Volume 6 (2) (2022): x-xx

The Indonesian Journal of Social Studies

Available at https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpips/index

COSPLAY ADALAH 'JALAN NINJAKU'

Saida Azmi Damanik [1)], Rohliana [2)], Siti Gomo [3)], Miftahul Khairah Anwar [4)]

1) Universitas Negeri Jakarta
2) Universitas Negeri Jakarta
3) Universitas Negeri Jakarta
4) Universitas Negeri Jakarta

Abstrak

Cosplay merupakan sejenis pertunjukan dimana individu akan berpenampilan lengkap seperti suatu tokoh dan memperagakannya. Tokoh yang diperagakan biasanya berasal dari komik, anime, game, film, drama dan lain sebagainya. Penelitian ini ditujukan untuk memahami dan memberikan gambaran tentang fenomena Cosplay dilihat dari perspektif teori identitas hybrid dan etnisitas. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Culture Study. Metode ini dilakukan dengan mengobservasi teks, video/media di internet. Penelitian ini berfokus pada para cosplayer wanita dimana sebagai muslimah (sebutan bagi wanita yang beragama Islam) untuk menutup aurat, salah satunya dengan menggunakan hijab. Untuk dapat melakukan cosplay berhijab terdapat muslimah yang mencampurkan visual figur anime, manga, dan game dengan hijab dan kostum yang dikenakan. Hasil dari penelitian adalah untuk mengobservasi data bahwa ternyata cosplayer tidak menelan bulat-bulat budaya jepang, namun tetap disesuaikan dengan budaya dan identitas asalnya.
Kata Kunci: Cosplay, Hijab Cosplay, Hibriditas, Etnisitas

Abstract

Cosplay is a performance where the individual will fully dress up like a character and demonstrate it. The characters exhibited usually come from comics, anime, games, films, dramas and so on. This study aims to understand and provide an overview of the Cosplay phenomenon from the perspective of hybrid identity theory and ethnicity. The data analysis method used in this research is the Culture Study method. This method is done by observing text, video/media on the internet. This study focuses on female cosplayers which as Muslimah (a term for women who are Muslim) to cover their aurat, one of them is by wearing a hijab. To be able to do hijab cosplay, there are Muslim women who mix the visuals of anime, manga, and game figures with the hijab and the costumes they wear. The result of the research is to observe the data that it turns out that cosplayers do not take Japanese culture wholeheartedly, but are still adapted to their original culture and identity.
***Keywords**: Cosplay, Hijab Cosplay, Hybridity, Ethnicity*

***How to Cite**:* Damanik, S.A. Rohliana, . Gomo, S. & Anwar, M.K. (2022). Cosplay Adalah 'Jalan Ninjaku'a. *The Indonesian Journal of Social Studies,* Vol 6 (2) halaman.

*Corresponding author: Saida Azmi Damanik
E-mail: saidaazmidmk09@gmail.com

e-ISSN 2615-5966 (Online)

This is an open access article under the CC–BY-SA license

PENDAHULUAN

Cosplay adalah sebuah trend yang dari dulu hingga sekarang tetap saja populer, cosplay adalah perwujudan nyata dari Chuunibyou. Chuunibyou (中二病) adalah istilah sehari-hari dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk menggambarkan seseorang yang berperilaku delusi atau suatu keyakinan yang dipegang secara kuat namun tidak akurat. Salah satunya berpikir memiliki kekuatan khusus yang tidak ada orang lain memilikinya. Cosplay berasal dari bahasa Inggris buatan Jepang (コスプレ Kosupure) dan gabungan dari kata "costume" dan "play" yang artinya seseorang itu meniru seorang karakter anime atau manga dengan mengenakan kostum, aksesoris dan bahkan wig (rambut palsu) agar terlihat serupa alias mirip dengan karakter yang ia tirukan dan terlihat seperti versi 3D.

