



WORLD COSPLAY SUMMIT [世界コスプレサミット] SEBAGAI

SARANA DIPLOMASI BUDAYA JEPANG

「世界コスプレサミット : 日本文化外交の手段として」

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Syarat Untuk Memperoleh Gelar Strata 1 (S1)

Sarjana Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Diponegoro

Oleh:

Emeli Elita Tondok

NIM 13020221140071

PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2025

HALAMAN JUDUL

**WORLD COSPLAY SUMMIT [世界コスプレサミット] SEBAGAI
SARANA DIPLOMASI BUDAYA JEPANG**

/ 世界コスプレサミット : 日本文化外交の手段として /

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Syarat Untuk Memperoleh Gelar Strata 1 (S1)

Sarjana Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Diponegoro

Oleh:

Emeli Elita Tondok

NIM 13020221140071

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Emeli Elita Tondok

NIM : 13020221140071

Dengan ini penulis menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini disusun secara mandiri, tanpa menggunakan hasil penelitian yang telah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana atau diploma di universitas lain, maupun mengambil hasil penelitian pihak lain. Penulis juga menegaskan bahwa seluruh isi skripsi ini tidak memuat kutipan atau tulisan orang lain selain yang secara jelas tercantum dalam daftar rujukan dan Daftar Pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat unsur plagiasi atau penjiplakan, penulis bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Semarang, 8 Oktober 2025

Yang menyatakan,



Emeli Elita Tondok

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “WORLD COSPLAY SUMMIT [世界コスプレサミット]
SEBAGAI SARANA DIPLOMASI BUDAYA JEPANG” ini telah disetujui oleh
dosen pembimbing untuk diajukan kepada Tim Penguji skripsi pada

Hari : Rabu

Tanggal : 8 Oktober 2025

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing



Arsi Widiandari, S.S., M.Si

NPPU. H.7.198606112021042001

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Emeli Elita Tondok

NIM : 13020221140071

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Judul Skripsi : WORLD COSPLAY SUMMIT [世界コスプレサミット]

SEBAGAI SARANA DIPLOMASI BUDAYA JEPANG

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai salah satu persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik pada Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Ditetapkan di : Semarang

Tanggal : 8 Oktober 2025

Tim Penguji Skripsi

Dosen Penguji I

Arsi Widiandari, S.S., M.Si.

NPPU. H.7.198606112021042001

Dosen Penguji II

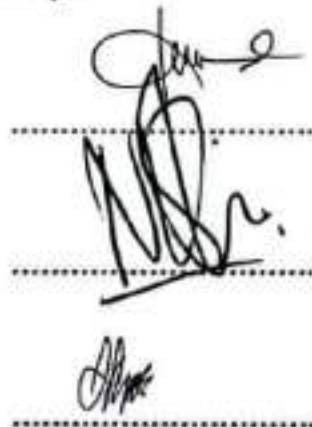
Nisia Nur Dwi Agusta, S.Hum., M.Si.

NPPU. H.7.19930815202204200

Dosen Penguji III

Ichlasul Ayyub, S.S., M.Si.

NPPU. H.7.199401302023071001



Dekan,



Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum.

NIP. 197211191998021002

MOTTO

"If you're not a good shot today, don't worry.

There are other ways to be useful."

-Sova-

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk peneliti sendiri sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana di Universitas Diponegoro. Berkat rahmat dan kuasa dari Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan kekuatan untuk peneliti menyelesaikan skripsi ini, serta berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, semangat, bimbingan, dan waktunya untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, yaitu :

1. Ibu dan kembaran saya, terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala doa, upaya, dan perjuangan yang telah dilakukan untuk peneliti. Terima kasih telah sangat sabar dan tulus dalam mendidik dan membesarkan peneliti.
2. Arsi Widiandari, S.S., M.Si atau Arsi Sensei, selaku dosen pembimbing dalam penelitian skripsi ini. Terima kasih banyak atas waktu, saran, pemikiran, dan kesabaran yang telah Sensei berikan kepada peneliti, sehingga peneliti kembali bersemangat untuk menyelesaikan skripsi. Terima kasih karena telah menjadi pembimbing yang sangat baik untuk peneliti.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan YME, karena atas berkat dan rahmat-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “World Cosplay Summit 世界コスプレサミット sebagai Sarana Diplomasi Budaya Jepang”.

Skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti sangat berterima kasih kepada:

1. Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum. selaku dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Elizabeth Ika Hesti Aprilia Nindia Rini, S.S., M.Hum selaku Ketua Jurusan S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro.
3. Arsi Widiandari, S.S., M.Si selaku dosen pembimbing dalam penelitian skripsi ini. Terimakasih banyak atas waktu, saran, pemikiran, bimbingan, dan kesabaran yang telah diberikan kepada peneliti.
4. Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M.Si selaku dosen wali. Terimakasih banyak atas kesabaran, motivasi, dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti selama kuliah di Universitas Diponegoro.
5. Seluruh dosen dan karyawan di jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Terima kasih banyak atas ilmu, kesabaran, arahan dan motivasi yang telah diberikan kepada peneliti selama masa perkuliahan. Semoga ilmu yang diberikan dapat menjadi manfaat untuk peneliti dan dapat membawa berkah dunia dan akhirat untuk para sensei dan karyawan lainnya.

6. Keluarga tercinta, Ibu Dewi Ratih Andriati, ibu yang sangat luar biasa kuat dan sabar yang telah membesarkan peneliti dan memberi dukungan dalam bentuk apa pun dengan sangat baik dan maksimal. Dan saudara kembar peneliti, Ameli Elita Tondok. Terima kasih atas segalanya yang telah kalian berikan kepada peneliti. Kehadiran kalian dihidup peneliti sangat berarti dan berpengaruh baik bagi peneliti.
7. Gilbert Jovan Anthony, terima kasih karena telah menemani, mendengarkan keluh kesah serta memberikan masukan yang positif bagi peneliti selama ini.
8. Bilqis Ratu Herissa. Terima kasih, sudah menjadi sahabat terbaik peneliti dari awal menjadi mahasiswa baru hingga selamanya.
9. Muhamad Ramadhan Tihurua, Rahma Amorita, Kesawa Dimas Kurniawan, Sandhi Prasetyo Atmiko, Mba Kresentia Hoess Vandarina Satya Damari dan Mas Yurinta Dimas Haryo Gustama. Terima kasih sudah meluangkan waktu dan bersabar untuk membantu peneliti selama masa perkuliahan hingga masa pengerjaan skripsi. Bantuan kalian sangat berarti bagi peneliti.
10. Kepada Mas Aan, Mas Nug, dan Mas Aniki, terima kasih telah menjadi tempat bertukar pikiran selama proses ini. Diskusi, saran, dan wawasan yang kalian berikan sangat membantu dan memberikan banyak perspektif baru. Semoga kalian selalu diberikan kesuksesan dan kebahagiaan dalam setiap langkah yang diambil.

11. Kepada seluruh narasumber yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas waktu, ilmu, dan pengalaman yang telah dibagikan. Partisipasi dan bantuan kalian sangat berarti dalam kelancaran proses ini. Semoga kalian senantiasa sukses di bidang masing-masing dan menjalani hidup dengan penuh kebahagiaan.
12. Teman-teman Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2021 yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih telah menjadi teman selama masa perkuliahan. Semoga kalian dapat sukses dengan cara masing-masing dan menjalani hidup dengan bahagia.
13. SF9 yang selalu setia menemani peneliti dengan interaksi dan karyanya.
14. Infold yang telah menciptakan gim yang luar biasa indah, yaitu Love and Deepspace.
15. Terakhir, terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti selama berkuliah di Universitas Diponegoro yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.5 Metode Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	11
1.6.2 Manfaat Praktis.....	11
1.7 Sistematika Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.1 Penelitian Terdahulu.....	13
2.2 Landasan Teori	16
2.2.1 Teori Diplomasi Budaya	16

2.2.2 Teori Multi-Track Diplomacy	17
2.2.3 World Cosplay Summit 世界コスプレサミット	22
2.2.4 WCS OMOTENASHI (Hospitality) Student Executive Committee	24
BAB III PEMBAHASAN	27
3.1 Diplomasi Budaya Jepang oleh World Cosplay Summit.....	27
3.2 Tanggapan Peserta WCS Indonesia 2015-2019 Terhadap Pengenalan Budaya Jepang dalam Acara WCS.....	42
3.2.1 John Switch Representatif WCS Indonesia 2015	42
3.2.2 Frea Mai Representatif WCS Indonesia 2016	45
3.2.3 Ibum Representatif WCS Indonesia 2018	47
3.2.4 Gerard Jason Representatif WCS Indonesia 2019	51
BAB IV KESIMPULAN.....	55
要旨	57
REFERENSI.....	60
LAMPIRAN.....	64
BIODATA PENULIS	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peserta WCS 2024 dari berbagai negara.....	2
Gambar 2. Final ICGP 2017.....	6
Gambar 3. Kesembilan Jalur Multi-Track Diplomacy	19
Gambar 4. Dokumentasi WCS Omotenashi.....	25
Gambar 5. Peta Tur keliling Prefektur Aichi	31
Gambar 6. Peserta WCS Indonesia dan Amerika Serikat tahun 2015 memainkan robot tradisional Jepang.....	32
Gambar 7. Bagan WCS dan WCS Omotenashi Student.....	35
Gambar 8. Wagashi yang disediakan dalam kegiatan Communication Room	40
Gambar 9. Peserta berpartisipasi dalam kegiatan Chanoyu di dalam Communication Room.....	40
Gambar 10. Peserta mencoba takoyaki di dalam Communication Room.....	41
Gambar 11. John Switch representatif WCS Indonesia tahun 2015 mencoba acar lobak Jepang.....	43
Gambar 12. Potret representatif WCS asal Indonesia tahun 2016 mengenakan yukata	46
Gambar 13. Potret representatif WCS asal Indonesia tahun 2018 mengunjungi tempat pembuatan sake.....	48
Gambar 14. Potret representatif WCS asal Indonesia tahun 2019 melakukan temizuya.....	52

INTISARI

Tondok, Emeli Elita, 2025. “*World Cosplay Summit [世界コスプレサミット] sebagai Sarana Diplomasi Budaya Jepang*”, Skripsi, Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang. Dosen Pembimbing: Arsi Widiandari, S.S., M.Si.

