

BAB IV

HIJAB COSPLAYER DAN ANALISIS SOREN KIERKEGAARD

A. Hijab Cosplayer di Kota Banjarmasin

1. Sejarah Cosplay

Pada dekade 1970-an, mahasiswa Jepang yang sejak kecil akrab dengan manga dan anime mulai mengekspresikan kecintaan mereka dengan berdandan menyerupai karakter favorit saat menghadiri konvensi manga, anime, festival sekolah, dan universitas, mengikuti tradisi “*masquerade*” yang telah lebih dulu ada di Barat. Tradisi ini menemukan wadah yang lebih besar setelah peluncuran *Comic Market* (Comiket) pada 1975, sebuah konvensi penggemar untuk penerbitan komik independen yang mempercepat berkembangnya fenomena ini di Jepang, meskipun istilah yang digunakan waktu itu, seperti *kasou* (仮想), lebih bernuansa penyamaran dan kurang mencerminkan semangat kreatif para penggemar. Saat Nobuyuki Takahashi dan rekan kuliahnya mencoba menerjemahkan kata “*masquerade*” untuk artikel majalah, mereka merasa istilah tersebut terlalu kuno sehingga mulai bereksperimen dengan berbagai istilah dan model penyingkatan ala bahasa Jepang, hingga akhirnya menemukan istilah “*cosplay*” sebagai gabungan kata “*costume*” dan “*play*” yang dianggap paling pas untuk menggambarkan fenomena ini.¹

¹Luke Plunkett, Where The Word “Cosplay” Actually Comes From, 2014. <https://kotaku.com/where-the-word-cosplay-actually-comes-from-1649177711?utm>

Namun, praktik mengenakan kostum karakter fiksi sudah ada lebih awal di Amerika Serikat sejak konvensi fiksi ilmiah pada 1930-an, di mana penggemar mengenakan pakaian bertema karakter dari cerita fiksi ilmiah dan fantasi. Di Jepang, budaya *cosplay* mulai berkembang pesat pada tahun 1990-an bersamaan dengan popularitas anime dan manga di kalangan remaja dan dewasa muda. Kegiatan ini kemudian menyebar secara global, termasuk ke Indonesia, seiring dengan meningkatnya akses terhadap budaya pop Jepang melalui internet dan media massa.²

Sejarah *cosplay* di kota Banjarmasin berkembang pesat dari kegiatan komunitas yang awalnya sporadis menjadi kegiatan yang lebih terstruktur, seperti pembentukan Ekskul *Cosplay* SMK Negeri 1 Banjarmasin "ATARASHII *Cosplay* Team pada 2016.³ Aktivitas ini bertujuan mengembangkan minat siswa dan masyarakat dalam budaya Jepang, seni kostum, dan kreativitas, serta menjadi ajang positif untuk ekspresi diri melalui karakter fiksi dengan partisipasi dalam acara publik seperti Liburan Fest 2025 di Siring kota Banjarmasin.



Gambar 4.1

²Lunning, Frenchy. *Cosplay: The Fictional Mode of Japanese Popular Culture*. University of Minnesota Press, 2011.

³Atarashii Cosplay Team, <https://smkn1bjm.sch.id/atarashii-cosplay-team/>

Seiring waktu, komunitas *cosplay* di Banjarmasin makin aktif lewat event-event bertema Jepang dan pop culture. Tidak hanya sebagai hobi, kegiatan *cosplay* kini juga menjadi sumber kreativitas profesional dan penghasilan bagi sebagian orang. Meskipun sumber daya seperti penyedia kostum, bahan, dan tukang jahit kostum spesifik *cosplay* masih terbatas, *cosplayer* di Banjarmasin dan sekitarnya sering kreatif menggunakan bahan lokal atau memesan secara online, bahkan membuat sendiri aksesoris dan kostum. Meskipun berada di luar pusat budaya pop nasional seperti Jakarta atau Bandung, *cosplayer* Banjarmasin menunjukkan semangat dan profesionalisme yang tidak kalah, bahkan beberapa di antaranya telah mengikuti kompetisi *cosplay* di tingkat nasional.

2. Karakter Pakaian *Cosplayer*

Pakaian *cosplay* secara umum dirancang untuk menyerupai karakter fiksi dari berbagai media, seperti anime, manga, film, video game, hingga komik Barat. *Cosplayer* berusaha mereplikasi secara akurat desain pakaian karakter yang mereka perankan, termasuk warna, bentuk, aksesoris, hingga riasan wajah dan gaya rambut. Detail ini mencakup jahitan khusus, lapisan kain, hingga properti seperti senjata atau tongkat sihir.⁴ Riasan wajah menjadi elemen penting, terutama dalam menyesuaikan bentuk wajah agar menyerupai karakter. Wig juga digunakan hampir selalu, karena warna dan gaya rambut karakter fiksi sering kali tidak realistis. Pakaian *cosplay* tidak hanya meniru karakter, tetapi juga merepresentasikan budaya asal karakter,

⁴Napier, Susan J. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan, 2005.

terutama dalam *cosplay* tokoh dari budaya Jepang (yukata, kimono) atau fantasi barat (armor bergaya Eropa, pakaian abad pertengahan).⁵

Karakter pakaian *cosplayer* di Banjarmasin mencerminkan perpaduan antara tren global dan penyesuaian dengan trend apa yang sedang hits saat itu. Misalnya karakter dalam manga/anime seperti Naruto, Kimetsu no Yaiba, One Piece, My Hero Academia, lalu karakter dalam game seperti Genshin Impact dan Mobile Legends. Karakter pakaian sering mengalami modifikasi menyesuaikan dengan iklim dan norma lokal, yaitu memilih bahan ringan dan adem karena cuaca Banjarmasin cenderung panas dan lembap. Lebih tertutup atau modest, jika kostum aslinya terlalu terbuka, untuk menjaga kenyamanan dan menghormati norma sosial. Headpiece dan armor disesuaikan agar tidak terlalu berat untuk aktivitas di venue lokal (biasanya indoor di mal atau gedung serbaguna).

Karakter yang sering dipakai oleh *cosplayer* salah satunya seperti:

a. Naruto Uzumaki

Naruto Uzumaki adalah tokoh utama dalam serial manga dan anime *Naruto* karya Masashi Kishimoto. Ia adalah seorang ninja muda dari desa Konoha (Konohagakure), yang dikenal karena sifatnya yang ceria, penuh semangat, dan pantang menyerah. Naruto bercita-cita menjadi **Hokage**, pemimpin desa, agar bisa mendapatkan pengakuan dari orang-orang yang dulu mengucilkannya.

⁵Brundson, Charlotte. "Cultural Costume Play: Cross-Cultural Influence in Cosplay." *Journal of Visual Culture*, 2018.



Gambar 4.2

Naruto memiliki kekuatan luar biasa karena dalam tubuhnya tersegel makhluk berekor sembilan, **Kyūbi no Yōko** (Rubah Ekor Sembilan), yang menyebabkan masyarakat takut dan menjauhinya sejak kecil.⁶ Meskipun menghadapi diskriminasi dan kesepian, Naruto tumbuh menjadi pribadi yang gigih dan peduli terhadap teman-temannya. Ia juga dikenal dengan teknik andalannya, seperti Rasengan dan Shadow Clone Jutsu (Kage Bunshin no Jutsu).

Perjalanan hidup Naruto adalah refleksi dari perjuangan melawan takdir dan pencarian jati diri. Dalam perkembangan ceritanya, ia tidak hanya berhasil meraih impiannya menjadi Hokage, tetapi juga menjadi simbol perdamaian dan harapan bagi dunia ninja.⁷

b. Tanjiro Kamado

Tanjiro Kamado adalah tokoh utama dalam serial anime dan manga *Kimetsu no Yaiba* karya Koyoharu Gotouge. Ia digambarkan sebagai seorang remaja yang baik hati, pekerja keras, dan sangat peduli terhadap keluarganya.

⁶Kishimoto, Masashi. *Naruto*, Volume 1. Shueisha, 1999.

⁷"Naruto Uzumaki." *Naruto Wiki*.

Fandom.https://naruto.fandom.com/wiki/Naruto_Uzumaki

Sebelum menjadi pembasmi iblis, Tanjiro hidup sebagai penjual arang yang tinggal bersama ibu dan adik-adiknya di pegunungan.⁸



Gambar 4.3

Perjalanan Tanjiro dimulai ketika keluarganya dibantai oleh iblis, dan satu-satunya yang selamat, adiknya Nezuko, justru berubah menjadi iblis. Didorong oleh keinginan menyelamatkan Nezuko dan membalaskan dendam keluarganya, Tanjiro bergabung dengan Korps Pembasmi Iblis (Demon Slayer Corps).⁹

Tanjiro dikenal karena sifat belas kasihnya bahkan terhadap para iblis yang ia lawan. Ia memiliki teknik pernapasan air (Water Breathing) dan kemudian menguasai Hinokami Kagura (Dance of the Fire God), teknik warisan keluarganya yang memiliki kekuatan luar biasa.¹⁰ Keunikan Tanjiro terletak pada keseimbangan antara keteguhan hati dalam pertempuran dan empati mendalam terhadap penderitaan orang lain.

c. Monkey D. Luffy

Monkey D. Luffy adalah tokoh utama dalam serial anime dan manga *One Piece*, karya Eiichiro Oda. Ia merupakan kapten dari Bajak Laut Topi

⁸Gotouge, Koyoharu. *Kimetsu no Yaiba*, Volume 1. Shueisha, 2016.

⁹"Tanjiro Kamado." *Kimetsu no Yaiba Wiki*. Fandom. https://kimetsu noyaiba.fandom.com/wiki/Tanjiro_Kamado

¹⁰*Kimetsu no Yaiba* (Anime), Season 1, Episode 19: "Hinokami". Ufotable, 2019.

Jerami (*Straw Hat Pirates*) dan bercita-cita menjadi Raja Bajak Laut (*Pirate King*) dengan menemukan harta karun legendaris bernama One Piece yang ditinggalkan oleh Gol D. Roger.¹¹



Gambar 4.4

Luffy dikenal karena kepribadiannya yang ceria, polos, dan sangat setia pada teman-temannya. Ia memiliki kemampuan tubuh elastis seperti karet, yang ia peroleh setelah memakan Buah Iblis *Gomu Gomu no Mi* (belakangan terungkap sebagai *Hito Hito no Mi, Model: Nika*), yang membuatnya mampu meregangkan tubuhnya seperti karet.¹² Kemampuan ini memberinya gaya bertarung unik dan kreatif.

Meskipun tampak ceroboh dan sederhana, Luffy memiliki kepemimpinan alami, kemampuan strategis dalam pertempuran, serta keteguhan moral yang kuat ia selalu membela yang tertindas dan menentang tirani. Ia juga memiliki Haki, kekuatan spiritual yang bisa melampaui kekuatan fisik biasa, yang kemudian berkembang dalam berbagai bentuk seperti *Kenbunshoku* (Pengamatan), *Busoshoku* (Perkuatan), dan *Haoshoku*

¹¹Oda, Eiichiro. *One Piece*, Volume 1. Shueisha, 1997.

