

**UPAYA *WORLD COSPLAY SUMMIT EXECUTIVE COMMITTEE*
MENINGKATKAN CITRA POSITIF JEPANG
MELALUI *EVENT* BUDAYA POPULER *COSPLAY***

Oleh: M. Faiz Akhimuddin

Jurusan Hubungan Internasional

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jl. H.R. Soebrantas Km 12,5 Simp. Baru, Pekanbaru 28293

Telp/Fax. 0761-63277

ABSTRAK

Penelitian ini membahas upaya yang dilakukan oleh Komite *World Cosplay Summit Executive Committee* untuk meningkatkan citra positif Jepang melalui budaya populer *Cosplay*. Citra Jepang sebagai sebuah negara terkena dampak negatif setelah Perang Dunia II. Budaya populer merupakan salah satu alat yang dapat digunakan oleh aktor internasional untuk meningkatkan dukungan atau citra positif mereka di dunia internasional. Salah satu contoh budaya populer yang menarik bagi masyarakat internasional adalah *cosplay*. *World Cosplay Summit* merupakan acara budaya populer *cosplay* terbesar yang diadakan di Jepang. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus kualitatif dengan menggunakan sumber data sekunder yang diperoleh melalui studi kepustakaan. Penelitian ini menggunakan teori diplomasi publik. Hasil dari penelitian ini adalah adanya implementasi diplomasi publik dalam upaya pelaksanaan *World Cosplay Summit*, yaitu melalui penggunaan budaya populer dan memberikan informasi, mempengaruhi, dan melibatkan publik baik di Jepang maupun di luar negeri dalam pelaksanaan event budaya populer *cosplay*.

Kata Kunci: Budaya Populer, *Cosplay*, Diplomasi Publik, Citra Negara

ABSTRACT

This research discusses the efforts made by the World Cosplay Summit Executive Committee to improve Japan's positive image through the Cosplay popular culture even. Japan's image as a country was negatively impacted after World War II. Popular culture is one of the tools that an international actor can use to increase their support or positive image internationally. One example of popular culture that is of interest to the international community is cosplay. The World Cosplay Summit is the largest cosplay popular culture event held in Japan. This research uses a qualitative case study method using secondary data sources obtained through literature study. This research uses the theory of public diplomacy. The result of this research is the implementation of public diplomacy in an effort to implement the World Cosplay Summit, namely through the use of popular culture and providing information, influencing, and engaging the public both at Japan and abroad in the implementation of cosplay popular culture events.

Keywords: Country images, *Cosplay* Popular culture, Public diplomacy,

LATAR BELAKANG

Citra Jepang sebagai suatu negara dalam pandangan publik internasional mengalami perubahan seiring berkembangnya zaman. Pada abad awal dan pertengahan abad ke-20, Jepang

dikenal sebagai negara imperialis dan memiliki militer yang kuat dan kejam. Dalam rentang tahun 1930 hingga 1945, Jepang dan kekuatan militernya sering melakukan invasi dan kolonisasi ke negara lain yang ada di sekitarnya, mulai

dari Korea, Cina, dan tidak terkecuali Indonesia. Invasi, kolonisasi, serta keterlibatan Jepang dalam Perang Dunia II semakin memperburuk citra Jepang sebagai suatu negara di mata masyarakat internasional.¹

Berakhirnya Perang Dunia II dan besarnya dampak dari Perang yang diterima oleh Jepang membuat Pemerintah Jepang memutar otak untuk berusaha mengubah pandangan atau citra negara mereka yang buruk di mata masyarakat internasional menjadi lebih positif. Pemerintah Jepang lalu menyadari dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan pentingnya opini publik terhadap suatu negara, Jepang perlu mengubah teknik diplomasi mereka yang sebelumnya menggunakan kekuatan militer. Salah satu jalan yang ditempuh Jepang adalah dengan menggunakan budaya populer sebagai alat diplomasi mereka.² Salah satu contoh budaya populer yang menjadi alat diplomasi Jepang adalah *cosplay*.

