementasan karakter menjadi simbol-simbol

penting yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan membangun makna. Proses interaksi simbolik ini memungkinkan cosplayer untuk menciptakan naratif visual yang kompleks dan merepresentasikan karakter-karakter favorit mereka dengan cara yang unik. Dalam "pementasan", Goffman akan melihatnya sebagai bentuk dramaturgi sosial, di mana cosplayer berperan seolah-olah mereka adalah karakter yang mereka tiru, dan pengamat atau masyarakat luar menjadi audiens yang berkontribusi terhadap pemahaman identitas kolektif komunitas cosplay.⁶

Erving Goffman, seorang sosiolog terkenal, mengembangkan konsep *front stage* dan *back stage* dalam teori dramaturgi sosialnya untuk menjelaskan interaksi sosial sehari-hari. *Front stage* mengacu pada bagian dari kehidupan sosial di mana individu berinteraksi secara langsung dengan orang lain dan berusaha untuk mempengaruhi kesan yang diberikan kepada orang lain. Bagi cosplayer berhijab, panggung *coswalk* adalah contoh nyata dari *front stage*. Di sini, mereka tampil di depan audiens atau pengunjung acara, mengenakan kostum yang dirancang untuk menggambarkan karakter tertentu dari anime, manga, film, atau game yang mereka sukai. Pada tahap ini, cosplayer berhijab secara aktif mengelola penampilan, termasuk ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan cara berbicara, untuk menciptakan kesan yang sesuai dengan karakter yang diperankan.

Sementara *back stage*, tempat di mana individu bisa "menurunkan topeng" mereka dan berada di luar peran sosial atau peran yang mereka

⁶ Moh. Mahdy Abyyu, Yunitasari Anggraeny, and Velysa Novita Hariyanto, "Dramaturgi Kehidupan Pengemis Alun-Alun Kabupaten Jember," *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 144–53, <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.1343>.

mainkan di depan umum. Bagi cosplayer berhijab, *back stage* dapat mencakup persiapan sebelum mereka tampil di panggung *coswalk*. Hal ini termasuk pemilihan kostum, merapikan atau memperbaiki detail kostum, dan berinteraksi dengan sesama cosplayer di area persiapan. Di panggung belakang, mereka bisa lebih santai dan autentik, tidak dalam peran aktif dari karakter yang diperankan di depan umum.⁷

Goffman memperhatikan situasi-situasi orang berinteraksi dengan menggunakan simbol-simbol dan bagaimana simbol-simbol ini ditafsirkan. Hal itu mengacu pada konsep *impression management*, *role distance* dan *secondary adjustment*. Pertama, ketika seseorang berperan sebagai karakter tertentu dalam cosplay, dia harus memperhatikan bagaimana dia mempresentasikan dirinya kepada orang lain (*impression management*). Kedua, *role distance* menunjukkan cosplayer dapat menjaga jarak antara identitas asli dan karakter yang diperankan. Ketiga *secondary adjustment* menyoroti ketika seseorang terlibat dalam cosplay yang memungkinkan cosplayer melakukan penyesuaian sekunder untuk berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan orang lain dalam komunitas cosplay. Konsep-konsep ini menggarisbawahi peran yang dimainkan oleh individu dalam memperanakkan karakter dan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks cosplay.

⁷ Endang Komara, *Teori Sosiologi Antropologi*, ed. Nurul Falah Atif, 1st ed. (Bandung: PT Refika Aditama, 2019).

Berdasarkan paparan tersebut menarik peneliti untuk penelitian terkait komunikasi *front stage* (depan panggung) dan *back stage* (belakang panggung) hijab cosplayer dalam menampilkan costum, serta presentasi karakter yang diperankan. Judul penelitian yang diangkat, yaitu "Dramaturgi komunikasi hijab cosplay di panggung *Coswalk* Kediri"

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang diangkat yaitu:

1. Bagaimana komunikasi *front stage* (depan panggung) hijab cosplay di panggung *coswalk* Kediri?
2. Bagaimana komunikasi *back stage* (belakang panggung) hijab cosplay di panggung *coswalk* Kediri?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui komunikasi *front stage* (depan panggung) hijab cosplay di panggung *coswalk* Kediri.
2. Untuk mengetahui komunikasi *back stage* (belakang panggung) hijab cosplay di panggung *coswalk* Kediri.

