

Cosplay di Kalangan Muslim: Analisis Perilaku Meniru Karakter Anime dalam Perspektif Hadis Tasyabbuh

***¹Najwa Hafana, ²Nasrulloh**

^{1,2}Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
email: *¹250106220009@student.uin-malang.ac.id, ²nasrulloh@syariah.uin-malang.ac.id

Abstract

The rapid growth of cosplay culture among young Indonesian Muslims raises important theological questions regarding the hadith of tasyabbuh (imitation), which prohibits Muslims from resembling certain groups. This study analyzes cosplay behavior among Muslim youth through the lens of the tasyabbuh hadith (HR. Abu Dawud No. 4031) using a qualitative phenomenological approach. Data were collected via an online questionnaire distributed to four Muslim cosplayers with at least two years of active experience. Data analysis followed the Miles and Huberman interactive model. The findings reveal: (1) Muslim cosplayers are motivated by artistic expression, self-exploration, and social belonging; (2) informants construct diverse interpretations of tasyabbuh, including emphasis on intention, semantic reinterpretation of "qawm" as living groups, and restriction of tasyabbuh to religious worship; (3) application of the three-element tasyabbuh framework (shuroh, maqshod, madhmun) shows that cosplaying fictional anime characters generally does not fulfill all three elements simultaneously; and (4) informants self-regulate through character selection, costume modification, and behavioral limits. The study concludes that cosplay cannot be judged uniformly without considering the character type, clothing standards, and intent.

Keywords: *Cosplay, Muslim, Tasyabbuh, Anime, Fenomenologi*

Abstrak

Pesatnya pertumbuhan budaya *cosplay* di kalangan Muslim muda Indonesia memunculkan pertanyaan teologis penting terkait hadis *tasyabbuh* yang melarang seorang Muslim menyerupai suatu kaum. Penelitian ini menganalisis perilaku *cosplay* di kalangan pemuda Muslim melalui perspektif hadis *tasyabbuh* (HR. Abu Dawud No. 4031) dengan pendekatan kualitatif fenomenologi. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring yang disebarluaskan kepada empat *cosplayer* Muslim yang aktif minimal dua tahun. Analisis data mengikuti model interaktif Miles dan Huberman. Temuan mengungkap: (1) *cosplayer* Muslim termotivasi oleh ekspresi seni, eksplorasi diri, dan ikatan sosial; (2) informan membangun interpretasi *tasyabbuh* yang beragam, mulai dari penekanan niat, pemaknaan ulang "qawm" sebagai golongan hidup, hingga pembatasan domain *tasyabbuh* pada ranah ibadah; (3) penerapan kerangka tiga unsur *tasyabbuh* (shuroh, maqshod, madhmun) menunjukkan bahwa *cosplay* karakter anime fiktif umumnya tidak memenuhi ketiga unsur secara bersamaan; dan (4) informan melakukan regulasi diri melalui seleksi karakter, modifikasi kostum, dan pembatasan perilaku. Penelitian menyimpulkan bahwa *cosplay* tidak dapat dihukumi secara seragam tanpa mempertimbangkan konteks karakter, standar berpakaian, dan niat pelaku.

Kata Kunci: *Cosplay, Muslim, Tasyabbuh, Anime, Fenomenologi*

PENDAHULUAN

Budaya populer global telah menyaksikan pertumbuhan pesat fenomena *costume play* atau yang lebih dikenal dengan istilah *cosplay* dalam beberapa dekade terakhir. Di Indonesia sendiri fenomena *cosplay* mulai mencuri perhatian sejak awal era 2000-an. Dimana terjadi perkembangan yang tidak terlepas dari tingginya intensitas penayangan anime di stasiun televisi nasional. Hal inilah yang memicu lahirnya berbagai komunitas pencinta budaya pop Jepang (Rajagukguk et al., 2024). Eksistensi fenomena hobi ini semakin kokoh dengan maraknya penyelenggaraan festival budaya maupun kompetisi *cosplay* secara rutin di kota-kota besar seperti Jakarta dan Surabaya (Oeyta et al., 2021). Fenomena ini bukan sekadar ajang pameran kostum visual saja, akan tetapi *cosplay* telah bertransformasi menjadi medium bagi pelakunya atau yang disebut sebagai *cosplayer* untuk mencari identitas diri, memenuhi kebutuhan akan aktualisasi dan pengakuan, serta menciptakan ikatan solidaritas di dalam komunitas (Rajagukguk et al., 2024). Menariknya daya tarik budaya pop ini perlahan menembus batas-batas demografis hingga merambah ke kalangan Muslim bahkan para perempuan yang mengenakan hijab sekalipun (Primasari & Tanjung, 2021).