Penelitian ini berangkat dari fenomena *World Cosplay Summit* (WCS) yang sejak 2003 berkembang menjadi ajang internasional bagi penggemar budaya populer Jepang. Lebih dari sekadar kompetisi *cosplay*, WCS menampilkan kontradiksi menarik: di satu sisi menjadi acara representasi budaya populer Jepang melalui *cosplay*, *anime*, dan *manga*, sementara di sisi lain turut menyisipkan rangkaian acara pengenalan budaya tradisional Jepang kepada peserta lombanya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi penyelenggara WCS dalam menghadirkan unsur budaya tradisional di tengah festival budaya populer, sekaligus menelaah pengalaman peserta asal Indonesia pada periode 2015–2019.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teori *Multi-Track Diplomacy* jalur ketiga (*business diplomacy*). Data dikumpulkan melalui wawancara dengan pihak penyelenggara dan peserta WCS, serta studi literatur dari dokumen resmi WCS dan publikasi terkait.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyelenggaraan WCS bersama WCS *Omotenashi Student Executive Committee* secara konsisten memperkenalkan budaya tradisional melalui kegiatan seperti upacara minum teh, penggunaan *yukata*, kuliner lokal, dan kunjungan situs bersejarah. Studi terhadap perwakilan Indonesia periode 2015–2019 mengungkap bahwa pengalaman tersebut memperluas pemahaman mereka terhadap Jepang sekaligus membangun jejaring internasional. Kontradiksi antara budaya populer dan budaya tradisional ini justru memperkaya dimensi diplomasi budaya Jepang, karena WCS tidak hanya mempromosikan citra modern Jepang melalui budaya pop, tetapi juga menegaskan kontinuitas nilai-nilai tradisional dalam konteks global. Dengan demikian, WCS terbukti menjadi instrumen diplomasi budaya non-pemerintah yang efektif dalam memperkuat hubungan internasional melalui kombinasi budaya populer dan tradisional Jepang.

Kata kunci: *World Cosplay Summit*; diplomasi budaya; Jepang; kontradiksi budaya populer-tradisional; *Multi-Track Diplomacy*; *soft power*

ABSTRACT

Tondok, Emeli Elita, 2025. "World Cosplay Summit [世界コスプレサミット] as a Medium of Japan's Cultural Diplomacy", Undergraduate Thesis, Japanese Language and Culture Study Program, Faculty of Cultural Sciences, Universitas Diponegoro, Semarang. Supervisor: Arsi Widiandari, S.S., M.Si.

This research originates from the phenomenon of the World Cosplay Summit (WCS), which since 2003 has developed into an international event for enthusiasts of Japanese popular culture. More than just a cosplay competition, WCS presents an intriguing contradiction: on the one hand, it represents Japanese popular culture through cosplay, anime, and manga; on the other hand, it also incorporates programs introducing traditional Japanese culture to its participants. This study aims to analyze the organizers' motivation in presenting traditional cultural elements within a pop culture festival, as well as to examine the experiences of Indonesian participants in the period 2015–2019.

The research employs a descriptive qualitative method using the third track of Multi-Track Diplomacy (business diplomacy). Data were collected through interviews with WCS organizers and participants, as well as literature studies from official WCS documents and related publications.

The findings reveal that WCS, in collaboration with the WCS Omotenashi Student Executive Committee, consistently introduces traditional culture through activities such as tea ceremonies, the use of yukata, local culinary experiences, and visits to historical sites. The study of Indonesian representatives from 2015–2019 shows that these experiences not only broadened their understanding of Japan but also helped build international networks. The contradiction between popular and traditional culture enriches the dimension of Japan's cultural diplomacy, as WCS does not merely promote Japan's modern image through pop culture but also emphasizes the continuity of traditional values in a global context. Thus, WCS has proven to be an effective non-governmental instrument of cultural diplomacy in strengthening international relations through the combination of Japanese pop and traditional culture.

Keywords: *World Cosplay Summit; cultural diplomacy; Japan; pop-traditional cultural contradiction; Multi-Track Diplomacy; soft power*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dilansir dari laman resmi, *World Cosplay Summit* yang disingkat *WCS* adalah event yang mempertemukan para penggemar cosplay dari anime, manga, dan gim Jepang, sekaligus menjadi wadah pertukaran budaya dan internasional. Setiap tahunnya, peserta dari berbagai negara berkumpul di Nagoya, Prefektur Aichi, untuk mempererat persahabatan dan memperdalam pemahaman lintas budaya (*World Cosplay Summit*, 2024). Kegiatan yang diselenggarakan dalam rangkaian acara *WCS* meliputi parade pembukaan yang menampilkan cosplayer perwakilan dari berbagai negara, stan komersial yang menyediakan produk terkait anime, manga, dan gim, serta panggung pertunjukan dengan kehadiran tamu khusus, penulis ternama, hingga penampilan musik dan cosplay. Seluruh rangkaian acara tersebut memperoleh liputan luas dari berbagai media, dengan kejuaraan dunia cosplay sebagai puncak sekaligus daya tarik utama (*World Cosplay Summit*, 2022).

Menurut laman 2022 *WCS 20th Anniversary Project*, *World Cosplay Summit* (*WCS*) didirikan oleh Tokumaru Oguri dan pertama kali diselenggarakan pada 12 Oktober 2003 di Rose Court Hotel, Nagoya. Pada penyelenggaraan perdana tersebut, acara diisi dengan diskusi panel dan sesi fotografi, serta menghadirkan lima cosplayer yang diundang dari Jerman, Prancis, dan Italia. Pada tahun yang sama, sebuah program televisi berjudul *“International Common Language” (MANGA adalah bahasa universal)* juga diproduksi dan ditayangkan pada 24 November 2003, membahas perkembangan anime dan manga di Frankfurt, Paris, dan Roma. Kemudian pada 2005,

sistem WCS berubah dari undangan menjadi kualifikasi, dengan babak penyisihan yang digelar di beberapa negara. Dari sinilah lahir *WCS Cosplay Championship* untuk pertama kalinya. Kompetisi ini diikuti oleh empat cosplayer, baik secara individu maupun berkelompok, yang mewakili negara masing-masing (World Cosplay Summit, 2022).

Gambar 1. Peserta WCS 2024 dari berbagai negara.



(sumber: World Cosplay Summit, n.d.)

Pada tanggal 2-4 Agustus 2024, para cosplayer dari 36 negara berkumpul di Nagoya untuk berpartisipasi dalam World Cosplay Championship yang diadakan dalam acara World Cosplay Summit (Muraoka, 2025). Dalam perlombaan, setiap cosplayer berperan sebagai karakter yang mereka pilih dan tampil di atas panggung, untuk mempertunjukkan kemampuan artistik dan interpretasi mereka. Masing-masing peserta dari berbagai negara berkompetisi selama 2 menit 30 detik untuk meraih gelar cosplayer terbaik di dunia, yang menuntut perpaduan antara kreativitas, keterampilan, dan performa yang sempurna (World Cosplay Summit, 2013).

Lebih dari sekadar kompetisi, WCS juga mencerminkan bentuk diplomasi budaya. Sebagaimana dijelaskan dalam buku *Strategic Influence: Public Diplomacy, Counterpropaganda, and Political Warfare* karya J. Michael Waller. Diplomasi budaya memanfaatkan pertukaran nilai dan praktik budaya, seperti cosplay, untuk menumbuhkan rasa saling pengertian dan penghormatan antarbangsa, sekaligus mempromosikan nilai-nilai budaya di tingkat nasional dan global (Waller, 2009).

Hal ini sejalan dengan konsep *soft power* milik, Joseph S. Nye, Jr. dalam jurnalnya yang berjudul *Soft Power*. Menurut Nye sendiri, *soft power* merupakan kapabilitas suatu negara untuk mempengaruhi tindakan negara lain, tanpa menggunakan tekanan paksa secara langsung atau fisik (Nye, 1990). Negara-negara yang memiliki *soft power* lebih cenderung memiliki pengaruh terhadap negara lain karena mereka lebih mungkin untuk diikuti atau disetujui oleh negara lain. Oleh karena itu, diplomasi budaya dipandang sebagai salah satu metode yang paling berhasil untuk mengembangkan dan memperkuat *soft power* suatu negara.

Berbeda dengan diplomasi publik, yang terutama berkaitan dengan pencapaian tujuan politik tertentu, Ogura, Presiden Japan Foundation, mencatat bahwa diplomasi budaya berkontribusi pada penguatan kekuatan politik suatu negara. Pasca Perang Dunia II, Jepang mengambil pendekatan yang sangat cermat dalam menyusun strategi diplomasi budayanya, menekankan adat istiadat yang menunjukkan karakter damai dan menahan diri untuk tidak mempromosikan aspek-aspek budaya yang terkait dengan semangat samurai atau tradisi feodal. Warisan budaya global ditingkatkan dan pemahaman tentang peradaban lain diperluas melalui pertukaran budaya internasional. Saat ini, Jepang semakin beralih ke diplomasi

budaya sebagai sarana untuk membina keharmonisan internasional dan meningkatkan reputasinya, terutama setelah globalisasi. Sebagai hasilnya, sejak berakhirnya Perang Dunia II, diplomasi budaya juga telah tumbuh dan berkembang menjadi komponen penting dalam strategi diplomatiknya(Ogura, 2009).

