

DARI SOFT POWER JEPANG HINGGA HIJAB COSPLAY¹

FROM JAPANESE SOFT POWER TO COSPLAY HIJAB

Ranny Rastati

Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Kebudayaan (P2KK-LIPI)

chibi_ranran@yahoo.com

Abstrak

Tulisan ini membahas tentang penggunaan *soft power* Jepang di Indonesia, salah satunya melalui *cosplay*. Tulisan ini juga merupakan identifikasi awal mengenai fenomena hijab *cosplay* di Indonesia. Menggunakan konsep S. Nye, Jr, *soft power* didefinisikan sebagai kemampuan suatu negara untuk mencapai tujuannya dengan lebih menggunakan daya tarik budaya daripada paksaan dan kekerasan. Setelah Perang Dunia II, Jepang berupaya mengubah citra buruk negaranya melalui budaya populer yang dimiliki, seperti *anime*, *manga*, dan *cosplay* yang disebarluaskan ke seluruh dunia. Menurut Nye, Jepang memiliki sumber-sumber *soft power* yang lebih potensial dibandingkan dengan negara lain di Asia. Penelitian ini berfokus pada *cosplay*, terutama para anak muda yang hobi ber-*cosplay* tetapi tetap ingin mengikuti nilai-nilai Islam dengan menutup aurat. Hasil analisis menunjukkan bahwa ketiga informan *cosplayer* memiliki kesamaan dalam memaknai hijab *cosplay*, yaitu (1) boleh dilakukan selama sesuai dengan aturan dan syariat Islam seperti menutup aurat dan dada, (2) tidak berpose berlebihan, dan (3) tidak berdempetan dengan lawan jenis ketika berfoto. Selain itu, ditemukan juga tiga pola sikap dari tiga informan non-*cosplayer* terhadap hijab *cosplayer*, yaitu (1) mendukung, (2) netral, dan (3) tidak mendukung.

Kata kunci: *soft power*, budaya populer Jepang, *cosplay*, *cosplayer*, hijab *cosplay*, hijab *cosplayer*

Abstract

This paper describes the ways Japan uses its soft power in Indonesia, particularly through cosplay. This is a preliminary identification on hijab cosplay phenomenon in Indonesia. Based on Joseph S. Nye, Jr., the soft power is defined as the ability of a country to achieve its goal using cultural attraction rather than coercion and violence. After the World War II, Japan has tried to change its image as war crime through popular culture, such as anime, manga, and cosplay. According to Nye, Japan has more potential resources in soft power compared to the other countries in Asia. This paper focuses on cosplay, especially those who love cosplay and keep maintaining Islamic sharia by covering their aurat. Results show that the three cosplayer informants have similarity in constructing the meaning of cosplay hijab: (1) needing to follow Islamic sharia, such as covering aurat and chest, (2) posing appropriately, and (3) not touching the opposite sex during photographed. Furthermore, there are three attitudes from the non-cosplayers informants towards cosplay hijab: (1) supportive, (2) neutral, and (3) not supportive.

Keywords: *soft power*, Japanese popular culture, *cosplay*, *cosplayers*, *cosplay hijab*, *cosplayer hijab*

Pendahuluan¹

Sejak konsep *soft power* diperkenalkan oleh Joseph S. Nye, Jr pada tahun 1980, semakin banyak negara yang tertarik menyebarkan pengaruhnya menggunakan *soft power*. Kementerian

Luar Negeri Jepang membentuk Japan Foundation pada tahun 1972. Organisasi itu yang bertugas mempromosikan pertukaran budaya dengan negara lain ini melakukan diplomasi budaya tidak hanya dengan budaya tradisional, tetapi juga budaya populer Jepang seperti *manga* (dibaca: mangga) atau komik Jepang, *anime* (dibaca: animé) atau kartun Jepang, dan *cosplay* atau seni pertunjukan kostum.

Manga, *anime*, dan *cosplay* yang masuk ke Indonesia merupakan salah satu bentuk *soft power* Jepang untuk menyebarkan budayanya ke seluruh

¹ Tulisan ini merupakan penyempurnaan dari makalah berjudul *Soft Power Jepang Melalui Cosplay: Studi terhadap Identitas Cosplayer di Jakarta dan Depok* yang telah dipresentasikan dalam Seminar Internal Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Kebudayaan pada 25 Mei 2015.

dunia. Konsep *soft power* merupakan kemampuan suatu negara untuk mencapai tujuannya dengan lebih menggunakan daya tarik budaya daripada paksaan dan kekerasan (Nye, 2004: x). Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh Joseph S. Nye, Jr dalam jurnal *Foreign Policy* Nomor 80 tahun 1990 halaman 153-171 yang kemudian dilanjutkan melalui bukunya yang berjudul *Soft Power The Means of Success in World Politics* pada tahun 2004.

Menurut Nye, Jepang memiliki sumber-sumber *soft power* yang lebih potensial di banding negara lain di Asia. Beberapa contoh *soft power* Jepang adalah *manga* dan *anime*. Setelah Perang Dunia II, Jepang mengalami kekalahan besar dan memiliki citra buruk di mata dunia. Oleh karena itu, pemerintah Jepang melakukan beragam upaya untuk mengembalikan citra dirinya, seperti promosi di sektor pariwisata. Hal itu menjadi bagian penting dalam membangun kembali identitas nasional Jepang setelah Perang Dunia II. Pencitraan Jepang yang baru membuat para pengusaha di bidang pariwisata untuk melihat, membangun, dan mempromosikan Jepang sebagai negara yang “unik” sehingga tidak hanya turis lokal, tapi juga turis asing merasa wajib untuk mengunjungi tempat-tempat wisata di Jepang (Kaneko, 2013: 2). Konsep *soft power* ini lebih efektif dalam membuat Jepang terlihat lebih ramah bagi warga asing. Oleh karena itu, Jepang mengembangkan diplomasinya melalui budaya populer seperti *manga*, *anime*, dan *cosplay*.

Dalam *Tokyo's Diplomatic Book*, yaitu buku pedoman program diplomasi Jepang yang dikeluarkan oleh Kementerian Luar Negeri (MOFA)², secara eksplisit Jepang menggunakan konsep *soft power* melalui program “*Cool Japan*” yang berfokus memperkenalkan Jepang melalui budaya populer. Taro Aso, Menteri Luar Negeri Jepang tahun 2005-2007, memandang bahwa budaya media Jepang adalah alat diplomasi yang efektif untuk menjalin hubungan dengan negara lain (MacWilliams, 2008: 14). Lebih lanjut, ia menjelaskan dalam pidatonya berjudul “*A New Look at Cultural Diplomacy: A Call to Japan's*

Cultural”³ yang disampaikan di Digital Hollywood University bahwa alasan Jepang menjadikan budaya populer sebagai sumber tambahan untuk diplomasi publik adalah karena dunia menjadi semakin demokratis yang berarti opini publik memberikan pengaruh lebih besar terhadap diplomasi dibanding masa sebelumnya. Saat ini adalah era tempat diplomasi level nasional dipengaruhi secara dramatis oleh iklim pendapat dari masyarakat kebanyakan. Berdasarkan pemikiran ini, Jepang ingin budaya populernya menjadi efektif dalam menembus seluruh masyarakat dan menjadi sekutu dalam berdiplomasi.

“The reason for this is that the world has become increasingly democratized. That is, public opinion enjoys much greater influence on diplomacy than before. ... What we have now is an era in which diplomacy at the national level is affected dramatically by the climate of opinion arising from the average person. And that is exactly why we want pop culture, which is so effective in penetrating throughout the general public, to be our ally in diplomacy.” (MOFA, 2006).

Dalam *Tokyo's Diplomatic Bluebook*, yaitu laporan tahunan tentang kebijakan dan kegiatan luar negeri Jepang yang diterbitkan oleh Kementerian Luar Negeri Jepang⁴, disebutkan sejak tahun 2005 Jepang secara serius dan berkelanjutan menjadikan budaya populer sebagai *soft power* dalam berdiplomasi. Pada tahun 2007, Kementerian Luar Negeri Jepang mengangkat Astro Boy sebagai Duta untuk Kampanye Keselamatan di Luar Negeri. Astro Boy merupakan salah satu *manga* yang diciptakan oleh Osamu Tezuka pada tahun 1952 yang berkisah mengenai robot berkekuatan super yang menjaga keamanan.

² Tokyo's Diplomatic Book dapat diakses melalui www.mofa.go.jp

³ Pidato tanggal 28 April 2006, dapat diakses melalui <http://www.mofa.go.jp/announce/fm/aso/speech/0604-2.html>. Diakses tanggal 2 Juni 2015 Pk.17.08 WIB

⁴ *Tokyo's Diplomatic Bluebook* dapat diakses melalui <http://www.mofa.go.jp/>

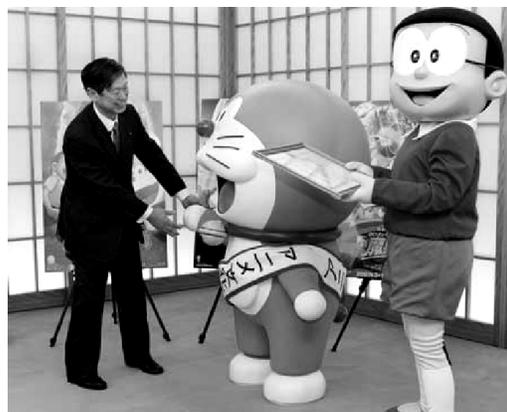


Gambar 1. Astro Boy sebagai Duta untuk Kampanye Keselamatan di Luar Negeri⁵

Pada tahun yang sama, Kementerian Luar Negeri Jepang bekerja sama dengan Asosiasi Kartunis Jepang mendirikan *International Manga Award* (IMA)⁶ yang menjadi ajang penghormatan tertinggi bagi para *mangaka* atau kartunis yang berkontribusi pada perkembangan dan promosi *manga* di luar Jepang. Komite penghargaan ini terdiri dari Menteri Luar Negeri, Presiden Japan Foundation, dan anggota komite khusus budaya populer. Selama IMA diselenggarakan, Indonesia telah meraih tiga kali kemenangan yaitu pada tahun 2015 berhasil meraih Bronze Award melalui karya Mukhlis Nur berjudul *Only Human*, tahun 2013 meraih *Silver Award* melalui karya Muhammad Fathanatul Haq dan Ockto Baringbing berjudul *5 Minutes Before Airing*, dan tahun 2012 meraih *Bronze Award* melalui karya Indra Wisnu Wardhana dan Dimas Adi Saputro berjudul *Pelangi di Naungan Mentari*. Pada tahun 2009, Kementerian Luar Negeri Jepang mengangkat Doraemon sebagai Duta *Anime* Jepang yang bertugas mengelilingi dunia untuk memperdalam pemahaman orang terhadap Jepang dan menjadikan Jepang sebagai sahabat.