Memasuki rentang tahun 2012 lanskap *cosplay* di Indonesia mulai diwarnai oleh kemunculan *hijab cosplay* sebagai sebuah bentuk adaptasi kreatif. Fenomena ini memungkinkan para Muslimah untuk tetap mengekspresikan hobi mereka tanpa harus menanggalkan kewajiban syariat dalam menutup aurat. Praktik yang dilakukan umumnya berupa penyiasatan desain kostum karakter yang aslinya terbuka agar menjadi lebih tertutup, serta memodifikasi gaya hijab sebagai pengganti rambut palsu atau *wig* sedemikian rupa hingga menyerupai karakter yang ditiru. Walaupun inovasi ini mencerminkan bentuk inklusivitas budaya kehadirannya di ruang publik kerap memicu dialektika. Dimana munculnya pro dan kontra yang terus mengemuka baik di tengah masyarakat umum maupun di dalam internal komunitas pencinta jejepangan itu sendiri. Salah satu contohnya saat menyoroti isu ketidakakuratan visual dengan karakter orisinal serta perdebatan mengenai kepatutan etika berbusana menurut standar Islam (Primasari & Tanjung,

2021).

Keterlibatan seorang Muslim dalam mengadopsi identitas, cara berpakaian, hingga gestur dari karakter fiksi berlatar budaya asing pada gilirannya membuka ruang perdebatan teologis yang cukup serius. Secara khusus ini berkaitan dengan konsep *tasyabbuh* atau penyerupaan. Dalam kerangka epistemologi hukum Islam, *tasyabbuh* dimaknai sebagai tindakan sadar dan disengaja oleh seseorang untuk meniru suatu kaum di luar golongannya, baik dari segi atribut pakaian, perilaku, maupun karakteristik spesifik lainnya (Fitria et al., 2022). Upaya peniruan identitas di luar batas-batas keislaman ini merupakan perkara yang mendapat peringatan keras dalam syariat, merujuk pada sabda Nabi Muhammad SAW dalam hadis riwayat Abu Dawud yang menegaskan bahwa barangsiapa yang menyerupai suatu kaum, maka ia termasuk bagian dari kaum tersebut.

Ketika para *cosplayer* Muslim berupaya tampil totalitas menirukan karakter rekaan Jepang di ruang publik terdapat potensi terjadinya pengaburan identitas keagamaan mereka yang hakiki (Rajagukguk et al., 2024). Situasi ini melahirkan sebuah benturan normatif antara kebebasan berekspresi dalam hobi modern dan garis batas syariat yang melarang penyerupaan terhadap budaya yang tidak selaras dengan kaidah Islam (Fitria et al., 2022). Meskipun diskursus mengenai *cosplay* di Indonesia telah memikat banyak peneliti, literatur yang ada saat ini mayoritas masih memotret fenomena tersebut dari sudut pandang yang parsial.

Peneliti terdahulu telah meletakkan fondasi penting melalui berbagai sudut pandang teoretis yang beragam terkait topik ini. Pada fokus sosiologis studi yang dilakukan oleh Rajagukguk et al., (2024) meneliti tentang bagaimana konstruksi identitas sosial para *cosplayer* dibentuk, dipertahankan, dan dinegosiasikan di dalam ruang lingkup komunitas pada wilayah tertentu. Pada fokus lokal di Indonesia Primasari & Tanjung (2021) membedah fenomena ini dari dimensi performatif dengan menerapkan analisis pendekatan dramaturgi Erving Goffman. Penelitian mereka berhasil mengupas dualitas perilaku para *hijab cosplayer* dalam mengelola impresi antara panggung depan saat mereka mengekspresikan karakter fiksi, dan panggung belakang yang mencerminkan realitas kehidupan sehari-hari sebagai

seorang Muslimah. Hingga tulisan ini disusun belum ditemukan kajian komprehensif yang secara spesifik menjembatani fenomena *cosplay* di kalangan Muslim dengan analisis hadis *tasyabbuh* melalui pendekatan fenomenologis. Oleh sebab itu kebaruan atau *novelty* dari penelitian ini bertumpu pada upaya untuk menggali secara mendalam pengalaman hidup para *cosplayer* Muslim saat menavigasi identitas keagamaan di tengah dinamika hobi yang mereka jalani.

Penelitian ini merumuskan tiga pertanyaan penelitian yakni: (1) Apa motivasi dan makna *cosplay* bagi Muslim yang terlibat dalam aktivitas tersebut? (2) Bagaimana pemahaman *cosplayer* Muslim terhadap konsep *tasyabbuh* dalam kaitannya dengan aktivitas *cosplay* yang mereka lakukan? (3) Bagaimana analisis perilaku *cosplay* di kalangan Muslim dalam perspektif hadis *tasyabbuh*? Ketiga pertanyaan ini dijawab melalui analisis fenomenologis yang komprehensif terhadap data empiris yang dihimpun dari lapangan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma fenomenologi, yang berupaya menggali pengalaman hidup para *cosplayer* Muslim secara mendalam dan apa adanya. Pendekatan fenomenologis dipilih karena mampu menganalisis secara deskriptif dan introspektif tentang kesadaran serta pengalaman manusia dari berbagai aspek, termasuk aspek inderawi, konseptual, moral, estetis, dan religius (Hadi et al., 2021). Dengan pendekatan ini peneliti dapat memahami bagaimana para informan memaknai aktivitas *cosplay* sekaligus menavigasi identitas keislaman mereka tanpa prasangka awal.