Pada awalnya cosplay berasal dari budaya barat yang kemudian masuk ke negara Jepang sekitar tahun 70-an melalui pagelaran busana untuk mengenal kostum-kostum unik wilayah persfektur Jepang yakni Ashinoko serta cosplay merupakan sebuah kebiasaan yang banyak digunakan pada ajang entertainment yang biasa juga disebut pesta topeng yang bertajuk Nihon SF Taikai ke-17. Pesta topeng tersebut diselenggarakan menjelang hari Paskah atau Halloween dan menjadi populer pada saat itu (Pramana & Achmad).

Pada tahun 1980, majalah Fanroad memberitakan sebuah perkumpulan cosplayer pertama yang mengenakan kostum, dandanan mereka seperti Gundam di kawasan Harajuku, mereka menyebut diri mereka dengan nama Tominoko-zoku. Namun berita itu hanyalah sebuah bumbu untuk menambah sensasi yang akhirnya, pada tahun 1986 mulai banyak cosplayer yang berfoto dan kemudian disebarkan ke 2 banyak media yang membuat budaya pop culture cosplay populer hingga sekarang serta kata-kata cosplay berubah penulisannya dari "Costume Play" menjadi kata Katakana yaitu "Kosupure".

Tidak seperti di Jepang trend cosplay di Indonesia pada awalnya masuk pada, tahun 2000an saat Universitas Indonesia (UI) menyelenggarakan sebuah event Jepang pertama yang bertajuk Gelar

Jepang Universitas Indonesia atau dikenal GJUI khusus sebagai event cosplay yang ternyata belum mendapatkan antusias yang besar dan mendapatkan hati dikalangan masyarakat, bahkan sepi peminat pada saat itu. Seiring berjalannya waktu, orang-orang mulai mengenal Anime, Manga dan juga karena melihat budaya tersebut yang populer di Jepang. Dengan perkembangan waktu mulai bermunculan event copslay hingga saat ini, event-event besar bisa ditemukan di berbagai macam kota besar yaitu Bandung, Surabaya, Jakarta, Yogyakarta, Medan dan kota-kota lainnya di Indonesia, dengan berbagai macam jenis cosplay diantaranya Cosplay Anime Manga, Cosplay Game, dan Cosplay Tokusatsu.

Kini event Jepang telah banyak bermunculan, hampir di setiap minggu banyak diselenggarakan event yang diadakan oleh berbagai macam kalangan, seperti SMA, perguruan tinggi, hingga swasta turut berlomba-lomba mengadakan event yang membekas dan menarik bagi pecintanya. Banyaknya masyarakat yang tertarik akan cosplay, sehingga terbentuk sebuah komunitas yaitu Komunitas Cosplay. Komunitas cosplay adalah sebuah komunitas yang mewadahi masyarakat untuk menyalurkan hobi ber-cosplaynya yang telah berdiri sejak tahun 2008 lalu. Untuk bergabung pada komunitas ini sangatlah mudah. Cukup dengan menyukai cosplay dan mau mengeluarkan dana untuk membuat kostum agar mirip dengan karakter yang disukai. Sehingga anggota komunitas cosplay ini memiliki ribuan anggota.

Bandung menjadi salah satu kota dimana fenomena cosplay berkembang sangat massif. Pemerintah dalam hal ini tidak tinggal diam begitu saja, melihat pemuda kota Bandung yang kreatif akan suatu hal, pada tahun 2018 lalu Disbudpar mencanangkan kota Bandung akan menjadi kota cosplay sebagai daya tarik wisatawan, sehingga mereka dapat berkunjung ke kota kembang ini, tentunya dapat membantu memperkenalkan Bandung ke dunia luar, hal itu dilakukan dengan mendanai cosplayer yang berprestasi untuk bertarung diajang cosplay dunia yakni WCS (World Cosplay Summit) guna mengharumkan kota Bandung dan negara Indonesia sendiri. Bahkan salah satu kampus di Bandung, yakni Unikom jurusan DKV, alih-alih menggunakan pakaian formal, mahasiswa dan dosen justru memilih menggunakan kostum coplay berbagai karakter saat hadir dalam prosesi Yudisium..