⁵ Sumber gambar: http://www.mofa.go.jp/policy/other/bluebook/2008/html/h5/h5_02.html

⁶ *International Manga Award* merupakan realisasi dari ide yang disampaikan dalam pidato Taro Aso, Menteri Luar Negeri Jepang, berjudul "Tampilan Baru di Diplomasi Budaya: Panggilan untuk Praktisi Budaya Jepang" pada tanggal 28 April 2006. Penghargaan ini diharapkan akan lebih meningkatkan pemahaman tentang budaya Jepang antara kartunis Jepang dan internasional. Informasi lebih lanjut mengenai penghargaan ini dapat diakses melalui <http://www.manga-award.jp/>



Gambar 2. Doraemon sebagai Duta *Anime* Jepang⁷

***Cosplay* Sebagai *Soft Power* Jepang**

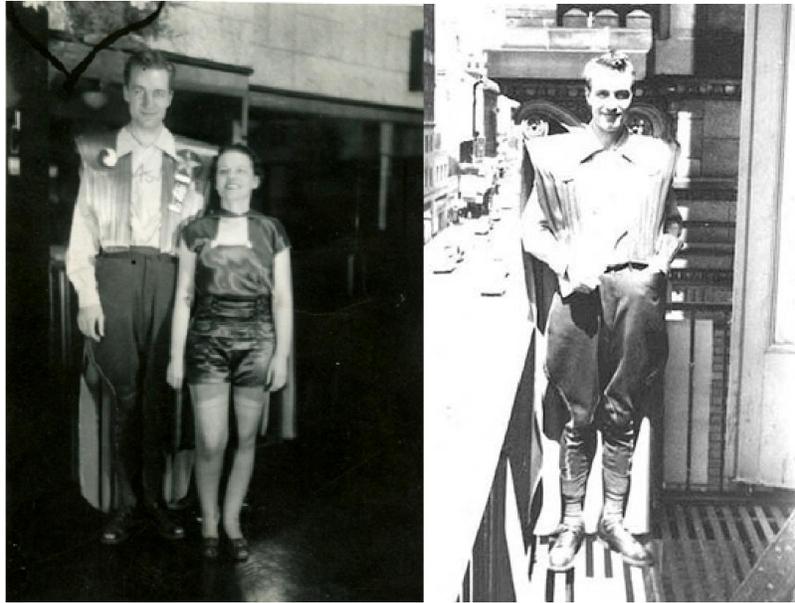
Salah satu subkultur yang paling terlihat dari kepopuleran *manga* dan *anime* di Indonesia adalah *cosplay*. *Cosplay* berasal dari penggabungan dua kata bahasa Inggris yaitu "*costume*" yang berarti kostum atau pakaian dan "*play*" yang berarti main. Secara harfiah, *cosplay* berarti memainkan kostum. *Cosplay* sendiri didefinisikan sebagai seni pertunjukan di mana *cosplayer* atau seseorang yang melakukan *cosplay* mengenakan kostum ala tokoh dalam *manga* dan *anime* serta memerankan karakter tokoh itu semirip mungkin dengan karakter aslinya. Seiring berjalannya waktu, kostum yang di-*cosplay*-kan tidak hanya terbatas pada *manga* dan *anime* tetapi juga merambah ke *game*, drama Jepang, hingga karakter original yang dibuat sendiri oleh *cosplayer*.

Meskipun sebagian besar *cosplayer* dan penikmat *cosplay* percaya bahwa *cosplay* berasal dari Jepang, tetapi akar sejarah *cosplay* berasal dari Amerika. Kemunculan *cosplay* tersebut ditandai dengan diselenggarakannya *Science Fiction Convention* pertama dunia di New York pada tahun 1939. Dua orang pertama di dunia yang melakukan *cosplay* adalah Forrest J Ackerman⁸ dan Myrtle R. Jones⁹ yang memakai kostum buatan Jones dari film fiksi ilmiah tahun 1936 berjudul *Things to Come* (www.stuffmomnevertoldyou.com, 2014).

⁷ Sumber gambar: <http://www.chinapost.com.tw/asia/japan/2008/03/20/147952/Doraemon-appointed.html>

⁸ Dikenal sebagai 4SJ di dunia *cosplay*

⁹ Dikenal sebagai Morojo di dunia *cosplay*



Gambar 3. Forrest J Ackerman dan Myrtle R. Jones

Sumber gambar: <http://www.stuffmomnevertoldyou.com/blog/the-first-lady-of-cosplay/>

Istilah *cosplay* diperkenalkan oleh produser Jepang bernama Nobuyuki Takahashi¹⁰ yang pada tahun 1984 ketika menghadiri 1984 Worldcon, yaitu sebuah pertemuan penggemar fiksi ilmiah di Los Angeles (Bravo, 2012: 139-140). Jauh sebelum istilah *cosplay* dikenal, *cosplay* pertama kali muncul di Jepang pada tahun 1964 melalui *Science Fiction Convention* atau pertemuan penggemar fiksi ilmiah yang pertama kali diselenggarakan tahun 1962 di Tokyo. Baru pada tahun 1975 ketika diadakan *Comic Market* atau Comiket¹¹, *cosplay* berkembang pesat dan menjadi populer. Saat itu, istilah *cosplay* yang digunakan adalah *kasou* (仮想) yang berarti virtualisasi atau imajinasi. Namun, kata tersebut tidak sesuai dengan prinsip *cosplay* yang sesungguhnya.

Di Amerika, konsep *cosplay* dikenal dengan sebutan *masquerade* yang berarti menyamarkan diri atau berpura-pura menjadi orang lain. Takahashi yang kesulitan menerjemahkan

masquerade ke dalam bahasa Jepang lalu berusaha menemukan kata baru yang dianggap sesuai dengan konsep *cosplay*. Akhirnya ia memutuskan untuk menggabungkan dua buah kata bahasa Inggris yaitu *costume* dan *play*. Istilah ini lalu digunakannya ketika menulis artikel di majalah *My Anime* pada Juni 1983 berjudul コスチュームプレー (*kosuchuumu puree* yang berarti *Costume Play* dalam bahasa Inggris) *Hero Costume Operation*.

Pada saat menulis artikel tersebut, Takahashi belum dapat menentukan penggunaan istilah *costume play* コスチュームプレー (*kosuchuumu puree*) atau *cosplay* コスプレ (*kosupure*). Sekitar satu dan dua tahun kemudian istilah *cosplay* mulai marak digunakan di kalangan penggemar *manga* dan *anime* yang mengunjungi pertemuan *manga anime*. Penggunaan istilah *cosplay* menjadi lazim digunakan di Jepang pada tahun 1990-an ketika subkultur itu mulai diperkenalkan melalui televisi dan majalah. Bagi Takahashi, *cosplay* adalah wujud rasa cinta para penggemar terhadap tokoh favoritnya yang diekspresikan di seluruh tubuh termasuk mengekspresikan karakter watak tokoh tersebut (www.kotaku.com, 2014).

¹⁰Produser dan pemilik studio animasi bernama Studio Hard Corporation di Shinjuku, Jepang

¹¹ Comiket adalah pertemuan terbesar para pecinta *manga* dan *anime* di Jepang yang diselenggarakan dua kali dalam setahun di Harajuku, Jepang. Pertama kali diselenggarakan tahun 1975. Informasi lebih lanjut mengenai Comiket dapat diakses melalui http://www.comiket.co.jp/index_e.html



Gambar 4. Artikel pertama yang menggunakan istilah *Cosplay*. Terbit di majalah *My Anime* pada Juni 1983 oleh Nobuyuki Takahashi¹²

Pada 12 Maret 2009, Kementerian Luar Negeri Jepang mengadakan konferensi pers yang mengumumkan penunjukan tiga Duta Besar Urusan *Cosplay* yang disebut *Kawaii Ambassador*¹³. *Kawaii Ambassador* yang secara resmi ditunjuk pada 26 Februari 2009 ini bertugas menyebarkan tren budaya populer Jepang dalam bidang fesyen ke seluruh dunia dan mempromosikan Jepang dengan menghadiri kegiatan budaya yang diselenggarakan oleh Kedutaan-Kedutaan Jepang dan Japan Foundation (MOFA, 2009). *Kawaii Ambassador* ini adalah Misako Aoki yang mewakili *cosplay* Lolita, yaitu *cosplay* yang mengikuti gaya Rococo yakni sebuah kostum dengan gaun besar penuh dengan detail pita besar di Prancis, Yuu Kimura yang mewakili *cosplay* Harajuku, yaitu *cosplay* yang tokohnya diciptakan oleh *cosplayer* itu sendiri, serta Shizuka Fujioka yang mewakili *cosplay* seragam sekolah yaitu *cosplay* yang menampilkan seragam sekolah siswa perempuan di Jepang. Ketiga duta besar tersebut melaksanakan misi pertamanya dengan memberikan seminar mengenai fesyen *cosplay* Jepang di Japan Fiesta pada 28 Maret 2009 di Bangkok dan Japan Expo pada 5 Juli 2009 di Paris.