Data penelitian dikumpulkan melalui kuesioner daring berbasis Google Form yang terdiri dari tujuh pertanyaan terbuka yang bersifat semi terstruktur. Pemilihan instrumen kuesioner daring didasarkan pada pertimbangan aksesibilitas terhadap komunitas *cosplayer* Muslim yang tersebar di berbagai kota di Indonesia. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner dirancang untuk menggali proses dan motivasi *bercosplay*, strategi modifikasi kostum, respons lingkungan sosial, pemahaman tentang *tasyabbuh*, pengalaman konflik identitas, dan konstruksi batasan aman dalam *cosplay* Islami.

Pemilihan informan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria beragama Islam, aktif melakukan *cosplay* minimal dua tahun, pernah mengikuti event *cosplay* atau tergabung dalam komunitas *cosplay*. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh empat informan yang memberikan kesediaan penuh untuk berpartisipasi. Kecukupan data ditentukan berdasarkan kelengkapan dan kedalaman informasi yang diperoleh dari masing-masing informan terhadap seluruh pertanyaan penelitian.

Tabel 1. Profil Informan Penelitian

Kode	Nama (Inisial)	Usia	Lama Aktif <i>Cosplay</i>
R-1	R	25 th	2 tahun
R-2	IM	27 th	2 tahun
R-3	Rb	25 th	3 tahun
R-4	Ik	27 th	5 tahun

Analisis data kualitatif merupakan proses interaktif dan siklikal yang terdiri dari tiga alur kegiatan utama secara bersamaan, yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Sugiono, 2019). Kondensasi data berfokus pada upaya menyeleksi, menyederhanakan, dan menajamkan data empiris dari lapangan agar lebih terorganisasi. Bersamaan dengan proses tersebut peneliti melakukan penyajian data dengan merangkum informasi ke dalam bentuk yang lebih ringkas dan terstruktur. Penyajian yang terstruktur ini sangat penting untuk mencegah peneliti kewalahan menghadapi teks naratif yang menumpuk, sehingga pola dan dinamika dari data tersebut dapat dipahami dengan lebih cepat dan tepat (Miles et al., 2014).

Pada tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi interpretasi makna sudah mulai dilakukan sejak awal proses pengumpulan data. Peneliti mulai mencari pola dan membangun proposisi dari kesimpulan awal yang sifatnya masih samar, yang kemudian terus dikembangkan serta diuji validitasnya melalui diskusi sejawat selama penelitian berlangsung. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dengan membandingkan jawaban antar-informan, serta member check dengan mengonfirmasi interpretasi kepada informan terkait. Semua proses analisis ini

berjalan secara siklikal dan saling memverifikasi dari awal hingga akhir penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi dan Proses *Cosplay* di Kalangan Muslim

Temuan pertama mengungkapkan bahwa motivasi para *cosplayer* Muslim bersifat multidimensi dan tidak dapat direduksi pada satu alasan tunggal. Berdasarkan jawaban para informan, terdapat tiga kluster motivasi utama yang saling tumpang tindih: ekspresi seni dan kreativitas, eksplorasi diri, serta pemenuhan kebutuhan sosial.

R-1 menggambarkan proses *cosplay* sebagai aktivitas kreatif yang terencana dan multi-tahapan:

"Biasanya aku mulai dari memilih karakter yang memang aku suka atau yang menurut aku menarik untuk diperankan. Setelah itu aku akan cari banyak referensi, mulai dari kostum, makeup, hairstyle, sampai detail-detail kecil yang bikin karakter tersebut recognizable. Selain kostum, aku juga biasanya mencoba meniru pose ikonik, ekspresi wajah, dan mannerism mereka. For me, cosplay is not just about wearing a costume, but also bringing the character to life in my own way. (R-1)"

Pernyataan R-1 menegaskan bahwa *cosplay* baginya merupakan sebuah pertunjukan seni yang utuh bukan sekadar berpakaian yang melibatkan riset, kreativitas teknis, dan kemampuan performatif. Temuan ini sejalan dengan Sinaga et al., (2023) yang menemukan bahwa *hijab cosplayer* di Indonesia memaknai aktivitas mereka sebagai ruang ekspresi diri yang autentik, di mana kesalehan yang ditandai dengan penggunaan hijab tidak menghalangi perempuan untuk melakukan pertunjukan kreatif.

Sementara R-3 menekankan dimensi eksplorasi psikologis dari *cosplay*:

"Mencoba memainkan kepribadian karakter yang terbilang berbeda dengan kepribadian saya sendiri sangat menyenangkan"

Pernyataan ini mengindikasikan bahwa *cosplay* berfungsi sebagai medium eksplorasi identitas alternatif, di mana individu dapat melampaui batas-batas identitas sehari-harinya. Rajagukguk et al., (2024) menyebut fenomena ini sebagai

ruang "identitas super" sebuah arena di mana *cosplayer* dapat menjadi versi lain dari dirinya yang lebih bebas dan ekspresif. Sementara R-2 dan R-4 mengidentifikasi elemen peniruan gaya bicara dan *style* karakter sebagai bagian inti dari pengalaman *cosplay* mereka, menunjukkan bahwa dimensi performatif bukan hanya tentang kostum, melainkan tentang menginkarnasikan karakter secara menyeluruh.