Istilah *cosplay* dalam bahasa Jepang, yaitu コスプレ (kosupure), yang merupakan gabungan dari dua kata bahasa Inggris, "*costume*" yang berarti kostum, dan "*play*" yang berarti bermain(Crawford & Hancock, 2019). Dalam konteks ini, "*play*" juga dapat merujuk pada "*role-play*", yaitu memainkan atau memperagakan peran. Jadi, secara keseluruhan, cosplay dapat diartikan sebagai kegiatan di mana seseorang memakai kostum dan aksesoris tertentu untuk meniru karakter dari anime, manga, video game, film, atau bahkan tokoh dalam dunia nyata, serta memperagakan peran atau karakter tersebut.

Istilah "cosplay" sendiri baru diperkenalkan secara resmi oleh Nobuyuki Takahashi pada tahun 1984, saat menghadiri acara L.A. Con II Worldcon (World Science Fiction Convention) di Los Angeles, Amerika Serikat. Pada acara tersebut, Takahashi terinspirasi oleh penggemar sains fiksi dan fantasi di acara tersebut yang mengenakan kostum karakter fiksi favorit mereka. Gagasan tersebut kemudian dibawanya ke Jepang, yang menjadi titik awal populernya istilah "cosplay". Dalam artikelnya, disebutkan bahwa istilah "masquerade", yang sering digunakan di kalangan penggemar barat untuk menggambarkan pemakaian kostum, tidak cukup mewakili esensi dari aktivitas mengenakan kostum yang lebih aktif, sehingga ia menciptakan istilah cosplay sebagai alternatif(Bruno, 2002).

Menurut artikel yang ditulis oleh Ranny Rastati dengan judul “*DARI SOFT POWER JEPANG HINGGA HIJAB COSPLAY*” cosplay sendiri mulai dikenal di Indonesia pada tahun 1990-an setelah hadirnya festival Jepang yang memperkenalkan budaya populer Jepang. Gelar Jepang Universitas Indonesia, merupakan yang pertama kali digelar pada tahun 1994 oleh Himpunan Mahasiswa Japanologi dan masih berlanjut hingga masa kini (Rastati, 2015).

Acara berbasis budaya Jepang yang pertama kali menyelenggarakan perlombaan *cosplay* di Indonesia adalah *Animonster Sound 2004*, yang diadakan pada tanggal 12 Desember 2004 di Mal Ciputra, Jakarta (D’Illusion et al., 2005). Acara ini menjadi tonggak awal bagi perkembangan komunitas *cosplay* di Indonesia. Setelah itu, muncul berbagai acara besar lainnya yang memperkuat tren *cosplay*, seperti *Animevaganza* di tahun 2005, *Hellofest* pada tahun 2008, *CLAS:H* pada tahun 2010, *Anime Festival Asia Indonesia* (AFA ID) pada tahun 2012, serta berbagai acara serupa. Kehadiran acara-acara ini semakin memicu antusiasme para *cosplayer* di Indonesia untuk berpartisipasi dalam kompetisi *cosplay*, baik di tingkat nasional maupun internasional, yang kemudian berkontribusi pada pertumbuhan pesat komunitas *cosplay* di Indonesia.

Gambar 2. Final ICGP 2017



(sumber: Facebook Fairy magic costume-maker, 2017)

Pada tahun 2012, Emi Takeya selaku *Executive Producer* World Cosplay Summit (WCS) Indonesia, berperan dalam memperkenalkan WCS secara resmi di Indonesia. Upaya tersebut diwujudkan melalui penyelenggaraan kompetisi yang disisipkan dalam acara CLAS:H dengan nama *Indonesia Cosplay Grand Prix*. Kompetisi ini kemudian menjadi jalur seleksi resmi bagi perwakilan Indonesia dalam ajang WCS di Jepang (CLAS:H Cosplay Indonesia, 2011).

Berdasarkan pengalaman yang diceritakan oleh para peserta, World Cosplay Summit tidak hanya memberikan kesempatan untuk merasakan budaya populer Jepang melalui cosplay dan karakter-karakter anime, tetapi juga membuka ruang untuk mengenal budaya tradisional Jepang. Hal tersebut tercermin dari berbagai aktivitas yang ditawarkan, seperti mengenakan yukata, mengunjungi kuil Osu-Kannon, mengikuti upacara minum teh, mencicipi makanan tradisional hingga mempelajari adat serta nilai-nilai budaya Jepang. Kehadiran unsur budaya tradisional

dalam sebuah acara berbasis budaya populer menimbulkan kontradiksi sekaligus memperkaya dimensi diplomasi budaya yang dibawa WCS. Di satu sisi, WCS diposisikan sebagai representasi budaya populer Jepang melalui cosplay, anime, dan manga. Namun, di sisi lain, penyelenggara memanfaatkan momentum ini untuk memperkenalkan budaya tradisional Jepang kepada peserta internasional.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian berfokus pada kontradiksi dalam penyelenggaraan World Cosplay Summit (WCS), yakni peranannya sebagai ajang budaya populer sekaligus sarana pengenalan budaya tradisional Jepang. Kontradiksi ini penting dikaji karena berkaitan dengan cara Jepang memanfaatkan diplomasi budaya dalam kerangka *soft power*. Budaya populer digunakan sebagai pintu masuk untuk menarik perhatian dunia, sementara budaya tradisional diperkenalkan guna memperkuat citra nasional serta memperluas pengaruh di tingkat global. Dengan demikian, urgensi penelitian terletak pada pemahaman mengenai peran WCS sebagai instrumen diplomasi budaya yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mempererat hubungan internasional.

Selain itu, pengalaman peserta Indonesia yang mengikuti WCS periode 2015–2019 memberi gambaran nyata mengenai penerimaan diplomasi budaya berdasarkan pengalaman personal mereka. Tim Indonesia, misalnya, tidak hanya tampil dalam kompetisi cosplay, tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan budaya seperti upacara minum teh, kunjungan kuil, dan interaksi dengan masyarakat lokal. Pengalaman personal tersebut menunjukkan bagaimana WCS memadukan unsur budaya populer dan tradisional, serta bagaimana hal tersebut dipersepsikan oleh peserta internasional. Oleh karena itu, penelitian diarahkan untuk menjawab pertanyaan mengenai praktik

diplomasi budaya Jepang melalui WCS sekaligus menelaah tanggapan peserta, khususnya dari Indonesia, terhadap pengenalan budaya Jepang dalam acara tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, pokok permasalahan pada penelitian ini antara lain adalah:

1. Bagaimana diplomasi budaya Jepang oleh World Cosplay Summit?
2. Bagaimana tanggapan peserta WCS Indonesia 2015-2019 terhadap pengenalan budaya Jepang dalam acara WCS?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan praktik diplomasi budaya Jepang yang diwujudkan melalui penyelenggaraan World Cosplay Summit (WCS).
2. Untuk menganalisis tanggapan peserta WCS Indonesia periode 2015–2019 terhadap bentuk pengenalan budaya Jepang yang disajikan dalam rangkaian acara WCS.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada kegiatan pengenalan budaya tradisional yang diselenggarakan dalam rangkaian World Cosplay Summit (WCS) pada periode 2015–2019. Pemilihan periode tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa tahun 2015 menandai dimulainya program pengenalan budaya tradisional dalam WCS, sedangkan tahun 2019 ditetapkan sebagai batas akhir mengingat pada tahun berikutnya kegiatan WCS terhenti akibat pandemi Covid-19. Pasca pandemi,

khususnya pada tahun 2023, WCS belum kembali menghadirkan agenda yang menonjolkan budaya tradisional Jepang sebagaimana pada periode sebelumnya.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dianggap tepat karena memungkinkan peneliti untuk menyelidiki suatu fenomena dalam konteks alaminya, di mana peneliti sendiri berperan sebagai instrumen utama (Sugiyono, 2010). Berdasarkan pendekatan tersebut, penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas, sistematis, dan mendalam mengenai objek yang dikaji (Satori & Komariah, 2014). Penelitian deskriptif berfokus pada penyajian data secara rinci dan terstruktur agar dapat menginterpretasikan fenomena secara menyeluruh (Sukardi, 2021).

Dalam penelitian ini, teknik wawancara yang digunakan adalah metode semi-terstruktur. Wawancara semi-terstruktur merupakan wawancara yang berpedoman pada daftar pertanyaan yang disusun berdasarkan pengembangan topik, namun tetap memberikan ruang fleksibilitas dalam proses pelaksanaannya. Melalui metode ini, peneliti dapat bertanya langsung kepada informan untuk menggali informasi yang relevan dengan kebutuhan penelitian. Pedoman wawancara berfungsi sebagai acuan dasar, tetapi peneliti tetap dapat menyesuaikan dan mengembangkan pertanyaan sesuai dengan arah pembicaraan serta informasi yang ingin diperoleh (Abdussamad, 2021).