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan qualitative approach dengan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Culture Study. Metode ini dilakukan dengan mengobservasi teks, video/media yang diambil dari internet. Penelitian ini berfokus pada para cosplayer muslimah (sebutan bagi wanita yang beragama Islam) yang diwajibkan untuk menutup aurat, salah satunya dengan menggunakan hijab untuk tetap dapat melakukan cosplay namun dengan menggunakan hijab, proses akulturasi yang terjadi dalam fenomena cosplay, dan pengaruh relasi kuasa dalam perubahan budaya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Cosplay diminati masyarakat Indonesia dari berbagai latar belakang agama, salah satunya adalah agama Islam. Islam memiliki aturan bagi muslimah (sebutan bagi wanita yang beragama Islam) untuk menutup aurat, salah satunya dengan menggunakan hijab. Untuk dapat melakukan cosplay berhijab terdapat muslimah yang mencampurkan visual figur anime, manga, dan game dengan hijab dan kostum yang dikenakan. Percampuran tersebut terlihat pada modifikasi kostum dan rambut figur yang dicosplaykan. Sehingga terbentuklah budaya baru yang disebut dengan Hijab Cosplayer.
2. Dalam proses akulturasi, culture shock sudah pasti akan dijumpai. Selama proses akulturasi itu berlangsung tidak jarang timbul permasalahan dalam memahami budaya asing tersebut, permasalahan tersebut adalah biasa disebut dengan culture shock atau gegar budaya. Orang-orang akan merasa aneh dengan gaya berbicara orang Jepang yang ada di anime-anime dan

merasa aneh dengan jenis musik Jepang yang berbeda dengan musik lainnya. Kita hendaknya memilih nilai-nilai positif yang dapat diambil dari budaya Jepang tanpa harus meninggalkan nilai-nilai baik yang sudah ada di diri kita sebagai orang Indonesia sehingga tidak kehilangan identitas etnis kita. Supaya nilai-nilai baik dari budaya asing dapat dengan mudah terakuturasi dalam diri haruslah sadar akan diri sendiri, tidak sepenuhnya meniru apa saja yang sudah ditampilkan di media, sehingga dengan begitu tidak menghilangkan budaya asli dalam diri.

3. Dalam penelitian ini, peneliti mendapati bahwa dalam fenomena cosplay yang terjadi di salah satu kampus di Bandung, yakni Unikom jurusan DKV, dimana para mahasiswa dan dosen justru memilih menggunakan kostum coplay berbagai karakter saat hadir dalam prosesi Yudisium disbanding menggunakan pakaian formal, dapat terwujud karena adanya relasi kuasa. Fenomena cosplay di lingkungan kampus ini bisa terjadi karena mendapat dukungan dari pihak petinggi kampus. Hal ini tidak akan bisa terjadi tanpa adanya pengaruh relasi kuasa.
4. Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan bahwa ternyata cosplayer tidak menelan bulat-bulat budaya jepang, namun tetap disesuaikan dengan budaya dan identitas asalnya.

PEMBAHASAN

1.1. Fenomena cosplay dilihat dari perspektif teori identitas hybrid

Bhabha (1994) menyatakan bahwa hibriditas adalah silang budaya, baik intinsik maupun ekstrinsik yang muncuk di masyarakat dalam banyak bentuk. Identitas hybrid merupakan identitas baru yang terbentuk dari persilangan kategori-kategori tertentu yang didasari atas kesadaran untuk mencari simpul kerjasama yang mutual dalam ruang publik.

Cosplay diminati masyarakat Indonesia dari berbagai latar belakang agama, salah satunya adalah agama Islam. Islam memiliki aturan bagi muslimah (sebutan bagi wanita yang beragama Islam) untuk menutup aurat, salah satunya dengan menggunakan hijab. Untuk dapat melakukan cosplay berhijab terdapat muslimah yang mencampurkan visual figur anime, manga, dan game dengan hijab dan kostum yang dikenakan. Percampuran tersebut terlihat pada modifikasi kostum dan rambut figur yang dicosplaykan.