Sebagai seorang Muslim tentunya mengetahui tentang batasan berpakaian sesuai syariat Islam. Adapun para informan menetapkan beberapa pola strategi dalam memodifikasi kegiatan *Cosplay* mereka. Pola pertama adalah strategi seleksi karakter proaktif, yang diterapkan oleh R-1, R-2, dan R-3. Ketiga informan ini menyatakan tidak pernah perlu memodifikasi kostum karena dari awal mereka hanya memilih karakter yang kostumnya sudah sesuai dengan standar pribadi mereka. R-1 menjelaskan:

"Biasanya dari awal aku sudah memilih karakter yang kostumnya masih sesuai dengan comfort level aku. Kalau ada karakter yang desain kostumnya terlalu terbuka atau membuat aku kurang nyaman, aku cenderung memilih karakter lain yang lebih cocok. (R-1)"

Pola kedua adalah modifikasi ukuran, sebagaimana dilakukan oleh R-4 *"Memakai dengan ukuran lebih besar"*. Strategi ini mencerminkan solusi praktis di mana informan tetap dapat *bercosplay* karakter yang diinginkan dengan mengadaptasi ukuran kostum agar lebih longgar dan menutupi tubuh. Pola ketiga adalah yang dilakukan R-3, yakni memilih karakter dari genre yang secara inheren berpakaian lebih tertutup seperti anime dengan tema petualangan atau creepypasta, sehingga modifikasi tidak diperlukan.

Ketiga pola ini mencerminkan apa yang oleh Sinaga et al., (2023) disebut sebagai *autentisitas performatif* yang kontekstual. Dimana *cosplayer* Muslim tidak mendefinisikan autentisitas semata berdasarkan kemiripan visual dengan karakter asli, melainkan dengan mempertimbangkan konteks budaya dan nilai-nilai keagamaan yang mereka anut. Strategi seleksi dan modifikasi ini menunjukkan adanya agency aktif para informan dalam menavigasi ketegangan antara tuntutan estetika *cosplay* dan kewajiban syariat.

Pemahaman dan Interpretasi Hadis *Tasyabbuh*

Bagian ini merupakan inti dari temuan penelitian. Analisis terhadap jawaban keempat informan mengidentifikasi tiga strategi interpretasi *tasyabbuh* yang berbeda namun memiliki kesamaan kesimpulan, yakni *cosplay* tidak serta-merta masuk dalam kategori *tasyabbuh* yang dilarang.

Strategi interpretasi pertama adalah penekanan pada niat (*niyyah*) sebagai penentu utama. R-1 menjelaskan:

"Menurut pemahaman pribadi aku, cosplay tidak selalu termasuk dalam kategori tasyabbuh yang dilarang. Buat aku, cosplay lebih merupakan bentuk hobi, kreativitas, dan apresiasi terhadap suatu karya atau karakter yang aku sukai. Ketika melakukan cosplay, niat aku bukan untuk meniru identitas, keyakinan, atau budaya tertentu secara penuh, melainkan untuk mengekspresikan kreativitas dan menikmati karakter yang aku sukai. "

Argumen niat ini memiliki landasan dalam tradisi usul fikih. Al-Luwahiq (2007) dalam pembahasannya tentang kaidah-kaidah *tasyabbuh* yang dilarang menegaskan bahwa unsur kesengajaan dan tujuan (*qashd*) merupakan salah satu faktor penentu dalam menilai apakah suatu tindakan termasuk *tasyabbuh* yang terlarang. Tindakan yang tidak disertai niat untuk mengidentifikasi diri dengan suatu kaum berada di wilayah yang lebih longgar dalam pandangan fikih.

Strategi interpretasi kedua adalah pemaknaan ulang term "qawm" secara semantik. R-3 memberikan argumen yang cukup orisinal:

"Sebenarnya menurut saya makna "kaum" adalah suatu golongan yang hidup, nyata serta pernah eksis di dunia ini, sedangkan untuk karakter anime dan sebagainya hanya fiktif. "

Argumen ini merujuk pada dimensi linguistik kata *qawm* dalam hadis tentang *Tasyabbuh* yang berbunyi:

حَدَّثَنَا عُثْمَانُ بْنُ أَبِي شَيْبَةَ، حَدَّثَنَا أَبُو النَّضْرِ، حَدَّثَنَا عَبْدُ الرَّحْمَنِ بْنُ ثَابِتٍ، حَدَّثَنَا حَسَّانُ بْنُ عَطِيَّةَ، عَنْ أَبِي مُنِيبٍ الْجُرَشِيِّ، عَنِ ابْنِ عُمَرَ، قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: ((مَنْ تَشَبَّهَ بِقَوْمٍ فَهُوَ مِنْهُمْ))