¹²"Monkey D. Luffy." *One Piece Wiki*. Fandom. https://onepiece.fandom.com/wiki/Monkey_D._Luffy

(Penakluk).¹³ Perjalanan Luffy bukan hanya petualangan fisik mengelilingi Grand Line, tapi juga perjalanan tentang persahabatan, kebebasan, dan mimpi.

d. Izuku Midoriya

Izuku Midoriya yang juga dikenal dengan nama pahlawannya Deku, adalah tokoh utama dalam serial *My Hero Academia* karya Kōhei Horikoshi. Ia terlahir sebagai anak tanpa kekuatan super (*quirk*) di dunia di mana hampir seluruh populasi memilikinya. Meskipun demikian, ia tetap bercita-cita menjadi pahlawan seperti idolanya, All Might.¹⁴



Gambar 4.5

Nasib Midoriya berubah ketika ia menyelamatkan temannya dari bahaya, yang membuat All Might terkesan dan akhirnya mewariskan kekuatan legendarisnya, One For All, kepadanya.¹⁵ Kekuatan ini memungkinkan Midoriya untuk menyimpan dan mengalirkan energi dalam jumlah besar, serta mewarisi kekuatan para pengguna sebelumnya. Midoriya

¹³*One Piece* (Anime), Episode 389–390. Toei Animation, 2009.

¹⁴Horikoshi, Kōhei. *My Hero Academia*, Volume 1. Shueisha, 2014.

¹⁵"Izuku Midoriya." *My Hero Academia Wiki*. Fandom. https://myheroacademia.fandom.com/wiki/Izuku_Midoriya

adalah sosok yang penuh empati, pekerja keras, dan sangat cerdas dalam menganalisis situasi pertempuran. Ia bersekolah di U.A. High School, sekolah bergengsi untuk calon pahlawan, bersama teman-temannya seperti Katsuki Bakugo, Ochaco Uraraka, dan Shoto Todoroki.

Seiring perkembangan cerita, Midoriya perlahan tumbuh dari seorang anak lemah menjadi pahlawan yang tangguh dan penuh tanggung jawab, sambil mempertahankan nilai-nilai kemanusiaan dan keadilan.

e. Yae Miko

Yae Miko adalah salah satu karakter penting dalam dunia *Genshin Impact*, khususnya dalam wilayah Inazuma. Ia adalah kepala pendeta kuil Grand Narukami Shrine dan pemimpin dari Yae *Publishing House*, penerbit buku terkenal di Inazuma.¹⁶ Yae Miko memiliki penampilan elegan dan anggun, namun di balik itu ia dikenal sebagai sosok yang cerdas, jenaka, dan terkadang menyimpan niat yang sulit ditebak.

Sebagai kitsune (rubah mistis dalam mitologi Jepang), Yae Miko memiliki umur panjang dan kedalaman pengetahuan spiritual yang luas. Ia adalah teman lama dari Raiden Ei, Electro Archon Inazuma, dan memainkan peran penting dalam menjaga stabilitas spiritual wilayah tersebut, termasuk

¹⁶Yae Miko." *Genshin Impact Wiki*. Fandom. https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Yae_Miko

membantu Ei dalam menghadapi konflik internal dan eksternal yang menimpa Inazuma.¹⁷



Gambar 4.6

Dalam permainan, Yae Miko adalah karakter Electro pengguna *catalyst*. Skill elemental-nya, *Yakan Evocation: Sesshou Sakura*, menempatkan totem berbentuk rubah yang memancarkan serangan Electro otomatis ke musuh di sekitarnya. Elemental Burst-nya, *Great Secret Art: Tenko Kenshin*, memanggil petir dari langit untuk menghantam lawan dengan kekuatan besar, yang sinergis dengan totem sebelumnya.¹⁸

Kepribadian Yae Miko memadukan karisma pendeta suci, keusilan penulis fiksi, dan ketenangan rubah roh. Ia adalah karakter yang memikat karena keseimbangan antara peran sakral dan sifat duniawinya.

f. Hanabi – Scarlet Flower

Hanabi adalah seorang hero bertipe **Marksman** dalam gim *Mobile Legends: Bang Bang*, yang berasal dari faksi ninja di *Land of Dawn*. Ia

¹⁷miHoYo. *Genshin Impact - Inazuma Archon Quests*, Chapter II: Act II & III. HoYoverse, 2021.

¹⁸*Genshin Impact*, Yae Miko Character Demo: “Yae Miko: Divina Vulpes”, YouTube, 2022.

dikenal sebagai **Scarlet Flower**, seorang ninja dari Sekte *Scarlet Shadow* yang memiliki kecepatan, ketepatan, dan kekuatan serangan jarak jauh yang mematikan.¹⁹



Gambar 4.7

Hanabi adalah murid jenius dalam seni ninjutsu dan pengguna **Higanbana**, sebuah senjata rahasia berbentuk shuriken yang memantulkan serangan ke beberapa target sekaligus. Latar belakang ceritanya menggambarkan konflik batin antara tugas sebagai ninja dan perasaannya terhadap rekan masa kecilnya, **Hayabusa**. Ia dikenal memiliki karakter yang tenang, tegas, namun juga menyimpan luka emosional karena persaingan dan cinta.²⁰

Dalam gameplay, Hanabi sangat kuat dalam pertarungan tim berkat kemampuannya menyerang banyak musuh sekaligus. Skill pasifnya, *Ninjutsu: Equinox*, memberikan perisai yang menyerap efek crowd control saat HP-nya penuh. Ultimate-nya, *Forbidden Jutsu: Higanbana*, menebar bunga terkutuk yang me-root musuh di area dan bisa menyebar ke musuh lain, membuatnya sangat efektif sebagai crowd control dalam team fight.²¹

¹⁹"Hanabi." *Mobile Legends Wiki*. Fandom. <https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Hanabi>.

²⁰Moonton. *Mobile Legends: Bang Bang – Hero Lore Hanabi*, 2018.

²¹Moonton. *Mobile Legends: Bang Bang*.

Hanabi mencerminkan karakter klasik ninja perempuan dalam budaya populer: terampil, disiplin, namun menyimpan sisi emosional yang dalam. Ia adalah lambang keindahan yang berbahaya anggun tapi mematikan.

3. Pengalaman Hijab

a. Sho

Sho adalah seorang perempuan berusia 23 tahun yang berprofesi sebagai guru dan merupakan lulusan S1 Tadris Bahasa Inggris. Ia berasal dari Banjarmasin dan mulai aktif sebagai *cosplayer* sejak tahun 2021. Keinginannya menjadi *cosplayer* berangkat dari keinginan untuk mewujudkan karakter fiksi menjadi nyata. Awalnya, ia menggunakan pakaian yang ada di lemari dan menyesuaikannya dengan karakter yang ingin diperankan. Seiring waktu, Sho mulai membeli kostum murah, menyewa kostum, hingga akhirnya mampu membeli kostumnya sendiri.



Gambar 4.8

Motivasi awalnya adalah karena diajak oleh teman dan merasa tertarik setelah melihat orang lain *cosplay*. Kegiatan ini pun berlanjut hingga menjadi bagian dari kesehariannya. Meskipun aktif dalam dunia *cosplay*, Sho tetap konsisten mengenakan hijab. Ia menyadari bahwa berhijab adalah kewajiban dalam agama, dan karena *cosplay* hanya sebatas hobi, maka ia tetap mengutamakan kewajiban sebagai seorang muslimah. Menurutnya, mengenakan hijab tidak menghalangi kreativitas dalam *cosplay*. Ia juga

mendapatkan respon yang positif dari komunitas *cosplay* di Banjarmasin, yang mendukung keputusannya untuk tetap berhijab dalam setiap penampilannya.

Sho merasa antusias ketika berhasil memerankan karakter favoritnya, merasakan kepuasan karena dapat menghidupkan karakter yang ia sukai. Ia melihat *cosplay* sebagai wadah ekspresi seni yang dapat dikembangkan secara kreatif, misalnya dengan memodifikasi kostum karakter luar negeri menggunakan unsur budaya lokal seperti batik atau pakaian tradisional Banjar. Ia juga menyebutkan bahwa acara *cosplay* sering kali digabungkan dengan pertunjukan seni lain seperti tarian daerah, sehingga menambah daya tarik.

*"Merasakan eksited saat tampil sebagai karakter yang dicosplaykan karena karakter yang dicosplaykan termasuk karakter yang difavoritkan seperti perasaan 'wah akhirnya aku bisa mengcosplaykan karakter yang kusukai nih' dan lebih memberikan effort kepada cosplay karakter yang kita inginkan."*²²

Menurut Sho, kostum *cosplay* yang baik adalah yang tertutup dan berasal dari karakter yang positif. Sebaliknya, *cosplay* yang kurang baik adalah saat *cosplayer* berhijab memerankan karakter yang mengandung unsur negatif baik dari segi kepribadian maupun genre. Ia juga menyoroti pentingnya tidak menggunakan dalaman atau inner berwarna menyerupai kulit. Dari segi budaya, *cosplay* membawa manfaat berupa bertambahnya koneksi, wawasan fashion, dan pengetahuan tentang budaya Jepang. Namun, ada juga sisi negatif, seperti disalahgunakan untuk membuat dan penjualan konten pornografi atau konten tidak pantas lainnya.

²²Sho, Taman Budaya, wawancara pribadi, Banjarmasin, 2 Juni, 2025.

*"Berpakaian cosplay yang baik itu menurut saya ialah yang cukup tertutup, tidak terlalu terbuka, dan dari karakter yang masih bersifat positif. Sedangkan yang buruk kalau kita sebagai hijab cosplayer mengcosplaykan karakter yang ranahnya negatif."*²³

Dalam perspektif agama, Sho menegaskan bahwa *cosplay* berhijab tetap bisa sejalan dengan syariat Islam selama menutup aurat dan tidak melalaikan kewajiban seperti sholat. Tantangan sering kali muncul saat harus memilih antara melanjutkan aktivitas *cosplay* atau menjalankan ibadah. Oleh karena itu, ia menyarankan untuk berwudhu sebelum hadir di acara *cosplay* dan menjaga wudhu selama acara berlangsung.

Sho juga berhati-hati dalam memilih karakter, menghindari tokoh yang membawa unsur politik atau yang berasal dari budaya yang sensitif. Ia merasa belum pernah mendapatkan kritik secara langsung karena memadukan hijab dengan *cosplay*, bahkan mendapat banyak dukungan. Meski pernah merasa bersalah karena harus menyesuaikan hijab dengan gaya rambut karakter, ia tetap memprioritaskan prinsip agama.

Dalam pandangannya, *cosplay* tidak memiliki aturan agama secara eksplisit. Oleh karena itu, penggunaan hijab sebagai pengganti wig adalah solusi yang tetap sesuai dengan syariat. Ia juga menghindari atribut yang menyerupai simbol agama lain, seperti salib atau tanduk. Menurutnya, *cosplay* berhijab tetap harus mematuhi aturan agama seperti menjaga aurat, melaksanakan sholat, dan tetap berpuasa bila memungkinkan. Jika tidak kuat, lebih baik tidak menghadiri event *cosplay*.