Ranny Rastati, Peneliti Pusat Penelitian Masyarakat dan Budaya Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) dalam acara virtual Performing the Self and Playing with the Otherness: Clothing and Costuming under Transcultural Condition menyatakan bahwa perkembangan cosplay di Indonesia bersamaan dengan munculnya berbagai acara kebudayaan popular Jepang. Salah satu event budaya Jepang tertua di Indonesia adalah Gelar Jepang Universitas Indonesia (GJUI) yang diselenggarakan pada pertengahan tahun 1994 oleh mahasiswa Sastra Jepang Universitas Indonesia. Selain itu ada pula festival seni dan kuliner Jepang bernama Ennichisai yang kerap menampilkan cosplay.

Ranny mengungkapkan antusiasme anak muda Indonesia pada budaya cosplay pun semakin tinggi. Pinky Lu Xun disebut-sebut sebagai cosplayer pertama Indonesia yang sudah ber-cosplay sejak 1998. Lalu, salah satu kelompok cosplay pertama Indonesia adalah Endless Illusion yang dibentuk pada tahun 2004. Minat terhadap cosplay semakin berkembang dan munculah fenomena hijab cosplay pada tahun 2012. “Cosplay kemudian diikuti juga oleh perempuan Muslim berhijab,” kata Ranny. “Mereka menggunakan teknik tertentu agar hijab dapat menyerupai gaya rambut karakter yang ditiru tanpa melepaskan hijab.” Imbuhnya.

Menurut Ranny, acara Hijab Cosplay pertama di Indonesia diselenggarakan oleh UIN Matsuri Bandung pada 2015, sementara Hijab Cosplay di Malaysia diadakan pada 2017 oleh Japan Otaku Matsuri di Subang, Malaysia. “Namun, apakah hijab cosplay hanya ada di Indonesia dan Malaysia sebagai negara mayoritas Islam? Ternyata tidak.” ujar Ranny. Ia menjelaskan hijab cosplay juga dilakukan oleh muslimah di negara minoritas Muslim seperti London, Inggris dan New York, Amerika Serikat.

Ranny menyebut bahwa di Indonesia, hijab cosplay menuai pro kontra dari berbagai kalangan masyarakat. “Sisi kontra berpandangan bahwa hijab cosplay tidak sesuai dengan syariat Islam, bahwa hijab adalah sebuah kesederhanaan bukan untuk fashion, bahwa hijab untuk menutup

aurat bukan untuk tujuan lainnya," jelas Ranny. Ia pun menambahkan, "Dari sisi pro menyatakan hijab cosplay merupakan bagian dari bentuk ekspressi diri, tidak masalah selama masih menutupi aurat, juga bahwa cosplay merupakan kegiatan positif dalam bentuk seni".

Anisa Nada Suksmono, Andrian Dektisa H dan M. Hosana Malkisedek (2020) dalam penelitian mereka yang berjudul Analisis Visual pada Karakteristik Cosplay Berhijab menyatakan bahwa fenomena visual cosplay berhijab terjadi sebagai satu bentuk upaya mencapai rasa percaya diri dan sebagai bentuk perayaan masyarakat poskolonial akan kebutuhan 'jaman now'. Untuk mencapai kedua hal tersebut, cosplayer berhijab melakukan modifikasi kain hijab dan kostum cosplay dengan tetap memasukkan karakteristik visual figur yang dicosplaykan. Dapat disimpulkan bahwa para Hijab Cosplayer berhasil merealisasikan dua hal yaitu membuktikan bahwa mereka bisa bercosplay walaupun menggunakan hijab dan mereka juga membuktikan bahwa mereka bisa memperkuat kepercayaan mereka melalui hijab cosplay.