Cosplay merupakan istilah yang berasal dari gabungan kata *costume* dan *play*. Istilah *cosplay* digunakan ketika seseorang mengenakan kostum atau pakaian beserta aksesoris yang digunakan oleh seorang tokoh yang berasal dari film, animasi, komik, maupun *video game* tertentu. Istilah "*cosplay*" dipopulerkan oleh Nobuyuki Takahashi³ yang

¹ Teresa Zeng, (2021), Dari Masa Lalu yang Imperialis ke Masa Depan yang Pop dan Stylish: Bagaimana Citra Negara Jepang Bertransformasi Melalui Perubahan Gaya Diplomasi, *Medium*, Diakses pada Senin 7 Oktober 2024 pukul 10:01 WIB melalui

<https://medium.com/@teresazheng/dari-masa-lalu-yang-imperialis-ke-masa-depan-yang-pop-dan-stylish-bagaimana-citra-negara-jepang-8887751c8633>

² *Ibid*

³ Luke Plunkett, (2014), Where the Word "*Cosplay*" Actually Comes From, Kotaku, diakses pada Senin 29 Januari 2024 pukul 11:26 WIB melalui <https://kotaku.com/where-the-word-cosplay-actually-comes-from-1649177711>

merupakan seorang penulis dan produser dari suatu studio di Jepang ketika ia menghadiri suatu konvensi yang dinamakan *World Science Fiction Convention* atau *Worldcon* di Los Angeles pada tahun 1983. Ketika menghadiri konvensi tersebut, Nobuyuki Takahashi melihat masyarakat Amerika menggunakan kostum atau pakaian seperti karakter-karakter dari film fiksi ilmiah yang populer pada saat itu. Setelah Takahashi pulang ke Jepang, ia menulis pengalamannya ini dalam suatu artikel yang dimuat dalam majalah bernama *My Anime*. Didalam artikelnya, ia menggambarkan situasi pada *Worldcon* dimana masyarakat berpakaian seperti suatu tokoh fiksi tertentu, dan menyebutnya dengan istilah baru yaitu *cosplay* (コスプレ). *Cosplay* diambil dari dua suku kata yang ada dalam kata *costume* dan *play*, yaitu *kosu* (コス) dan *pure* (プレ). Orang yang melakukan *cosplay* disebut dengan *cosplayer*.

Penggunaan budaya populer yang ada di Jepang merupakan usaha Kementerian Luar Negeri Jepang untuk menarik minat masyarakat internasional untuk lebih mengenal Jepang melalui budaya populer yang ada di negaranya.⁴ *Cosplay* yang merupakan salah satu bentuk budaya populer Jepang juga memiliki peluang untuk membangun citra positif tersebut, sehingga *cosplay* menjadi alat untuk membantu kelancaran kebijakan luar negeri Jepang. melalui budaya populer. Salah satu bentuk pemanfaatan *cosplay* sebagai budaya populer ini adalah dengan melalui *event World Cosplay Summit* yang diadakan di Jepang.

World Cosplay Summit (WCS) adalah suatu *event* tahunan yang diadakan di Kota Nagoya, Prefektur Aichi, Jepang.

⁴ Ministry of Foreign Affairs of Japan, (2022), Pop-Culture Diplomacy, diakses pada Selasa 27 Februari 2024 pukul 22:15 WIB melalui <https://www.mofa.go.jp/policy/culture/exchange/pop/index.html>

Event ini diadakan pertama kali pada tahun 2003 dan terus berlanjut setiap tahunnya, dengan jumlah negara peserta sebanyak 33 negara pada tahun 2023.⁵ Pada *event* ini, perwakilan *cosplayer* dari negara peserta berkumpul di Kota Nagoya. *Event World Cosplay Summit* biasanya dilakukan pada awal bulan Agustus setiap tahunnya dan berlangsung selama dua atau tiga hari. *Event World Cosplay Summit* merupakan suatu *event* dimana para *cosplayer* yang menyukai *pop culture* Jepang baik berupa *anime*, *manga*, maupun *video games* saling berkumpul sebagai bentuk baru dalam melakukan hubungan internasional.⁶

Pelaksanaan *World Cosplay Summit* diatur dan dikelola oleh *World Cosplay Summit Executive Committee*. *World Cosplay Summit Executive Committee* adalah suatu badan atau kelompok yang merupakan pengelola utama dari *event World Cosplay Summit*. *WCS Executive Committee* terdiri dari perusahaan event organizer, Kementerian Luar Negeri Jepang, media informasi, dan pihak-pihak lain yang memiliki kepentingan bersama dan menjadi badan utama yang mengelola dan mengatur pelaksanaan *WCS*. Meskipun *World Cosplay Summit Executive Committee* tidak berada di bawah Pemerintahan Jepang secara langsung, Pemerintah Jepang melalui Kementerian Luar Negeri turut ikut serta dalam pelaksanaan *WCS* dengan menjadi salah satu anggota dari *World Cosplay Summit Executive Committee*. Hal ini dikarenakan Kementerian Luar Negeri Jepang menyadari peluang *cosplay* sebagai budaya populer untuk meningkatkan citra