Narasumber utama dalam wawancara meliputi Tokumaru Oguri selaku CEO dari World Cosplay Summit, Mayuka Furuta selaku perwakilan dari WCS Omotenashi (Hospitality) Student Executive Committee, serta para cosplayer

Indonesia yang berpartisipasi dalam ajang WCS periode 2015–2019, yakni John Switch (WCS Indonesia 2015), Frea Mai (WCS Indonesia 2016), Ibun (WCS Indonesia 2018), dan Gerard Jason (WCS Indonesia 2019). Dengan demikian, peneliti dapat menggali perspektif dari sisi pengelola dan peserta terkait pengalaman interaksi budaya yang terjadi selama acara berlangsung. Data sekunder lainnya diperoleh melalui laman resmi *World Cosplay Summit (WCS)*, *WCS Omotenashi (Hospitality)*, *Student Executive Committee*, dan *WCS Inc.* yang memuat informasi mengenai sejarah, struktur organisasi, serta kegiatan yang dilaksanakan dalam rangkaian acara WCS. Selain itu, peneliti juga memanfaatkan materi dari video dokumenter yang dipublikasikan melalui kanal resmi YouTube コスサミ (*World Cosplay Summit*), serta unggahan akun Facebook *WCS おもてなし学生実行委員会*, Kaho Ono, dan Frea Mai yang menampilkan proses persiapan dan kegiatan kebudayaan oleh *WCS Omotenashi Student*. Data tambahan juga diperoleh dari laman resmi *CLAS:H Cosplay* untuk sumber informasi mengenai peserta WCS asal Indonesia. Buku acuan yang digunakan adalah buku yang diterbitkan oleh Ombak dengan judul *Diplomasi kebudayaan: konsep dan relevansi bagi negara berkembang : studi kasus Indonesia* (Warsito & Kartikasari, 2007), kemudian buku yang diterbitkan oleh Kumarian Press dengan judul *Multi-track Diplomacy: A Systems Approach to Peace* (Diamond & McDonald, 1996). Sumber lainnya meliputi buku, jurnal, artikel ilmiah, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan topik cosplay, diplomasi budaya, teori *Multi-Track Diplomacy*, dan peran budaya populer Jepang dalam hubungan internasional.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat luas, khususnya bagi pihak-pihak yang memiliki ketertarikan pada topik sejenis. Manfaat-manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu kajian yang berfokus pada diplomasi budaya Jepang, *Multi-Track Diplomacy*, dan *World Cosplay Summit*. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan pembaruan dalam pengembangan teori yang digunakan, yaitu teori *Multi-Track Diplomacy* serta teori diplomasi budaya, dengan menempatkan World Cosplay Summit sebagai sebagai objek material.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemikiran dan referensi bagi pembaca selanjutnya yang tertarik dengan tema diplomasi budaya, *Multi-Track Diplomacy*, dan *World Cosplay Summit* di lingkungan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro maupun di luar.

1.7 Sistematika Penelitian

Untuk memudahkan proses pengerjaan penelitian sekaligus pembacaan laporan hasil penelitian, maka diperlukan rumusan sistematika penelitian sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan. Bab ini menguraikan mengenai latar belakang yang mendasari penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II. Kajian Pustaka. Bab ini berisikan penelitian terdahulu teori yang digunakan peneliti sebagai acuan dalam melakukan penelitian. Teori yang digunakan, yaitu teori diplomasi budaya dan teori *Multi-Track Diplomacy*. Terakhir, sejarah dan pengertian mengenai World Cosplay Summit.

Bab III. Pembahasan. Bab ini berisikan uraian tentang analisis data berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara lapangan terhadap peran *World Cosplay Summit* dalam melakukan diplomasi budaya Jepang, khususnya bagi peserta asal negara Indonesia dengan menggunakan teori *Multi-Track Diplomacy*.

Bab IV Simpulan. Merupakan bagian yang berisi kesimpulan dari penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai diplomasi budaya melalui World Cosplay Summit telah dilakukan oleh I Made Wisnu Seputera Wardana, Idin Fasisaka, dan Putu Ratih Kumala Dewi (2015) dengan judul *Penggunaan Budaya Populer Dalam Diplomasi Budaya Jepang Melalui World Cosplay Summit* menjelaskan bahwa WCS merupakan salah satu bentuk diplomasi budaya Jepang yang memanfaatkan budaya populer, seperti anime dan manga, untuk memperkuat citra positif negara di mata dunia. Citra positif ini tercermin melalui tiga elemen utama: *benignity* (keramahan Jepang terhadap budaya lain), *brilliance* (daya tarik budaya pop di kalangan generasi muda), dan *beauty* (dukungan terhadap kebebasan berekspresi dalam aktivitas cosplay). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan studi dokumen dan literatur, termasuk laporan penelitian, tesis, skripsi, jurnal, buku referensi, serta data pendukung dari berbagai situs web. Persamaan penelitian Wardana et al. dengan penelitian ini terletak pada objek material, yakni World Cosplay Summit. Perbedaannya, penelitian ini menggunakan teori *Multi-Track Diplomacy* untuk menyoroti pengenalan budaya tradisional Jepang kepada peserta asal Indonesia, sedangkan Wardana et al. fokus pada budaya populer dengan teori *Soft Power Currencies*.

Tiara Angelia dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (2022) meneliti *Multi-Track Diplomacy dalam Jember Fashion Carnival sebagai Upaya Diplomasi Budaya Indonesia Era Pandemi Covid-19 (Studi Kasus: JFC*

Periode 2020–2021). Penelitian ini menunjukkan bahwa diplomasi budaya melalui JFC berkontribusi dalam membangun dan memperkuat citra positif Indonesia. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan studi kasus, melalui wawancara dan studi kepustakaan. Persamaan penelitian Angelia dengan penelitian ini terletak pada teori *Multi-Track Diplomacy*. Perbedaannya, penelitian ini berfokus pada diplomasi budaya Jepang melalui World Cosplay Summit (WCS), sedangkan Angelia meneliti JFC sebagai diplomasi budaya Indonesia.

Iga Permatasari dari Magister Ilmu Hubungan Internasional, Universitas Paramadina (2022) meneliti *Hallyu and Multi-Track Diplomacy of South Korea by SM Entertainment*. Penelitian ini menganalisis peran SM Entertainment dalam diplomasi publik dan Multi-Track Diplomacy Korea Selatan melalui inovasi budaya dan kolaborasi internasional. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan penerapan konsep Multi-Track Diplomacy. Persamaan penelitian Permatasari dengan penelitian ini terletak pada penggunaan teori Multi-Track Diplomacy dan fokus pada lembaga non-pemerintah sebagai aktor utama. Perbedaannya, Permatasari meneliti budaya Korea melalui SM Entertainment, sedangkan penelitian ini menyoroti diplomasi budaya Jepang melalui World Cosplay Summit yang menggunakan medium acara budaya populer untuk memperkenalkan budaya tradisional Jepang.

Rifqi Prasetya Putra Pratama dari Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro (2022) melakukan penelitian berjudul *Peran Platform '世界と私' (Sekai to Watashi) sebagai Sarana Diplomasi Kebudayaan Jepang bagi Pembelajar Bahasa Jepang Internasional*. Penelitian ini

menganalisis penerapan teori *Multi-Track Diplomacy*, khususnya jalur keempat (*private citizen diplomacy*), dengan metode deskriptif kualitatif melalui wawancara, angket, dan kajian pustaka. Penelitian menekankan diplomasi kebudayaan yang halus serta mendorong pertukaran pengetahuan dan pengalaman lintas budaya antara penutur asli, pengajar, dan pembelajar bahasa Jepang. Persamaan penelitian Pratama dengan penelitian ini terletak pada penggunaan teori *Multi-Track Diplomacy* dan fokus pada aktor non-pemerintah. Perbedaannya, Pratama meneliti platform edukatif Sekai to Watashi dalam konteks pembelajaran bahasa dan pertukaran budaya, sedangkan penelitian ini menyoroti diplomasi budaya Jepang melalui World Cosplay Summit yang menekankan interaksi budaya tradisional melalui media budaya populer.

Berdasarkan penelitian terdahulu, beberapa kajian telah menyoroti diplomasi budaya melalui peran aktor non-pemerintah untuk memperkuat citra positif negara, baik melalui ajang internasional seperti World Cosplay Summit, platform edukatif Sekai to Watashi, maupun Jember Fashion Carnival dan SM Entertainment (Wardana et al., 2015; Angelica. Tiara, 2022; Permatasari, 2022; Pratama, 2022). Kajian tersebut menekankan penggunaan teori *Multi-Track Diplomacy* untuk menganalisis peran lembaga non-pemerintah dalam diplomasi budaya. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus membahas bagaimana World Cosplay Summit memperkenalkan budaya tradisional Jepang kepada peserta asal Indonesia melalui media budaya populer dan interaksi lintas budaya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menganalisis peran World

Cosplay Summit sebagai sarana diplomasi budaya Jepang yang memperkenalkan budaya tradisional Jepang bagi peserta asal Indonesia.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Teori Diplomasi Budaya

Tulus Warsito dan Wahyuni Kartikasari dalam bukunya menjelaskan bahwa diplomasi budaya merupakan proses pertukaran gagasan, pemikiran, seni, informasi, serta berbagai aspek kebudayaan lainnya dengan tujuan untuk memelihara saling pengertian, baik antarnegara maupun antarindividu dari berbagai bangsa. Lebih lanjut, mereka memberikan definisi tambahan mengenai diplomasi budaya sebagai berikut:

“Diplomasi kebudayaan adalah usaha suatu negara untuk memperjuangkan kepentingan nasionalnya melalui dimensi kebudayaan, baik secara mikro seperti pendidikan, ilmu pengetahuan, olahraga, dan kesenian, ataupun secara makro sesuai dengan ciri-ciri khas yang utama, misalnya propaganda, dll, yang dalam pengertian konvensional dapat dianggap sebagai bukan politik, ekonomi, ataupun militer. Beberapa literatur menyebutnya dengan propaganda.” (Warsito & Kartikasari, 2007)

Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa diplomasi budaya tidak hanya terbatas pada bentuk pertukaran budaya yang bersifat informal, melainkan juga merupakan strategi terstruktur yang digunakan oleh negara untuk memperjuangkan kepentingan nasional melalui kekuatan budaya non-politis. Budaya berfungsi sebagai alat soft power yang efektif untuk membentuk citra positif suatu negara di mata dunia internasional.