Artinya: "Telah menceritakan kepada kami Utsman bin Abu Syaibah, telah menceritakan kepada kami Abu An-Nadhr, telah menceritakan kepada kami Abdurrahman bin Tsabit, telah menceritakan kepada kami Hassan bin Athiyyah, dari Abu Munib Al-Jurasyi, dari Ibnu

Umar, ia berkata: Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Barangsiapa menyerupai suatu kaum, maka ia termasuk bagian dari mereka." (H.R Abu Daud No.4031)

R-3 berpendapat bahwa *qawm* dalam konteks hadis merujuk pada komunitas manusia yang nyata dan hidup, sehingga karakter anime yang bersifat fiktif tidak masuk dalam cakupan larangan tersebut. Pendekatan semantik ini menarik karena sejalan dengan prinsip penafsiran hadis yang mempertimbangkan konteks historis dan linguistik oleh Julika & Siregar (2025). meskipun tentu tetap memerlukan verifikasi dari para ahli hadis.

Strategi interpretasi ketiga adalah pembatasan domain *tasyabbuh* pada aspek ibadah dan pakaian keagamaan. R-2 memberikan elaborasi yang paling rinci:

"Tidak (termasuk tasyabbuh yang dilarang), karena konteks tasyabbuh di sini hanya menyerupai dalam periode waktu tertentu, dan cosplay lebih pada seni pertunjukan yang sifatnya temporal. Tasyabbuh dalam hadis ini lebih menjurus pada aktivitas "ibadah" atau pakaian "keagamaan". Menurut Kiai Ali Mustafa Yaqub, hadis ini tidak dapat dijadikan dalil keharaman menyerupai non-Muslim dalam hal berpakaian, rambut, dan sejenisnya, kecuali jika tasyabbuh tersebut terjadi dalam hal pakaian khas keagamaan non-Muslim dan tasyabbuh dalam bidang akidah dan ibadah".

Pendapat R-2 yang mengutip pandangan Kiai Ali Mustafa Yaqub ini sejalan dengan pandangan para ulama kontemporer yang membedakan antara *tasyabbuh* yang menyentuh ranah akidah dan ibadah dengan peniruan yang bersifat kultural atau estetis semata. Al-Luwahiq (2007) dalam pembahasannya tentang kaidah-kaidah syar'i *tasyabbuh* kepada orang-orang kafir mengklasifikasikan bahwa *tasyabbuh* yang paling keras larangannya adalah yang menyentuh dimensi akidah, syiar keagamaan, dan ibadah khusus. Sementara pada peniruan dalam hal-hal yang bersifat *umum* dan tidak berkaitan langsung dengan ekspresi keagamaan diperlakukan lebih longgar.

Nasrulloh (2024) berargumen bahwa pemahaman tekstualis terhadap hadis *tasyabbuh* yang menjadikannya dalil keharaman atas segala bentuk kemiripan dengan non-Muslim akan menimbulkan kekacauan dan kerumitan dalam beragama. Jika logika itu diterapkan secara konsisten, maka sarung (menyerupai umat Hindu), baju koko (berasal dari China), kopyah hitam (produk budaya lokal

non-Arab), celana panjang dan kemeja (berasal dari Barat), bahkan menara masjid (berasal dari Persia) semuanya harus dihukumi haram yang dimana merupakan suatu kesimpulan yang jelas tidak dapat diterima.

Nasrulloh (2024) mengutip hadis dari Ibn Abbas bahwa Nabi Muhammad SAW sendiri pernah menyerupai ahli kitab dalam hal menyisir rambut ketika tidak ada perintah atau instruksi khusus, dan baru kemudian beliau membelah rambut setelah ada petunjuk. Hadis ini menegaskan bahwa menyamai non-Muslim dalam hal-hal yang tidak terkait ibadah eksklusif tidaklah dilarang selama tidak ada instruksi khusus yang melarangnya. Artinya *tasyabbuh* bukan sebuah larangan universal atas segala bentuk kemiripan.

Berdasarkan telaah atas pandangan sebagian ulama Mesir, Saudi Arabia, dan Asia, Nasrulloh (2024) merumuskan bahwa keharaman *tasyabbuh* baru terpenuhi apabila terdapat tiga unsur secara bersamaan. Pertama aspek model atau bentuk (*shuroh*), yaitu adanya kemiripan atau keserupaan secara lahiriah yang cukup signifikan, Kedua tujuan (*maqshod*) yaitu adanya niat atau kecenderungan untuk mengidentifikasi diri dengan kaum yang ditiru, dan terakhir substansi (*madhmun*), yaitu hal yang ditiru merupakan substansi yang eksklusif bagi identitas keagamaan atau ideologis suatu kaum. Dengan demikian *tasyabbuh* tidak bisa disamakan dengan setiap perilaku yang memiliki kemiripan. Akan tetapi harus ada ketiga unsur di atas yang terpenuhi secara bersamaan.