H, Emerald El Jurdi, Moufahim M and Dekel O dalam penelitian mereka yang berjudul "They Said We Ruined the Character and Our Religion": Authenticity and Legitimation of Hijab Cosplay menyatakan bahwa fenomena hijab cosplay merupakan hal yang positif dimana Muslimah tetap bisa mengekplorasi dan mengekspresikan diri tanpa harus melepas hijabnya.

Nurfitriani dalam penelitiannya yang berjudul Konsep Diri Anggota Hijab Cosplay Islamic Otaku Community Episode UIN Jakarta Dalam Mempertahankan Identitas Keislaman menyatakan bahwa dari keenam hijab cosplay yang menjadi subjek penelitian ini dapatditarik kesimpulan bahwa cara mereka mempertahankan identitas keislaman mereka dengan berbagai cara, salah satunya dengan tetap berbusana sesuai dengan etika berbusana dalam Islam dengan tidak memamerkan aurat dan lekuk tubuh.

Grittinger (2018) dalam penelitiannya yang berjudul Hijabi Cosplay: Performances of Culture, Religion, and Fandom menyatakan bahwa kegiatan cosplay oleh umat Islam memiliki corak ritualistik, yang mencerminkan kecintaan cosplayer terhadap genre atau fandom yang mereka upayakan untuk menjadi representasi dari identitas fiksi tersebut namun pada saat yang sama, mereka memutuskan untuk mempertahankan aturan agamanya dengan tetap menggunakan hijab saat bercosplay.

Amalia dan Khoirul dalam penelitiannya yang berjudul Hijab Cosplay (Studi terhadap Identitas Hijab Cosplayer di Surabaya) menyatakan hasil penelitian didapati identitas Hijab Cosplay terbentuk dari identitas Muslim yakni identitas dengan nilai-nilai keagamaan Islam yang terproses sejak lama dan bertemu dengan hobi cosplay. Terdapat beberapa faktor pembentuk identitas hijab cosplay, dan salah satunya adalah diantaranya adalah: akulturasi budaya.

Wijaya dan Siti dalam penelitiannya yang berjudul Akulturasi Budaya Populer Jepang pada Cosplayer di Komunitas Cosplay Medan dalam Perspektif Komunikasi Antarbudaya menyatakan bahwa dari hasil penelitian menunjukkan proses akulturasi budaya populer Jepang terjadi karena budaya populerJepang yang menyebar di Indonesia melalu media kemajuan teknologi komunikasi. Berawal dari masuknya kartun-kartun Jepang ke Indonesia yang ditayangkan di televisi dan acara-acara bertemakan budaya pop Jepang yang semakin banyak diadakan di kota-kota besar di Indonesia menjadikan para informan semakin tertarik dengan budaya pop Jepang.

Andri, Dara dan Erlangga dalam penelitiannya yang berjudul Artikulasi Identitas Pelaku Budaya Populer (Studi Pada Cosplayer Hijab) menyatakan bahwa kehadiran cosplay hijab sebagai sebuah derivasi dari kegiatan cosplay yang menjadi perdebatan di media sosial menandai kecairan identitas yang terjadi. Identitas yang dimiliki bukan lagi sebuah hal yang kaku, namun telah menjadi sesuatu yang berubah seiring waktu. Menjadi seorang hijaber bukan berarti menjadi seseorang kaku dan monoton, namun batasan-batasan tersebut menjadi lebih longgar ditemukan pada hijaber. Cosplayer pun saat ini bukan lagi sebuah kegiatan yang elitis, namun menjadi sebuah kegiatan untuk mengaktualisasikan diri. Cosplay saat ini bukan lagi hanya sebagai ajang kesempurnaan dalam menirukan karakter, namun terdapat upaya negosiasi dengan konsep diri tertentu.