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan adanya manfaat bagi baik secara akademis maupun praktis.

a. Manfaat Akademis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta kajian khasanah Komunikasi dan Penyiaran Islam yang memiliki kaitan dengan sosiologi komunikasi.
- 2) Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.
- 3) Diharapkan hasil dari penelitian bisa melengkapi kepustakaan dalam bidang komunikasi, khususnya dibidang sosiologi komunikasi.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi mahasiswa, hasil penelitian dapat memberikan kontribusi pemikiran terhadap Lembaga Institut Islam Negeri (IAIN) Kediri, khususnya kepada Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
- 2) Bagi komunitas, penelitian ini diharapkan dapat membantu anggota komunitas memperluas pemahaman tentang hijab cosplay.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan menjadi wawasan ilmu pengetahuan dalam kajian ilmu komunikasi dalam bidang sosiologi komunikasi.

E. Penelitian Terdahulu

Salah satu upaya penyusunan proposal penelitian ini yakni berusaha menyertakan karya-karya berupa skripsi maupun jurnal terdahulu yang memiliki relevansi terhadap topik yang diangkat dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan untuk memberikan perbedaan antara penelitian satu serta dengan penelitian yang lain, agar kebenaran penelitian dapat dipertanggungjawabkan dan meminimalisir terjadinya plagiasi. Setelah

melakukan penelusuran penulis menemukan beberapa karya tulis ilmiah yang berkaitan dengan topik yang dibahas. Berikut adalah beberapa karya tulis ilmiah terdahulu yang terkait dengan penelitian penyusun:

1. Artikel Jurnal Ilmu Komunikasi dan Bisnis oleh Winda Primasari dan Amatullah Lutfiyah Tanjung (2021) dengan judul “Dramaturgi Hijab Cosplayer Anime Jepang”. Penelitian ini berfokus pada identitas diri hijab cosplayer yang terlibat dalam budaya cosplay anime Jepang. Dengan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan fenomenologi, penelitian ini menggali bagaimana hijab cosplayer membentuk konsep diri mereka melalui pengalaman sosial dan interaksi dengan lingkungan budaya populer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hijab cosplayer cenderung memilih karakter yang memiliki kesamaan dengan identitas atau sifat asli mereka, sehingga memudahkan mereka dalam mendalami karakter tersebut. Meskipun ada yang memilih karakter yang berbeda dari identitas asli mereka, banyak yang tetap berusaha untuk tidak meninggalkan identitas diri mereka.

Persamaan penelitian ini dengan yang akan dilakukan adalah menggunakan teori dramaturgi Erving Goffman dalam menganalisis identitas hijab cosplay, dengan memfokuskan analisis *front stage* dan *back stage* pada hijab cosplay. Sementara perbedaannya terletak pada lokasi penelitian yang dilakukan. Penelitian ini dilakukan di Bekasi dan penelitian yang dilakukan berlokasi di Kota Kediri.

2. Artikel Jurnal Masyarakat dan Budaya oleh Ranny Rastati (2015) dengan judul “Dari *Soft Power* Jepang Hingga *Cosplay From Japanese Soft Power to Cosplay Hijab*.” Penelitian ini memfokuskan pada cosplay di kalangan anak muda yang ingin tetap mengikuti nilai-nilai Islam dengan menutup aurat. Menggunakan konsep *soft power* menurut S. Nye. Jr digunakan untuk menjelaskan bagaimana Jepang menggunakan budaya populer seperti *anime*, *manga*, dan *cosplay* untuk mengubah citra negaranya pasca Perang Dunia II. Hasil analisis menunjukkan kesamaan dalam pemaknaan hijab *cosplay* oleh tiga informan *cosplayer*, serta pola sikap dari tiga informan non-*cosplayer* terhadap hijab *cosplay*, yang dapat dibagi menjadi mendukung, netral, dan tidak mendukung.⁸

Kesamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah mengangkat *cosplay* sebagai pokok permasalahan serta memfokuskan hijab *cosplay* sebagai subjek penelitian. Perbedaannya terletak pada analisis yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah konsep *soft power* menurut S. Nye. Jr untuk menganalisis sejarah dan perkembangan terhadap *cosplay* hijab, maka penelitian ini memfokuskan analisis *front stage* dan *back stage* hijab *cosplay* diatas panggung *coswalk*.