Penunjukan *Kawaii Ambassador* ini adalah sebagai bentuk *soft power* Jepang dalam memperkenalkan budaya populer. Takamasa Sakurai, penasihat Divisi Pertukaran Budaya Kementerian Luar Negeri Jepang, mengemukakan bahwa penunjukan *Kawaii Ambassador* sebagai

¹²Sumber gambar: <http://kotaku.com/where-the-word-cosplay-actually-comes-from-1649177711>

¹³*Kawaii* (カワイイ) dalam bahasa Jepang berarti imut

akibat dari banyaknya festival Jepang yang diselenggarakan di berbagai negara seperti Myanmar, Saudi Arabia, Laos, dan Eropa. Festival Jepang di berbagai negara tersebut dihadiri lebih dari 100.000 orang dan menampilkan *cosplay*. Dalam berbagai festival Jepang tersebut, tiga jenis *cosplay* yang paling banyak ditampilkan adalah *cosplay* Lolita, *cosplay* Harajuku, dan *cosplay* seragam sekolah.



Gambar 5. *Kawaii Ambassador*: Misako Aoki, Yuu Kimura, Shizuka Fujioka (ki-ka)¹⁴

Budaya Populer Jepang di Indonesia

Hubungan diplomatik Indonesia dan Jepang terbuka pada tahun 1958 setelah penandatanganan perjanjian perdamaian dan persetujuan pampasan perang antara Pemerintah Republik Indonesia dan Pemerintah Jepang oleh Menteri Luar Negeri Republik Indonesia Subandrio dan Menteri Luar Negeri Jepang Aiichiro Fujiyama pada tanggal 20 Januari 1958 di Jakarta. Dalam penjelasan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 1958 tentang Perjanjian Perdamaian dan Persetujuan Pampasan antara Republik Indonesia dan Jepang yang disahkan dan ditandatangani oleh Presiden Republik Indonesia Soekarno pada 27 Maret 1958 di Jakarta dan diundangkan pada tanggal yang sama oleh Menteri Kehakiman Republik Indonesia G.A. Maengkom dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Subandrio. Jumlah pampasan perang yang dibayar oleh Jepang senilai US\$223,080 juta yang dibayarkan selama dua belas tahun dalam bentuk barang modal dan jasa. Sebelas tahun pertama

¹⁴Sumber gambar: <http://www.japannewbie.com/2010/01/14/state-sponsored-cute-kawaii-ambassadors/>

Jepang membayar senilai US\$220juta kepada Indonesia dan pada tahun ke-12 membayar US\$3,08juta. Selain itu, Jepang juga menanamkan modal di Indonesia dan memberikan pinjaman jangka panjang dengan nilai maksimal US\$400juta. Beberapa pembangunan yang dilakukan pada era ini adalah dibangunnya Gelora Bung Karno (1962), Hotel Indonesia (1962), Sarinah (1967), dan Wisma Nusantara (1967).

Salah satu cara yang dilakukan Jepang untuk menjalin hubungan dengan Indonesia adalah melalui bantuan ekonomi. Era Orde Baru (1966-1998) yang berfokus pada pembangunan dan mengutamakan sektor ekonomi untuk percepatan pembangunan, membuka penetrasi modal asing¹⁵, melalui kerjasama internasional, membuka hubungan diplomatik, dan mendapatkan bantuan ekonomi dari negara lain. Bantuan Jepang pertama pada era Orde Baru diberikan pada Mei 1966 sebesar 30 juta dollar AS untuk perbaikan ekonomi Indonesia (Takagi, 1995:15). Jepang menyediakan seperempat bantuan luar negerinya untuk Indonesia mulai tahun 1967 sampai 1970 dan sepertiga bantuan non-pangan pada pertengahan tahun 1970 melalui InterGovernmental Group for Indonesia (IGGI)¹⁶ (Katzenstein & Shiraishi, 1997:180).

¹⁵Dengan mengeluarkan Peraturan Penanaman Modal Asing tahun 1967. Lihat <http://www.sjdih.depkeu.go.id/fullText/1967/1Tahun~1967UU.html>

¹⁶ InterGovernmental Group on Indonesia (IGGI) diprakarsai oleh Amerika Serikat didirikan pada tahun 1967 merupakan sebuah kelompok internasional untuk mengkoordinasikan dana bantuan multilateral kepada Indonesia. Anggota IGGI adalah Asian Development Bank (ADS), International Monetary Fund (IMF), United Nations Development Programme (UNDP), World Bank, Amerika Serikat, Jepang, Australia, Belgia, Inggris, Kanada, Perancis, Jerman, Italia, Selandia Baru, dan Swiss. Pertemuan pertama IGGI dilaksanakan pada 20 Februari 1967 di Amsterdam. Indonesia diwakili oleh Sri Sultan Hamengkubuwono IX. Bantuan awal IGGI adalah untuk Rencana Pembangunan Lima Tahun I (Repelita I tahun 1969-1974). Pada tahun 1992 IGGI digantikan oleh Consultative Group on Indonesia (CGI) yang beranggotakan Asian Development Bank (ADS), World Bank, Kuwait Fund, Saudi Fund, Islamic Development Bank (IDB), The International Fund for Agricultural Development (IFAD), The United Nations Children's Fund (UNICEF), Nordic Investment Bank, European Investment Bank (EIB), Jepang, Jerman, Amerika Serikat, Austria, Inggris, Belgia, Prancis, Selandia Baru, Denmark, Swis, Finlandia, Republik Korea, Swedia,

Sebanyak 70% bantuan IGGI berasal dari Jepang yang membuat Jepang sebagai negara pemberi bantuan terbesar bagi Indonesia (INFID, 2007: 2-3).

Besarnya pengaruh dan tingginya investasi Jepang di Indonesia menimbulkan reaksi dari dalam negeri. Jepang dianggap sangat agresif dalam berinvestasi sehingga produk Jepang mendominasi produk Indonesia. Selain itu menurut penelitian yang dilakukan oleh Japan External Trade Organization (JETRO), saat itu pengusaha Jepang terlihat tidak ramah dan sombong dalam berbisnis dengan sebagian besar orang pribumi dan lebih memilih etnis Tionghoa sebagai mitra bisnis (www.japantimes.co.jp, 2014). Tidak hanya di Indonesia, reaksi anti-Jepang pun bermunculan di negara-negara Asia, seperti Thailand dan Malaysia. Pada tahun 1970an negara-negara di Asia bahkan menyebut Jepang sebagai "hewan ekonomi" berarti negara serakah yang menguasai ekonomi Asia yang menggantikan agresi militer dengan agresi ekonomi (Suryohadiprojo dalam Yanti, 2012: 5).

Di Indonesia, akumulasi reaksi dari dalam negeri terhadap Jepang mengakibatkan meletusnya insiden Malapetaka Limabelas Januari atau Malari 1974 saat Perdana Menteri Jepang Tanaka Kakuei ke Jakarta pada 14 sampai 17 Januari 1974. Demonstrasi mahasiswa anti-Jepang yang dipelopori oleh Dewan Mahasiswa (DM) dari masing-masing perguruan tinggi di Jakarta dan berakhir menjadi kerusuhan di beberapa wilayah. Mahasiswa bergerak dengan isu utama anti-modal asing karena dinilai merugikan ekonomi Indonesia. Insiden berakhir dengan meninggalnya 11 orang, lebih dari 300 orang terluka, dan hampir 1.000 kendaraan, yang sebagian besar buatan Jepang, dibakar (www.japantimes.co.jp, 2014).

Jepang kemudian memperbaiki hubungan dengan Indonesia, salah satunya melalui diplomasi budaya. Jepang mendirikan Japan Foundation di Indonesia pada tahun 1974 dengan tujuan membangun persahabatan yang harmonis antara Indonesia dan Jepang melalui pendalaman pemahaman tentang Jepang. Japan Foundation merupakan satu-satunya institusi Jepang yang didedikasikan untuk melaksanakan program pertukaran budaya internasional yang komprehensif

Spanyol, Australia, Kanada, Norwegia dan Italia. Pada tahun 2007, Presiden Susilo Bambang Yudhoyono membubarkan CGI karena sudah tidak lagi dibutuhkan.

di seluruh dunia. Institusi yang diawasi oleh Kementerian Luar Negeri Jepang ini didirikan untuk memulihkan citra Jepang yang dianggap sebagai “hewan ekonomi” pada tahun 1970an. Japan Foundation bertujuan memperdalam saling pengertian antara masyarakat Jepang dan negara-negara di dunia. Japan Foundation menyelenggarakan berbagai kegiatan budaya dan layanan informasi. Pada Oktober 2013, Japan Foundation menjadi lembaga independen yang kegiatannya dibiayai oleh subsidi tahunan pemerintah, pendapatan investasi, dan sumbangan sektor swasta. Tiga kegiatan utama Japan Foundation adalah pertukaran kebudayaan, pengembangan pendidikan bahasa Jepang, dan pembangunan intelektual dan pengembangan studi Jepang.

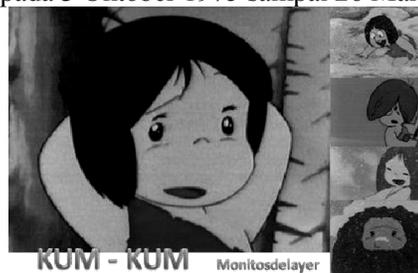
Selain melalui Japan Foundation, usaha Jepang untuk memperbaiki citranya dan menjalin hubungan baik dengan negara-negara di Asia Tenggara dilanjutkan dengan dikeluarkannya Doktrin Fukuda. Doktrin Fukuda lahir setelah kunjungan Perdana Menteri Jepang Tanaka Kakuei ke Filipina, Thailand, Singapura, Malaysia, dan Indonesia pada 7 sampai 17 Januari 1974 yang berakhir dengan bencana. Protes anti-Jepang tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga di Thailand dan Malaysia. Doktrin yang disampaikan di Manila 1977 ini memfokuskan pada hubungan dari hati ke hati (Lam, 2013:610).