Kerangka tiga unsur ini memberikan alat analitis yang sangat berguna untuk mengevaluasi praktik *cosplay* secara lebih terstruktur. Tabel berikut menyajikan aplikasi kerangka tersebut terhadap beberapa skenario *cosplay*:

Tabel 2. Aplikasi Kerangka Tiga Unsur *Tasyabbuh* pada Praktik *Cosplay*

Skenario <i>Cosplay</i>	Shuroh (Bentuk)	Maqshod (Tujuan)	Madhmun (Substansi)	Status Hukum
<i>Cosplay</i> karakter anime fiktif berpakaian tertutup	Menyerupai karakter fiktif (bukan kaum nyata)	Ekspresi seni, hiburan, bukan identifikasi diri	Tidak ada substansi keagamaan eksklusif	Mubah, tiga unsur tidak terpenuhi
<i>Cosplay</i> karakter anime dengan kostum terbuka/minim	Menyerupai karakter fiktif	Ekspresi seni/hiburan	Melanggar kewajiban menutup aurat	Haram, karena melanggar syariat pakaian, bukan <i>tasyabbuh</i>

<i>Cosplay</i> karakter dengan simbol keagamaan non-Islam (salib, jubah pastor)	Menyerupai simbol keagamaan nyata	Tergantung niat (ambigus)	Substansi eksklusif keagamaan terpenuhi	Haram/Makruh, shuroh & madhmun terpenuhi
<i>Cosplay</i> karakter fiktif bertema mitologi dewa (non-ibadah)	Menyerupai karakter mitologis	Hiburan/apresiasi karya	Bersifat mitologis, bukan ritual keagamaan aktif	Makruh, perlu kehati-hatian, meskipun tiga unsur tidak sepenuhnya terpenuhi

Berdasarkan aplikasi kerangka tiga unsur di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar praktik *cosplay* adalah karakter anime fiktif. Sebagaimana yang dilakukan oleh keempat informan penelitian ini mereka tidak memenuhi ketiga unsur *tasyabbuh* secara bersamaan. Unsur *shuroh* memang ada dalam arti terdapat kemiripan visual dengan karakter, namun karakter yang ditiru adalah entitas fiktif, bukan kaum yang nyata dan eksis. Unsur *maqshod* juga tidak terpenuhi karena tujuan para informan adalah ekspresi seni dan apresiasi budaya, bukan pengidentifikasian diri dengan suatu golongan. Unsur *madhmun* pun tidak terpenuhi selama karakter yang ditiru tidak membawa substansi keagamaan yang eksklusif. Temuan ini secara empiris dikonfirmasi oleh jawaban R-2 yang menyebutkan pendapat Kiai Ali Mustafa Yaqub bahwa hadis *tasyabbuh* tidak dapat dijadikan dalil keharaman menyerupai non-Muslim dalam hal berpakaian dan penampilan, kecuali dalam hal pakaian khas keagamaan dan akidah.

Sebaliknya ketika *cosplay* melibatkan kostum yang mengandung simbol-simbol keagamaan eksklusif milik agama lain seperti jubah imam, ornamen salib, atau busana ritual tertentu maka unsur *madhmun* dan *shuroh* menjadi terpenuhi, sehingga *cosplay* tersebut mendekati atau masuk dalam kategori *tasyabbuh* yang dilarang. Ini konsisten dengan apa yang disampaikan R-6 serta penelitian Sinaga et al., (2023) bahwa *cosplayer* berhijab dalam komunitas memiliki kesepakatan tidak tertulis untuk menghindari karakter yang bertentangan dengan nilai Islam. Dengan demikian kerangka tiga unsur Nasrulloh (2024) berhasil menjembatani perspektif para informan dengan landasan fiqh yang lebih terstruktur. *Tasyabbuh* tidak bisa

dihukumi dari satu sisi saja, melainkan harus mempertimbangkan keseluruhan konteks *shuroh*, *maqshod*, dan *madhmun* secara bersamaan.

Dialektika Identitas: Antara Hobi dan Keimanan

Pertanyaan tentang pengalaman konflik antara identitas Muslim dan hobi *cosplay* mengungkap spektrum pengalaman yang beragam di antara para informan. R-1 menggambarkan pengalaman yang paling reflektif:

"Jujur, pernah ada momen di mana aku mempertanyakan apakah hobi yang aku jalani sudah sesuai dengan nilai-nilai yang aku pegang atau belum. Awalnya tentu membuat aku berpikir dan melakukan refleksi terhadap diri sendiri. Namun daripada langsung menolak atau menerima begitu saja, aku mencoba mencari informasi dari berbagai sudut pandang dan memahami alasan di balik pendapat tersebut. Sampai sekarang aku masih berusaha menyeimbangkan antara hobi yang aku sukai dengan nilai-nilai yang aku yakini"

Narasi R-1 mencerminkan proses negosiasi identitas yang aktif dan deliberatif. Informan tidak jatuh pada menolak total hobi atau mengabaikan pertimbangan agama. Melainkan memilih jalan tengah berupa refleksi berkelanjutan dan pencarian informasi. Pola ini sesuai dengan temuan Sinaga et al., (2023) bahwa *hijab cosplayer* Indonesia cenderung menegosiasikan perbedaan antara tuntutan *cosplay* dan identitas Muslimah mereka alih-alih memilih salah satunya.