3. Artikel Jurnal Nirmana oleh Anisa Nada Suksmono, Andrian Dektisa Hagijanto, dan Mendy Hosana Malkisedek (2020) dengan judul “Analisis Visual pada Karakteristik *Cosplay* Berhijab”. Menggunakan konsep Hibriditas Homi K. Bhabha, modifikasi kostum dan hijab

⁸ R. Rastati, “*Media Dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay (Studi Terhadap Cosplayer Yang Melakukan Crossdress)*.” (Jurnal Masyarakat dan Budaya, 2015)

dipandang sebagai hibriditas visual yang menciptakan identitas baru, yakni cosplay berhijab. Penelitian ini adalah analisis deskriptif yang memaknai fenomena visual ini sebagai upaya mencapai rasa percaya diri dan perayaan masyarakat poskolonial akan kebutuhan zaman modern. Cosplayer berhijab melakukan modifikasi pada hijab dan kostum, tetapi tetap mempertahankan karakteristik visual dari figur yang mereka cosplay.⁹

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan adalah menggambarkan modifikasi kostum yang digunakan oleh cosplayer sesuai dengan aturan dalam islam. Perbedaannya terletak pada konsep Hibriditas Homi K. Bhabha dan memfokuskan pemaknaan visual terhadap karakteristik cosplayer berhijab, sedangkan penelitian ini menggunakan konsep dramaturgi dari Erving Goffman dan memfokuskan analisis perilaku yang ditampilkan saat berada diatas panggung dan dibelakang panggung *coswalk*.

4. Artikel Jurnal karya Ina Fitria Septiani dengan judul “Presentasi Diri Crossdress Cosplay (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Presentasi Diri Crossdress cosplay Di Kota Bandung).” Penelitian ini didasari oleh masuknya budaya populer Jepang ke Indonesia, yang membawa unsur-unsur budaya yang menarik minat masyarakat Indonesia. Salah satu aspek dari budaya Jepang yang berkembang di Indonesia adalah kegiatan cosplay, di mana individu meniru karakter dari anime. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis

⁹ Suksmono, Hagijanto, and Malkisedek, “*Analisis Visual Pada Karakteristik Cosplay Berhijab.*” (Jurnal Nirmala, 2020)

tahap-tahap penting dalam praktik crossdress cosplay, yaitu *front*, *middle*, dan *back stage*. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan studi dramaturgi dan paradigma konstruktivisme. Hasil penelitian tersebut menunjukkan dalam tahap *front stage*, seorang *crossdresser* berusaha untuk menyajikan karakter dengan profesionalisme, memperhatikan detail penampilan, dan berkomunikasi secara nonverbal dengan audiens. Pada tahap *middle stage*, informan mempersiapkan segala hal terkait dengan cosplay, seperti kostum dan latihan, serta mengatur waktu antara pekerjaan dan kuliah untuk menghidupkan karakter yang mereka perankan. Di tahap *back stage*, mereka kembali menjadi diri mereka yang asli tanpa menyamar, berinteraksi dengan orang lain sebagai diri mereka yang sesungguhnya, dan berusaha memberikan pemahaman kepada orang di sekitarnya tentang *crossdress* cosplay yang seringkali dianggap negatif, dengan harapan dapat mengelola persepsi masyarakat terhadap mereka dengan baik.¹⁰

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan terdapat objek dan menggunakan teori dramaturgi dari Erving Goffman, dimana memfokuskan penelitian peran cosplayer pada *front stage* dan *back stage*. Sementara perbedaannya adalah kostum digunakan yaitu karakter yang berbeda jenis kelamin dengan cosplayer (*crossdress*). Pada penelitian yang dilakukan memfokuskan terhadap hijab cosplay

¹⁰ Ina Fitria Septiani, "Presentasi Diri Crossdress Cosplay (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Presentasi Diri Crossdress Cosplay Di Kota Bandung)," no. 52 (2019)

yang menunjukkan perubahan perilaku berbeda antara *front stage* dan *back stage* saat tampil diatas panggung *coswalk*.

5. Artikel Jurnal Japanology oleh Naufal Alif Prabowo (2014) dengan judul “Cosplay sebagai Sarana Rekreasi bagi Cosplayer Komunitas Cosura yang telah Menikah.” Fokus dari penelitian ini adalah mengungkap mengapa para cosplayer yang telah menikah masih aktif dalam bercosplay. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa para cosplayer yang telah menikah menggunakan cosplay sebagai sarana untuk menghibur diri dan mengurangi stres. Namun, beberapa cosplayer yang telah menikah juga melihat cosplay sebagai kesempatan untuk mengekspresikan superioritas mereka dan sebagai wadah untuk mengembangkan bisnis mereka.¹¹

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah memfokuskan objek terhadap cosplay dan menggali informasi dari acara komunitas coplay. Perbedaan terhadap penelitian yang dilakukan terletak pada permasalahan dan studi kasus yang diteliti. Dimana penelitian ini mengambil permasalahan tentang rekreasi bagi cosplayer setelah menikah dan menggali informasi atau data dari komunitas Cosura, sedangkan penelitian yang dilakukan memfokuskan permasalahan tentang representasi sandiwara yang dilakukan cosplayer dan dianalisis menggunakan teori dramaturgi Erving Goffman.