Dalam *Tokyo's Diplomatic Bluebook* 1974 dinyatakan bahwa kritik terhadap Jepang di berbagai negara Asia Tenggara meningkat dalam beberapa tahun terakhir sebagai akibat meningkatnya ekonomi Jepang, metode bisnis yang digunakan perusahaan Jepang, dan perilaku warga Jepang yang tinggal di negara-negara tersebut. Doktrin Fukuda yang tertuang dalam *Tokyo's Diplomatic Bluebook* 1977 menyebutkan bahwa:

1. Jepang berkomitmen pada perdamaian dan menolak peran kekuatan militer
2. Jepang akan melakukan yang terbaik untuk mengkonsolidasikan hubungan saling percaya dan kepercayaan berdasarkan hubungan “hati ke hati” dengan negara-negara Asia Tenggara
3. Jepang akan bekerja sama secara positif dengan ASEAN dengan tujuan membina hubungan berdasarkan saling pengertian dengan negara-negara Indocina dan memberikan kontribusi pada pembangunan perdamaian dan kemakmuran di Asia Tenggara

Dengan adanya Japan Foundation dan Doktrin Fukuda, hubungan Indonesia dan Jepang pun membaik dari waktu ke waktu. Jepang kembali menjadi negara donor terbesar bagi Indonesia. Salah satu bantuan ekonomi yang dilakukan Jepang adalah melalui *Official Development Assistance* (ODA) Jepang merupakan berbagai jenis kerja sama dalam penyediaan dana, transfer teknologi untuk pertumbuhan sosial dan ekonomi, bantuan bencana yang diberikan oleh Jepang kepada negara-negara berkembang di Asia, Afrika, Amerika Latin, Oceania, dan Eropa¹⁷. Dari tahun 1994 sampai tahun 1996 Indonesia menduduki posisi pertama dalam hal negara yang paling banyak menerima ODA bilateral Jepang, sebesar 886,53 Juta Dollar AS (1994), kemudian naik menjadi 892,43 Juta Dollar pada tahun 1995, dan naik kembali pada tahun 1996 menjadi 965,53 Juta Dollar AS (Miyashita dalam Raymon, 2009: 5).

Selain melalui bantuan ekonomi, usaha awal Jepang untuk menjalin hubungan baik dengan Indonesia pun dilakukan dengan diplomasi budaya melalui *manga*, *anime*, dan drama. *Anime* pertama yang tercatat masuk di Indonesia adalah Wanpaku Omukashi Kumkum yang disiarkan di TVRI pada akhir tahun 1970-an (Rastati, 2011: 4). Wanpaku Omukashi Kumkum menceritakan tentang tokoh Kumkum, seorang anak perempuan yang hidup pada masa prasejarah. *Anime* yang diilustrasikan oleh Yoshikazu Yasuhiko ini awalnya adalah *manga* yang kemudian diadaptasi menjadi animasi dan ditayangkan di *Tokyo Broadcasting System* (TBS) pada 3 Oktober 1975 sampai 26 Maret 1976.



Gambar 6. Wanpaku Omukashi Kumkum¹⁸

¹⁷ ODA pertama kali dilakukan Jepang pada tahun 1954. Negara pertama yang menerima ODA dari Jepang adalah Myanmar pada tahun 1954. Lihat http://www.id.emb-japan.go.jp/oda/en/whatisoda_01.htm dan <http://www.mofa.go.jp/policy/oda/summary/1994/1.html>

¹⁸ Sumber gambar: <http://www.fotolog.com/monitosdelayer/52484846/>

Pada tahun 1986, Televisi Republik Indonesia (TVRI) menayangkan drama Jepang berjudul *Oshin* yang diangkat dari kisah hidup Kazuo Wada, seorang gadis miskin yang berjuang untuk hidup dan akhirnya menjadi pemilik jaringan supermarket besar bernama Yaohan. Drama berseri ini berdurasi 15 menit, ditayangkan sebanyak 297 episode dan mendapat sambutan dari masyarakat Indonesia. Penayangan *Oshin* awalnya menimbulkan polemik di Jepang karena saat itu Jepang sedang membangun citra negara sebagai negara teknologi sehingga *Oshin* dikhawatirkan merusak citra Jepang karena menampilkan Jepang secara apa adanya dan terlihat tradisional. Di luar dugaan, *Oshin* mendapat apresiasi yang luar biasa bahkan menjadi drama paling banyak ditonton di Jepang dan ditayangkan di 58 negara. Kesuksesan *Oshin* terjadi karena saat Jepang mencitrakan diri sebagai negara teknologi, tapi masih dijumpai gadis berkimono¹⁹, rumah tradisional bertatami²⁰, dan upacara minum teh. Hal ini membuat Jepang tampil sebagai negara berteknologi tinggi yang masih menjunjung budaya tradisional.



Gambar 7. *Oshin*²¹

Memasuki era akhir 80-an hingga akhir 90-an, *manga* mulai membanjiri Indonesia seperti *Candy-Candy* (1991), *Doraemon* (1992), *Ikkyu San* (1996) yang diterbitkan oleh Elex Media Komputindo. Bahkan, lebih dari 80% komik di Indonesia adalah terjemahan dari *manga* yang sebagian besar diterbitkan oleh Elex Media Komputindo (www.otakumode.com, 2013). Setelah kepopuleran *manga*, masyarakat mulai mengenal

¹⁹Kimono adalah pakaian tradisional Jepang

²⁰Tatami adalah tikar tradisional Jepang yang digunakan di ruangan dan menjadi semacam karpet

²¹ Sumber gambar: <http://www.amazon.com/Japanese-TV-Series-Soushu-Hen-NSDS-16649/dp/B005HBJBK2>

anime, terutama setelah berdirinya stasiun televisi swasta pertama Indonesia bernama Rajawali Citra Televisi Indonesia (RCTI) pada 21 Agustus 1987²² yang menayangkan *Doraemon* pada awal 90-an. Hal itu dilanjutkan dengan berdirinya stasiun televisi swasta Indosiar pada 19 Juli 1991 yang menayangkan *Sailor Moon* pada 11 Januari 1995.

Pesatnya minat masyarakat terhadap budaya populer Jepang disebabkan cerita-cerita yang disajikan memiliki pesan dan nilai unik yang disampaikan melalui karakter atau tokoh dalam cerita. Pesan dan nilai yang umumnya ditampilkan seperti kisah yang memesona, dunia fantastik, kisah epik, perjuangan hidup, hasrat meraih mimpi yang dibumbui tragedi dan kisah melankolis (Craig dalam Rastati, 2012: 96-97). Pesan tersebut meresap ke dalam hati penonton dan menimbulkan tautan ke dalam hati. Cerita yang diangkat pun terasa memiliki arti yang mendalam karena penonton merasa memiliki kesamaan dengan tokoh yang kemudian membuatnya menjadi penggemar setia (Craig, 2000: 143). Kepopuleran *manga* dan *anime* pun meningkat karena ditampilkan menarik secara visual dan adanya elemen romantisme dalam adegan yang ditampilkan. Beberapa contoh adegan yang menggambarkan romantisme terlihat dalam *anime Hana Yori Dango* atau *The Boys Over Flower* yang menampilkan adegan pemimpin F4, Domyoji Tsukasa melindungi Makino Tsukushi.

Pada dasarnya ada dua elemen yang diajarkan melalui *manga* dan *anime*, yaitu pelajaran tentang hidup dan semangat untuk terus bermimpi. Dengan demikian diharapkan seseorang mampu bertahan dan terus berusaha meskipun hidup tidak mudah. Sebab jika terus berusaha, pada akhirnya akan mendapat kemenangan dan keberhasilan. Nilai-nilai yang diajarkan ini pun sering didengungkan melalui slogan-slogan yang muncul dalam *manga* dan *anime* menyebutkan “apapun yang terjadi, jangan pernah menyerah!” (Craig dalam Rastati, 2012: 97).

²² RCTI memulai siaran percobaan pada 14 November 1988 selama empat jam sehari. Pada 24 Agustus 1989, siaran RCTI hanya dapat ditangkap oleh pelanggan yang memiliki decoder dan membayar iuran setiap bulannya. Pada 1 Agustus 1990 RCTI mulai melakukan pelepasan penggunaan dekoder sehingga masyarakat yang tidak memiliki decoder pun bisa menyaksikan tayangan RCTI

Kesuksesan *manga* dan *anime* pun membuat tingginya minat mempelajari cara membuat *manga* di kalangan anak muda Indonesia. Ditandai dengan berdirinya Machiko Manga School yaitu tempat kursus pertama *manga* pertama di Indonesia yang didirikan oleh *mangaka* atau komikus profesional Jepang pada Oktober 2002 di Jakarta Selatan. Tempat yang telah diakui dan bersertifikat resmi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia ini telah memiliki 500 murid. *Mangaka* profesional Indonesia pertama yang bekerja di penerbit besar adalah Dr. Vivian Wijaya, seorang dokter yang beralih profesi menjadi *mangaka*. Ia mendirikan Dr. Vee Mangaka Club pada 6 September 2012. Keberhasilan Jepang dalam *soft power* melalui budaya populer ini terlihat melalui survey yang dilakukan BBC World pada 22 Mei 2013²³. Salah satu hasil survey menyatakan bahwa 80% orang Indonesia melihat secara positif pengaruh Jepang sehingga membuat Indonesia sebagai negara paling pro-Jepang di dunia (BBC, 2013: 13).