⁵ Ministry of Foreign Affairs of Japan, (2023), The World Cosplay Summit 2023, diakses pada Senin 29 Januari 2024 pukul 15:00 WIB melalui https://www.mofa.go.jp/p_pd/ca_opr/page23e_000653.html

⁶ What's WCS?: About the *World Cosplay Summit*, *World Cosplay Summit Official Website*, diakses pada Minggu 28 Januari 2024 12:30 WIB melalui <https://worldcosplaysummit.jp/en/whatswcs/>

positif Jepang di mata masyarakat internasional.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan bentuk studi kasus berupa bagaimana *event World Cosplay Summit* meningkatkan citra positif Jepang melalui budaya populer *cosplay*. Bentuk penelitian studi kasus merupakan penelitian yang dilakukan secara rinci dan mendalam mengenai suatu individu, kelompok, sistem, dan lain sebagainya dalam waktu tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang detail dan mendalam dari objek penelitian yang akan menghasilkan data untuk dianalisis.⁷ Penelitian ini menggunakan data sekunder dengan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka. Penulis melakukan pengumpulan data dengan mencari informasi terkait penelitian melalui buku, jurnal dan artikel beserta *press release* mengenai *event* terkait yang dapat diakses baik secara fisik maupun melalui internet (*online*).

HASIL DAN DISKUSI

Cosplay merupakan budaya populer yang muncul akibat adanya pertemuan antara budaya *masquerade ball* di dunia Barat dan *anime*, *manga*, serta *video game* di Jepang. *masquerade* adalah suatu bentuk perkumpulan atau *social gathering* dimana para pesertanya menggunakan topeng atau kostum tertentu untuk menyembunyikan identitas mereka.⁸ Pesta *masquerade (Masquerade Ball)* umumnya digunakan untuk menggambarkan kegiatan dimana para pesertanya terdiri dari berbagai kalangan, dan menggunakan topeng untuk menutup identitas diri mereka. Topeng yang

⁷ Zuchri Abdussamad, (2021), Metode Penelitian Kualitatif, Syakir Media Press, halaman 90

⁸ Merriam Webster Dictionary, (2024), *Masquerade*, diakses pada Minggu 31 Maret 2024 pukul 13:34 WIB melalui <https://www.merriam-webster.com/dictionary/masquerade>

digunakan memberikan kesan misterius dan menjadi kesempatan bagi masyarakat kalangan bawah untuk berinteraksi dengan kalangan atas.⁹

Di sisi Jepang sendiri muncul budaya populer baru yang juga menyebar dengan cepat ke berbagai belahan dunia akibat bantuan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Budaya-budaya tersebut adalah *manga*, *anime*, dan *video game*. *Manga* adalah istilah dalam bahasa Jepang yang berarti suatu komik atau cerita bergambar (*graphic novel*).¹⁰ *Anime* adalah sebuah kata dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk mendeskripsikan animasi (*animeeshon*) secara umum, namun seiring berjalannya waktu *anime* lebih dikenal sebagai animasi yang diproduksi di Jepang.¹¹ *Video game*, atau permainan video, merupakan suatu media hiburan berupa permainan digital dimana seseorang pemain memiliki kendali atas gambar atau video yang ditampilkan pada layar elektronik seperti televisi, komputer, smartphone, dan media lainnya.¹²

Istilah ‘*cosplay*’ baru muncul setelah Nobuyuki Takahashi, seorang produser dan penulis dari studio *anime* yang bernama Studio Hard menghadiri *Worldcon* pada tahun 1984. Pada saat itu, Nobuyuki Takahashi terkesan dengan para peserta yang menggunakan kostum-kostum dari karakter fiksi ilmiah yang mengikuti *masquerade ball* pada *Worldcon*. Setelah Nobuyuki Takahashi kembali ke Jepang, ia menulis pengalamannya di

suatu majalah bernama *My Anime* dan ingin mendorong masyarakat Jepang untuk ikut mengenakan kostum kedalam konvensi *anime* dan *manga* yang mereka lakukan.¹³

Nobuyuki Takahashi pada saat itu belum menemukan istilah yang cocok untuk menggambarkan pengalamannya dalam menghadiri *masquerade ball* di *World Science Fiction* tersebut. Ia dan timnya lalu berpikir untuk menggabungkan dua kata bahasa Inggris, yaitu ‘*costume*’ (*kosuchuumu*) dan ‘*play*’ (*puree*) yang menjadi esensi dari *masquerade ball*. Ia juga menambahkan kebiasaan masyarakat Jepang untuk menggabungkan dan menyingkat kata bahasa Inggris, sehingga terciptalah kata ‘*Cos-play*’ (*kosupuree*).¹⁴