¹¹ N. Alif Prabowo, “*Cosplay Sebagai Sarana Rekreasi Bagi Cosplayer Komunitas Cosura Yang Telah Menikah.*” vol 2, no. 2 (Jurnal Japanology, 2014)

6. Artikel Jurnal Empati oleh Naufal Adhi Pramana dan Achmad Mujab Masykur (2020) dengan judul “Cosplay Adalah "Jalan Ninjaku" sebuah Interpretative Phenomenological Analysis.” penelitian ini adalah untuk menggali dan memberikan gambaran tentang pengalaman dalam berpartisipasi dalam cosplay. Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA), yang difokuskan pada pengalaman, perasaan, dan pemikiran subjek yang diteliti. Hasil penelitian menyoroti tiga tema utama, yaitu makna, penampilan, dan komunitas dalam praktik cosplay. Bagi subjek, cosplay merupakan sebuah hobi yang penting, yang membutuhkan pemahaman mendalam tentang karakter yang diperankan untuk dapat menghidupkan karakter tersebut dengan baik. Mereka juga merasakan peningkatan dalam hubungan sosial, pengetahuan yang didapat, dan pendapatan finansial sebelum dan sesudah terlibat dalam cosplay.¹²

Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan adalah terletak pada objek yang diteliti yaitu cosplay. Sedangkan pebedaannya pada metode yang digunakan yaitu *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA). Dalam penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan analisis teori dramaturgi dari Erving Goffman.

7. Artikel Jurnal Interaksi oleh Abdurrahman Fadhiil Pinem (2018) dengan judul “Psikologi Komunikasi Remaja Terhadap Konsep Diri di

¹² Naufal Adhi Pramana and Achmad Mujab Masykur, “*Cosplay Adalah ‘Jalan Ninjaku’ Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis,*” vol 8, no. 3 (Jurnal Empati, 2020)

Kalangan Komunitas Cosplayer Medan.” penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki bagaimana konsep diri Otaku Cosplay terbentuk di kalangan komunitas cosplayer di Medan. Penelitian ini menggunakan teori interaksionisme simbolik dari George Herbert Mead dan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep diri *Otaku Cosplay* memiliki aspek positif di mana mereka dapat mengembangkan potensi diri melalui cosplay, tetapi juga memiliki aspek negatif di mana mereka cenderung tertutup dan kurang berkomunikasi dengan orang-orang terdekat maupun masyarakat umum. Bahkan ketika mereka terlibat dalam kelompok referensi, gaya komunikasi mereka yang tertutup tidak mengalami perubahan yang signifikan, menunjukkan kurangnya interaksi yang efektif dalam komunitas mereka.¹³

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah memfokuskan subjek terhadap cosplayer dilihat dari kostum yang dikenakan dan sama-sama menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Sedangkan perbedaannya pada penggunaan teori, penelitian ini menggunakan teori interaksionisme simbolik dari George Herbert Mead dan penelitian yang dilakukan menggunakan teori dramaturgi Erving Goffman yang menekankan analisis dari perilaku hijab cosplay dalam *front stage* dan *back stage*.

¹³ Abdurrahman Fadhiil Pinem, “Psikologi Komunikasi Remaja Terhadap Konsep Diri Di Kalangan Komunitas Cosplayer Medan,” vol 2, no. 2 (Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi, 2018)

8. Artikel Jurnal Koneksi oleh Fasa Bikati Sabka, Yugih Setyanto, Septia Winduwati (2018) dengan judul “Pengungkapan Identitas Diri Melalui Komunikasi Nonverbal Artifaktual Pada Komunitas *Crossdress* Cosplay Jepang.” Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana identitas individu dibentuk dan dikembangkan. Menggunakan kerangka konsep yang meliputi konstruksi identitas diri, faktor-faktor yang memengaruhi identitas, dan proses pembentukan identitas, penelitian ini merupakan sebuah studi fenomenologi yang bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi teknik wawancara mendalam, observasi non-partisipan, studi kepustakaan, dan penelusuran data online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas individu dibentuk melalui proses pembentukan yang dipengaruhi oleh figur yang menjadi contoh dan tingkat keterbukaan individu terhadap berbagai alternatif identitas. Selain itu, identitas juga dapat terbentuk melalui pengaruh media digital maupun media konvensional.¹⁴