Menggunakan konsep Hibriditas Homi K. Bhabha, modifikasi kain hijab dan kostum cosplay dilihat sebagai hibriditas visual sebagaimana kejelasan identitas cosplay dan hijab menjadi lebur dan menghasilkan sebuah identitas baru yakni cosplay berhijab. Fenomena visual cosplay berhijab sebagai satu bentuk upaya mencapai rasa percaya diri dan sebagai bentuk perayaan masyarakat poskolonial akan kebutuhan 'jaman now'. Untuk mencapai kedua hal tersebut, cosplayer berhijab melakukan modifikasi kain hijab dan kostum cosplay dengan tetap memasukkan karakteristik visual figur yang dicosplaykan.

1.2. Fenomena cosplay dilihat dari perspektif etnisitas

Sachari (2005), transformasi dalam budaya dapat dirangkum menjadi sebuah proses yang panjang yang didahului oleh terjadinya inkulturasi dan akulturasi, proses dialog dan sintesis budaya, serta diikuti oleh berbagai pergeseran dan perkembangan nilai-nilai untuk menjadi suatu sosok budaya (Krier, 2001:36).

1.2.1. Akulturasi

Menurut Koentjaraningrat (2002), akulturasi budaya adalah proses sosial yang biasanya timbul karena masuknya unsur budaya asing dan terjadi dalam waktu yang terus menerus. Sehingga unsur budaya asing tersebut secara lambat laun akan diterima dan menjadi bagian dari budaya itu sendiri.

Pada awalnya manusia mempelajari dan menginternalisasi pola-pola budaya yang ada di sekitarnya untuk kemudian dijadikan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan individu tersebut. Hal inilah yang dinamakan dengan sebutan enkulturasi. Kemudian ketika individu atau kelompok tertentu mulai memasuki budaya yang berbeda dari budaya awalnya dan berusaha untuk mempelajari serta mengadopsi nilai-nilai dari budaya barunya tersebut, maka fenomena ini yang biasa disebut dengan proses akulturasi.

Dalam proses akulturasi, culture shock sudah pasti akan dijumpai. Selama proses akulturasi itu berlangsung tidak jarang timbul permasalahan dalam memahami budaya asing tersebut, permasalahan tersebut adalah biasa disebut dengan culture shock atau gegar budaya. Orang-orang akan merasa aneh dengan gaya berbicara orang Jepang yang ada di anime-anime dan merasa aneh dengan jenis musik Jepang yang berbeda dengan musik lainnya.

Dalam proses akulturasi hendaknya memilih nilai-nilai positif yang dapat diambil dari budaya Jepang tanpa harus meninggalkan nilai-nilai baik yang sudah ada di diri kita sebagai orang Indonesia sehingga tidak kehilangan identitas etnis kita. Supaya nilai-nilai baik dari budaya asing dapat dengan mudah terakuturasi dalam diri haruslah sadar akan diri sendiri, tidak sepenuhnya meniru apa saja yang sudah ditampilkan di media, sehingga dengan begitu tidak menghilangkan budaya asli dalam diri. Adanya nilai baru yang tercerna akibat keserupaan tingkat dan corak budayanya (syarat keseragaman/hogomonity) adalah salah satu syarat agar proses akulturasi dapat berjalan dengan baik. Nilai dan norma budaya dari negara Jepang banyak juga di terapkan didalam produk budaya populernya sehingga para cosplayer yang mengkonsumsi budaya pop Jepang terakulturasi dengan nilai dan norma tersebut. Seluruh informan menjelaskan bahwa nilai kedisiplinan adalah yang paling mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik itu disiplin akan peraturan maupun disiplin akan waktu. Jepang sendiri merupakan negara yang menjunjung tinggi nilai kedisiplinan.

1.3. Pengaruh Relasi Kuasa dalam Perubahan Budaya

Relasi kuasa merupakan hubungan yang terbentuk antar aktor-aktor tertentu yang memiliki suatu kepentingan dengan tingkat kekuasaan yang berbeda. Didalam relasi kuasa terdapat unsur kekuatan hubungan sosial yakni seorang aktor memiliki kemampuan untuk mengubah perilaku aktor yang lainnya, dengan kata lain unsur kekuasaan memiliki pengaruh dalam membentuk sebuah program atau kegiatan sesuai dengan kepentingan seseorang, bahkan terhadap perlawanan aktor-aktor lain.