Kepopuleran *cosplay* berujung pada terciptanya suatu *event cosplay* internasional yang dinamakan *World Cosplay Summit* (WCS) di Jepang. *Event World Cosplay Summit* merupakan suatu *event* dimana para *cosplayer* yang menyukai *pop culture* Jepang baik berupa *anime*, *manga*, maupun *video games* saling berkumpul sebagai bentuk baru dalam melakukan interaksi internasional.¹⁵ *Event* ini diadakan pertama kali pada tahun 2003 dan terus berlanjut setiap tahunnya. Pada awalnya, *World Cosplay Summit* hanyalah program televisi yang disiarkan pada saluran TV Aichi sebagai bentuk respon akan populernya *manga*, *anime*, dan *cosplay* di luar Jepang. Seiring berjalannya

⁹ Kelly F. Barr, (2022), *The Tarnished Glamour of Masquerades*, diakses pada Minggu 31 Maret 2024 pukul 13:54 WIB melalui <https://www.almostanauthor.com/the-tarnished-glamour-of-masquerades/>

¹⁰ Mark W. McWilliams, (2008), *Japanese Visual Culture: Exploration in the World of Manga and Anime*, New York: M. E. Sharpe Inc, Halaman 3

¹¹ McWilliams *Op. cit.*, halaman 48

¹² Merriam Webster Dictionary, (2024), *Video game*, diakses pada Sabtu 30 Maret 2024 pukul 02:40 WIB melalui <https://www.merriam-webster.com/dictionary/video%2game>

¹³ Theresa Winge, (2006), *Costuming the Imaginations: Origins of Anime and Manga Cosplay*, *Mechademia*, Vol. 1, halaman 66-67

¹⁴ Luke Plunkett, (2014), *Where the Word “Cosplay” Actually Comes From*, diakses pada Senin 1 April 2024 Pukul 10:50 WIB melalui <https://kotaku.com/where-the-word-cosplay-actually-comes-from-1649177711>

¹⁵ *What’s WCS?: About the World Cosplay Summit*, (2024), *World Cosplay Summit Official Website*, diakses pada Selasa 30 April 2024 19:14 WIB melalui <https://worldcosplaysummit.jp/en/whatswcs/>

waktu, WCS terus berkembang hingga menjadi event yang didukung oleh pemerintahan Jepang.

World Cosplay Summit memiliki serangkaian kegiatan selama 3 hari pelaksanaannya, dimana kegiatan dan acara yang dilakukan kental dengan tema-tema budaya populer seperti *anime*, *manga*, dan *cosplay*. Secara garis besar, kegiatan yang dilakukan selama pelaksanaan *event World Cosplay Summit* dapat terbagi menjadi 4, yaitu Malam Pembukaan (WCS *Eve Festival*), *Event Stage (Musik, Cosplay Performance*, dan *Cosplay Photoshoot*), *Osu Cosplay Parade*, dan *Grand Finale WCS Cosplay Championship*. *Grand Final WCS Cosplay Championship* merupakan puncak acara dari *event WCS* dikarenakan pada kegiatan tersebut para tim *cosplayer* dari berbagai negara peserta saling menunjukkan kebolehan mereka di atas panggung untuk meraih gelar “*Cosplayer No.1 di Dunia*”.

Pemerintah Jepang menyadari akan pentingnya budaya populer dalam membangun citra positif Jepang di dunia internasional melalui laporan dari *Overseas Exchange Council* atau Dewan Pertukaran Luar Negeri Jepang pada tahun 2008.¹⁶ *Overseas Exchange Council* sendiri merupakan badan yang dibentuk untuk membantu Menteri Luar Negeri dan bertujuan untuk membantu Kementerian Luar Negeri Jepang dalam mengambil langkah dalam melaksanakan kebijakan luar negeri.

Pada Februari 2008, *Overseas Exchange Council* merilis laporan yang berjudul “Langkah-Langkah dan Sistem Untuk Memperkuat Kemampuan Jepang dalam Menyebarkan Informasi”, yang mana laporan ini bertujuan untuk

¹⁶ Ministry of Foreign Affairs, (2024), Pop-Culture Diplomacy, MOFA Official Website, diakses pada Selasa 16 Juli 2024 Pukul 10:46 melalui <https://www.mofa.go.jp/policy/culture/exchange/pop/index.html>

meningkatkan jumlah orang yang memahami dan mengagumi Jepang dengan cara meningkatkan diplomasi serta komunikasi Jepang dengan dunia internasional pada era globalisasi.¹⁷

Dalam laporan tersebut, *Overseas Exchange Council* menjelaskan bahwa Jepang perlu memperkuat komunikasi dan diplomasi kontemporer mereka.¹⁸ Saat ini, masyarakat internasional berada di tengah-tengah tren baru di mana, selain kekuatan militer dan ekonomi, kemampuan suatu negara untuk mengirimkan informasi secara langsung mempengaruhi kekuatan nasionalnya. Dalam lingkungan internasional seperti ini, memperkuat komunikasi dan penyebaran informasi ke luar Jepang menjadi hal krusial dan mendesak bagi Jepang dalam melaksanakan hubungan luar negeri.