Perkembangan *Cosplay* di Indonesia

Ketika *manga* dan *anime* mengalami kepopuleran tinggi, *cosplay* belum banyak dikenal di Indonesia. *Cosplay* mengalami perkembangan yang cukup berarti pada tahun 90-an setelah diselenggarakannya *matsuri* atau festival Jepang yang menampilkan budaya populer Jepang. Salah satu festival Jepang yang pertama yang diadakan di Indonesia adalah Gelar Jepang Universitas Indonesia (GJ UI) yang pertama kali diselenggarakan pada tahun 1994 oleh Himpunan Mahasiswa Japanologi Universitas Indonesia (HIMAJA UI). Gelar Jepang UI merupakan acara tahunan yang memperkenalkan budaya tradisional Jepang seperti kaligrafi Jepang, upacara minum teh, dan budaya populer Jepang seperti *manga*, *anime*, dan *cosplay*. Beberapa kelompok *cosplay* pertama Indonesia adalah *The Endless Illution* atau Endiru (2004) dan Infiniteam (2005) yang sampai saat ini masih aktif ber-*cosplay*. Pada 2004, Animonster²⁴

²³ Hasil survey dapat dilihat melalui http://www.globescan.com/images/images/pressreleases/bbc2013_country_ratings/2013_country_rating_poll_bbc_globescan.pdf

²⁴ Animonster yang berdiri tahun 2000 adalah salah satu majalah mengenai anime terbesar di Indonesia. Setelah 14 terbit, majalah itu berhenti terbit pada 2014

menyelenggarakan Animonster Sound yang mengantarkan *The Endless Illution* sebagai *Best Anime Cosplayer*. Beberapa *cosplayer* ternama Indonesia adalah Pinky Lu Xun dan Orochi X. Pinky Lu Xun mulai ber-*cosplay* sejak tahun 1998 sedangkan Orochi X ber-*cosplay* sejak tahun 2003. Keduanya bergabung dalam tim *cosplay* *The Endless Illution* pada tahun 2004.

Cosplay sendiri merupakan sebuah bentuk penyaluran hobi dan kesenangan pribadi untuk memamerkan kostum. Melalui *cosplay*, anak muda dapat mengekspresikan diri sembari mencari identitasnya dalam karakter yang di-*cosplay*-kan. Melalui *cosplay*, seseorang *cosplayer* dapat menentukan bagaimana ia ingin dikenali dan diterima (Rastati, 2012: 94).

Sesuai perkembangan zaman, ada beberapa jenis *cosplay* yang ditampilkan para *cosplayer* di festival Jepang, yaitu:

1. *Cosplay manga-anime*, yaitu *cosplay* yang tokohnya berasal dari *manga* dan *anime*, seperti Sailormoon, Dragon Ball, dan One Piece.
2. *Cosplay game*, yaitu *cosplay* yang tokohnya diambil dari karakter *game*, seperti Final Fantasy dan Mario Bross.
3. *Cosplay tokusatsu*, yaitu *cosplay* yang tokohnya berasal dari film *tokusatsu* atau film-film pembela kebenaran, seperti Power Ranger, Saint Seiya, dan Samurai X.
4. *Cosplay gothic*, yaitu *cosplay* yang bermuansa hitam.
5. *Cosplay lolita*, yaitu *cosplay* yang mengikuti gaya Rococo yakni sebuah kostum dengan gaun besar penuh dengan detail pita besar di Prancis. Gaya ini dipopulerkan oleh Marie Antoinette pada tahun 1600-1800.
6. *Cosplay original*, yaitu *cosplay* yang tokohnya diciptakan oleh *cosplayer* itu sendiri, disebut juga gaya Harajuku.
7. *Cosplay* seragam sekolah, yaitu *cosplay* yang menampilkan seragam sekolah siswa perempuan di Jepang.
8. *Crossdress*, disebut juga *crossplay*, yaitu *cosplay* memakai kostum yang tidak sesuai dengan jenis kelaminnya. *Crossdress* mulai muncul di Jakarta pada tahun 2004, makin

dan berakhir di volume 185. Animonster dapat diakses secara *online* melalui <http://www.megindo.co.id/animonster/#>

berkembang pada tahun 2006, dan mengalami perkembangan pesat pada tahun 2009 (Rastati, 2012: 99). Namun, mengalami penurunan pada sekitar tahun 2012-2013.

9. *Cosplay vocaloid*, yaitu *cosplay* yang menampilkan tokoh *vocaloid*. *Vocaloid* adalah perangkat lunak produksi Yamaha Corporation yang menghasilkan suara nyanyian manusia, pertama kali dirilis pada tahun 2004. *Vocaloid* memiliki penyanyi digital yang belakangan mulai sering di-*cosplay*-kan oleh para *cosplayer*.
10. Indocosu²⁵, yaitu *cosplay* menggunakan tokoh komik, kartun, dan legenda dari Indonesia, seperti Gatot Kaca, Srikandi dan Bima Satria Garuda. Istilah Indocosu berasal dari penggabungan dua kata yaitu Indonesia dan *cosplay*. *Cosplay* disingkat menjadi *cosu* dari kata コスプレ *kosupure* dalam bahasa Jepang yang berarti *cosplay*. Dalam perkembangannya, *cosplay* di Indonesia kini tidak hanya bertemakan Jepang tapi berubah menjadi “bercita rasa Indonesia” karena mengangkat budaya lokal. Istilah ini digunakan sebagai penamaan terhadap fenomena munculnya *cosplay* cita rasa Indonesia yang mulai berkembang pada sekitar tahun 2009-2010.

Upaya Jepang dalam menyebarkan *soft power* dapat dikatakan berhasil karena di Indonesia, khususnya kota-kota besar, rutin diadakan kegiatan *cosplay* dan festival budaya Jepang. Di Jakarta dari Januari-Juni 2015, terdapat 11 festival Jepang yang menghadirkan *cosplay*. Sebenarnya belum ada data resmi jumlah para *cosplayer*. Namun, saat Gubernur DKI Jakarta mengadakan *Jakarta Cosplay Parade* pada November 2014, terdapat 1.026 *cosplayer* yang berpartisipasi di dalam kegiatan ini. *Jakarta Cosplay Parade* ini menjadi kegiatan *cosplay* pertama yang didukung oleh Pemerintah Propinsi DKI Jakarta (www.indopos.com, 2014).

²⁵ Dalam perkembangannya, *cosplay* di Indonesia kini tidak hanya bertemakan Jepang tapi berubah menjadi “bercita rasa Indonesia” karena mengangkat budaya lokal. Istilah ini digunakan sebagai penamaan terhadap fenomena munculnya *cosplay* cita rasa Indonesia yang mulai muncul pada sekitar tahun 2009-2010

Pada tahun 2012, Indonesia bergabung dalam *World Cosplay Summit*, yaitu ajang pertemuan para *cosplayer* seluruh dunia yang berlokasi di Nagoya Jepang. Pada tahun 2014, perwakilan Indonesia berhasil meraih juara tiga dalam kompetisi *cosplay* ini. Untuk menjadi perwakilan Indonesia di *World Cosplay Summit*, para tim *cosplayer* yang terdiri dari dua orang harus memenangkan kompetisi *Indonesia Cosplay Grand Prix* yang diadakan oleh Ennichisai²⁶. *World Cosplay Summit* pertama kali diadakan pada tahun 2003 dan disponsori oleh TV Aichi Nagoya. Awalnya, hanya terdapat tiga negara selain Jepang yang berpartisipasi yaitu Jerman, Italia, dan Prancis. Dalam perkembangannya, beberapa negara termasuk Amerika Serikat mulai bergabung. Pada tahun 2008, festival ini mendapatkan perhatian dari pemerintah Jepang dan mendapat dukungan dari Kementerian Luar Negeri, Kementerian Infrastruktur dan Transportasi, dan Kementerian Ekonomi dan Perdagangan.

Perkembangan Hijab *Cosplay* di Indonesia

Fenomena baru pada ajang festival Jepang adalah hijab *cosplay*, yaitu *cosplay* yang dilakukan oleh *cosplayer* yang menggunakan hijab atau penutup kepala bagi perempuan Muslim. Fenomena ini mulai muncul di Indonesia sekitar tahun 2012 dan semakin berkembang pada tahun 2014. Hal ini disebabkan para *cosplayer* berhijab ingin tetap menyalurkan hobinya. Teknik tertentu digunakan untuk menyamarkan hijab dengan cara meniru aksesoris atau gaya rambut tokoh yang di-*cosplay*-kan agar tampak semirip mungkin dengan tokoh asli tanpa melepaskan hijab yang dikenakan.

Untuk mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai perkembangan hijab *cosplay* di Indonesia, penulis melakukan wawancara dengan tujuh informan, yang terdiri dari tiga orang hijab *cosplayer* yaitu Informan 1²⁷, 2²⁸, dan 3²⁹, satu

²⁶ Ennichisai adalah festival Jepang yang pertama kali diadakan di Indonesia pada tahun 2010 yang disponsori oleh Kementerian Luar Negeri Jepang, Japan Foundation, Kementerian Ekonomi dan Perdagangan, Jetro, Japan National Tourism Organization (JNTO), dan Japan Travel Bureau (JTB).

²⁷ Informan 1 adalah seorang perempuan berusia 20 tahun dan melakukan hijab *cosplay* sejak 2015

²⁸ Informan 2 adalah seorang perempuan berusia 22 tahun dan melakukan hijab *cosplay* sejak 2011

orang dari komunitas Islamic Otaku Community (IOC) yaitu Informan 4³⁰, dan tiga orang yang tidak melakukan baik *cosplay* dan *hijab cosplay* yaitu Informan 5³¹, 6³², dan 7³³.

Informan 1 yang mengetahui *hijab cosplay* dari teman dan ber-*hijab cosplay* sejak tahun 2015 ini mendefinisikan *hijab cosplay* sebagai salah satu bentuk kreatif dari *cosplay* pada umumnya. Dia pun tertarik untuk melakukan *hijab cosplay* karena itu adalah sesuatu yang baik. Selama *hijab cosplay* sesuai dengan aturan dan koridor syariat, maka tidak akan ada pertentangan syariat Islam.