"Bercosplay hijab tetap mematuhi aturan agama, seperti menutup aurat, tetap melaksanakan sholat dan tetap berpuasa jika kuat dan kalo tidak sanggup maka sebaiknya jangan datang keevent untuk cosplay karena sangat

²³Sho, Taman Budaya, wawancara pribadi, Banjarmasin, 2 Juni, 2025.

menguras tenaga. Moment ketika harus memilih antara aturan agama atau kesenangan dalam bercosplay ialah saat azan berkumandang apakah melanjutkan cosplay atau sholat? Jadi saya melihat situasi jika dievent ada musholla dan terpisah antara shab laki-laki dan perempuan, jika terpisah maka bisa langsung sholat jika tidak maka harus menunggu laki-laki selesai karna saya sebagai perempuan harus melepas hijab dan aksesoris untuk berwudhu. Hijab cosplay sebagai bentuk keimanan taat terhadap aturan agama karena dalam agama itu wajib menutup aurat, jadi dengan cosplay menggunakan hijab saya tetap bisa cosplay tanpa melanggar aturan agama dan tidak tergoda untuk menggunakan wig yang lebih simpel dengan melepas hijab. Moment sulit dalam memadukan keislaman dan hobi bercosplay, saat masuk waktu sholat diacara event jika tidak sholat terlebih dahulu dari rumah maka harus ekstra dalam menjaga wudhu dengan kerumunan orang yang ada dievent."²⁴

Sho juga memanfaatkan *cosplay* untuk mengekspresikan diri sebagai seorang artist. Ia menyebut bahwa banyak orang yang mengenalnya sebagai *cosplayer* kemudian mengetahui bahwa ia juga seorang ilustrator, sehingga membuka peluang untuk jasa menggambar dan styling hijab karakter untuk membantu hijab *cosplayer* (hicos) dalam menata hijab mereka.

*"Dengan bercosplay saya sebagai bentuk pengekspresikan diri untuk menunjukan diri saya, dari cosplay saya bisa memperluas koneksi saya sebagai seorang artist (tukang gambar) jadi orang-orang yang tau saya seorang cosplayer juga tau saya seorang artist yang mana mereka bisa commision atau menggunakan jasa menggambar kepada saya untuk membuatkan mereka gambar yang diinginkan lalu saya suka mengkreasikan hijab seperti rambut animenya jadi ada orang yang tertarik untuk commis styling hijab kepada saya juga"*²⁵

Sho menyadari bahwa ada *cosplayer* yang pada awalnya berhijab namun kemudian melepas hijab karena terbawa arus lingkungan *cosplay*. Ia menilai bahwa hal tersebut bisa melemahkan identitas seorang muslimah. Oleh karena itu, hijab *cosplayer* harus menunjukkan sikap yang sesuai dengan ajaran Islam, seperti menjaga jarak dari lawan jenis dan menghindari kontak

²⁴Sho, Taman Budaya, wawancara pribadi, Banjarmasin, 2 Juni, 2025.

²⁵Sho, Taman Budaya, wawancara pribadi, Banjarmasin, 2 Juni, 2025.

fisik berlebihan. Sho menganggap bahwa *cosplay* adalah kesenangan sementara, dan suatu saat ia akan berhenti serta mencari hobi baru yang lebih sesuai dengan tujuan hidupnya. Ia berharap masyarakat mendukung hijab *cosplayer* karena mereka tetap menjalankan ajaran agama meskipun berada dalam budaya populer yang menantang.

b. Shabil

Shabil adalah seorang mahasiswi berusia 20 tahun asal Banjarmasin yang sedang menempuh pendidikan S1 di jurusan Pendidikan Agama Islam. Ia mulai menjadi *cosplayer* pada tahun 2022. Ketertarikannya pada *cosplay* muncul karena kekagumannya terhadap tampilan pakaian para *cosplayer* serta karena memiliki teman yang juga aktif di dunia tersebut.



Gambar 4.9

Ia memulai dengan *cosplay* karakter yang berpakaian kasual dan sederhana, seperti karakter dalam anime *Haikyuu!!*. Sebagian kostumnya merupakan pinjaman dari teman, karena ia tidak menyukai kostum yang terlalu ribet. Ia juga pernah menyewa kostum satu kali, namun lebih memilih karakter yang tidak memerlukan banyak properti. Pada awalnya, ia hanya ikut-ikutan, tetapi kemudian muncul keinginan pribadi untuk terus terlibat dalam kegiatan *cosplay*.

Dalam setiap penampilannya, Shabil tetap mengenakan hijab sebagai bentuk ketaatan terhadap ajaran agama. Ia pernah bergabung dalam grup komunitas *cosplay* resmi, meskipun tidak terlalu aktif berinteraksi. Respon komunitas terhadapnya sangat positif bahkan ada yang menganggap keputusannya untuk tetap berhijab saat *cosplay* sebagai sesuatu yang luar biasa, mengingat banyak *cosplayer* lain memilih melepas hijab untuk menyesuaikan dengan karakter.

Pada awalnya, Shabil merasa malu saat tampil ber*cosplay* namun seiring waktu ia mulai beradaptasi dan menikmati proses tersebut. Ia merasa bangga bisa mengenakan kostum karakter yang ia sukai. Dunia *cosplay* membuka pandangannya bahwa kreativitas dan ekspresi diri bisa dilakukan dengan berbagai cara, termasuk melalui seni pembuatan kostum dan properti. Baginya, nilai seni dalam *cosplay* juga terlihat dari upaya mandiri membuat kostum dan aksesoris secara detail.

*"Yang dirasakan saat tampil sebagai karakter yang dicosplaykan, yang dirasakan pertama malu lalu perlahan-lahan beradaptasi dengan lingkungan itu suatu kebanggaan seperti 'wahh sukanya aku pakai baju karakter ini.' Dunia cosplay ini membuka mata saya bahwa dunia ini tidak monoton."*²⁶

Pakaian *cosplay* yang baik menurutnya adalah yang menutup seluruh kulit dan tidak ketat, serta jika ada bagian yang sedikit terbuka seperti celana atau rok di atas mata kaki, maka ditutupi dengan legging atau sepatu boots. Sebaliknya, pakaian yang membentuk lekuk tubuh atau memperlihatkan kulit dianggap tidak sesuai.

²⁶Shabil, Taman Budaya, wawancara pribadi, Banjarmasin, 1 Juni, 2025.

Dari segi budaya, Shabil menilai bahwa *cosplay* memperluas wawasan dan menjadi media ekspresi diri. Namun, ia menyadari masih banyak masyarakat yang belum terbiasa dengan kehadiran *cosplay* sehingga memberikan respon negatif. Ia merasa ada tanggung jawab moral sebagai muslimah saat *bercosplay*, seperti menjaga jarak dari lawan jenis, termasuk saat karakter yang dicoplaykan itu merupakan husbu atau karakter favoritnya.

Ia pernah menerima kritik, baik berupa pandangan aneh maupun komentar langsung, terutama karena mengenakan hijab saat *cosplay*. Namun, ia bersikap biasa saja terhadap komentar orang asing dan hanya merasa tersinggung jika kritik tersebut datang dari teman dekat. Ia juga menyadari bahwa penyesuaian hijab dengan karakter dapat menimbulkan keraguan terhadap kesesuaian dengan dalil agama.

*"Pernah dikritik seperti pandangan orang itu ada yang aneh, canggung dan sebagainya jadi orang menganggap 'ini sudah cosplay pakai hijab pula' seperti itu, lalu menurut saya selagi itu orang lain saya biasa aja, tapi jika itu teman yang mengkritik saya meledak."*²⁷

Untuk menyiasati waktu ibadah, Shabil biasanya menunaikan sholat sebelum datang ke acara atau mencari masjid terdekat. Ia tidak menjalankan puasa saat *cosplay* karena merasa aktivitas tersebut cukup menguras tenaga. Meski begitu, ia tetap memprioritaskan waktu sholat agar tidak terlewat.

*"Hijab cosplay ini sesuai aja dengan agama karena dalam agama berpakaian itu menutup anggota tubuh, lalu dalam dalil yang menyatakan 'ulurkan hijabmu sampai menutup dada' lalu dihubungkan dengan menstayling hijab saat cosplay dan itu tidak sesuai dengan apa yang dipaparkan dalil tersebut, jadi saya sendiripun bingung antara sesuai atau tidak jadi sesuai dengan pilihan pribadi masing-masing, selagi itu tetap tertutup."*²⁸

²⁷Shabil, Taman Budaya, wawancara pribadi, Banjarmasin, 1 Juni, 2025.

²⁸Shabil, Taman Budaya, wawancara pribadi, Banjarmasin, 1 Juni, 2025.

Menurutnya, hijab *cosplay* merupakan bentuk ketaatan terhadap agama karena Islam tidak melarang seseorang untuk berekspresi selama masih dalam batas syariat. Bagi Shabil, *cosplay* juga menjadi bentuk relaksasi dari tekanan akademik dan kehidupan sehari-hari. Ia merasa *cosplay* memperkuat identitas dan kepercayaan dirinya, meskipun ada sebagian orang yang memberikan penilaian negatif. Ia menyadari bahwa *cosplay* membutuhkan biaya dan energi, sehingga ia tidak akan menjalaninya dalam jangka panjang. Harapannya, masyarakat lebih mendukung *cosplayer* muslimah, tidak hanya mereka yang menggunakan wig, karena hijab *cosplayer* pun sama-sama mengekspresikan diri mereka melalui media seni dan budaya pop.

c. Yupa

Yupa adalah seorang pelajar SMA kelas 1 berusia 16 tahun yang juga berasal dari Banjarmasin. Ia menjalankan usaha penyewaan kostum *cosplay* sekaligus aktif sebagai *cosplayer*. Ia mulai *cosplay* dari rumah sejak tahun 2021 dan baru mulai tampil di acara publik sejak tahun 2022. Ketertarikannya pada *cosplay* berawal dari kegemarannya terhadap karakter fiksi dan keinginan untuk merasakan menjadi salah satu dari karakter tersebut.



Gambar 4.10

Karakter yang sering ia *cosplay* adalah Kamado Nezuko dari anime *Demon Slayer*, karena kostumnya sederhana, tidak ketat, dan nyaman dipakai. Yupa memulai dunia *cosplay* tanpa pengaruh lingkungan, karena orang-orang di sekitarnya bahkan tidak mengenal dunia tersebut. Ia menyatakan bahwa keputusannya untuk terjun ke dunia *cosplay* sepenuhnya merupakan inisiatif pribadi.

Meskipun aktif di dunia *cosplay*, Yupa tetap konsisten mengenakan hijab dalam setiap penampilannya. Ia menyebutkan bahwa hijab adalah bagian dari kesehariannya dan tidak pernah dilepaskan ketika berada di luar rumah. Komunitas *cosplay* merespons keputusannya dengan positif, bahkan seringkali memuji tampilan hijabnya dan mendukung kehadirannya tanpa pernah merendahkan atau menghujat.

Bagi Yupa, *cosplay* memberi kebahagiaan karena bisa mendalami dan merepresentasikan karakter favoritnya. Ia menilai bahwa dunia *cosplay* adalah hal baru yang menarik, meskipun masih banyak orang awam menganggapnya aneh. Nilai seni dalam *cosplay* terletak pada keindahan kostumnya, serta usaha untuk membuatnya semirip mungkin dengan karakter aslinya, baik melalui desain maupun pembuatan sendiri.