Berdasarkan alasan yang telah dijelaskan sebelumnya, *Overseas Exchange Council* atau Dewan Pertukaran Luar Negeri Jepang merekomendasikan beberapa strategi yang dapat dilakukan untuk memperkuat kemampuan Jepang dalam penyebaran informasi kepada masyarakat baik dalam dan luar negeri. Salah satu strategi yang ada pada laporan tersebut adalah menggunakan budaya Jepang kontemporer, termasuk budaya populer untuk meningkatkan persepsi positif masyarakat negara lain kepada Jepang.

Kementerian Luar Negeri Jepang melihat adanya peluang dari *cosplay* untuk meningkatkan citra positif Jepang. Oleh karena itu, Kementerian Luar Negeri Jepang turut memberikan dukungan

¹⁷ Japanese *Overseas Exchange Council*, (2008), Langkah-Langkah dan Sistem untuk Memperkuat Kemampuan Jepang dalam Menyebarkan Informasi, *Official Report*, halaman 1-4, diakses pada Selasa, 16 Juli 2024 Pukul 11:08 WIB melalui https://warp.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/8200257/www.mofa.go.jp/mofaj/press/release/h20/2/1177799_902.html

¹⁸ *Ibid*, halaman 5

kepada pelaksanaan *event* WCS dan juga turut serta mengelola *event* sebagai anggota dari *World Cosplay Summit Executive Committee*. Sebagai pengelola utama dari WCS, *World Cosplay Summit Executive Committee* turut berperan dalam meningkatkan citra positif Jepang melalui pelaksanaan budaya populer *cosplay*.

Berdasarkan penjelasan Nancy Snow, terdapat tiga poin yang ada dalam pelaksanaan diplomasi publik, yaitu menginformasikan kepada masyarakat (*to inform*), mempengaruhi masyarakat (*to influence*), dan melibatkan atau mengikutsertakan masyarakat (*to engage*).¹⁹ Dalam pelaksanaan kegiatannya, penulis menemukan bahwa *event World Cosplay Summit* telah memenuhi tiga poin penting dalam diplomasi publik tersebut.

Menggunakan Budaya Populer Sebagai Alat Diplomasi Publik

Dengan bantuan internet dan perkembangan media informasi dan komunikasi serta globalisasi, budaya populer kontemporer Jepang seperti *manga*, *anime*, dan *cosplay* dapat diakses dan dinikmati oleh banyak orang di negara-negara lain. Judul-judul *manga* populer dicetak dan diterjemahkan ke bahasa lain, dan beberapa *anime* ditayangkan di siaran televisi dalam negeri negara lain. Tidak jarang *manga* dan *anime* yang terbit dan tayang di negara lain tersebut menjadi pemicu bagi pesatnya peminat budaya populer Jepang yang kemudian juga akan berujung pada populernya *cosplay* di negara lain. Hal ini dikarenakan *cosplay* berkaitan erat dengan media yang menjadi sumber inspirasi dari karakter yang dibawakan, yaitu *anime* dan *manga* beserta sumber lainnya.

WCS melihat dan menyadari akan kepopuleran *cosplay* di luar Jepang. Sebelum menjadi *event cosplay* internasional yang dihadiri oleh *cosplayer* dari berbagai negara, WCS awalnya merupakan suatu program televisi yang disiarkan di TV Aichi, salah satu kanal televisi lokal di Jepang. Program televisi ini diadakan sebagai respon akan semakin populernya *manga*, *anime*, dan *cosplay* secara internasional. Seiring berjalannya waktu, WCS berkembang menjadi *event cosplay* internasional dimana para *cosplayer* dapat saling berinteraksi dan bahkan berkompetisi satu sama lain. Kepopuleran *cosplay* sebagai suatu budaya merupakan hal yang selalu diperhatikan oleh *World Cosplay Summit Executive Committee* dan diharapkan pelaksanaan WCS menjadikan banyak orang untuk mempelajari tentang dan mengenal Jepang secara positif.