“Salah satu bentuk kreatif dari *cosplay* anime pada umumnya. Saya tertarik dengan *hijab cosplay* karena menurut saya ini hal yang baik, jadi kenapa tidak? Selama *hijab cosplay* yang kita buat sesuai dengan aturan, maka tidak akan ada pertentangan syariat karena syariat Islam sendiri tidak melarang seseorang ber-*cosplay*, selama dia masih dalam koridornya”

Informan 3 yang aktif ber-*hijab cosplay* sejak tahun 2012 ini mengetahui *hijab cosplay* dari festival Jepang. Dia berpendapat bahwa pada dasarnya *hijab cosplayer* itu sama seperti *cosplayer* pada umumnya yang ingin berkarya dan berkreasi sesuai tokoh yang disukai. Melalui *hijab cosplay*, ia tetap dapat berkarya tanpa harus meninggalkan kewajiban sebagai seorang Muslimah yang menutup aurat dengan cara mengkonversikan kostum tokoh dan *hijab*.

“Pertama tahu *hijab cosplay* dari event-event Jejepangan yang ada. Pada dasarnya sama seperti para *cosplayer* umumnya, ingin berkarya, dan mengikuti karakter anime yang kita senangi, akan tetapi *hijab*

tetaplah kewajiban sehingga muncul pemikiran ya udah caranya, kita *hijabkan* saja. Dengan begitu saya tetap bisa berkarya tanpa harus meninggalkan kewajiban saya sebagai seorang muslimah. Seorang *cosplayer* yang mengkonversikan karakter anime yang ada dengan *hijab* dengan tetap menjaga kewajibannya untuk menutup auratnya...”

Berbeda dengan Informan 3 yang mengetahui *hijab cosplay* melalui festival Jepang, Informan 2 yang ber-*hijab cosplay* sejak 2011 ini mengetahui *hijab cosplay* melalui Google. Bagi Informan 2 *hijab cosplay* bukan hanya sebatas menggunakan kostum tokoh dan hanya mengganti rambut dengan *hijab* saja, tapi juga menjadi karakter baik yang mencerminkan diri dan *hijab*. Ia tertarik melakukan *hijab cosplay* karena menyukai budaya Jepang. Ketika pertama kali melakukan *hijab cosplay*, Informan 2 dipandang aneh, diacuhkan, dan dikucilkan dari *cosplayer* lain yang membuatnya menjadi kurang percaya diri. Pada tahun 2012, Informan 2 sempat berhenti sebagai *hijab cosplayer*. Ia kemudian kembali ber-*hijab cosplay* pada tahun 2013 setelah melihat *hijab cosplayer* yang memakai kostum *Vocaloid* bernama Hatsune Miku di Hobbyfest 2012 yang membuatnya berpikir bahwa meskipun memiliki hobi *cosplay*, tidak perlu melepaskan *hijab*.

“*Hijab cosplay* menurut saya adalah tidak hanya sebatas menggunakan kostum karakter dan mengganti wig atau rambutnya saja dengan *hijab* melainkan menjadi karakter yang baik yang bisa mencerminkan dirimu dan *hijab*mu. Saya tertarik melakukan *hijab cosplay* karena saya sangat menyukai budaya Jepang dan saya pun menyukai *cosplay* dan mulai terjun ke dalamnya. Pertama kali saya melakukan *hijab cosplay* awalnya saya dipandang aneh, tidak dipedulikan, dikucilkan oleh *cosplayer* lain. Saya sendiri merasa agak minder dan tidak percaya diri namun tetap saya lakukan... Sejak Hobbyfest 2012 muncul Hatsune Miku berhijab. Mendorong saya untuk kembali berhijab *cosplay*. Kemudian setiap tahun mulai berkembang dan berkembang. Sebagai seorang muslimah yang menjalani hobi *cosplay* kamu tidak perlu melepas *hijab*mu.”

²⁹Informan 3 adalah seorang perempuan berusia 23 tahun dan melakukan *hijab cosplay* sejak 2012

³⁰Informan 4 adalah Ketua Islamic Otaku Community (IOC) bernama Mahmuda “Rio” Rizaldi, seorang laki-laki berusia 21 tahun, *cosplayer*

³¹Informan 5 adalah seorang laki-laki berusia 22 tahun, menyukai budaya populer Jepang, tidak ber-*cosplay*

³²Informan 6 adalah seorang perempuan berusia 28 tahun, aktif mengikuti festival Jepang, tidak ber-*cosplay*

³³Informan 7 adalah seorang laki-laki berusia 25 tahun, tidak terlalu mengikuti budaya populer Jepang, tidak ber-*cosplay*

Hijab *cosplayer* mulai banyak bermunculan semenjak ada komunitas yang menaungi mereka sehingga dapat berkumpul dengan teman-teman sesama hijab *cosplayer*. Salah satu komunitas yang mewadahi para *cosplayer* Muslim adalah Islamic Otaku Community (IOC)³⁴ yang didirikan pada 1 April 2014. Komunitas yang memiliki anggota sebanyak 5.000 orang dengan rasio laki-laki dan perempuan 4:6 ini tersebar di berbagai kota seperti Jakarta, Depok, Bekasi, Bandung, Yogyakarta, Lampung, hingga Malaysia dan berafiliasi dengan komunitas lain seperti Islamic Mangaka Indonesia³⁵ dan Islamic Tokufans Community Indonesia³⁶. Informan 1 yang seorang hijab *cosplayer* menyatakan bahwa dengan adanya komunitas membuat para hijab *cosplayer* merasa nyaman karena dapat berbagi pengalaman dan menyemangati satu sama lain.

“...bisa dikatakan, para hijab cosplay mulai banyak bermunculan semenjak adanya komunitas yang menaungi para hijab cosplay ini sehingga mereka pun bisa berkumpul dengan teman-teman yang sejenis dengan mereka, mereka nyaman, dan di sana mereka pun bisa saling sharing mengenai pengalaman mereka, dan saling menyemangati satu dengan lainnya...”

Informan 4 yang seorang Ketua IOC berpendapat bahwa komunitas Jepang yang Islami

³⁴ おたく (*otaku*) adalah istilah yang digunakan untuk menyebut seseorang yang memiliki minat obsesif khususnya terhadap *manga* dan *anime*. *Otaku* sebenarnya memiliki makna yang negatif karena mengacu kepada seseorang yang tidak memiliki kehidupan sosial selain melalui internet. Menurut survey yang dilakukan oleh Mari Yaguchi pada tahun 2013 (<http://web.archive.org/web/20130703184904/http://news.mynavi.jp/news/2013/04/27/076>), istilah *otaku* mengalami pergeseran makna ke arah yang lebih positif menjadi orang yang familiar terhadap sesuatu. Dari survey terhadap 137.734 orang, 42,2% mengklasifikasikan dirinya sebagai *otaku*. Menurut Ketua IOC, Mahmuda “Rio” Rizaldi, IOC yang merupakan salah satu bentuk dakwah Islam adalah kelompok *otaku* yang bersifat Islami. Untuk informasi lebih lanjut mengenai Islamic Otaku Community dapat mengakses situs resminya di www.islamicotaku.com

³⁵ Islamic Mangaka Indonesia adalah komunitas penggemar hobimenggambar bagi Muslim dan Muslimah

³⁶ Islamic Tokufans Community Indonesia adalah Komunitas pecinta Tokusatsu atau film-film pembela kebenaran untuk kaum Muslim

seperti IOC merupakan sebuah jawaban bagi para pecinta budaya populer Jepang yang tidak ingin membuang identitasnya sebagai Muslim. Menurut IOC, saat ini adalah era generasi yang berciri dakwah kreatif yaitu dakwah yang dapat dilakukan melalui media apapun, tidak selalu dari balik mimbar, dan dari mesjid ke mesjid. IOC berdiri untuk menaungi para pecinta Jepang yang masih memegang teguh nilai-nilai Islam dalam menjalankan hobi dan aktivitas. Orang-orang ini dianggap berada dalam zona abu-abu karena dari sisi ke-Islam-an, mereka ditolak karena dianggap aneh memiliki hobi membaca *manga* dan menonton *anime* sedangkan dari sisi para pecinta Jepang, mereka pun ditolak karena meskipun *otaku* namun masih memegang prinsip-prinsip Islam seperti menjaga sholat meskipun sedang ber-*cosplay* di festival Jepang, menjaga aurat saat ber-*cosplay*, dan menjaga batasan antara laki-laki dan perempuan.

“... Karena kita berada di zona “abu-abu”. Kita dipandang sebelah mata dari kedua sisi. Dari zona ke-Islam-an, kami tertolak karena kami dianggap “aneh” gara-gara punya hobi menonton anime dan membaca manga. Dan di dunia Jejepangan pun kami tertolak karena kami meski *otaku* namun kami tetap menjalankan hukum-hukum agama dengan baik seperti shalat, menjaga aurat ketika cosplay dan menjaga batasan antara sesama member. Dari situlah saya mulai optimis untuk menaungi orang seperti ini. Kami tetap loyal dengan hobi (*otaku*), namun kami juga tetap menjaga nilai-nilai agama dalam aktivitas dan hobi kami.”

Informan 4 yang tumbuh dengan mengoleksi *manga* dan menonton *anime* sejak kecil ini mengetahui hijab *cosplay* melalui festival Jepang. Dia memandang bahwa hijab *cosplay* boleh dilakukan selama kreativitas dalam hijab *cosplay* tidak melanggar hukum Islam. Dia pun berpendapat bahwa dengan adanya hijab *cosplay*, semua *cosplayer* Muslimah akan menyadari bahwa hijab tidak akan membatasi dirinya dalam berkreasi. Meskipun menggunakan hijab, mereka dapat menjalankan hobinya tanpa melepaskan hijab dan merusak pribadinya sebagai seorang Muslimah. Sebab umum yang terjadi adalah sebagian dari *cosplayer* ber-hijab akan melepaskan hijabnya ketika ber-*cosplay* agar menjadi semirip mungkin dengan tokoh yang ditampilkan.

“Dengan hijab cosplay kami memberitahukan kepada semua cosplayer wanita yang Muslim bahwa hijab tidak akan membatasi dalam berkreasi. Dan pada akhirnya, wanita-wanita Muslimah yang awalnya dia memang berjilbab sehari-hari, namun melepas hijabnya ketika cosplay akan sadar dan mempunyai harapan bahwa dengan cosplay pun dia tetap bisa berhijab. Dia bisa tetap menjalankan hobinya tanpa harus merusak pribadinya sebagai seorang Muslimah...”