R-4 mengungkapkan pengalaman konflik yang lebih spesifik terkait pakaian *"Sering (merasa bimbang), apalagi masalah aurat"*. Kekhawatiran R-4 tentang aurat menunjukkan bahwa meskipun seseorang menilai *cosplay* secara umum sebagai mubah, dalam praktiknya tetap terdapat momen-momen ketidakpastian yang membutuhkan pertimbangan kontekstual. Di sisi lain R-2 dan R-3 menyatakan tidak mengalami konflik identitas yang signifikan. R-2 bersikap *"biasa saja"* sementara R-3 tidak pernah mendapat kritik serius dari lingkungannya yang didominasi komunitas penggemar anime. Perbedaan pengalaman ini mengindikasikan bahwa tingkat ketegangan identitas dipengaruhi oleh faktor lingkungan sosial informan yang berada dalam komunitas yang suportif cenderung mengalami konflik yang lebih kecil.

Dari sisi respons lingkungan temuan menarik ditemukan pada R-2 yang mengungkapkan keluarganya tidak mengetahui aktivitas *cosplay* yang dijalannya.

Kondisi ini menggambarkan apa yang bisa disebut sebagai *double life* atau dualitas identitas. Dimana dalam kajian sosial Julika & Siregar (2025) tentang *tasyabbuh* dikenal sebagai ketegangan antara *ukhuwah insaniyah* (kebutuhan berelasi sosial) dan *ghirah diniyah* (semangat menjaga kemurnian agama) yang belum terpecahkan sepenuhnya.

Konstruksi Batasan Aman *Cosplay* dalam Perspektif Informan

Pertanyaan terakhir tentang batasan aman *cosplay* bagi seorang Muslim menghasilkan tema-tema yang saling melengkapi. Dari keempat informan, terdapat tiga batasan yang disepakati secara konsisten, yakni standar berpakaian, seleksi karakter, dan niat.

Standar berpakaian menjadi konsensus terkuat di antara semua informan. R-1 merumuskannya secara komprehensif:

"Menurut aku, penting untuk tetap menjaga sikap, perilaku, dan cara berpakaian agar tetap sesuai dengan prinsip yang kita pegang. Selain itu, memilih karakter yang nyaman untuk diperankan, menjaga interaksi dengan orang lain secara baik, dan tidak melakukan hal-hal yang bertentangan dengan nilai agama juga menjadi hal yang penting."

R-2 merumuskannya lebih singkat "*Batasan pada pakaian*". Sementara R-4 menyatakan "*Kadang mengganggu apalagi yang agak terbuka*", mengindikasikan bahwa kostum yang terbuka merupakan batas yang secara intuitif dirasakan sebagai problematik. Konsensus tentang standar berpakaian ini relevan dengan pemikiran Al-Luwahiq (2007) yang menegaskan bahwa *tasyabbuh* dalam hal pakaian yang bersifat umum dan tidak eksklusif keagamaan perlu dipertimbangkan secara kontekstual, namun tetap dalam koridor menjaga identitas keislaman.

R-3 memberikan batasan yang paling minimal "*Selama tidak merugikan dan mengganggu orang lain*". Perspektif R-3 yang lebih berorientasi etika ini menunjukkan bahwa bagi sebagian *cosplayer* Muslim, batasan aman tidak hanya diukur dari perspektif individu terkait aurat tetapi juga dari dampak sosialnya. Sintesis dari seluruh perspektif informan ini menghasilkan tiga pilar batasan aman *cosplay* bagi Muslim. Pertama *batasan berpakaian* yaitu menutup aurat, tidak mengenakan simbol keagamaan lain. Kedua *batasan karakter* yaitu menghindari

karakter yang secara eksplisit merepresentasikan nilai-nilai yang bertentangan dengan Islam. Terakhir tentang *batasan niat* yaitu menjaga agar aktivitas *cosplay* tidak bergeser menjadi pengidentifikasian diri dengan suatu kaum atau ideologi tertentu.

Ketiga pilar ini secara keseluruhan sejalan dengan kaidah fikih yang dipaparkan Al-Luwahiq (2007) yang menyatakan bahwa *tasyabbuh* yang dilarang adalah yang melibatkan unsur pengidentifikasian akidah dan syiar keagamaan yang eksklusif milik suatu golongan. Di luar batas-batas tersebut, *cosplay* sebagai aktivitas seni dan ekspresi budaya dapat ditempatkan dalam kategori mubah atau selambat-lambatnya makruh, bergantung pada konteks spesifik setiap praktiknya.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan tiga simpulan utama. *Pertama*, motivasi *cosplayer* Muslim bersifat multidimensi, mencakup ekspresi seni dan kreativitas, eksplorasi diri melalui inkarnasi kepribadian karakter, serta pemenuhan kebutuhan sosial dan afiliasi komunitas. Keberagaman motivasi ini menunjukkan bahwa *cosplay* tidak dapat dimaknai sebagai sekadar "meniru-niru" secara mentah, melainkan sebagai praktik budaya yang kaya makna bagi pelakunya. *Kedua*, para *cosplayer* Muslim membangun interpretasi *tasyabbuh* yang beragam dan terbagi dalam tiga strategi utama. Yaitu penekanan niat sebagai penentu, pemaknaan ulang *qawm* sebagai golongan hidup yang nyata, dan pembatasan domain *tasyabbuh* pada ranah akidah dan pakaian keagamaan semata. Ketiganya bermuara pada kesimpulan serupa bahwa *cosplay* tidak serta-merta masuk dalam kategori *tasyabbuh* yang dilarang, meskipun dengan landasan argumen yang berbeda.