Pemanfaatan budaya populer *cosplay* sebagai alat diplomasi dalam *event World Cosplay Summit* merupakan salah satu bentuk dari pelaksanaan diplomasi publik, yaitu diplomasi menggunakan kebudayaan (*cultural diplomacy*). Diplomasi kebudayaan atau *cultural diplomacy* merupakan bentuk diplomasi publik dimana aktor internasional mempengaruhi dunia internasional dengan mengenalkan pencapaian budaya serta sumber daya budaya mereka serta memfasilitasi adanya transmisi budaya tersebut ke luar negeri.²⁰ Hal ini sesuai dengan apa yang dilakukan oleh *World Cosplay Summit Executive Committee* dalam *event* WCS, dimana mereka berupaya untuk menarik perhatian masyarakat internasional, terutama komunitas *cosplay*, melalui budaya populer.

Memberikan Informasi yang Mudah Diakses Mengenai Pelaksanaan WCS

¹⁹ Nancy Snow, (2020), *Public Diplomacy*, Oxford Research Encyclopedia, Oxford University Press, halaman 2 DOI: 10.1093/acrefore/9780190846626.013.518

²⁰ Nicholas J. Cull, (2009), *Public Diplomacy: Lessons from the Past*, Los Angeles: Figueroa Press, halaman 20

Berdasarkan teori diplomasi publik, kemampuan suatu aktor internasional dalam menyampaikan informasi kepada target diplomasi publik (dalam hal ini adalah masyarakat internasional) merupakan hal yang penting. *World Cosplay Summit Executive Committee* menyadari pentingnya penyebaran informasi ini dan berusaha agar informasi mengenai WCS dapat dicapai dan diakses oleh masyarakat internasional. Oleh karena itu, *World Cosplay Summit Executive Committee* menggunakan situs resmi dan media sosial untuk menyampaikan informasi mengenai WCS dan pelaksanaannya.

Dalam situs resmi WCS (www.worldcosplaysummit.jp), *World Cosplay Summit Executive Committee* menampilkan berbagai informasi mengenai event WCS secara lengkap dan menyeluruh. Informasi yang dimuat dalam situs resmi WCS berupa informasi mengenai event WCS secara umum, informasi mengenai WCS *Cosplay Championship*, informasi mengenai perwakilan tim *cosplayer* dari negara peserta, dan mengenai aturan dan tata tertib selama pelaksanaan WCS. Selain itu, situs resmi WCS juga memuat informasi mengenai past events atau pelaksanaan WCS pada tahun-tahun sebelumnya. Situs resmi WCS dapat diakses dengan bahasa Jepang atau Inggris.

Selain menggunakan situs resmi untuk memudahkan masyarakat internasional mengetahui tentang event WCS, penggunaan media sosial seperti *facebook*, *instagram*, dan *twitter* juga menjadi media untuk menyampaikan informasi oleh *World Cosplay Summit Executive Committee*. Melalui akun media sosial mereka, WCS memberikan informasi mengenai *World Cosplay Summit* seperti perkembangan kegiatan, menampilkan foto dan dokumentasi selama kegiatan, dan menampilkan foto-foto dari setiap *cosplayer* yang ikut

berpartisipasi dalam WCS *Cosplay Championship*.

World Cosplay Summit Executive Committee juga memanfaatkan *YouTube* sebagai platform media sosial untuk menampilkan video kegiatan dan informasi seputar WCS. *World Cosplay Summit* memiliki *channel YouTube* yang berisi berbagai video dan layanan *live streaming* atau siaran langsung dari kegiatan yang dilaksanakan selama event. Dengan adanya *channel YouTube* tersebut, masyarakat internasional secara bebas dapat melihat apa saja kegiatan yang dilakukan selama pelaksanaan WCS. Selain itu, peminat *cosplay* dan budaya populer Jepang lainnya yang tidak memiliki kesempatan untuk datang langsung ke Jepang juga dapat menikmati kegiatan event *World Cosplay Summit*.