Teori "power of knowledege", Foucault memandang bahwa keberadaan kekuasaan sangat penting karena untuk menentukan dan mengkonstruk realitas-realitas yang diciptakan secara subjektif, untuk tujuan dan kepentingan power domination atau kekuasaan yang mendominasi. Adanya tekanan-tekanan, energi, material, pikiran, kenikmatan, dan sebagainya lebih banyak di kuasai oleh dominan ideologi yang berlaku dalam konteks sosial masyarakat. Hal inilah yang terjadi pada perubahan budaya bahwa adanya ideologi yang dominan mampu mengontrol dan menciptakan kuasa tanpa masyarakat sadari (Foucault, 2017:310-312).

Relasi kuasa merupakan konsep hubungan kekuasaan yaitu praktik-praktik kekuasaan dari subyek pada obyek melalui berbagai media dan rupa kekuasaan yang dimaksudkan tidak didapat dari cara-cara yang represif, 9 melainkan secara manipulatif dan hegemonik. Foucault (2007) mendefinisikan Kekuasaan adalah soal praktik-praktik konkrit yang lantas menciptakan realitas dan pola-pola perilaku, memproduksi wilayah objek-objek pengetahuan dan ritual-ritual kebenaran yang khas.

Kekuasaan adalah kemampuan seseorang atau sekelompok manusia untuk mempengaruhi perilaku seseorang atau kelompok lain sedemikian rupa sehingga perilaku itu menjadi sesuai dengan keinginan dan tujuan dari orang yang mempunyai kekuasaan. Kekuasaan politik merupakan kemampuan untuk mempengaruhi kebijakan umum/pemerintah baik terbentuk maupun akibatakibat sesuai tujuan pemegang kekuasaan itu sendiri. Untuk menggunakan kekuasaan politik harus ada penguasa yaitu pelaku yang memegang kekuasaan dan ada alat/sarana kekuasaan.

Dalam penelitian ini, peneliti mendapati bahwa dalam fenomena cosplay yang terjadi di salah satu kampus di Bandung, yakni Unikom jurusan DKV, dimana para mahasiswa dan dosen justru memilih menggunakan kostum coplay berbagai karakter saat hadir dalam prosesi Yudisium disbanding menggunakan pakaian formal, dapat terwujud karena adanya relasi kuasa. Fenomena cosplay di lingkungan kampus ini bisa terjadi karena mendapat dukungan dari pihak petinggi kampus. Hal ini tidak akan bisa terjadi tanpa adanya pengaruh relasi kuasa.

Isi naskah disusun sistematis dan terurut. Hasil dan pembahasan tidak terpisah. Untuk hasil penelitian format artikel terdiri dari pendahuluan (latar belakang dan kajian teori dapat dituliskan bergabung di pendahuluan jika ada), metode, hasil dan pembahasan diakhiri simpulan, dapat juga dituliskan saran. Sedangkan hasil kajian literatur format naskah terdiri dari pendahuluan (urgensi kajian atau latar belakang), metode, hasil kajian dan pembahasan, dan simpulan.

Hasil dan pembahasan merupakan inti dari sebuah artikel, ditulis secara jelas dan memenuhi aspek scientific merit (unsur what/how?, why?, dan what else? Paparkan data yang telah diperoleh secara jelas dan ringkas, dapat berupa tabel, gambar atau diagram. Pada bagian pembahasan, penulis harus mengaitkan dengan cara melakukan pembandingan hasil penelitian dengan teori atau penelitian lain yang relevan dan mutakhir. Paparkan pembahasan sesuai dengan urutan tujuan penelitian. Apabila hasil penelitian berbeda dengan penelitian lain yang relevan, penulis perlu untuk memaparkan mengapa hal tersebut terjadi.