Persamaan penelitian ini dan penelitian yang dilakukan adalah menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggali data dari wawancara mendalam, observasi, studi kepustakaan dan penelusuran data online. Perbedaannya adalah objek penelitian ini memfokuskan terhadap *crossdress*, sedangkan penelitian yang dilakukan

¹⁴ Fasa Bikati Sabka, Yugih Setyanto, and Septia Winduwati, “Pengungkapan Identitas Diri Melalui Komunikasi Non Verbal Artifaktual Pada Komunitas *Crossdress* Cosplay Jepang,” vol 2, no. 2 (Jurnal Koneksi, 2019)

memfokuskan terhadap hijab cosplay yang menunjukkan perilaku berbeda saat berada diatas maupun dibelakang panggung.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah salah satu konsep utama dalam skripsi yang diberikan penekanan oleh peneliti untuk mencegah kesalahpahaman atau kekurangan pemahaman yang tidak jelas. Berikut adalah pengertian istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Cosplay

Cosplay, singkatan dari "*costume*" dan "*play*", secara harfiah dapat dijelaskan sebagai permainan kostum, merupakan praktik di mana seseorang meniru penampilan dan perilaku karakter fiksi, biasanya dari media seperti *anime*, *manga*, film, *video game*, atau karya fiksi populer lainnya. Sedangkan dalam cosplay, para peserta mengikuti dan mengenakan costum disebut cosplayer, mengenakan kostum yang menggambarkan karakter yang mereka pilih dan mencoba untuk meniru penampilan, sikap, dan gaya bicara karakter tersebut.¹⁵

Cosplay bukan hanya sekedar berpakaian seperti karakter yang dipilih, tetapi juga melibatkan peniruan gerakan, ekspresi wajah, dan perilaku yang sesuai dengan karakter yang diperankan.¹⁶ Hal ini mencakup segala hal mulai dari membuat atau membeli kostum yang akurat, hingga mempelajari karakter yang diperankan agar bisa menampilkan penampilan yang autentik. Cosplay sering kali menjadi

¹⁵ Animonster, "*Cosplay History*," vol 106 (Majalah Animonster, 2008) hal 86

¹⁶ Khairul Syafuddin, "*Cosplay Sebagai Ajang Mendapatkan Pengakuan Masyarakat (Analisis Politik Identitas Cosplayer Di Dunia Virtual)*," vol 1, no. 3 (Jurnal Mediasi, 2020) hal 158-173

sebuah bentuk ekspresi diri dan komunitas, di mana para cosplayer dapat bertemu dan berinteraksi dengan sesama penggemar yang memiliki minat yang sama.

2. Hijab Cosplay

"Hijab cosplay" merujuk kepada seorang cosplayer yang memilih untuk mengenakan hijab saat melakukan aktivitas cosplay. Hijab adalah pakaian atau penutup kepala yang umumnya dipakai oleh perempuan Muslim untuk menutupi rambut, leher, dan sering kali bagian dari dada.¹⁷

Pada perkembangannya hijab cosplay merupakan bentuk negosiasi yang menjadi jawaban dari tantangan seorang yang ingin tetap bisa mengekspresikan hobi tanpa menghilangkan identitas sebagai seorang Muslimah. Kostum yang digunakan berasal dari inovasi dan kreativitas cosplayer, dengan menutupi bagian-bagian yang memperlihatkan aurat dari perempuan. Selain itu, rental penyewaan kostum cosplay juga berpengaruh dari perkembangan kostum, sehingga kostum yang dimodifikasi menciptakan gaya cosplay yang disebut hijab cosplay.

Dalam konteks cosplay, hijab dapat digunakan sebagai bagian dari kostum untuk menyesuaikan dengan karakter yang ingin ditampilkan.

Berikut karakteristik hijab cosplay:¹⁸

¹⁷ Agustinus Alexander Sinaga, Shuri Mariasih, and Gietty Tambunan, "Kontestasi Ideologi Dan Autentisitas Dalam Hijab Cosplay Indonesia," *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)* 7, no. 3 (2023): 2598–9944, <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.5568/http>.

¹⁸ R. Rastati, "Dari Soft Power Jepang Hingga Hijab Cosplay," *Jurnal Masyarakat & Budaya* 17 (2015).