Dalam buku *Foundations of Cultural Diplomacy: Politics Among Cultures and the Moral Autonomy of Man*, Nicolas Laos mengemukakan bahwa diplomasi budaya berperan sebagai instrumen taktis yang digunakan untuk memengaruhi cara pandang dan penilaian aktor-aktor lain dalam sistem internasional terhadap isu-isu moral dan normatif. Persepsi yang terbentuk ini pada akhirnya akan memengaruhi perilaku politik dan sosial mereka (Laos, 2011)

Tujuan utama dari diplomasi budaya adalah untuk mempromosikan cita-cita, konsep, serta pencapaian suatu negara kepada negara lain, dengan menjadikan budaya sebagai jembatan yang menghubungkan dengan kebijakan luar negeri. Berbeda dengan strategi “*hard power*” seperti penggunaan kekuatan militer, diplomasi budaya lebih sering berperan sebagai bentuk “*soft power*”, yakni pendekatan yang mengedepankan komunikasi melalui budaya untuk menumbuhkan apresiasi dan pemahaman yang lebih dalam antarbangsa.

2.2.2 Teori Multi-Track Diplomacy

Multi-Track Diplomacy merupakan pendekatan dalam diplomasi yang melibatkan berbagai jalur (*tracks*) untuk menyelesaikan konflik dan membangun hubungan antarnegara (Diamond & McDonald, 1996). Gagasan ini pertama kali dikemukakan oleh Joseph Montville pada tahun 1981, dengan penekanan bahwa jalur-jalur informal dan non-pemerintah dapat melengkapi diplomasi resmi dalam meredakan konflik. Konsep *Track One* dan *Track Two* diperkenalkan dalam makalah urusan luar negeri Montville pada tahun yang

sama, yang menjadi titik awal dari perkembangan model diplomasi multi-jalur ini.

Langkah penting berikutnya datang dari Duta Besar John W. McDonald, yang pada tahun 1985 menulis buku *Conflict Resolution: Track Two Diplomacy*. Buku ini kemudian diterbitkan ulang oleh Departemen Luar Negeri Amerika Serikat pada tahun 1987. Pada tahun 1989, McDonald memperluas kerangka kerja tersebut dengan mengidentifikasi lima jalur diplomasi yang berbeda, dan akhirnya, bersama Louise Diamond, menerbitkan buku *Multi-Track Diplomacy* pada tahun 1991, yang memformalkan pendekatan ini sebagai suatu model yang lebih komprehensif (McDonald, 2012).

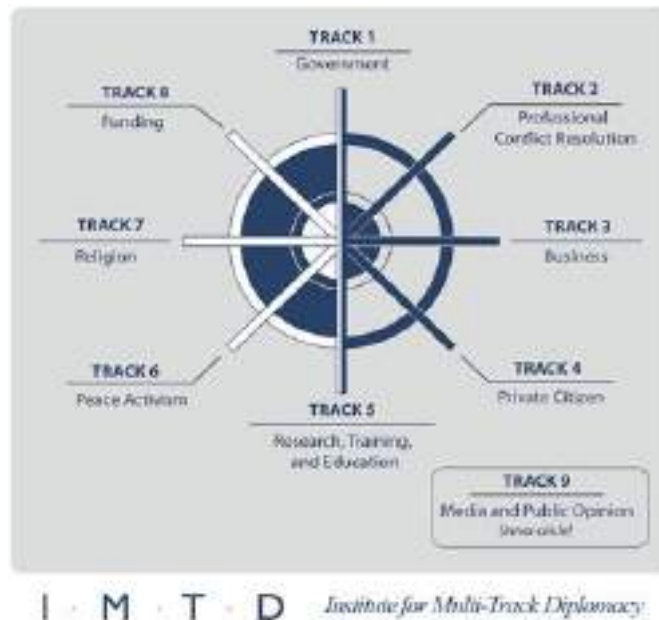
Diplomasi secara umum dipahami sebagai hubungan resmi antara dua negara atau lebih yang bertujuan untuk memenuhi berbagai kepentingan, mulai dari bidang ekonomi, sosial-budaya, politik, hingga keamanan. Namun, pendekatan *Multi-Track Diplomacy* memperluas cakupan peran diplomasi, tidak hanya terbatas pada interaksi antar pemerintah, melainkan juga mencakup keterlibatan aktor-aktor non-negara dalam menciptakan hubungan internasional yang lebih inklusif dan berkelanjutan. Tak hanya berfungsi sebagai alat politik formal, diplomasi juga memainkan peran penting dalam:

1. Membangun hubungan antar masyarakat (*people-to-people contact*),
2. Mendorong terbentuknya proses sosial yang berorientasi pada harmoni dan perdamaian,
3. Menyediakan ruang untuk merancang dan menerapkan kebijakan internasional,

4. Menjalin kerja sama bisnis dan perdagangan internasional, serta
5. Menangani isu-isu kesehatan dan penanggulangan bencana (Firdaus, 2020).

Peran-peran tersebut mencerminkan bahwa diplomasi tidak hanya dijalankan oleh aktor negara, tetapi juga melibatkan berbagai pihak seperti sektor swasta, LSM, akademisi, dan masyarakat sipil dalam membangun kerja sama lintas negara.

Gambar 3. Kesembilan Jalur Multi-Track Diplomacy



(sumber: *Institute for Multi-Track Diplomacy, 1996*)

Multi-track diplomacy dalam buku *Multi-Track Diplomacy, a systems approach to peace* terdiri dari sembilan jalur, sebagai berikut:

1. *Jalur 1: Government (Peace Making Through Diplomacy)* ini adalah dunia diplomasi resmi, pembuatan kebijakan, dan pembangunan perdamaian yang diungkapkan melalui aspek-aspek formal dari proses pemerintahan.
2. *Jalur 2: Non-Government / Professional (Peace Making Through Professional Conflict Resolution)*, atau upaya perdamaian melalui resolusi konflik. Ini adalah ranah aksi non-pemerintah yang profesional, yang berupaya menganalisis, mencegah, menyelesaikan, dan mengelola konflik internasional oleh aktor non-negara.
3. *Jalur 3: Business (Peace Making through Commerce)*, atau upaya perdamaian melalui perdagangan. Ini adalah bidang bisnis dan dampak aktual serta potensialnya terhadap pembangunan perdamaian melalui penyediaan peluang ekonomi, persahabatan internasional, pemahaman, saluran komunikasi informal, dan dukungan untuk kegiatan perdamaian lainnya.
4. *Jalur 4: Private Citizen (Peace Making Through Personal Involvement)*, atau upaya perdamaian melalui keterlibatan pribadi. Ini mencakup berbagai cara di mana individu dapat terlibat dalam kegiatan perdamaian dan pembangunan melalui diplomasi warga, program pertukaran, organisasi sukarela swasta, organisasi non-pemerintah, dan kelompok kepentingan khusus.
5. *Jalur 5: Research, Training, and Education (Peace Making Through Learning)*, atau upaya perdamaian melalui pembelajaran. Jalur ini mencakup tiga bidang terkait: penelitian yang terhubung dengan program

universitas, lembaga pemikir, dan pusat penelitian kepentingan khusus; program pelatihan yang bertujuan memberikan keterampilan praktis seperti negosiasi, mediasi, resolusi konflik, dan fasilitasi pihak ketiga; serta pendidikan, mulai dari pendidikan anak usia dini hingga program doktor yang mencakup berbagai aspek studi lintas budaya, studi perdamaian dan ketertiban dunia, serta analisis, pengelolaan, dan resolusi konflik.

6. *Jalur 6: Activist (Peace Making Through Advocacy)*, atau upaya perdamaian melalui advokasi. Jalur ini mencakup bidang aktivisme perdamaian dan lingkungan terkait isu-isu seperti pelucutan senjata, hak asasi manusia, keadilan sosial dan ekonomi, serta advokasi kelompok kepentingan khusus terkait kebijakan pemerintah tertentu.
7. *Jalur 7: Religion (Peace Making Through Faith in Action)*, atau upaya perdamaian melalui tindakan iman. Jalur ini mengeksplorasi keyakinan dan tindakan berbasis perdamaian dari komunitas spiritual dan agama, serta gerakan berbasis moral seperti pasifisme, suaka, dan non-kekerasan.
8. *Jalur 8: Funding (Peace Making Through Providing Resources)*, atau upaya perdamaian melalui penyediaan sumber daya. Ini merujuk pada komunitas pendanaan yayasan dan filantropis individu yang memberikan dukungan finansial untuk banyak kegiatan yang dilakukan oleh jalur lainnya.
9. *Jalur 9: Communications and The Media (Peace Making Through Information)*, atau upaya perdamaian melalui informasi. Ini adalah ranah

suara masyarakat: bagaimana opini publik dibentuk dan diungkapkan melalui media cetak, film, video, radio, sistem elektronik, dan seni.

2.2.3 World Cosplay Summit 世界コスプレサミット

World Cosplay Summit (WCS) adalah acara cosplay internasional yang menyatukan para penggemar budaya populer Jepang khususnya cosplay dari seluruh dunia. Acara ini diadakan setiap tahun di Nagoya dan Prefektur Aichi. Acara ini dimulai pada tahun 2003 di Rose Court Hotel sebagai sebuah pertemuan kecil, tetapi telah berkembang secara signifikan dalam ukuran dan kepentingannya selama bertahun-tahun.

Ada beberapa prinsip dasar mengenai “*Cosplaysummitism*” yaitu :

1. *An ever-evolving pop culture festival:*

World Cosplay Summit adalah festival budaya pop yang berpusat di sekitar kompetisi global yang mengumpulkan para cosplayer yang menyukai karya-karya manga, anime, atau videogame Jepang, dan yang akan beradaptasi dengan perkembangan zaman.