Ketiga, penerapan kerangka tiga unsur *tasyabbuh* yaitu *shuroh*, *maqshod*, dan *madhmun* terhadap praktik *cosplay* menunjukkan bahwa *cosplay* karakter anime fiktif umumnya tidak memenuhi ketiga unsur tersebut secara bersamaan. Unsur *shuroh* mungkin ada secara visual, namun karakter yang ditiru bersifat fiktif dan tidak merepresentasikan kaum nyata. Unsur *maqshod* tidak terpenuhi karena tujuannya adalah ekspresi seni bukan pengidentifikasian diri. Unsur *madhmun* tidak terpenuhi selama tidak ada substansi keagamaan eksklusif yang ditiru. Kerangka ini sekaligus

menjelaskan mengapa *cosplay* karakter yang mengenakan simbol keagamaan non-Islam mendekati atau masuk kategori *tasyabbuh* yang dilarang, karena *madhmun* dan *shuroh*-nya terpenuhi. Keempat, para informan secara aktif melakukan regulasi diri melalui tiga pilar batasan yang mereka konstruksi sendiri. Yaitu batasan berpakaian, batasan seleksi karakter, dan batasan niat. Pilar-pilar ini secara tidak langsung selaras dengan kaidah fikih *tasyabbuh* dan kerangka tiga unsur yang telah diuraikan.

Berdasarkan temuan ini penelitian menyimpulkan bahwa *cosplay* tidak dapat dihukumi secara generalis sebagai haram ataupun mubah tanpa mempertimbangkan konteks. Kerangka tiga unsur *tasyabbuh* (*shuroh*, *maqshod*, *madhmun*) menawarkan instrumen analitis yang praktis dan terstruktur bagi para *cosplayer* Muslim dalam mengevaluasi setiap praktik *cosplay* yang mereka jalani. Bagi komunitas Muslim yang aktif dalam dunia *cosplay*, kesadaran terhadap ketiga unsur tersebut menjadi fondasi penting dalam menikmati hobi tanpa mengabaikan identitas keislaman. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah informan yang relatif kecil sehingga hasil tidak dapat digeneralisasi secara luas. Diharapkan penelitian lanjutan dilakukan dengan metode yang lebih mendalam dan jumlah informan yang lebih banyak, serta melibatkan perspektif para ulama atau tokoh agama, akan sangat memperkaya pemahaman terhadap fenomena ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Luwahiq, J. bin H. (2007). *Tasyabbuh yang dilarang dalam Fikih Islam*. Darul Falah.
- Fitria, D., Husaeni, A., Urwah, M. A., Inayah, S. S., Rahmat, M., & Nugraha, R. H. (2022). The Phenomenon of al Tasyabbuh : Birthday Celebration in the View of Students , Education and the Perspective of Ulama Based on Islamic Law. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Research*, 2(2), 347–360.
- Hadi, A., Asrori, & Rusman. (2021). *Penelitian kualitatif: Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi*. Penerbit CV. Pena Persada.
- Julika, R., & Siregar, I. (2025). Analisis Hadis Tasyabbuh : Kehadiran Tokoh Islam Di Perayaan Bakar Tongkang Bagansiapiapi Kabupaten Rokan Hilir. *Ta'wiluna: Jurnal Ilmu Al-Qur'an, Tafsir Dan Pemikiran Islam*, 6(2).
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nasrulloh. (2024). *Kajian Studi Hadis tematik Kontemporer*. UIN MALIKI PRESS.

- Oeyta, V., Dinatha, D., Iriani, F., & Dewi, R. (2021). Self-Identity and Needs of Cosplayer in Role Playing. *Atlantis Press*, 41(Ticmih), 205–209.
- Primasari, W., & Tanjung, A. L. (2021). Dramaturgi Hijab Cosplayer Anime Jepang. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Bisnis*, 7(1), 39–57.
- Rajagukguk, Y., Pratama, Z. F., & Alamsyah, R. (2024). Identitas Cosplayer Anime di Surabaya. *Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya 2024*, 296–304.
- Sinaga, A. A., Mariasih, S., & Tambunan, G. (2023). Kontestasi Ideologi Dan Autentisitas Dalam Hijab Cosplay Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 7(3), 2790–2798. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.5568/http>
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Alfabeta.