Berusaha Menunjukkan Bahwa WCS Merupakan Event yang Memiliki Nilai Positif

World Cosplay Summit memiliki sejarah yang panjang dalam pelaksanaannya, dan seiring berjalannya waktu event ini telah mampu mempengaruhi para *cosplayer* dan peminat budaya populer *cosplay* yang ada di luar Jepang. WCS. Pengaruh yang diberikan tidak terlepas dari prinsip-prinsip yang diusung dalam WCS. Prinsip tersebut dikenal dengan *Cosplaysummitism* yang terdiri dari tiga prinsip, yaitu *An Ever-Evolving Pop Culture Festival*, *A Bridge to World Peace*, dan *Respect to Creators and Contribution to Cultural Development*.²¹

WCS merupakan festival budaya populer yang terus berkembang (*An Ever-Evolving Pop Culture Festival*). WCS mengumpulkan para *cosplayer* dari dalam

²¹ *World Cosplay Summit Official Website*, (2023), What's WCS?: About the *World Cosplay Summit*, diakses pada Rabu 24 Juli 2024 pukul 10:15 WIB melalui <https://worldcosplaysummit.jp/2023/en/whatswsc/aboutus>

dan luar negeri yang memiliki minat yang sama dan menyukai *manga, anime, video game*, dan media Jepang lainnya. WCS berkomitmen bahwa *event* ini akan terus berkembang dan beradaptasi seiring perkembangan zaman.

WCS merupakan salah satu langkah yang dapat digunakan untuk mencapai perdamaian dunia (*A Bridge to World Peace*). Terciptanya perdamaian dunia merupakan salah satu dari beberapa hal yang ingin dicapai oleh banyak negara. WCS menganggap bahwa budaya populer merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan umat manusia. Dalam pelaksanaannya, WCS berusaha menyediakan ruang komunikasi baik secara fisik maupun secara *online* untuk para penggemar budaya populer, dengan tujuan untuk menjadi jembatan perdamaian yang memupuk rasa persahabatan yang melampaui batas ras, budaya, dan bahasa. WCS berharap dengan menggunakan budaya populer sebagai sarana berinteraksi masyarakat internasional, maka perdamaian dunia dapat lebih mudah untuk dicapai.

Suatu *cosplay* tidak dapat lahir tanpa adanya sumber media yang menjadi inspirasi bagi para *cosplayer* untuk menampilkan kostum mereka, yaitu *anime, manga*, dan *video game* serta media lainnya. Untuk itu, WCS menjunjung tinggi penghormatan kepada para kreator media tersebut dan ikut memberikan kontribusi untuk perkembangan budaya (*Respect to Creators and Contribution to Cultural Development*). *Cosplay* adalah bentuk perwujudan dari rasa hormat dan kekaguman para *cosplayer* terhadap suatu karya (*manga, anime, video game*, dan media lainnya) diiringi dengan adanya perasaan yang esensial untuk mengidentifikasi diri dengan karya tersebut. Semua orang yang terlibat dalam WCS memberikan penghormatan yang mendalam kepada para kreator dan melindungi tempat berekspresi, yang mana

secara beriringan turut berkontribusi kepada pengembangan budaya.

Melalui ketiga prinsip tersebut, WCS dan *World Cosplay Summit Executive Committee* berusaha meyakinkan publik internasional, khususnya komunitas *cosplayer* yang ada di luar negeri, bahwa *event* ini merupakan *event* budaya populer yang mengusung nilai-nilai positif. Dengan adanya prinsip-prinsip tersebut, diharapkan dapat meningkatkan citra baik Jepang dan masyarakatnya di mata komunitas *cosplayer* luar negeri.

Melibatkan Publik Baik Dalam dan Luar Negeri Selama Pelaksanaan WCS

Kesuksesan WCS sebagai *event* budaya populer *cosplay* tingkat internasional tentunya tidak terlepas dari upaya *World Cosplay Summit Executive Committee* dan pihak-pihak yang terlibat di dalamnya. *Event World Cosplay Summit* turut melibatkan publik atau masyarakat baik dari dalam maupun luar negeri. Keterlibatan publik dalam *event* ini terlihat pada peran WCS *Omotenashi Executive Committee* dan komunitas *cosplayer* luar Jepang yang menjadi WCS *Organizer* di negara masing-masing.

WCS *Omotenashi Executive Committee* merupakan salah satu kunci dalam pemberian pelayanan kepada peserta WCS *Cosplay Championship* selama mereka berada di Jepang. Komite ini terdiri dari mahasiswa Jepang yang memiliki dedikasi yang tinggi untuk menyambut dan membantu para perwakilan tim *cosplayer* dari luar negeri selama mereka berada di Jepang. Tugas dari WCS *Omotenashi Executive Committee* meliputi mendampingi perwakilan tim *cosplayer* dari negara lain selama berada di Jepang serta memberikan bantuan kepada mereka selama berada di Jepang seperti bantuan dalam hal transportasi, akomodasi, maupun komunikasi.