2. *A bridge to world peace:*

Budaya pop berperan penting dalam membentuk karakter individu dan menjadi sarana komunikasi yang universal. World Cosplay Summit bertujuan untuk menyediakan wadah interaksi bagi para penggemar budaya pop, baik secara fisik maupun daring, dengan misi menciptakan jaringan persahabatan yang mampu melampaui batas-batas dan hambatan, serta berkontribusi pada perdamaian dunia.

3. *Respect to creators and contribution to cultural development:*

Cosplay adalah bentuk penghormatan dan apresiasi terhadap karya orisinal. Peserta World Cosplay Summit menghargai para kreator dan berkomitmen menjaga ruang ekspresi ini, sambil berkontribusi pada perkembangan budaya.

Cosplay Championship WCS pertama diadakan pada tahun 2005 setelah WCS direorganisasi dari sistem undangan menjadi sistem kualifikasi dengan acara preliminari di seluruh dunia. Empat cosplayer dari tim individu dan kelompok mewakili negara-negara yang berpartisipasi. Selain kegiatan pendukung, acara ini berlangsung di dua lokasi utama. Pada 31 Juli, Parade Cosplay diadakan di Osu, dan Kejuaraan Cosplay berlangsung di Expo Dome pada 7 Agustus 2005. Sebanyak 40 peserta dari tujuh negara berbeda ikut serta dalam kejuaraan pertama ini

Cosplay Championship dipindahkan ke Oasis 21 di Sakae, Nagoya pada tahun 2006. Sebanyak 22 cosplayer dari negara Italia, Jerman, Prancis, Spanyol, China, Brasil, Thailand, Singapura, dan Jepang. Kementerian Luar Negeri Jepang (MOFA) dan Kementerian Tanah, Infrastruktur, dan Transportasi (MLIT) memberikan dukungan untuk acara ini. TV Aichi memproduksi dan menyiarkan "World Cosplay Summit 2006: New Challengers," yang menarik lebih dari 5.000 pengunjung ke acara panggung Cosplay Championship, serta ribuan orang lainnya yang hadir di Parade Cosplay.

Kemudian pada April 2009 World Cosplay Summit berubah menjadi WCS Executive Committee yang bertugas mengoordinasikan pengembangan dan

perluasan kegiatan tahunan tersebut(World Cosplay Summit, 2020). Komite ini bertanggung jawab merumuskan kebijakan strategis, menyusun agenda kompetisi dan rangkaian acara kultural, serta menjalin kemitraan dengan berbagai pemangku kepentingan di tingkat nasional maupun internasional untuk memastikan kelangsungan dan pertumbuhan WCS secara berkelanjutan. Anggota WCS Executive Committee meliputi: WCS Inc.; Ministry of Foreign Affairs of Japan; Aichi Prefectural Government; Pemerintah Kota Nagoya; Nagoya Convention & Visitors Bureau; Chubu Centrair International Airport; Osu Shopping District; The Japan Times, Ltd.; dan Aichi Television Broadcasting Co., Ltd.

2.2.4 WCS OMOTENASHI (Hospitality) Student Executive Committee

Menurut video dokumenter berjudul 私たちが着た夢—世界コスプレサミットの舞台裏で— (*A Dream Lived: World Cosplay Summit – Behind the Scenes*) yang diunggah di kanal YouTube resmi コスサミ (*World Cosplay Summit*), WCS OMOTENASHI (*Hospitality*) Student Executive Committee resmi dibentuk pada tahun 2013 (World Cosplay Summit, 2017).

Gambar 4. Dokumentasi WCS Omotenashi



(sumber: Youtube コスサミ, 2017)

Sebagai organisasi sukarelawan yang seluruh anggotanya terdiri atas mahasiswa, komite ini memiliki tiga fungsi utama: pertama, mengundang cosplayer dari berbagai negara untuk ikut serta dalam World Cosplay Summit; kedua, memberikan layanan *omotenashi* yakni dengan menyambut dan memfasilitasi kedatangan mereka di Kota Nagoya; ketiga, merancang dan melaksanakan rangkaian kegiatan pendukung, sekaligus berusaha menguapaya perluasan basis penggemar internasional dan menggalang dukungan masyarakat setempat demi keberlangsungan dan kemeriahan acara di tingkat kota(WCS Omotenashi, 2022).

Setiap divisi dalam organisasi ini memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung kelancaran pelaksanaan World Cosplay Summit (WCS). Dalam situs resmi WCS Omotenashi Student Executive Committee, divisi yang terdapat dalam WCS Omotenashi Student Executive adalah:

1. Departemen Penjualan (営業部): Divisi ini memiliki tanggung jawab untuk memperkenalkan kegiatan organisasi kepada berbagai pemangku kepentingan, seperti perusahaan, komunitas lokal, dan kreator, melalui pengalaman langsung di masyarakat. Tujuan utamanya adalah untuk memperluas dukungan terhadap organisasi dan memperkuat basis penggemar WCS.
2. Departemen Hubungan Masyarakat (広報部): Divisi ini berfokus pada penyebaran informasi mengenai WCS serta WCS Omotenashi Student Executive Committee melalui media sosial, pengelolaan situs web, dan kegiatan rekrutmen.
3. Tim Hotel (ホテル班): Divisi ini merancang dan melaksanakan kegiatan penyambutan yang bertujuan memberikan pengalaman budaya bagi perwakilan negara yang menginap di hotel.
4. Tim Produksi (制作班): Divisi ini bertanggung jawab dalam pembuatan materi promosi, seperti brosur, yang sepenuhnya dirancang oleh mahasiswa untuk mendukung peningkatan pengalaman peserta.
5. Komunikasi Internasional (海外 コ ミ ュ): Berperan dalam menghubungkan perwakilan cosplayer dengan mahasiswa, memastikan komunikasi yang efektif melalui penyediaan kamus kata-kata penting dan menerjemahkan materi yang diperlukan. Divisi ini juga bertindak sebagai penerjemah selama acara untuk memastikan kelancaran interaksi antara pihak-pihak yang terlibat.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Diplomasi Budaya Jepang oleh World Cosplay Summit

Bagi kalangan umum, termasuk para cosplayer, event World Cosplay Summit (WCS) kerap dipandang semata-mata sebagai ajang kompetisi internasional yang berfokus pada cosplay, di mana para peserta berlomba-lomba menampilkan keterampilan dan keahliannya dalam memperagakan karakter serta membuat kostum. Namun, testimoni dan kisah yang disampaikan oleh peserta menunjukkan bahwa WCS sejatinya memiliki dimensi yang lebih kompleks.

Dalam rangkaian agenda tahunan yang berlangsung antara tujuh hingga dua belas hari, penyelenggara menyisipkan berbagai aktivitas yang berkaitan dengan budaya tradisional Jepang, seperti mengunjungi Kastil Inuyama, mencicipi makanan tradisional khas Jepang, mempraktekkan upacara minum teh, membuat origami, menulis nama dengan huruf kanji dan masih banyak lagi kepada peserta World Cosplay Championship. Berdasarkan temuan penelitian, pengenalan budaya tradisional tersebut dilakukan oleh dua pihak, yakni penyelenggara World Cosplay Summit dan WCS Omotenashi (Hospitality) Student Executive Committee.

Dalam kerangka teori Multi-Track Diplomacy, World Cosplay Summit dapat dikategorikan ke dalam jalur ketiga, yakni *business diplomacy* atau diplomasi melalui sektor bisnis. Jalur ini menekankan peran aktivitas ekonomi, kerja sama industri, dan interaksi lintas budaya dalam memperkuat hubungan antar negara.

Aspek bisnis WCS tampak jelas dalam sistem penjualan tiket resmi. Dilansir dari laman resmi World Cosplay Summit tahun 2025, tiket terbagi dalam tiga kategori: *Participation Ticket for Cosplayers* (Tiket Partisipasi untuk Cosplayer), *Ticket for Cosplay Changing Room (Including Participation Ticket)* [Tiket Ruang Ganti Cosplay – sudah termasuk Tiket Partisipasi], dan *Participation Ticket for Photographers* (Tiket Partisipasi untuk Fotografer). Harga yang ditawarkan beragam, mulai dari ¥1,000 pada *Eve Festival* (1 Agustus) hingga ¥3,000 per hari di akhir pekan untuk cosplayer; ¥1,500 sampai ¥4,000 untuk tiket ruang ganti; serta ¥1,000 sampai ¥3,000 per hari untuk fotografer, dengan opsi *two-day pass* seharga ¥5,500. Tiket tersebut dijual melalui platform internasional seperti *Peatix* dan *KKday*, sehingga memperlihatkan keterhubungan WCS dengan jejaring bisnis global (World Cosplay Summit, 2025).

Keterlibatan sektor bisnis juga tercermin melalui dukungan sponsor. Laporan resmi *World Cosplay Summit 2023 年 実施報告* mencatat adanya 16 sponsor dari berbagai bidang, meliputi industri kreatif, teknologi, hingga pendidikan. Sponsor tersebut antara lain *Samurai Energy* (minuman energi global), *Tamagoshi* (industri lokal Jepang), *Animax Musix* (jaringan televisi dan musik anime), *Nagoya University of the Arts* (lembaga pendidikan seni), *Brother Industries* (perusahaan multinasional di bidang percetakan dan mesin jahit), *Ameba Holdings* (media digital), *Small Worlds Miniature Museum* (pariwisata kreatif), *Dwango* (teknologi daring/Niconico Douga), *Rakuten Ticket* (e-commerce global), *Chubu Electric Power* (energi), *Parco* (ritel dan pusat perbelanjaan), *Blinky* (layanan digital), *Project Serene* (komunitas), *A-KON* (konvensi anime asal Amerika Serikat), *Famore* (perlengkapan jahit internasional), dan *Holiday Matsuri* (festival pop culture dari Amerika Serikat). Selain sponsor resmi, terdapat pula dukungan

kategori *Special Partner* dari organisasi lingkungan Jepang *Change for the Blue* serta *Special Cooperation* dari *MyAnimeList*, salah satu basis data anime terbesar di dunia (WCS Inc., 2023).