*"Rasanya senang bisa mendalami karakter yang kita saat cosplay, rasanya seperti menjadi karakter tersebut. Dunia cosplay ini adalah suatu hal baru karena banyak orang yang menganggap bahwa cosplay ini aneh padahal tidak seperti itu, beda orang beda pendapat, saya sangat menikmati cosplay ini."*²⁹

²⁹Yupa, Taman Budaya, wawancara pribadi, Banjarmasin, 1 Juni, 2025.

Ia menyebutkan bahwa pakaian *cosplay* yang baik untuk muslimah adalah yang menutup aurat, tidak ketat, dan tidak mengandung unsur menyimpang. Sementara itu, pakaian yang tidak baik menurutnya adalah kostum yang memperlihatkan lekuk tubuh, menggunakan legging atau manset menyerupai warna kulit, serta tidak dilengkapi inner seperti ciput ninja. Ia juga mengkritisi kecenderungan beberapa *cosplayer* yang terlalu mengadopsi budaya luar dan melupakan budaya lokal.

Yupa menganjurkan untuk memilih karakter yang tidak berasal dari genre yang menyimpang seperti *hentai*, *ecchi*, *yaoi*, *yuri*, dan sejenisnya. Ia mengaku lebih nyaman mengikuti event *cosplay* saat sedang tidak wajib sholat karena haid, sehingga tidak khawatir melalaikan kewajiban ibadah. Meski begitu, ia menyadari pernah muncul rasa bersalah ketika mengenakan kostum yang dianggap terlalu ketat, dan sejak itu lebih selektif dalam memilih karakter.

*"Memilih karakter yang ingin dicosplaykan agar sesuai dengan budaya daerah dan agama, jangan memakai karakter yang terlalu terbuka dan juga genre dari karakter tersebut tidak kearah yang menyimpang atau negatif seperti: hentai, ecchi, yaoi, yuri, shonen-ai dan shojo-ai."*³⁰

Ia menegaskan bahwa hijab *cosplayer* sebaiknya tidak menata hijab menyerupai wig atau rambut, meskipun ingin terlihat mirip dengan karakter. Saat menghadiri event, Yupa biasanya sudah berwudhu dari rumah dan membawa pembersih wajah untuk memudahkan ibadah. Ia tidak berpuasa saat *cosplay* karena aktivitas tersebut menguras energi dan bisa mengganggu kekhusyukan puasa.

³⁰Yupa, Taman Budaya, wawancara pribadi, Banjarmasin, 1 Juni, 2025.

Menurutnya, tantangan terbesar dalam memadukan *cosplay* dan hijab adalah menjaga waktu sholat dan menata hijab agar tetap sesuai syariat namun tetap mencerminkan karakter. *Cosplay* telah membantunya untuk mengekspresikan diri dan bahkan membuka peluang usaha jasa sewa kostum bersama temannya. Namun, ia menyadari bahwa keterlibatan dalam *cosplay* juga bisa mempengaruhi identitas diri, sehingga ia tetap berhati-hati dalam menjaga sikap dan pakaian.

*”Dengan cosplay saya bisa menjadi diri sendiri sesuai dengan karakter yang saya cosplaykan. Dari bercosplay saya bisa menghasilkan sesuatu dari mengikuti lomba, dan membuka usaha yaitu jasa sewa kostum bersama teman saya.”*³¹

Yupa mengungkapkan bahwa ia tidak akan selamanya aktif dalam dunia *cosplay* karena seiring waktu, prioritas hidup bisa berubah. Ia berharap masyarakat tidak membedakan hijab *cosplayer* dengan *cosplayer* lain, dan dapat memberikan dukungan yang sama karena pada dasarnya mereka juga mengekspresikan hobi melalui media seni dengan tetap menjaga nilai-nilai agama.

d. Yue

Yue adalah seorang karyawan swasta berusia 22 tahun yang juga berasal dari Banjarmasin. Ia merupakan lulusan MAN 2 Model Banjarmasin. Ia mulai aktif dalam dunia *cosplay* sekitar satu tahun yang lalu. Keinginannya untuk menjadi *cosplayer* sebenarnya sudah lama ada, namun baru terwujud ketika diajak oleh teman masa kecil yang lebih dulu terjun ke dunia tersebut.

³¹Yupa, Taman Budaya, wawancara pribadi, Banjarmasin, 1 Juni, 2025.



Gambar 4.11

Dalam memilih kostum, Yue lebih memilih pakaian yang tertutup dan dapat dipadukan dengan hijab. Ia menyatakan bahwa keputusannya untuk tetap mengenakan hijab saat *cosplay* bukan semata-mata kewajiban, tetapi karena rasa nyaman dan kesadaran bahwa hijab adalah bagian dari jati dirinya. Ia bahkan mengkhawatirkan bahwa jika sekali melepas hijab, hal itu akan menjadi kebiasaan buruk yang berkelanjutan.

Respon terhadap keputusannya tersebut beragam. Di lingkungan rumah, ia pernah menerima komentar negatif, seperti mempertanyakan kenapa karakter fiksi yang tidak berhijab harus dipadukan dengan hijab. Namun di komunitas *cosplay*, responsnya justru sangat positif dan mendukung, sehingga ia tetap merasa nyaman untuk terus tampil dengan identitasnya sebagai hijab *cosplayer*.

Yue mengaku merasa senang dan puas saat berhasil memerankan karakter favoritnya. Dunia *cosplay* menurutnya sangat positif karena memberikan ruang bagi seseorang untuk mengekspresikan minat dan hobinya terhadap anime, game, serta budaya populer lainnya. Ia juga menilai bahwa nilai seni dalam *cosplay* terletak pada kreativitas dalam pembuatan kostum,

tata rias, dan pendalaman karakter agar tampil semirip mungkin dengan tokoh yang diperankan.

*"Saya merasa suka dan senang saat tampil sebagai karakter yang dicosplaykan, karena bisa mewujudkannya jadi karakternya. Kesan saya terhadap dunia cosplay ini sangat bagus karena kita menuangkan hobi kita disana mengekspresikan diri kaya hal-hal yang kita sukai seperti anime dan game, kita ekspresikan lah di lewat event cosplay karena kita bertemu dengan sesama cosplayer. Menurut saya nilai seni di dalam cosplay ini adalah pembuatan kostumnya agar terlihat seperti karakter yang dicosplaykan, make up untuk cosplaynya perlu kreativitas juga, dan bagaimana agar cosplay ini terlihat menarik secara visual. Pendalaman karakter saat bercosplay juga termasuk seni."*³²

Menurut Yue, *cosplay* yang baik adalah yang tetap sesuai norma agama dan sosial, seperti kostum yang tertutup dan tidak menampilkan bagian tubuh secara eksplisit. Sebaliknya, *cosplay* yang buruk adalah ketika kostum terlalu terbuka atau berasal dari karakter yang bertentangan dengan nilai budaya maupun agama, seperti karakter dengan unsur LGBTQ+ yang terlalu eksplisit.

Dalam praktik beragama, Yue berusaha menjaga aurat, melaksanakan ibadah tepat waktu, dan menghindari kontak fisik dengan lawan jenis saat berada di event *cosplay*. Ia mengaku pernah dikritik oleh tetangga karena menggunakan hijab saat memerankan karakter fiksi yang sebenarnya tidak berhijab. Ia menanggapi kritik tersebut dengan menjelaskan bahwa *cosplay* berhijab adalah bentuk adaptasi yang sesuai dengan prinsip pribadinya dan mulai mendapat pemahaman yang lebih baik dari orang-orang sekitarnya.

Pernah suatu ketika Yue merasa bersalah karena mengenakan kostum yang meskipun tertutup tetap memperlihatkan bentuk tubuh, seperti ketika

³²Yue, Taman Budaya, wawancara pribadi, Banjarmasin, 1 Juni, 2025.

cosplay sebagai karakter "Shinoa" yang menggunakan rok pendek. Meskipun sudah menggunakan legging, ia tetap merasa kurang nyaman dan menjadikannya pelajaran untuk lebih selektif dalam memilih karakter ke depannya.

*"Ada pernah muncul rasa bersalah saat bercosplay menggunakan hijab, waktu pertama kali cosplay yaitu cosplay karakter "shinoa" roknya pendek walaupun sudah pakai legging cuma tetap saja terbentuk hal itu yang membuat saya tidak nyaman."*³³

Yue meyakini bahwa hijab bukan penghalang dalam menekuni hobi *cosplay*. Ia menyarankan untuk menyesuaikan desain kostum agar tetap sesuai syariat, seperti memodifikasi kostum agar lebih tertutup dan tetap bisa dipadukan dengan hijab. Ia tidak terlalu fokus pada styling hijab yang rumit dan lebih memilih model hijab yang kasual agar tetap praktis.

Dalam hal ibadah, Yue biasanya berwudhu sebelum memakai make-up agar tidak perlu menghapusnya saat hendak sholat di tengah acara. Ia menghindari *cosplay* saat berpuasa karena merasa aktivitas tersebut cukup menguras energi. Ia juga menyampaikan bahwa *cosplay* berhijab dapat membantu menjaga diri dari gangguan yang tidak diinginkan di tempat umum, seperti perlakuan tidak sopan dari orang asing. Salah satu tantangan terberat yang pernah ia alami adalah saat ia harus memilih antara melanjutkan *cosplay* atau menunaikan sholat setelah batal wudhu. Ia sempat memilih *cosplay*, namun menjadikannya pembelajaran dan lebih memprioritaskan ibadah pada event-event selanjutnya.

*"Terkadang dievent ada orang yang bermasalah seperti orang mesum atau cabul, dengan hijab cosplay membuat kita lebih terjaga dan meminimalisir dari hal-hal yang tidak diinginkan."*³⁴

³³Yue, Taman Budaya, wawancara pribadi, Banjarmasin, 1 Juni, 2025.

³⁴Yue, Taman Budaya, wawancara pribadi, Banjarmasin, 1 Juni, 2025.

Yue menilai hijab *cosplay* sebagai bentuk keimanan karena ia bisa tetap menyalurkan hobi tanpa harus melanggar aturan agama. Meskipun terkadang muncul keinginan untuk memerankan karakter yang berpakaian terbuka, ia berusaha menahan diri dan memilih karakter lain yang tetap sesuai dengan prinsipnya.

Dari *cosplay*, ia memperoleh kepuasan pribadi, peningkatan keterampilan make-up, serta bertemu dengan teman-teman baru yang memiliki minat serupa. Ia merasa *cosplay* memperkuat identitas dirinya karena bisa menunjukkan kepada publik tentang apa yang ia sukai dengan cara yang tetap menjaga nilai-nilai agama. Meskipun demikian, Yue tidak berencana untuk terlibat selamanya dalam dunia *cosplay* karena ada prioritas hidup lain yang perlu ia kejar. Harapannya, masyarakat dapat lebih terbuka terhadap hijab *cosplayer* dan tidak memandang bahwa perempuan berhijab tidak bisa menyalurkan hobi secara kreatif dan bermartabat.

e. Alya

Alya adalah seorang make up artist (MUA) berusia 22 tahun berasal dari Banjarmasin. Ia mulai menjadi *cosplayer* sejak tahun 2022, dengan karakter pertama yang ia mainkan adalah Nezuko dari anime *Demon Slayer*. Alya menyukai dunia *cosplay* karena dapat menggabungkan dua hobinya sekaligus, yaitu kecintaan terhadap make up dan anime. Ia biasanya mengenakan kostum yang panjang seperti gamis agar tetap bisa menyesuaikan dengan hijab yang ia kenakan. Alya mengakui bahwa

ketertarikannya pada *cosplay* berawal dari ikut-ikutan, namun kemudian ia mulai menikmati dan aktif menjalaninya.