Sebelum tim *cosplayer* dari suatu negara dapat ikut berkompetisi pada WCS *Cosplay Championship*, mereka harus lolos pada tahap *pre-eliminary* atau penyisihan yang dilaksanakan oleh WCS *Organizer* di negara asal mereka. Tahap penyisihan ini dilaksanakan pada *event cosplay* di negara masing-masing. *Event cosplay* dan tahap penyisihan dilakukan dengan kerja sama antara komunitas *cosplay* di setiap negara yang merupakan WCS *Organizer* di negara tersebut dengan kepantiaian *World Cosplay Summit*.

Bagi negara baru yang ingin bergabung dalam jajaran peserta WCS *Cosplay Championship*, mereka harus bekerja sama dengan kepantiaian WCS terlebih dahulu. Setiap tahunnya, WCS menerima kerja sama dengan komunitas *cosplayer* yang ada di negara lain untuk menjadi WCS *Organizer* di negara masing-masing dan melaksanakan babak penyisihan WCS *Cosplay Championship*. Komunitas *cosplay* di negara lain tersebut akan melaksanakan *event cosplay* lokal di negara masing-masing yang juga didukung oleh WCS.

SIMPULAN

Terdapat implementasi diplomasi publik oleh *World Cosplay Summit Executive Committee* pada pelaksanaan WCS. Diplomasi publik yang dilaksanakan berbentuk diplomasi kebudayaan dengan mengusung budaya populer *cosplay* untuk meningkatkan citra positif Jepang pada mata masyarakat internasional, terutama kepada komunitas *cosplay* yang ada di luar Jepang.

Implementasi nilai-nilai diplomasi publik menurut Nancy Snow, yaitu *to inform*, *to influence*, dan *to engage* juga ditemukan pada pelaksanaan WCS. *World Cosplay Summit Executive Committee* memberikan berbagai akses informasi mengenai event WCS melalui berbagai *platform*, seperti *website* resmi, media sosial, dan *YouTube* (*to inform*).

World Cosplay Summit Executive Committee juga berusaha meyakinkan bahwa *event* ini merupakan *event* budaya populer yang mengusung nilai-nilai positif melalui tiga prinsip yang disebut dengan *cosplaysummitism*. Dengan adanya prinsip-prinsip tersebut, WCS berupaya meyakinkan publik dan komunitas *cosplay* yang ada di luar negeri bahwa *event* ini merupakan *event* yang mengusung nilai-nilai positif yaitu untuk menghargai karya kreator dan menjadi jembatan untuk perdamaian dunia (*to influence*).

Selain itu, *World Cosplay Summit Executive Committee* juga melibatkan publik baik dalam maupun luar negeri dalam pelaksanaan WCS, seperti WCS *Omotenashi Executive Committee* dan WCS *Organizer*. WCS *Omotenashi Executive Committee* yang terdiri dari mahasiswa sukarelawan yang ada di Nagoya dan WCS *Organizer* yang ada di luar negeri menunjukkan adanya keterlibatan publik dalam pelaksanaan *event World Cosplay Summit* (*to engage*).

REFERENSI

- Abdussamad, Zuchri. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press
- Cull, Nicholas J. (2009). *Public Diplomacy: Lessons from the Past*. Los Angeles: Figueroa Press
- McWilliams, Mark W. (2008). *Japanese Visual Culture: Exploration in the World of Manga and Anime*. New York: M. E. Sharpe Inc
- Snow, N. (2020). Public Diplomacy. *Oxford Research Encyclopedia of International Studies*.
<https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190846626.013.518>
- Winge, T. (2006). Costuming the imagination: Origins of anime and Manga Cosplay. *Mechademia*, 1(1),

65–76.

<https://doi.org/10.1353/mec.0.0084>

Barr, Kelly F. (2022). *The Tarnished Glamour of Masquerades*. diakses pada Minggu 31 Maret 2024 pukul 13:54 WIB melalui <https://www.almostanauthor.com/the-tarnished-glamour-of-masquerades/>

Plunkett, Luke. (2014). *Where the Word “Cosplay” Actually Comes From*. Kotaku. Diakses pada Senin 29 Januari 2024 Pukul 21:30 WIB melalui <https://kotaku.com/where-the-word-cosplay-actually-comes-from-164917711>

Japanese Ministry of Foreign Affairs Official Website. Diakses pada Senin, 29 Juli 2024 Pukul 17:01 WIB melalui <https://www.mofa.go.jp/>

Japanese Overseas Exchange Council Official Report. (2008). Diakses pada Senin 29 Juli 2024 Pukul 17:12 melalui https://warp.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/8200257/www.mofa.go.jp/mofaj/press/release/h20/2/1177799_902.html

World Cosplay Summit Official Website. Diakses pada Senin, 29 Juli 2024 Pukul 17:02 WIB melalui <https://worldcosplaysummit.jp/en/>