Untuk menelusuri lebih jauh alasan diperkenalkannya budaya tradisional dalam rangkaian WCS kepada peserta World Cosplay Championship, peneliti melakukan wawancara melalui e-mail dengan Tokumaru Oguri, CEO World Cosplay Summit, dengan bantuan fasilitasi dari Yayoi Shimada. Saat diminta menjelaskan latar belakang adanya kegiatan pengenalan budaya tersebut, ia menyampaikan bahwa:

“We would like to be the bridge which is like for connecting all over the world and Japan by cosplay. Also we would like to make the world happiness and peace with cosplay!” (Wawancara via e-mail pada 22 April 2025).

Terjemahan:

“Kami ingin menjadi jembatan yang menghubungkan seluruh dunia dengan Jepang melalui cosplay. Selain itu, kami juga berkeinginan mewujudkan kebahagiaan dan perdamaian dunia melalui cosplay!”

Pernyataan Tokumaru Oguri menunjukkan bahwa pengenalan budaya tradisional Jepang dalam World Cosplay Summit (WCS) tidak dirancang secara khusus, melainkan muncul sebagai bagian dari tujuan yang lebih luas, yaitu menjadikan cosplay sebagai jembatan penghubung antara Jepang dan dunia internasional serta sebagai sarana untuk menyebarkan kebahagiaan dan perdamaian melalui pertukaran budaya. Pandangan tersebut sejalan dengan prinsip kedua dari Cosplaysummitism, *“A Bridge to World Peace”*, yang menegaskan visi WCS untuk membangun koneksi antarbangsa dan mewujudkan harmoni global melalui budaya populer. Apabila dikaitkan dengan teori Multi-Track Diplomacy, prinsip tersebut merefleksikan peran WCS sebagai aktor

diplomasi non-negara, khususnya peran sebagai aktor bisnis, yang berkontribusi dalam mendorong terbentuknya proses sosial yang berorientasi pada harmoni dan perdamaian.

Prinsip “*A Bridge to World Peace*” juga dapat dipahami sebagai bentuk implementasi diplomasi berbasis budaya populer, di mana cosplay diposisikan tidak sekadar sebagai hobi atau hiburan, melainkan sebagai instrumen *soft power* yang efektif. WCS menciptakan ruang di mana para peserta dari 40 negara pada tahun 2019, yaitu Australia, Austria, Belgium, Brazil, Bulgaria, Canada, Chile, China, Costa Rica, Denmark, Finland, France, Germany, Hong Kong, India, Indonesia, Israel, Italy, Japan, South Korea, Malaysia, Mexico, Myanmar, Netherlands, Philippines, Portugal, Russia, Saudi Arabia, Singapore, South Africa, Spain, Sweden, Switzerland, Taiwan, Thailand, Trinidad and Tobago, Uni Emirat Arab, Inggris, Amerika Serikat, dan Vietnam, dapat membangun *people-to-people contact* sekaligus mengalami langsung pertukaran budaya, baik dalam bentuk budaya populer Jepang maupun elemen budaya tradisional. Kehadiran kegiatan pengenalan budaya tradisional, seperti upacara minum teh, mengenakan yukata, atau menulis nama dengan huruf kanji, menunjukkan bahwa WCS tidak hanya menonjolkan aspek kontemporer Jepang melalui anime, manga, dan cosplay, tetapi juga menyisipkan dimensi historis dan kultural yang lebih dalam.

Dalam kerangka *people-to-people contact*, pengalaman langsung atas budaya tradisional ini memperluas jangkauan diplomasi. Peserta tidak hanya terhubung melalui kesamaan minat pada budaya populer, tetapi juga memperoleh pemahaman tentang nilai, simbol, dan praktik yang membentuk identitas masyarakat Jepang. Interaksi semacam ini mendorong terciptanya harmoni sosial karena para peserta dapat merasakan kedekatan

emosional dan kesalingmengertian yang lahir dari pengalaman bersama yang kreatif, inklusif, dan otentik.

Pada 8 Oktober 2015, kanal YouTube コスサミ (World Cosplay Summit) mengunggah sebuah video berjudul “ *【"Heart" of Japan】 Come to Aichi!! (World Cosplay Summit Special Movie)* ” yang menampilkan partisipasi perwakilan dari Indonesia bersama peserta asal Amerika Serikat dalam serangkaian kegiatan eksplorasi budaya di Prefektur Aichi, Jepang. Berdasarkan informasi yang dipublikasikan dalam video promosi pariwisata berjudul 愛知県観光 PR ビデオ「Come to Aichi!!」 yang diakses melalui arsip digital Internet Archive pada bulan September 2015, Pemerintah Prefektur Aichi bekerja sama dengan WCS dalam rangka mempromosikan beragam potensi budaya dan destinasi wisata di wilayah Aichi (Aichi Prefectural Government, 2015).

Gambar 5. Peta Tur keliling Prefektur Aichi



(sumber: World Cosplay Summit, 2015)

Kegiatan diawali dengan kunjungan ke Kota Inuyama, salah satu kota tertua di wilayah tersebut, yang memiliki nilai sejarah tinggi dalam perkembangan budaya Jepang.

Di kota ini, mereka mengunjungi *Inuyama Castle*, salah satu dari dua belas kastil orisinal Jepang yang masih bertahan dan diakui sebagai aset budaya nasional. Melalui kunjungan ini, peserta memperoleh pemahaman langsung mengenai sejarah arsitektur dan peran strategis kastil dalam konteks pemerintahan feodal Jepang.

Selain itu, peserta menyusuri area kastil yang dikenal sebagai *Castletown*, sebuah kawasan yang mempertahankan suasana era Edo dengan deretan toko-toko tradisional. Di sana, mereka mencicipi kuliner lokal seperti *goheimochi* yang disajikan di Yamada Goheimochi, yakni hidangan nasi yang ditumbuk, dibentuk menyerupai sate, lalu dipanggang dan dilapisi saus manis gurih. Mereka juga mencicipi *kasuzuke*, yaitu sayuran yang difermentasi menggunakan *sakekasu* (ampas sake), yang disajikan di toko tradisional Juhyouya. Aktivitas ini memberikan wawasan mengenai praktik kuliner tradisional yang berkaitan erat dengan metode pengawetan makanan dan warisan rasa khas Jepang.

Gambar 6. Peserta WCS Indonesia dan Amerika Serikat tahun 2015 memainkan robot tradisional Jepang



(sumber: Youtube コスサミ, 2015)

Kegiatan dilanjutkan dengan kunjungan ke Museum Karakuri di Inuyama, yang menampilkan beragam boneka robot tradisional Jepang. Di lokasi ini, peserta tidak hanya

menerima penjelasan mengenai prinsip kerja dan sejarah *karakuri ningyō*, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam mengoperasikan robot tradisional tersebut. Hal ini memberikan pengalaman empiris terkait perkembangan awal teknologi mekanis di Jepang.

Selanjutnya, peserta mengunjungi Morimiya untuk mempelajari sejarah *ukiyo-e*, yaitu seni grafis tradisional Jepang yang berkembang pesat pada periode Edo. Penjelasan yang disampaikan menyoroti kontribusi *ukiyo-e* sebagai cikal bakal dari bentuk ekspresi visual populer masa kini, yaitu manga. Dengan demikian, peserta memperoleh pemahaman mengenai kesinambungan estetika visual dari masa lampau hingga era modern.

Rangkaian kegiatan ditutup dengan pengalaman mengikuti upacara minum teh di Tea House Tosui-an, sebuah rumah teh bergaya tradisional yang terletak di Inuyama. Melalui kegiatan ini, peserta diperkenalkan pada filosofi dan etiket dalam praktik minum teh Jepang, yang mencerminkan prinsip-prinsip estetika *wabi-sabi* serta nilai-nilai harmoni, kesederhanaan, dan penghormatan dalam interaksi sosial.

Kegiatan kerja sama antara WCS dan Pemerintah Prefektur Aichi mencerminkan praktik diplomasi budaya lewat edukasi berupa penjelasan secara langsung kepada peserta. Dalam konteks ini, keterlibatan World Cosplay Summit sebagai aktor bisnis, tidak hanya berperan dalam promosi budaya populer Jepang, tetapi juga sebagai fasilitator pertukaran pengetahuan budaya lintas negara. Salah satu bentuk nyatanya adalah melalui video promosi “Come to Aichi!!” yang menampilkan peserta WCS dari negara Indonesia dan Amerika Serikat sedang mengikuti berbagai kegiatan eksplorasi budaya, termasuk

mengunjungi situs sejarah, mencicipi kuliner lokal, hingga berpartisipasi dalam lokakarya budaya tradisional Jepang.

Kegiatan-kegiatan ini menunjukkan dimensi edukatif dari diplomasi budaya, di mana peserta dan audiens internasional memperoleh pemahaman langsung mengenai budaya Jepang melalui pengalaman praktik. Alih-alih sekadar konsumsi budaya visual, program ini mendorong partisipasi aktif dan refleksi lintas budaya, memperkuat pemahaman dan toleransi antarkelompok bangsa. Pemerintah Prefektur Aichi secara strategis memanfaatkan momen ini untuk membangun kesadaran budaya yang lebih mendalam terhadap wilayahnya, sekaligus memperluas jangkauan nilai-nilai Jepang melalui pendekatan edukatif informal.