Gambar 4.12

Keputusannya untuk tetap berhijab dalam setiap penampilan *cosplay* merupakan bentuk dari identitas dirinya sebagai seorang muslimah. Ia juga mendapatkan respon positif dari komunitas, khususnya dari komunitas fotografer UMK yang menyebut tampilan hijab *cosplay*-nya sebagai sesuatu yang “lucu” dan unik.

Alya merasa sangat senang ketika bisa memerankan karakter yang ia sukai. Dunia *cosplay* menurutnya sangat menyenangkan karena dapat melihat orang-orang tampil dengan pakaian yang unik dan kreatif. Nilai seni dalam *cosplay*, menurut Alya, terletak pada kreativitas dalam mengekspresikan diri melalui styling hijab, penampilan dalam *cosplay walk*, keikutsertaan dalam kompetisi, dubbing, hingga keterampilan make-up yang mendukung kesempurnaan karakter.

”Saat bisa tampil saat tampil sebagai karakter yang dicosplay suatu kesenangan seperti bisa menjadi karakter itu sendiri. Dunia cosplay ini sangat seru karena bisa melihat orang-orang berpakaian yang unik dan bagus saya sangat menikmatinya. Nilai seni dalam cosplay itu melibatkan kreativitas ekpresi diri karena disana kita bisa menunjukan bakat seperti

styling hijab, cosplay walk, cosplay competitions, dubbing, keahlian make up dan lain-lain."³⁵

Menurutnya, pakaian *cosplay* yang baik adalah yang longgar, panjang, dan tetap menutup aurat. Sebaliknya, pakaian yang tidak sesuai adalah yang terlalu ketat, terbuka, atau menggunakan legging/manset dengan warna yang menyerupai kulit. Dari segi budaya, ia menilai *cosplay* dapat menjadi media untuk menyalurkan kreativitas dan memperluas hubungan sosial. Namun, jika tidak dijaga dengan baik, budaya *cosplay* juga bisa mengikis budaya lokal.

Dalam pandangannya, hijab *cosplay* tetap sesuai dengan ajaran Islam selama tidak melanggar norma dan menjaga sikap sopan. Ia tidak pernah menerima kritik negatif ataupun merasa bersalah karena memilih berhijab saat *cosplay*. Menurut Alya, selama seseorang menjaga nama baik agama dan tidak melakukan hal-hal yang melanggar syariat, maka *cosplay* berhijab adalah bentuk ekspresi yang sah. Ia juga menyarankan agar dalam menggunakan hijab saat *cosplay* tetap memperhatikan aurat seperti menutup bagian leher. Dalam hal ibadah, jika acara berlangsung hingga malam, Alya biasanya meng-qadha sholat. Ia juga merasa tetap mampu menjalani *cosplay* saat berpuasa, tergantung situasi dan kondisi fisik.

*"Menurut saya hijab cosplay ini sesuai saja dengan agama selagi tidak berbuat yang aneh-aneh, tetap berbuat sopan dan menjaga nama baik agama. Dalam mengatur jilbab usakan menutup leher, saat dievent jika acaranya sampai malam biasanya sholat saya saya qada dan dalam berpuasa kita masih bisa bercosplay."*³⁶

Bagi Alya, *cosplay* adalah bentuk keimanan karena ia tetap berpegang teguh pada hijab meskipun berada di lingkungan yang banyak dipenuhi

³⁵Alya, Taman Budaya, wawancara pribadi, Banjarmasin, 1 Juni, 2025.

³⁶Alya, Taman Budaya, wawancara pribadi, Banjarmasin, 1 Juni, 2025

tantangan. Kesulitan terbesar yang ia rasakan adalah mencari kostum yang sesuai dengan standar busana muslimah. Namun, ia tetap menikmati proses tersebut.

Melalui *cosplay*, Alya dapat mengekspresikan diri, menikmati sesi foto yang ia sukai, serta memperluas pergaulan dengan sesama *cosplayer*. Ia merasa *cosplay* memperkuat identitas dirinya karena ia bisa tampil lebih percaya diri dan menunjukkan siapa dirinya sebenarnya tanpa takut akan penilaian orang lain. Namun, ia hanya akan *cosplay* saat ia benar-benar ingin, bukan sebagai rutinitas utama. Harapannya, masyarakat dapat saling mendukung dan menghargai hijab *cosplayer* sebagaimana mereka menghargai *cosplayer* lainnya.

f. Nani

Nani adalah seorang mahasiswi berusia 21 tahun yang berasal dari Banjarmasin. Ia mengaku tidak pernah terlibat langsung dalam dunia *cosplay*, namun beberapa kali menyaksikan event *cosplay* yang digelar di pusat perbelanjaan atau acara festival budaya Jepang di kota tersebut. Salah satu hal yang menarik perhatiannya adalah kehadiran *cosplayer* berhijab. Menurut Nani, keberadaan hijab *cosplayer* adalah sesuatu yang unik dan memberi warna berbeda dalam dunia *cosplay*. Ia melihat bahwa mereka menunjukkan keberanian untuk tetap setia pada keyakinan agama meskipun berada dalam komunitas yang tidak jarang memuja kebebasan ekspresi secara mutlak. Ia menilai bahwa keputusan para hijab *cosplayer* untuk tetap mengenakan hijab di tengah arus budaya populer merupakan bentuk dari komitmen terhadap diri sendiri.

“Kada pernah ikut cosplay, tapi pernah lihat beberapa kali pas ada event di DM (Duta Mall) atau acara Jejepang kaya itu. Yang paling menarik tuh ada cosplayer yang pakai hijab. Menurutku itu unik banar, beda dari yang lain. Buahnya bagus tetap pakai hijab padahal banyak cosplayer pakai wig. Itu menurutku buju-bujur taat lawwan agama tetap pakai.”³⁷

Ketika ditanya apakah ia mendukung keberadaan hijab *cosplayer*, Nani menjawab bahwa masyarakat semestinya lebih terbuka. Ia menambahkan bahwa bentuk ekspresi seperti *cosplay* tidak seharusnya menjadi alasan untuk melepas nilai-nilai agama atau budaya, tetapi justru bisa menjadi media untuk menunjukkan bahwa agama dan kreativitas bisa berjalan berdampingan.

“Mendukung ja, soalnya supaya masyarakat itu bisa lebih terbuka. Menurutku cosplay itu kada harus lepas hijab jua. Justru bisa jadi cara buat memperlihatkan kalau agama kada membatasi gasan berkreaitivitas.”³⁸

g. Mang Indra

Mang Indra adalah seorang pria berusia 53 tahun, bekerja sebagai pedagang pakaian di kawasan Siring, Banjarmasin. Meskipun tidak mengenal dunia *cosplay* secara mendalam, ia pernah menyaksikan event *cosplay* secara langsung saat sedang berjualan di sekitar lokasi acara festival budaya Jepang yang diadakan di ruang publik terbuka. Awalnya, ia mengira acara tersebut hanya pawai biasa. Namun, ia terkejut melihat para anak muda mengenakan kostum berbagai karakter fiksi. Sebagai orang tua, ia mengaku sempat bingung bagaimana hijab bisa disesuaikan dengan dunia *cosplay* yang menurutnya lekat dengan pakaian terbuka dan budaya luar. Namun setelah menyaksikan langsung, ia mengubah pandangannya. Ia melihat bahwa para

³⁷Nani, UIN Antasari, wawancara pribadi, Banjarmasin, 4 Juni, 2025.

³⁸Nani, UIN Antasari, wawancara pribadi, Banjarmasin, 4 Juni, 2025.

hijab *cosplayer* tampil percaya diri, tetap sopan, dan bahkan terlihat lebih nyaman dilihat.

*“Waktu itu bejualan di Siring, terus ada acara kaya itu. Awalnya ku kira pawai kalinya banyak yang pakai kostum-kostum bagus, ada yang pakai wig, jubah, macam-macam karakternya. Habistu ku lihat ada yang pakai hijab jua, cosplay tapi tetap bejilbab. Ku kira kawanya pakai wig ja kalinya pakai jilbab kawa jua, bagus kaya itu lebih sopan kelihatannya kada seksi nyaman dipandang.”*³⁹

Mang Indra menyadari bahwa keputusan untuk tetap berhijab dalam ruang budaya populer seperti *cosplay* bukan keputusan yang mudah. Ia pun mengingatkan bahwa banyak orang tua yang mungkin belum bisa menerima fenomena seperti ini karena keterbatasan pemahaman. Padahal, menurutnya, justru anak-anak muda seperti hijab *cosplayer* ini yang patut didukung karena menunjukkan bahwa mereka masih memegang nilai-nilai Islam dalam ekspresi kreativitasnya.

*“banyak yang makai wig tapi hicos nih tetap pakai jilbab supaya tetap menutup aurat, bagus tu. Harus tetap dipertahankan didukung karna buhannya tu kreatif.”*⁴⁰

B. Analisis Eksistensi Soren Kierkegaard terhadap Hijab *Cosplayer*

Søren Kierkegaard adalah seorang filsuf eksistensialis yang menekankan pentingnya subjektivitas, pilihan individu, dan keaslian diri (*authenticity*) dalam menjalani hidup. Dalam konteks hijab *cosplayer* di Banjarmasin, pengalaman para narasumber dapat dianalisis melalui tiga tahap eksistensial Kierkegaard, yaitu tahap estetik, etis, dan religius.

1. Tahap Estetis

³⁹Mang Indra, Jl. Pramuka, wawancara pribadi, Banjarmasin, 12 Juni, 2025.

⁴⁰Mang Indra, Jl. Pramuka, wawancara pribadi, Banjarmasin, 12 Juni, 2025.

Tahap estetis (*the aesthetic stage*) dalam pemikiran Soren Kierkegaard adalah fase awal dalam perjalanan eksistensial manusia, di mana individu menjalani hidup demi kesenangan, keindahan, dan pengalaman emosional. Dalam tahap ini, manusia belum menyadari tanggung jawab moralnya dan cenderung menghindari penderitaan, komitmen, dan keseriusan hidup. Individu estetis menjalani kehidupan secara reflektif dan ironis, mencari pelarian dari kebosanan melalui seni, cinta romantis, humor, dan petualangan. Namun, kehidupan seperti ini pada akhirnya akan membawa pada keputusasaan (*despair*), karena tidak memiliki makna yang mendalam dan menghindari keterlibatan etis maupun religius yang otentik.⁴¹

Para hijab *cosplayer* memulai aktivitas *cosplay* karena ketertarikan terhadap karakter fiksi, kecintaan terhadap anime, dan dorongan untuk mengekspresikan kreativitas dalam bentuk seni. Mereka menikmati keindahan dalam merancang kostum, merias diri, dan menjiwai karakter tertentu sebuah bentuk ekspresi estetis yang sejalan dengan tahap pertama eksistensi menurut Kierkegaard.

a. Sho

Sho memasuki dunia *cosplay* karena tertarik pada visualisasi karakter fiksi. Keinginannya untuk “mewujudkan karakter fiksi menjadi nyata” menunjukkan hasrat estetis yaitu mengejar keindahan, daya tarik visual, dan bentuk ekspresi diri melalui seni. Ini sangat sesuai dengan deskripsi Kierkegaard tentang tahap estetis, di mana seseorang memandang hidup sebagai kesempatan untuk menikmati keindahan dan membangun makna

⁴¹Soren Kierkegaard, *Either/Or* (Penguin Classics, 1992), diterjemahkan oleh Alastair Hannay, hlm. 38–52.

melalui sensasi atau imajinasi, menemukan kepuasan dalam representasi simbolik, dalam hal ini. perwujudan karakter anime atau game favoritnya. Sho mengungkapkan bahwa ia merasakan "excited" saat berhasil memerankan karakter favoritnya.