Gambar 9. Hijab *Cosplayer* dari Islamic Otaku Community (IOC)³⁷

Untuk menjaga nilai-nilai Islam ketika berhijab *cosplay*, IOC membentuk tim khusus yang bertugas merancang kostum *cosplay* yang diselarasakan dengan syariat Islam seperti hijab yang menutupi dada. Informan 4 berpendapat bahwa dari perspektif syariah, Islam tidak melarang pemeluknya untuk berkreasi selama berada dalam hukum-hukum yang sudah ditetapkan Islam. Para hijab *cosplayer* pun dianjurkan untuk tidak menampilkan pose yang berlebihan, tidak bergandengan tangan dengan lawan jenis, dan menjaga jarak dengan lawan jenis ketika foto bersama.

“Sebenarnya jika kita melihat dari perspektif syariah, Islam sama sekali tidak melarang pemeluknya dalam berkreasi. Selama kreativitas itu tidak melanggar hukum-hukum yang sudah ada di dalam Islam. Kita ambil contoh hijab *cosplay* IOC. Dalam IOC kami mempunyai tim khusus untuk men-design pakaian atau kostum untuk *cosplayer* kami. Oleh karena itu, setiap project *cosplay* IOC, mempunyai kriteria yang Insya Allah kami selarasakan

dengan syariat. Seperti dalam ber-*cosplay*, para hijab *cosplay* kami dianjurkan untuk menggunakan jilbab yang menutupi sampai ke dada. Atau untuk setiap hijab *cosplayer* IOC untuk tidak berlebihan dalam berpose ketika ada yang meminta foto. Misalnya ada yang ingin memegang tangannya atau terlalu berdempetan antara laki-laki dan perempuan...”

Senada dengan Informan 4, Informan 3 pun berpendapat bahwa hijab *cosplay* tidak bertentangan dengan syariat selama tidak keluar dari syariat Islam. Ia pun secara konsisten berhijab *cosplay* dengan hijab yang menutupi dada.

“...selama dia tidak keluar dari aturan-aturan dari syariat Islam. Contohnya dia berhijab *cosplay* dengan hijabnya tetap menutupi dada.”

Bagi IOC, budaya Jepang seperti *manga*, *anime*, dan *cosplay* dapat dijadikan sebagai wadah dakwah Islam. Hijab *cosplay* merupakan sesuatu yang positif dan dapat menjadi gebrakan baru dalam dunia *cosplay*. Melalui hijab *cosplay* pun Informan 7 ingin menunjukkan bahwa ada acara agar hobi yang ditekuni dapat membawa kesuksesan di dunia dan akhirat karena Muslimah yang ingin ber-*cosplay* dapat terus menjalankan hobi dan berkreasi tanpa harus melepaskan hijabnya.

“*Cosplay* hijab adalah untuk syiar semata. Lewat hijab *cosplay* kami ingin memperkenalkan kepada masyarakat umum juga bahwa ada cara agar hobi yang kita tekuni bisa juga membawa kita kepada kesuksesan dunia dan akhirat. Hijab *cosplay* adalah sesuatu yang positif karena ini adalah sebuah gebrakan baru dalam dunia *cosplay*. Kita tidak bisa memungkiri bahwa kami yang Muslim pun senang dengan *cosplay*. Lalu bagaimana nasib para muslimah yang berjilbab tapi ingin ber-*cosplay*? Apa dia harus melepas jilbabnya hanya untuk *cosplay*. Tentu saja tidak.”

³⁷ Sumber gambar: <https://www.facebook.com/IslamicOtakuCommunity/photos/pb.754392467934691.-2207520000.1433702504./994998673874068/?type=3&t=heater>



Gambar 8. Islamic Otaku Community³⁸

Selain hadir sebagai wadah berkarya dan berkegiatan, IOC pun ingin mendobrak tembok yang membatasi antara kreativitas dan agama serta menyatukannya dalam sebuah harmoni yang saling melengkapi. Lebih jauh, IOC ingin membuktikan bahwa Islam adalah agama universal yang dapat memasuki berbagai lapisan melalui berbagai bidang seperti ekonomi, politik, seni, bahkan *cosplay* yang dapat dijadikan sebagai syiar. Informan 4 pun berharap agar hijab *cosplay* dapat lebih diterima oleh masyarakat Indonesia dan dunia serta para hijab *cosplayer* dapat dilihat sebagai *cosplayer* pada umumnya.

“Kami ingin mendobrak tembok yang membatasi antara kreatifitas dan agama dan menyatukannya dalam sebuah ikatan harmoni yang saling melengkapi. Satu sama lain. Dan IOC hadir untuk mawadahi karya dan kreatifitas orang-orang seperti ini. Dan kami akan selalu berkreasi selama kreatifitas kami masih terhubung sampai ke langit. Semoga hijab *cosplay* bisa lebih diterima oleh masyarakat Indonesia pada khususnya dan dunia pada umumnya. Kami ingin masyarakat umum tetap melihat kami sebagai *cosplayer* pada umumnya.”

Menurut Informan 4, meskipun banyak yang memberikan respon positif kepada IOC, tetapi tidak sedikit juga yang memandang sebelah mata karena dianggap aneh dan asing. Pemahaman Informan 5, 6, dan 7 mengenai hijab *cosplay* adalah orang berhijab yang melakukan *cosplay*. Informan 6 mengetahui hijab *cosplay* melalui festival Jepang. Dia berpendapat bahwa hijab *cosplay* tidak sesuai dengan makna *cosplay* yang sebenarnya. Sebab *cosplay* seharusnya membuat

kostum tokoh tampak mirip dengan yang di-*cosplay*-kan sedangkan yang ditampilkan hijab *cosplay* membuat kostum terlihat aneh, merusak tokoh yang di-*cosplay*-kan, dan merusak makna *cosplay* yang sesungguhnya. Kualitas kostum yang ditampilkan pun tidak sesuai standar dan dianggap gagal. Hijab *cosplayer* pun disarankan untuk meningkatkan kemampuan membuat kostum agar tampak lebih baik.

“Menurut saya, tidak sesuai dengan makna asli dari *cosplay*. *Cosplay* itu seharusnya memainkan kostum dan membuat kostum karakter tokoh terlihat semirip mungkin. Tapi hijab *cosplayer* malah terlihat aneh dan merusak makna *cosplay*. Sayangnya merusak tokoh yang di-*cosplay*-kan. Jadi tidak sesuai aslinya. Banyak juga hijab *cosplayer* yang belum jago, gak standar hijabnya kelihatan seperti rambut tokoh. Jadi kesannya malah maksa. Ada yang hijab gede trus dikasi semacam kain yang ceritanya rambut. Buat saya itu gagal total. Ya tapi mau bagaimana lagi, namanya juga fenomena baru. Mending sih mereka latihan dulu cara bikin properti yang bagus. Setidaknya enak dilihat...”

Meskipun hijab *cosplay* menjadi sebuah kontroversi di kalangan tertentu karena dianggap mencampurkan agama dengan *cosplay*, tetapi ada pemahaman lain dari para penggemar budaya populer Jepang. Informan 5 yang sejak kecil mengkonsumsi budaya populer Jepang seperti *manga* dan *anime* tetapi tidak ber-*cosplay* ini mengetahui hijab *cosplay* dari teman. Dia berpendapat bahwa hijab *cosplayer* adalah orang yang memakai hijab dan melakukan *cosplay*. Informan 5 pun menjelaskan bahwa dia bersikap netral terhadap hijab *cosplay*, tidak mendukung juga tidak menentang. Selama hijab tersebut digunakan untuk menutupi aurat, maka hijab *cosplay* adalah sesuatu yang boleh dilakukan.

“Hijab *cosplayer* itu orang berhijab yang melakukan *cosplay*. Mendukung sih ngga, biasa aja, tapi ngga menentang juga. Netral. Cuma menurutkuakan jadi kontroversi. Pasti ada yang bilang itu mencampur-campurkan agama dengan *cosplay*. Yang aku tahu, hijab gunanya untuk menutupi aurat. Selama fungsinya masih terpenuhi, menurut aku fine-fine aja.”

³⁸ Sumber gambar: <https://www.facebook.com/IslamicOtakuCommunity/photos/pcb.994995697207699/994994577207811/?type=1>

Informan 7 yang baru mengetahui hijab *cosplay* dari teman ini menganggap hijab *cosplay* sebagai sesuatu yang baru dan menarik dari perkembangan *cosplay*. Menurutnya hijab *cosplayer* memiliki beban yang lebih berat karena dibutuhkan daya kreativitas tinggi untuk memanipulasi hijab agar tampak seperti tokoh yang di-*cosplay*-kan meskipun menghabiskan biaya yang banyak untuk membuat kostum tersebut.

“Saya tahu dari teman. Itu unik, kreatif, jilbabnya lucu. Hal yang baru dari *cosplay*. Plus harus kreatif biar bisa manipulasi jilbab biasa dan jadi kayak kepala atau rambut. Jeleknya apa ya... mungkin menghabiskan banyak uang untuk bikin kostumnya.”

Terlepas dari perbedaan pendapat mengenai hijab *cosplay* di kalangan non-*cosplayer*,

Informan 5, 6, dan 7 sepakat bahwa dengan adanya hijab *cosplay*, kini dunia *cosplay* tidak lagi terbatas untuk kalangan tertentu, tetapi juga terbuka untuk kalangan perempuan Muslimah yang mengenakan hijab. Informan 6 berpendapat bahwa hijab *cosplay* membuka kesempatan bagi perempuan berhijab untuk dapat ber-*cosplay*, mengaktualisasikan diri, berkarya, dan menjaga eksistensinya di dunia *cosplay*.

“Bagusnya dengan adanya hijab *cosplay*, membuka kesempatan bagi hijabers untuk ber-*cosplay*. Mereka bisa mengaktualisasikan dirinya di sana. Bisa berkarya dan eksis.”