SIMPULAN

Jika kita melihat dari perspektif yang berbeda, keengganan hijab cosplayer untuk sepenuhnya mengikuti budaya cosplay yang tidak menggunakan hijab bisa berarti kepatuhan terhadap norma-norma lokal. Tidak adanya kecenderungan penyimpangan dalam cosplay hijab terjadi karena cosplayer hijab tidak ingin bertentangan dengan definisi masyarakat tentang wanita muslimah yang baik. Ini berarti siapa pun yang berani memilih hal yang baik dan meinggalkan hal yang buruk adalah orang yang memiliki kekuatan sebenarnya.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, Ayu dan Khoirul Rosyadi. Hijab Cosplay (Studi terhadap Identitas Hijab Cosplayer di Surabaya). An Article.

Andri, Dara Adinda Kesuma dan Erlangga Saputra. Artikulasi Identitas Pada Pelaku Budaya Populer (Studi Pada Cosplayer Hijab). An Article.

Bhabha, Homi K. (1994). *Introduction: Locations of Culture*, London: Routledge.

Foucault, Michel. (1988). *Power Knowledge*. New York, NY: Random House.

Grittinger, Juli L. 2018. *Hijabi Cosplay: Performances of Culture, Religion, and Fandom.* Journal of Religion and Popular Culture 30:2 Summer 2018

H, Emerald El Jurdi, Moufahim M and Dekel O. *"They Said We Ruined the Character and Our Religion": Authenticity and Legitimation of Hijab Cosplay.* Qualitative Market Research: An International Journal Vol. 25 No. 1, pp. 43-59

Ismail, Nawari. (2012). *Relasi Kuasa dalam Pengubahan Budaya Komunitas Negara, Muslim, Wing Sikep.* Bandung: Karya Putra Darwati.

Koentjaraningrat. (2002). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Nurfitriani. 2016. *Konsep Diri Anggota Hijab Cosplay Islamic Otaku Community Episode UIN Jakarta Dalam Mempertahankan Identitas Keislaman*. Skripsi Jurusan Komunikasi dan Pemnyiaran Islam Fakultas. UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.

Pramana, Naufal Adhi dan Achmad Mujab M. *COSPLAY ADALAH "JALAN NINJAKU" SEBUAH INTERPRETATIVE PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS.* Jurnal Empati, Volume 8 (Nomor3), halaman 169-177.

Ramzielah, Fidy. 2014. "Komunitas Hijab Cosplay Gallery: Representasi Komunitas SubkulturVirtual di Indonesia". *Jurnal Ilmu Humaniora*, vol. 02, no. 01, h. 68 & 74. Diakses 9 Januari 2017. http://ejurnal.upm.ac.id/index.php/literasi/article/view/92.

Rastati, Ranny. (2015). *DARI SOFT POWER JEPANG HINGGA HIJAB COSPLAY*. Jurnal Masyarakat & Budaya, Volume 17 No. 3.

Sachari, Agus. (2005). *Pengantar Metode Penelitian Budaya Rupa (Desain, Arsitektur, Seni Rupa, dan Kriya)*. Jakarta: Erlangga.

Solihin, Muhammad. 2018. "Sebenarnya apa yang Dimaksud dengan Cosplay? Berikut Penjelasan Lengkapnya!". https://dafunda.com/otaku/apa-itu-cosplay/, diakses 28 September 2022 pukul 23.10.

Suksmono, Anisa Nada, Andrian Dektisa H dan M. Hosana Malkisedek. (2020). *Analisis Visual pada Karakteristik Cosplay Berhijab*. NIRMANA, Vol. 20, No. 1, Januari 2020, 17-25

Wijaya, Haris dan Siti Istia Andini. *Akulturasi Budaya Populer Jepang pada Cosplayer di Komunitas Cosplay Medan dalam Perspektif Komunikasi Antarbudaya*. An article.

.