Sho tidak hanya meniru karakter secara pasif, tetapi juga berusaha mengkreasikan karakter melalui modifikasi budaya, seperti menambahkan unsur batik atau pakaian tradisional Banjar. Ini menunjukkan bahwa dirinya tidak sekadar “meniru”, tapi aktif menciptakan sesuatu yang estetik dan orisinal, sesuai dengan fase estetis yang kaya akan eksplorasi bentuk dan ekspresi diri. Kierkegaard menjelaskan bahwa manusia dalam tahap estetis dapat menjadikan kehidupan sebagai karya seni (*life as art*), di mana mereka menggunakan ekspresi, seni, dan gaya untuk menemukan makna subjektif. Sho memulai aktivitas *cosplay* sebagai bentuk ekspresi estetis keinginan mewujudkan karakter fiksi dalam dunia nyata. Ia menikmati proses kostumisasi karakter, merias diri, hingga penampilan di atas panggung. Ini mencerminkan tahap estetis, di mana individu mencari kesenangan dalam bentuk seni dan hiburan.

b. Shabil

Hal serupa juga dirasakan oleh Shabil, ketertarikan awal Shabil terhadap dunia *cosplay* bermula dari kekagumannya pada tampilan visual para *cosplayer*. Ini menunjukkan pendekatan hidup yang didasarkan pada indera dan keindahan, yang merupakan ciri utama tahap estetis dalam eksistensi menurut Soren Kierkegaard. Dalam tahap ini, seseorang menikmati kehidupan sebagai kesenian atau pertunjukan, terpicat pada aspek luar dan

estetika penampilan tanpa terlebih dahulu memikirkan kedalaman moral atau tanggung jawab personal.

Shabil awalnya tertarik pada *cosplay* karena penampilan karakter dan ikut-ikutan teman. Ia menikmati keindahan dalam bentuk pakaian dan ekspresi diri melalui seni visual. Ini menggambarkan tahap estetis sebagai awal perjalanannya dalam dunia *cosplay*. Tahap estetis sering kali ditandai oleh pencarian identitas sementara dan penghindaran komitmen serius. Orang yang hidup dalam tahap ini mengejar kesenangan personal, meskipun itu dalam bentuk sederhana.

c. Yupa

Yupa tertarik terhadap *cosplay* muncul dari kegemarannya pada karakter fiksi dan keinginan untuk merasakan menjadi karakter tersebut. Ini mencerminkan ciri khas utama dari tahap estetis menurut Soren Kierkegaard, yaitu Hidup dalam kemungkinan dan imajinasi, bukan realitas mutlak, Memilih kesenangan yang subyektif dan estetis ketimbang pertanggungjawaban moral dan menjadikan hidup sebagai drama atau peran artistik.

Yang menarik dari Yupa adalah bahwa ia memulai *cosplay* bukan karena pengaruh teman atau lingkungan, tapi murni dari inisiatif pribadinya. Ini menunjukkan bahwa keinginan untuk hidup secara estetis bisa muncul dari dorongan eksistensial internal, bukan sekadar sosial. Yupa memilih untuk menjalani gaya hidup tertentu karena ia menemukan kepuasan dan makna estetis di dalamnya. Dalam filsafat Kierkegaard, orang yang hidup dalam tahap estetis akan membentuk dunianya sendiri, dan memilih nilai-nilainya

berdasarkan apa yang dianggap indah, menyenangkan, atau berkesan, meskipun itu melawan pandangan umum.

d. Yue

Yue merasa senang ketika bisa menjadi karakter fiksi yang ia sukai. Ini mencerminkan aspek utama dari tahap estetis dalam pemikiran Kierkegaard, yaitu pengejaran kesenangan dan keindahan, terutama dalam bentuk imajinasi dan pengalaman artistik. Dalam tahap estetis, seseorang melarikan diri dari dunia nyata ke dalam dunia kemungkinan dan fantasi. Dalam hal ini, *cosplay* menjadi ruang di mana Yue bisa mengeksplorasi dirinya melalui karakter fiksi secara bebas dan menyenangkan.

Yue menganggap *cosplay* sebagai tempat untuk menuangkan hobi dan ekspresi diri, terutama terhadap hal-hal yang ia sukai seperti anime dan game. Ia menekankan bahwa seni *cosplay* terletak pada pembuatan kostum, makeup, dan pendalaman karakter, yang semuanya menuntut kreativitas. Hal ini sangat sesuai dengan pandangan Kierkegaard bahwa tahap estetis adalah tahap di mana keindahan, bentuk, dan ekspresi subjektif menjadi sumber nilai utama. Individu hidup demi pengalaman-pengalaman yang indah dan bermakna secara personal, bukan karena kewajiban sosial atau agama.

Yue juga melihat *cosplay* sebagai sarana bertemu dan terhubung dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama. Ini menunjukkan bahwa dalam tahap estetis, seseorang tidak hanya mencari pengalaman personal, tetapi juga ingin membangun relasi sosial yang menyenangkan selama relasi itu tidak menuntut komitmen yang berat. Dalam estetika Kierkegaard, komunitas sering dipilih karena menyenangkan, bukan karena tanggung

jawab sosial. Komunitas *cosplay* bagi Yue adalah ruang yang mendukung ekspresi estetis tanpa tekanan nilai moral atau tuntutan struktural.

e. Alya

Alya mengaku bahwa keterlibatannya dalam dunia *cosplay* berawal dari ikut-ikutan, namun lama-kelamaan menjadi sebuah kegiatan yang dinikmati. Ini mencerminkan awal dari eksistensi estetis, di mana seseorang belum sepenuhnya sadar terhadap arah hidupnya, tetapi mulai mengejar kesenangan dan keindahan sebagai bentuk pengalaman pribadi. Alya tertarik pada *cosplay* karena bisa menggabungkan dua hobinya sekaligus: kecintaan terhadap makeup dan anime. Ini sangat menggambarkan pola hidup estetis, di mana individu menciptakan kepuasan melalui penggabungan berbagai bentuk kesenangan baik seni visual, kecantikan, maupun dunia fiksi. Alya menyebutkan bahwa dunia *cosplay* sangat seru karena memungkinkan ia menyalurkan dua hobinya sekaligus: make-up dan anime. Bagi Kierkegaard, hidup estetis adalah upaya terus-menerus menciptakan makna melalui kesenangan, bentuk, dan kreasi artistik, namun tanpa keterikatan pada tanggung jawab moral atau spiritual

Alya memadukan kecintaannya pada make-up dan anime dalam dunia *cosplay*. Ia menikmati seni tata rias dan merasakan kebahagiaan saat berhasil menampilkan karakter dengan versi hijab. Hal ini menunjukkan tahap estetis, di mana aktivitas dilakukan sebagai ekspresi estetika dan kesenangan pribadi.

Namun, tidak seperti pelarian dari tanggung jawab seperti yang lazim terjadi dalam tahap estetik Kierkegaard, para hijab *cosplayer* ini tidak berhenti dalam pengejaran kesenangan semata. Justru mereka mulai

menghadapi kontradiksi antara identitas religius dan kesenangan dalam dunia *cosplay*. Dari sinilah muncul pergolakan menuju tahap berikutnya.

2. Tahap Etis

Dalam tahap etis, individu menyadari tanggung jawab moralnya dan mulai hidup dengan komitmen terhadap nilai-nilai yang lebih tinggi. Dalam karya *Either/Or* (1843), Kierkegaard menggambarkan tokoh "A" yang mewakili tahap estetis. Tokoh ini menikmati seni, musik, percintaan, dan berbagai bentuk kesenangan subjektif, namun hidupnya tidak memiliki makna yang mendalam. Ia cenderung menghindari penderitaan, berusaha lari dari kebosanan (*boredom*), dan menolak komitmen karena takut kehilangan kebebasan pribadi.⁴²

Tahap ini terlihat ketika para hijab *cosplayer* mulai menyadari bahwa aktivitas *cosplay* harus selaras dengan nilai-nilai Islam, terutama dalam hal berpakaian, menjaga aurat, dan menjalankan ibadah.

a. Sho

Sho secara jelas menyatakan standar etis pribadi dalam menilai mana *cosplay* yang baik dan tidak baik untuk dilakukan. Ia menolak karakter yang terbuka auratnya, berkepribadian negatif, atau berasal dari genre yang tidak sesuai nilai moral. Ini adalah ciri khas tahap etis dalam Kierkegaard: hidup tidak lagi ditentukan oleh kesenangan atau tren, melainkan oleh penilaian etis dan refleksi pribadi terhadap baik dan buruk.

⁴²Kierkegaard, Søren. *Either/Or*, ed. and trans. Alastair Hannay (London: Penguin Classics, 1992), hlm. 38–60.

Sho menunjukkan bahwa ia menganggap *cosplay* bukan sekadar hiburan, tapi juga ruang tanggung jawab pribadi. Ia mengkritik konten *cosplay* yang menjurus ke pornografi, serta penggunaan *cosplay* untuk hal-hal yang merusak nilai budaya dan moral. Dalam tahap etis, menurut Kierkegaard, seseorang menjadikan hidup sebagai tugas, dan mempertanggungjawabkan perbuatannya di hadapan masyarakat, diri sendiri, dan bahkan Tuhan.

Sho menyebut pernah merasa bersalah karena menggunakan hijab saat *cosplay*, terutama setelah mendengar komentar bahwa hijab tidak pantas distyling. Namun, ia tidak lari dari perasaan bersalah ini. Sebaliknya, ia merenungkannya secara dewasa dan tetap mempertahankan keputusannya karena telah mengenal identitasnya secara utuh. Refleksi semacam ini adalah proses "penderitaan etis" dalam pemikiran Kierkegaard, di mana individu mulai bergulat dengan pilihan hidupnya secara sadar dan bertanggung jawab.

b. Shabil

Shabil menambahkan bahwa pakaian *cosplay* yang baik adalah yang menutup semua area kulit, dan jika pun ada bagian yang sedikit terbuka maka ditutupi dengan legging atau sepatu boots. Ia juga menekankan pentingnya menjaga jarak dari lawan jenis, bahkan ketika *cosplay* sebagai karakter favorit (*husbu*). Ini adalah cerminan langsung dari tahap etis Kierkegaard, yaitu hidup berdasarkan prinsip dan pertimbangan nilai, bukan sekadar kesenangan atau ekspresi estetis.