Berdasarkan analisis di atas ditemukan kesamaan memaknai hijab *cosplay* dari keempat informan yaitu dilakukan selama sesuai dengan aturan dan syariat Islam yaitu menutup aurat.

Tabel 1. Identifikasi Awal Hijab *Cosplay* dari Hijab *Cosplayer* dan IOC

Sumber Awal Informasi	Informan 1	Informan 2	Informan 3	Informan 4
	Teman	Google	Festival Jepang	Festival Jepang
Pemahaman	Hijab <i>cosplayer</i> ini adalah salah satu bentuk kreatif dari <i>cosplay</i> pada umumnya	Hijab <i>cosplay</i> tidak hanya sebatas menggunakan kostum tokoh dan mengganti rambut dengan hijab, tapi juga menjadi karakter baik yang mencerminkan diri dan hijab	Hijab <i>cosplayer</i> sama seperti <i>cosplayer</i> pada umumnya yang ingin berkarya dan berkreasi tanpa harus meninggalkan kewajiban sebagai seorang Muslimah	Boleh dilakukan selama kreativitas tidak melanggar hukum Islam
Alasan Menyukai	Hijab <i>cosplay</i> adalah hal yang baik	Tertarik dengan budaya Jepang	Ingin berkarya sambil tetap menjaga kewajiban menutup aurat	Syiar Islam
Batasan Hijab <i>Cosplay</i>	Selama hijab <i>cosplay</i> sesuai dengan aturan dan koridor syariat	Ber- <i>cosplay</i> tanpa melepaskan hijab	Selama tidak keluar dari aturan-aturan dari syariat Islam. Contohnya hijab menutup dada	Menutup aurat dan sesuai syariat Islam

Berdasarkan analisis terhadap tiga informan yang tidak tergabung dalam hijab *cosplay*, ditemukan tiga pola sikap terhadap hijab

cosplay yaitu mendukung, netral, dan tidak mendukung.

Tabel 2. Sikap Non-Cosplayer terhadap Hijab *Cosplay*

	Informan 5	Informan 6	Informan 7
Sumber Awal Informasi	Teman	Festival Jepang	Teman
Pemahaman	Orang berhijab yang melakukan <i>cosplay</i>	Orang berhijab yang ingin ber- <i>cosplay</i>	Orang berhijab yang melakukan <i>cosplay</i>
Tanggapan	Hijab untuk menutupi aurat, selama fungsinya masih terpenuhi hijab <i>cosplay</i> boleh	Tidak sesuai dengan makna <i>cosplay</i> yang sebenarnya, terlihat aneh, kualitas kostum yang ditampilkan tidak sesuai standar	Unik, kreatif, hal yang baru dari <i>cosplay</i>
Sisi Positif	<i>Cosplay</i> tidak lagi terbatas hanya untuk orang non-hijab	Kesempatan ber- <i>cosplay</i> bagi orang berhijab	Menyemarakkan <i>cosplay</i> , unik, kreatif, lucu
Sisi Negatif	Akan menjadi kontroversi karena dapat dikatakan mencampurkan agama dengan <i>cosplay</i>	Merusak tokoh yang di- <i>cosplay</i> -kan, tidak sesuai tokoh aslinya	Menghabiskan banyak uang
Sikap	Netral	Tidak mendukung	Mendukung

Penutup

Upaya Jepang untuk memunculkan citra diri sebagai negara yang ramah terlebih setelah Perang Dunia II dilakukan melalui budaya populer seperti *manga*, *anime*, dan *cosplay* dapat dikatakan berhasil. Budaya populer Jepang ini tidak hanya menyentuh anak-anak muda pada umumnya tapi juga mereka yang berpegang teguh pada syariah Islam. Salah satunya adalah kemunculan fenomena hijab *cosplay*. Dalam hijab *cosplay* tersebut, para *cosplayer* tetap menggunakan kostum tokoh Jepang tetapi tetap menutup aurat sesuai syariat Islam.

Hijab *cosplay* bertujuan menunjukkan ke masyarakat bahwa hobi *cosplay* dapat dilakukan sesuai dengan syariat Islam seperti menutup aurat, hijab menutupi dada, tidak berpose berlebihan, dan menjaga pergaulan antara lelaki dan perempuan. Mereka kemudian membuat nilai baru sebagai penggemar budaya Jepang dan seorang Muslim taat dalam menjalankan hobi *cosplay*. Hijab *cosplay* pun dianggap solusi terbaik bagi para *cosplayer* berhijab untuk dapat terus menyalurkan kecintaannya pada *cosplay*. Namun demikian, berdasarkan analisis tiga informan yang tidak tergabung dalam hijab *cosplay* ditemukan tiga pola sikap terhadap fenomena hijab *cosplay* ini, yaitu mendukung, netral, dan tidak mendukung. Melalui komunitas seperti IOC, diharapkan hijab *cosplay* dapat memperkaya khasanah dan dapat menjadi gebrakan baru dalam dunia *cosplay*.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan di Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Kebudayaan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (P2KK-LIPI) atas masukannya mengenai tulisan ini di seminar intern 25 Mei 2015. Serta untuk Prof. Dr. Billy K. Sarwono (Ilmu Komunikasi Universitas Indonesia) yang membimbing penulis saat menyelesaikan tesis tentang *cosplayer* dan *crossdresser* pada tahun 2011.

Daftar Pustaka

- Bravo, MA Bernadette Canave. (2012). *Japanese Cultural Influence in The Philippines through Anime's Popularity and Pervasiveness (Doctoral Thesis)*. Tokyo: Waseda University.
- Craig, Timothy J. (Ed). (2000). *Japan Pop!: Inside the World of Japanese Popular Culture*. New York: M.E Sharpe.
- INFID. (2007). *Profiles of Indonesia's Foreign Debt*. Jakarta: International NGO Forum on Indonesia Development.
- Kaneko, K. (2013). *An Analysis of Japan's Popular Cultural Tourism: Constructing Japan's Self-Image as a Provider of "Unique" Culture*. Dalam *Global Journal of HUMAN SOCIAL SCIENCE Sociology & Culture* Volume 13 Issue 4 Version 1.0 Online ISSN: 2249-460x & Print ISSN: 0975-587X. USA: Global Journals Inc.

- Katzenstein, Peter J dan Takashi Shiraishi (eds). (1997). *Network Power: Japan and Asia*. USA: Cornell University Press.
- Lam, Peng Er (ed). (2013). *Japan's Relations with Southeast Asia: The Fukuda Doctrine and Beyond*. London and New York: Routledge.
- Nye, Joseph S. (2004). *Soft Power the Means to Success in World Politics*. New York: Public Affair.
- MacWilliams, Mark W. (2008). *Japanese Visual Culture*. New York: M.E Sharpe.
- Rastati, Ranny. (2011). Media dan Identitas: *Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay* (Studi terhadap *Cosplayer* yang Melakukan *Crossdress*). Tesis. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Rastati, Ranny. (2012). Media dan Identitas: *Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay* (Studi Terhadap *Cosplayer* yang Melakukan *Crossdress*). Dalam Jurnal Komunikasi Indonesia Vol 1 Nomor 2 (Oktober 2012). Depok: Jurnal Komunikasi Indonesia.
- Raymon, Ricky. (2009). Peran Bantuan Luar Negeri Jepang dalam Memperkuat Hubungan Ekonomi Asimetris dengan Indonesia Studi Kasus: ODA (*Official Development Assistance*) Jepang di Indonesia Pasca Krisis Asia (Skripsi Sarjana). Depok: FISIP UI.
- Takagi, Shinji. (1995). *From Recipient to Donor: Japan's Official Aid Flows, 1945 to 1990 and Beyond*. Dalam *Essays on International Finance No 196 March 1995*. USA: Princeton University.
- Yanti, Iyul. (2012). Diplomasi Kebudayaan Jepang di Indonesia Melalui the Japan Foundation Tahun 2003-2011 (Skripsi Sarjana). Jakarta: FISIP UIN Syarif Hidayatullah.
- Daftar Laman**
- BBC. (2013). *Views of China and India Slide While UK's Ratings Climb: Global Poll* (22 Mei 2013). Diunduh dari http://www.globescan.com/images/images/pressreleases/bbc2013_country_ratings/2013_country_rating_poll_bbc_globescan.pdf.
- Complete Remake of The Popular Manga Dragon Zakura Scheduled for Indonesia*. (2013). Otakumode.com (2 September). Diunduh dari <http://otakumode.com/news/52141d7fca9e3d463f000173/Complete-Remake-of-the-Popular-Manga-Dragon-Zakura-Scheduled-for-Indonesia?lang=en>
- Conger, Cristen. (2014). *The First Lady of Cosplay*. Stuffmomnevertoldyou.com (27 Agustus). Diunduh dari <http://www.stuffmomnevertoldyou.com/blog/the-first-lady-of-cosplay/>
- MOFA. (2009). Press Release: Commission of Trend Communicator of Japanese Pop Culture in the Field of Fashion. Mofa.go.jp (12 Maret) Diunduh dari <http://www.mofa.go.jp/announce/press/2009/3/0312.html>
- Parade Bertema "*Rising Of Indonesia Legend*" Dimeriahkan 21 *Cosplayer* Asing. (2014). Indopos.com (3 November). Diunduh dari <http://www.indopos.co.id/2014/11/parade-bertema-rising-indonesia-legend-dimeriahkan-21-cosplayer-asing.html>.
- Plunkett, Luke. (2014). *Where The Word "Cosplay" Actually Comes From*. Kotaku.com. Kotaku.com (22 Oktober). Diunduh dari <http://kotaku.com/where-the-word-cosplay-actually-comes-from-1649177711>.
- Tjandraningsih, Christine T. (2014). *Indonesia not Independent Yet, Anti-Japan Activist from '74 Says*. Japantimes.co.jp (20 Januari). Diunduh dari http://www.japantimes.co.jp/news/2014/01/20/national/indonesia-not-independent-yet-anti-japan-activist-from-74-says/#.VW_1P1Wqqko