1. Kostum dan Hijab

Cosplayer berhijab merancang kostum mereka dengan cara memodifikasi atau mengintegrasikan hijab agar tetap sesuai dengan karakter yang ingin diperankan. Hal ini melibatkan penyesuaian hijab dengan warna, tekstur, dan gaya kostum karakter, atau menambahkan elemen kostum pada hijab seperti topi atau mahkota. Hijab juga bisa dijadikan sebagai bagian integral dari kostum, misalnya dengan membentuknya menyerupai gaya rambut karakter. Dengan cara ini, cosplayer berhijab bisa mengekspresikan kecintaan pada karakter sambil tetap mempertahankan identitas dan nilai-nilai sebagai muslimah.

2. Ekspresi Kreatif

Cosplay adalah bentuk ekspresi kreatif di mana seseorang berperan sebagai karakter tertentu. Bagi hijab cosplayer, ini melibatkan penyesuaian kreatif untuk menggabungkan hijab dengan kostum dan aksesoris lainnya, memungkinkan untuk tetap setia pada nilai-nilai dan preferensi pakaian.

3. Identitas Budaya dan Agama

Penggunaan hijab oleh cosplayer bisa menjadi cara untuk mengekspresikan identitas budaya dan agama di dalam komunitas cosplay yang umumnya cenderung dominan oleh norma-norma yang berbeda. Hal ini juga dapat mencerminkan upaya untuk memperluas representasi dalam komunitas hobi ini.

4. Tantangan dan Inovasi

Bagi hijab cosplayer, menyesuaikan hijab dalam kostum bisa menjadi tantangan kreatif tersendiri. Mereka harus mencari cara untuk membuat kostum yang konsisten dengan karakter yang dimainkan sambil mempertahankan ketentuan pemakaian hijab sesuai dengan keyakinan.

Hijab cosplayer tidak hanya berpartisipasi dalam cosplay untuk hiburan semata, tetapi juga untuk mengekspresikan kreativitas dan membawa pesan-pesan budaya atau agama ke dalam komunitas cosplay yang lebih luas. Ini mencerminkan inklusi dan diversitas dalam bentuk-bentuk ekspresi yang semakin berkembang dalam komunitas cosplay modern.

3. Dramaturgi Komunikasi

Teori Dramaturgi Komunikasi adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk memahami penggunaan simbol-simbol dalam interaksi sosial. Berdasarkan konsep dasar interaksi sosial yang dikemukakan oleh George Herbert Mead dan dipengaruhi oleh pendekatan dramatisme, teori dramaturgi menjelaskan bahwa hidup dapat diibaratkan sebagai sebuah panggung yang memiliki kisah. Masing-masing manusia memerankan tokoh-tokoh yang saling berinteraksi satu sama lain dalam berbagai konteks kehidupan.¹⁹

¹⁹ Komara, *Teori Sosiologi Antropologi*.

Dalam proses interaksi sosial, manusia hanya dapat melihat penampilan atau apa yang ditampilkan oleh manusia lainnya. Penampilan diri manusia saat berinteraksi di atas panggung kehidupan yang disertai dengan penggunaan berbagai perlambang untuk mencapai tujuan tertentu inilah yang coba dijelaskan oleh teori dramaturgi. Hal ini ditunjukkan dari panggung kehidupan manusia tak ubahnya seperti panggung sandiwara atau panggung teater. Teori ini dikembangkan oleh Erving Goffman, seorang sosiolog yang mempunyai pengaruh besar pada abad 20. Goffman memperkenalkan konsep dramaturgi dalam bukunya yang berjudul “*The Presentation of Self in Everyday Life*” (1959).

Dalam teori dramaturgi, terdapat dua konsep utama: *front stage* (panggung depan) dan *back stage* (panggung belakang). *Front stage* adalah bagian pertunjukan yang berfungsi sebagai penampilan diri manusia di depan orang lain, sedangkan *back stage* adalah keadaan di mana manusia mempersiapkan diri sebelum berinteraksi dengan orang lain.²⁰ Oleh karena itu, konsisten dengan akar interaksionalisme simbolis yang berpusat pada tindakan aktor dan interaksionalisme bekerja pada arena yang sama. Analisis dramaturgi ini memberikan pemahaman baru terhadap proses-proses sosial skala kecil dan memahami bahwa dalam interaksi manusia ada “kesepakatan” perilaku yang disetujui dapat mengantarkannya kepada tujuan akhir dari maksud interaksi sosial tersebut.

²⁰ *ibid.*