Ia menyadari bahwa budaya *cosplay* dapat menjadi bentuk ekspresi diri dan edukasi budaya populer, tapi juga mengakui bahwa masyarakat

umum (yang ia sebut *normies*) mungkin menilainya aneh, jijik, atau menyimpang. Ini menunjukkan bahwa ia tidak buta terhadap kritik eksternal, namun tetap menjalani pilihannya dengan keyakinan dan integritas. Shabil juga menyampaikan bahwa ia pernah dikritik karena memadukan hijab dengan *cosplay*. Ia mengakui bahwa kritik dari orang lain tidak terlalu menggoyahkannya, namun ia bisa tersulut secara emosional jika kritik datang dari teman sendiri. Ini mencerminkan bahwa ia sedang dalam proses memperkuat diri sebagai subjek etis: mengelola emosi, menjaga prinsip, dan sekaligus belajar dari pertentangan batin.

c. Yupa

Yupa memberikan batasan-batasan tegas dan reflektif dalam memilih karakter *cosplay*. Ia secara sadar menolak karakter dengan unsur menyimpang dan pakaian yang menimbulkan syubhat (seperti legging berwarna kulit atau tidak memakai ciput ninja). Hal ini menunjukkan bahwa ia tidak sekadar menjalani *cosplay* sebagai hobi, tapi sebagai bentuk tindakan yang harus sesuai dengan nilai-nilai etika dan religius. Yupa menyebut komunitas *Hicos* sebagai tempat bertemunya para muslimah yang memiliki hobi yang sama. Namun ia juga jujur mengkritik fenomena penyimpangan waktu ibadah dan *styling* hijab yang berlebihan dalam *cosplay*. Ini menunjukkan refleksi etis yang matang terhadap praktik diri sendiri dan komunitas.

Menariknya, Yupa tidak hanya menyoroti aspek agama, tetapi juga menunjukkan kepedulian terhadap budaya lokal dan nasional. Ia menyayangkan bahwa banyak *cosplayer* kehilangan identitas budaya karena terlalu mengadopsi budaya Jepang. Sebaliknya, ia menyarankan untuk

meng*cosplay*kan tokoh-tokoh lokal atau bahkan pahlawan nasional. Ini menunjukkan bahwa narasumber sedang berpikir etis dalam skala sosial dan historis karakteristik dari individu yang berada dalam tahap etis menurut Kierkegaard: tidak hanya bertanggung jawab terhadap diri sendiri, tapi juga terhadap komunitas dan sejarah.

Yupa dengan tegas menyebutkan bahwa dalam memilih karakter harus dihindari genre-genre menyimpang seperti *hentai*, *yaoi*, *yuri*, dan genre menyimpang lainnya. karena bertentangan dengan nilai agama dan budaya. Penolakan ini bukan bersifat fanatik, tapi karena adanya kesadaran etis terhadap dampak karakter dan media yang dikonsumsi maupun ditampilkan.

d. Yue

Yue dengan jelas menyatakan bahwa pakaian *cosplay* yang baik adalah yang tertutup, tidak menampilkan banyak kulit, dan tidak melanggar norma masyarakat maupun agama. Ini merupakan bentuk kesadaran etis, di mana ia menyadari bahwa tindakan harus tunduk pada nilai-nilai moral bersama, bukan sekadar kehendak pribadi. Yue menyatakan pentingnya kostum yang tidak menyalahi norma agama. Dalam tahap etis, Kierkegaard menyatakan bahwa manusia mulai hidup dengan kesadaran terhadap hukum moral yang lebih besar dari dirinya, dan mulai meninggalkan subjektivitas estetis semata.

Yue, menegaskan pentingnya menyesuaikan kostum agar tetap menutup aurat dan tidak menyalahi norma agama. Yue menolak karakter dengan unsur LGBTQ+ yang eksplisit, menjaga aurat, dan menyesuaikan gaya kostum agar tetap sesuai syariat. Ia juga memilih model hijab yang

sederhana agar praktis. Sikap ini mencerminkan pilihan etis yang reflektif, sebagaimana diajarkan Kierkegaard: bertindak bukan berdasarkan trend, tetapi berdasarkan kesadaran akan kebenaran dan moralitas.

Yue menyebut pernah mendapat kritik dari tetangga dan masyarakat karena memadukan hijab dengan *cosplay*. Ia tidak menghindari kritik, melainkan menanggapi dengan penjelasan yang masuk akal dan sopan. Bahkan setelah menjelaskan, respon dari pihak lain berubah menjadi positif. Ini menunjukkan kemampuan refleksi dan dialog etis, serta kepercayaan diri terhadap pilihan moralnya. Dalam tahap etis, Kierkegaard menyatakan bahwa manusia tidak lagi hidup untuk menyenangkan orang lain, melainkan berani mempertanggungjawabkan pilihannya dengan reflektif dan dewasa.

Yue menyampaikan bahwa saat pertama kali *cosplay*, ia merasa bersalah ketika mengenakan rok pendek walau sudah menggunakan legging. Ia merasa tidak nyaman karena tetap terlihat lekuk tubuhnya. Ini adalah bentuk “penderitaan etis” dalam istilah Kierkegaard: saat seseorang mengalami benturan antara ideal moral dan kenyataan tindakan, yang memicu pertobatan dan koreksi diri. Kesadaran akan kesalahan, dan keinginan untuk memperbaikinya, adalah kunci dari perkembangan eksistensial dalam tahap etis manusia mulai menata dirinya secara utuh, sadar, dan bertanggung jawab.

e. Alya

Alya menyampaikan bahwa pakaian *cosplay* yang buruk adalah yang terlalu terbuka atau menggunakan manset berwarna kulit, sedangkan pakaian yang baik adalah yang longgar dan panjang seperti gamis. Ia juga menyadari adanya batasan syar'i dalam berpakaian, meskipun dalam ranah seni atau

hobi. ini adalah wujud nyata dari pilihan hidup yang dilandasi moralitas, bukan lagi kesenangan semata. Kierkegaard menyebut bahwa tahap etis ditandai oleh kemampuan individu memilah tindakan berdasarkan nilai yang dipilih secara sadar. *Cosplay*, bagi Alya bukanlah alasan untuk meninggalkan kewajiban agama. Ia justru melihat *cosplay* sebagai sarana untuk tetap mengekspresikan diri sambil menjaga komitmen religius, termasuk tetap berhijab. Ia juga menyadari potensi pengaruh buruk dari lingkungan *cosplay* seperti dorongan memakai wig, tapi memilih untuk tetap teguh dengan prinsip hijab.

Alya menunjukkan kesadaran budaya, yaitu bahwa meskipun *cosplay* bisa menyalurkan kreativitas dan mempererat hubungan sosial, ia juga menyadari potensi negatifnya dalam menggeser budaya lokal. Artinya, ia tidak larut sepenuhnya dalam budaya luar, melainkan mampu bersikap kritis. Ini menunjukkan bahwa narasumber tidak hanya mempertimbangkan moral personal, tetapi juga dampak sosial dan kultural dari aktivitasnya, yang merupakan ciri utama dari tahap etis menurut Kierkegaard.

Menariknya, narasumber menyatakan tidak pernah merasa bersalah atau mendapat kritik saat tampil sebagai hijab *cosplayer*. Hal ini menandakan bahwa ia telah berdamai dengan pilihannya, karena pilihannya tersebut memang dibangun atas dasar kesadaran dan keutuhan diri. Ini adalah bentuk stabilitas etis, yang menjadi ciri utama tahap ini. Kierkegaard menyatakan bahwa individu dalam tahap etis akan mengalami kedamaian batin, bukan karena tidak ada tantangan, tapi karena ia sudah tahu mengapa dan untuk apa ia memilih hidup dengan prinsip tertentu.

Kesadaran untuk tetap berhijab meski berada dalam komunitas yang sebagian besar tidak berhijab juga merupakan bentuk tanggung jawab etis. Kierkegaard menyebutkan bahwa individu dalam tahap etis mulai menyadari pentingnya menjadi diri sendiri dalam arti yang lebih dalam: bukan hanya menjadi unik, tetapi juga otentik secara moral.

3. Tahap Religius

Tahap religius adalah puncak eksistensi menurut Kierkegaard. Dalam tahap ini, seseorang tidak hanya hidup berdasarkan etika dan tanggung jawab sosial, tetapi menjalani hidup dalam hubungan personal dengan Tuhan. Individu rela mengorbankan kenyamanan dan kebanggaan duniawi demi ketaatan kepada yang transenden, dan ini disebut sebagai lompatan iman. Pada tahap ini, seseorang menyerahkan hidupnya secara total kepada Tuhan, bukan karena tekanan sosial, tapi karena kesadaran eksistensial yang mendalam.⁴³

Hijab *cosplayer* menunjukkan tanda-tanda telah melakukan lompatan iman dalam memilih untuk tetap berhijab di dunia yang penuh tantangan identitas. Mereka tetap menjalani hobi yang mereka sukai namun tidak mengorbankan prinsip agama. Bahkan ketika merasa bersalah karena kostum terlalu ketat, mereka memutuskan untuk lebih selektif demi menjaga nilai spiritualitas. Hal ini mencerminkan bentuk pengorbanan dan kesadaran akan hubungan transenden dengan Tuhan.

a. Sho

⁴³Søren Kierkegaard, *Fear and Trembling*, 1843

Sho menyatakan bahwa ia tetap memilih berhijab meski harus menghadapi godaan untuk lebih praktis menggunakan wig ini merupakan bentuk lompatan iman (*leap of faith*), di mana ia memilih untuk taat kepada Tuhan, meski jalan itu tidak mudah dan berlawanan dengan arus komunitas. Dalam *Fear and Trembling*, Kierkegaard menyebut lompatan iman sebagai “melampaui etika umum dan nalar demi hubungan pribadi dengan Tuhan.” Tindakan ini tidak didasarkan pada logika atau norma komunitas, tapi didorong oleh keyakinan eksistensial kepada Tuhan.

Sho menekankan pentingnya mematuhi aturan agama meskipun berada dalam kegiatan hobi, termasuk tetap sholat, menutup aurat, dan menghindari skinship atau kontak fisik yang berlebihan. Saat azan berkumandang di event *cosplay*, ia menjadikan keputusan untuk sholat sebagai ujian eksistensial ini bukan perkara ringan. Ia bahkan memikirkan logistik seperti musholla, saf laki-laki dan perempuan, serta melepaskan atribut *cosplay* untuk wudhu.

b. Shabil

Shabil *Meskipun aktif dalam dunia cosplay, Shabil tetap konsisten mengenakan hijab. Ia menyadari bahwa berhijab adalah kewajiban dalam agama, dan karena cosplay hanya sebatas hobi, maka ia tetap mengutamakan kewajiban sebagai seorang muslimah.* Keputusan Shabil untuk tetap berhijab dalam aktivitas yang umumnya tidak diasosiasikan dengan nilai-nilai Islam memperlihatkan keberanian mengambil lompatan iman memilih untuk taat kepada perintah agama di tengah tekanan budaya populer. Dalam pandangan Kierkegaard, ini adalah bentuk hubungan eksistensial yang bersifat **subjektif**

dan absolut dengan Tuhan, tidak dapat dijelaskan atau dibenarkan secara rasional maupun sosial.

Shabil juga menyatakan bahwa Menurutny, mengenakan hijab tidak menghalangi kreativitas dalam *cosplay*. Ia juga mendapatkan respon yang positif dari komunitas *cosplay* di Banjarmasin, yang mendukung keputusannya untuk tetap berhijab dalam setiap penampilannya. Dalam tahap religius, seseorang menyadari bahwa ketaatan spiritual tidak perlu mendapat pembenaran dari komunitas, tetapi muncul dari kesadaran individu akan tanggung jawabnya kepada Tuhan. Shabil tetap berhijab bukan karena dukungan sosial, tetapi karena kesadaran iman dan ini mencerminkan bahwa ia telah melewati tahap etis (di mana tindakan diukur oleh norma umum) menuju tahap religius (di mana tindakan ditentukan oleh relasi vertikal dengan Tuhan).

Lebih jauh lagi, Shabil menunjukkan bahwa ia tidak menjadikan *cosplay* sebagai pusat kehidupannya, tetapi tetap mengutamakan ibadah dan prinsip Islam. Hal ini sejalan dengan gagasan Kierkegaard bahwa dalam tahap religius, individu menyerahkan dirinya sepenuhnya kepada Tuhan, menyadari bahwa dunia ini fana dan tidak mutlak.

c. Yupa

Yupa menunjukkan kesadaran dan pergulatan spiritual di tengah aktivitas duniawi. Ia mengakui bahwa ada masa ia merasa bersalah karena mengenakan kostum yang terlalu ketat atau terbuka, yang menurutnya kurang sesuai dengan ajaran agama. Pernyataan ini mencerminkan pergulatan batin religius yang menjadi ciri khas tahap ini. Ia tidak sekadar menilai dari norma

sosial atau opini publik, tetapi dari suara nurani yang lahir dari hubungannya dengan Tuhan.

Ia juga menjelaskan bahwa ia mengatur kehadiran di event *cosplay* saat sedang haid, agar tidak melalaikan kewajiban sholat. Ini menunjukkan bahwa aktivitas duniawi diatur agar tetap sejalan dengan ibadah, bukan sebaliknya. Kierkegaard dalam *Fear and Trembling* menggambarkan bagaimana Abraham menaati Tuhan meski diperintah mengorbankan anaknya tindakan yang tampak irasional secara etis. Demikian pula, *cosplayer* ini mempertahankan ketaatan syariat (menutup aurat, tidak sholat saat haid, menghindari *styling* hijab menyerupai *wig*) meski itu menyulitkan proses berkarya secara estetis. Di sinilah letak “iman sebagai paradoks tertinggi” yang dimaksud Kierkegaard.

Dalam tahap religius, seseorang bertindak bukan karena tekanan sosial atau penghargaan eksternal, tetapi karena kesetiaan pribadi kepada Tuhan. Ia juga menyebut bahwa meskipun *cosplay* membuatnya bahagia dan membantunya “*healing*” ia sadar bahwa ada batas yang tidak boleh ia langgar. ini mencerminkan kesadaran akan keterbatasan dunia, sebagaimana disampaikan Kierkegaard: dunia adalah tempat penderitaan dan ujian iman, dan tujuan hidup manusia religius adalah berada dalam relasi abadi dengan Tuhan, bukan terikat pada dunia fana.

d. Yue

Pernyataan Yue menggambarkan pergulatan batin antara iman dan hobi, yang merupakan ciri utama dalam tahap religius. Ia mengakui bahwa terdapat konflik antara kesenangan pribadi (*bercosplay*) dan kewajiban

spiritual seperti sholat dan menjaga wudhu. Di sini terlihat bahwa Yue pernah mengalami “panggilan religius” namun gagal mengikutinya, dan kemudian mengalami refleksi serta pertobatan, yang menandai langkah menuju kesadaran religius. Menurut Kierkegaard, individu pada tahap religius akan bersedia mengorbankan kesenangan duniawi demi keimanannya, sebagaimana tokoh Abraham yang rela mengorbankan Ishak demi Tuhan.³ Dalam hal ini, Yue memperlihatkan bahwa komitmen spiritualnya mengalahkan keinginan untuk meng*cosplay*kan karakter yang "terbuka". Penahanan diri itu merupakan bentuk dari “lompatan iman” (*leap of faith*), karena ia memilih berpegang pada nilai-nilai religius secara personal, bukan karena tekanan eksternal.

Yue juga menegaskan bahwa hijab *cosplay* adalah ekspresi keimanannya, bukan semata penyesuaian gaya atau budaya. Ini menunjukkan bahwa bagi Yue, hijab bukan sekadar simbol sosial, melainkan bagian dari relasi spiritual dengan Tuhan, sesuatu yang sangat sesuai dengan tahap religius Kierkegaard yang menekankan hubungan aku dengan Tuhan secara langsung dan personal, tanpa perantara sistem sosial atau norma objektif.⁵ Kemudian, kesadarannya bahwa *cosplay* bukan untuk selamanya, dan adanya prioritas dalam hidup, menunjukkan bahwa Yue melihat hidup sebagai sesuatu yang memiliki arah dan nilai transenden, bukan sekadar estetika atau kesenangan sesaat

e. Alya

Alya telah **mempertimbangkan nilai-nilai religius** dalam tindakannya. Ia percaya bahwa selama sikapnya sopan dan tetap menjaga

hijab, maka *cosplay* tidak menjadi sesuatu yang bertentangan dengan agama. Ini mencerminkan **keseimbangan antara dunia batin (iman) dan dunia nyata (ekspresi hobi)** sebuah ketegangan yang sangat ditekankan Kierkegaard dalam tahap religius. Dalam hal ini, Alya menjalani hidupnya bukan berdasarkan aturan agama yang legalistik, tetapi dengan **penilaian pribadi yang otentik dan penuh tanggung jawab** terhadap Tuhannya. Ini selaras dengan sikap religius Kierkegaard yang tidak hanya bergantung pada norma luar, tetapi **hubungan batin dan subjektif antara individu dan Tuhan.**

Alya melakukan penyesuaian diri secara sadar untuk tetap menjalankan kewajiban agama, meskipun tidak secara ketat mengikuti waktu ibadah dengan meng-qada sholat. Ia berusaha tidak meninggalkan ibadah, melainkan mencari jalan tengah dengan penuh kesadaran ciri khas individu yang berada di tahap religius, yang rela menanggung paradoks antara iman dan realitas hidup.

Alya menyebut *cosplay* berhijab sebagai bentuk keimanan, karena mempertahankan hijab dalam situasi seperti *cosplay* adalah perjuangan. Ia menegaskan bahwa hijab *cosplay* bukan penghalang ekspresi seni. Alya meyakini bahwa *cosplay* berhijab adalah bentuk keimanan, karena ia tetap mempertahankan hijab dalam situasi yang menantang. Ia bahkan menyebut bahwa kesulitan terbesar adalah mencari kostum yang sesuai syariat, namun ia tetap menjalaninya dengan senang hati. Hal ini mencerminkan bentuk “iman dalam tindakan” seperti yang ditekankan oleh Kierkegaard dalam tahap religius.

Pilihan untuk tetap berhijab di ruang publik yang sarat nilai budaya asing, tanpa melepas identitas keislaman, merupakan refleksi nyata dari lompatan iman. Mereka menjalani kehidupan sebagai individu yang sadar bahwa hidup bukan hanya soal kebebasan ekspresi, tetapi soal kebertundukan kepada kehendak Ilahi. Para *cosplayer* ini rela menolak peluang (misal: tampil lebih mirip karakter dengan melepas hijab) demi menjaga hubungan mereka dengan Tuhan. Ini adalah bentuk otentisitas religius yang tidak bisa dipaksakan, tetapi lahir dari refleksi dan kesadaran personal yang mendalam.

4. Tahap Eksistensi

Kierkegaard sangat menekankan pentingnya menjadi “diri sendiri yang sejati” (*to be the self which one truly is*). Dalam dunia *cosplay* yang seringkali menuntut keseragaman dalam meniru karakter fiksi, hijab *cosplayer* justru tampil dengan keberanian sebagai diri sendiri. Mereka tidak meniru sepenuhnya, melainkan memodifikasi dengan identitas religius sebagai bentuk keaslian.

Pilihan untuk tidak melepas hijab, menyesuaikan kostum, dan tetap menjaga ibadah menunjukkan bahwa hijab *cosplayer* menjalani hidup secara autentik memadukan nilai Islam dan ekspresi budaya populer. Mereka menunjukkan bahwa keberanian sejati bukan hanya tampil beda, melainkan setia pada nilai meskipun harus menghadapi pandangan miring atau tekanan lingkungan.

Hal ini juga tampak dalam pandangan Nani dan Mang Indra sebagai penonton. Keduanya memaknai hijab *cosplayer* sebagai bentuk keteguhan dan keberanian untuk tetap memegang prinsip di tengah budaya global yang

mendewakan kebebasan. Nani, sebagai penonton, juga mengungkapkan bahwa hijab *cosplayer* menunjukkan bahwa agama dan budaya bisa berjalan berdampingan. Ia menyebut hijab *cosplay* sebagai bentuk komitmen pribadi terhadap prinsip dan identitas diri.

Menurut Kierkegaard, eksistensi sejati adalah menjadi diri sendiri secara otentik, bukan hidup dalam tiruan, topeng sosial, atau pelarian. Hijab *cosplayer* di Banjarmasin menunjukkan bahwa mereka tidak hanya memerankan karakter, tetapi juga mempertahankan keaslian identitas diri. Dengan keberanian untuk berbeda, tetap menjaga aurat, dan menjadikan *cosplay* sebagai sarana ekspresi diri, para hijab *cosplayer* telah menunjukkan eksistensi yang utuh: sebagai muslimah, sebagai seniman, dan sebagai manusia yang sadar akan jati dirinya.

Mereka memilih menjadi modifikasi diri alih-alih tiruan sempurna dari karakter. Dalam dunia *cosplay* yang menuntut kemiripan, mereka justru menampilkan "diri mereka yang sebenarnya" seorang muslimah yang tetap bisa berkarya tanpa melepaskan keimanannya. Ini adalah bentuk keberanian eksistensial. Lebih dari sekadar mengikuti tren, mereka memperlihatkan bahwa menjadi berbeda dengan mengenakan hijab, dengan batasan moral, dengan keterbatasan kostum bukanlah kelemahan, melainkan kekuatan eksistensial. Dengan demikian, mereka telah menjadikan hijab bukan sebagai penghalang, tetapi sebagai bentuk keutuhan jati diri.

Para hijab *cosplayer* di Banjarmasin menunjukkan dinamika eksistensial yang sejalan dengan pemikiran Søren Kierkegaard. Mereka mengalami transisi dari tahap estetis yang menekankan kebebasan dan

kesenangan, ke tahap etis yang memprioritaskan tanggung jawab dan nilai moral, hingga mencapai tahap religius yang mencerminkan komitmen pribadi kepada Tuhan. Dengan tetap berhijab, menjalankan ibadah, dan mengatur bentuk ekspresi agar tidak melanggar syariat, para hijab *cosplayer* telah menjalani bentuk eksistensi yang otentik dalam dunia yang kompleks dan plural.