Distribusi konten edukatif ini melalui kanal media digital seperti YouTube dan situs resmi WCS juga memperluas akses pendidikan budaya tanpa batas geografis, menjadikan promosi budaya sebagai bagian dari *soft power* yang berbasis pengetahuan. Dengan demikian, kolaborasi ini mencerminkan sinergi antara komunitas budaya global dan institusi lokal dalam membangun pemahaman internasional yang damai melalui pendidikan budaya.

Sebagai sebuah penyelenggaraan berskala internasional, World Cosplay Summit tidak hanya membutuhkan perencanaan strategis di tingkat pengelola utama, tetapi juga dukungan operasional yang mampu menjembatani interaksi langsung dengan para peserta. Dalam kerangka inilah terlihat kesinambungan antara WCS Executive Committee dan WCS Omotenashi Student Executive Committee sebagai pelaksana dukungan di lapangan. Keduanya membentuk satu kesatuan yang saling melengkapi, sementara WCS Omotenashi Student memberikan wajah keramahan Jepang melalui peran

mahasiswa sebagai penghubung budaya dan tuan rumah bagi para cosplayer internasional. Organisasi ini merupakan komunitas sukarelawan mahasiswa yang memiliki tiga fungsi utama, yaitu menyambut representatif negara asing, mengadakan kegiatan budaya pendukung, dan memperluas keterlibatan publik dalam acara.

Gambar 7. Bagan WCS dan WCS Omotenashi Student



(sumber: dokumen pribadi, 2025)

Salah satu bentuk nyata dari perwujudan fungsi mengadakan kegiatan budaya pendukung, WCS Omotenashi Student menyelenggarakan kegiatan tahunan yang disebut コミュニケーションルーム (*Communication Room*). Kegiatan ini dilaksanakan di lobi hotel tempat para perwakilan peserta WCS dari berbagai negara menginap selama berlangsungnya World Cosplay Summit.

Berdasarkan unggahan pada 19 Desember 2014 di laman resmi Facebook milik WCS おもてなし学生実行委員会, diketahui bahwa kegiatan Communication Room telah diselenggarakan sejak tahun 2013. Pada awal pelaksanaannya, Communication Room hanya menyajikan kuliner tradisional, seperti *takoyaki* dan *uirou*. Karena mendapat

tanggapan positif dari para peserta, kegiatan ini kemudian diusulkan oleh Wakabayashi, salah satu anggota tim mahasiswa WCS Omotenashi, untuk dikembangkan lebih lanjut agar pengalaman budaya yang ditawarkan menjadi lebih beragam. Usulan tersebut mencakup penambahan aktivitas, seperti mencoba origami, memakai yukata, serta mencicipi *wagashi* (manisan tradisional Jepang), dengan tujuan memperluas pemahaman peserta terhadap berbagai aspek budaya Jepang, baik yang bersifat umum maupun yang lebih mendalam. Usulan ini telah direalisasikan, dan hingga saat ini berbagai pengalaman budaya tersebut telah terintegrasi dalam program Communication Room, yang terbukti mendapat apresiasi dari peserta WCS internasional (WCS Omotenashi Student, 2014).

Berdasarkan hasil wawancara dengan 古田 万優香 Furuta Mayuka, anggota WCS Omotenashi Student pada periode 2019 hingga 2021 sekaligus ketua WCS Omotenashi pada tahun 2020, Communication Room dijelaskan sebagai berikut:

“Part of the bottom of this answer “The Omotenashi Students plan projects so that the representatives can enjoy Japanese culture” is referring to Communication Room.

The representatives can experience some Japanese culture like Yukata (a kind of Japanese traditional costume Kimono), matcha (Japanese green tea), chopsticks, some Japanese traditional or original sweets and so on.”

(Wawancara via Instagram pada 29 April 2025).

Terjemahan:

“Bagian akhir dari jawaban ini, yaitu “Para mahasiswa Omotenashi merancang proyek agar para perwakilan dapat menikmati budaya Jepang,” merujuk pada arti Communication Room.

Dalam ruang ini, para perwakilan memiliki kesempatan untuk merasakan langsung budaya Jepang melalui berbagai kegiatan, seperti mengenakan yukata (sejenis pakaian tradisional Jepang yang mirip kimono), mencicipi matcha (teh hijau khas Jepang), menggunakan sumpit, serta menikmati berbagai jenis manisan tradisional atau khas Jepang lainnya.”

Berdasarkan penjelasan Mayuka, dapat disimpulkan bahwa Communication Room merupakan sarana yang dirancang oleh WCS Omotenashi Student untuk memperkenalkan budaya tradisional Jepang secara langsung kepada para perwakilan peserta dari berbagai negara. Melalui kegiatan seperti mengenakan yukata, mencicipi matcha, dan mencoba manisan khas Jepang, para peserta dapat merasakan pengalaman budaya Jepang dalam suasana yang bersifat informal dan bersahabat.

Ketika ditanyakan mengenai alasan khusus di balik pemilihan kegiatan seperti mengenakan yukata, mencicipi matcha, menulis nama dalam aksara Jepang, serta menikmati berbagai jenis manisan tradisional atau khas Jepang lainnya dibandingkan dengan kegiatan yang lebih berkaitan langsung dengan cosplay seperti bisnis industri cosplay, berbagi teknik pembuatan kostum, atau *workshop* tata rias, Mayuka memberikan penjelasan sebagai berikut:

“Because it is just like a welcome party, not a cosplay program.

If they want to know about cosplay skills, they can search on the internet and also they can exchange their idea with other cosplayers. And they can do that by them selves and in other locations outside Japan.

They can cosplay anywhere, but can experience traditional Japanese culture only in Japan. We want them to know and enjoy Japan a lot, so we prepare the Communication Room with other than cosplay-related...”

(Wawancara via Instagram pada 29 April 2025).

Terjemahan:

“Karena ini lebih mirip dengan pesta penyambutan, bukan program cosplay.

Jika mereka ingin mengetahui keterampilan cosplay, mereka dapat mencari informasi di internet dan juga dapat bertukar ide dengan cosplayer lain. Mereka bisa melakukannya sendiri dan di lokasi lain di luar Jepang.

Mereka bisa cosplay di mana saja, tetapi hanya di Jepang mereka dapat merasakan budaya tradisional Jepang. Kami ingin mereka mengetahui dan menikmati Jepang sebanyak

mungkin, jadi kami menyiapkan *Communication Room* yang tidak terkait dengan cosplay.”

Dari penjelasan Mayuka, dapat disimpulkan bahwa *Communication Room* dirancang bukan sebagai program yang berfokus pada aktivitas cosplay, melainkan sebagai bentuk penyambutan yang bertujuan memperkenalkan budaya tradisional Jepang. Pertimbangan utamanya adalah bahwa keterampilan cosplay dapat dipelajari secara mandiri dan dilakukan di berbagai tempat, sedangkan pengalaman budaya tradisional Jepang hanya dapat dirasakan secara langsung di Jepang. Oleh karena itu, kegiatan dalam *Communication Room* difokuskan pada elemen-elemen budaya lokal untuk memperkaya pengalaman para peserta selama berada di Jepang

Selanjutnya, ketika ditanyakan mengenai pelaksanaan pengenalan budaya tradisional Jepang dalam kegiatan tersebut, khususnya terkait siapa yang menyampaikan materi, apakah sepenuhnya disampaikan oleh anggota WCS *Omotenashi Student* atau melibatkan narasumber ahli di bidang budaya, Mayuka memberikan penjelasan sebagai berikut:

“Basically, Omotenashi students handle everything from planning to operation by themselves.

Sometimes the staffs of WCS Committee help the students for language or preparation and cleanup.

As for food, the company that makes the product provides a discription.”

(Wawancara via Instagram pada 30 April 2025).

Terjemahan:

“Pada dasarnya, seluruh proses mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan dilakukan secara mandiri oleh para anggota WCS *Omotenashi Student*.

Dalam beberapa kesempatan, staf dari Komite WCS turut membantu, terutama dalam hal bahasa, persiapan, dan pembersihan setelah acara.

Adapun terkait konsumsi, perusahaan yang menyediakan produk makanan juga menyertakan deskripsi mengenai produk tersebut.”

Berdasarkan penjelasan Mayuka, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pengenalan budaya tradisional Jepang dalam *Communication Room* sepenuhnya dirancang dan dijalankan oleh anggota WCS Omotenashi Student secara mandiri. Meskipun demikian, dukungan teknis seperti bantuan bahasa, persiapan, dan pembersihan diberikan oleh staf Komite WCS apabila diperlukan. Sementara itu, informasi mengenai makanan tradisional disediakan langsung oleh perusahaan yang memproduksinya. Hal ini menunjukkan tingginya tingkat kemandirian omotenashi dalam menjalankan program serta adanya kolaborasi dengan pihak eksternal untuk aspek-aspek tertentu.

Berdasarkan informasi yang diperoleh peneliti melalui laman resmi Facebook WCS おもてなし学生実行委員会, diketahui bahwa kegiatan pengenalan budaya tradisional Jepang yang diselenggarakan dalam program *Communication Room* mendapatkan dukungan dari berbagai pihak, termasuk sektor swasta. Beberapa perusahaan lokal turut berkontribusi dengan menyediakan produk khas daerah yang merepresentasikan elemen budaya kuliner Jepang. Di antaranya adalah The Ganso Donaiya, yang menyediakan takoyaki sebagai contoh makanan jalanan khas Osaka; Matcha Nisio, yang memperkenalkan matcha sebagai bagian dari tradisi minum teh Jepang; serta Aoyagi Uirou, yang menyuplai wagashi, yaitu manisan tradisional Jepang yang biasanya disajikan dalam upacara minum teh (WCS Omotenashi Student, 2016).

Gambar 8. Wagashi yang disediakan dalam kegiatan Communication Room



(sumber: Facebook WCS おもてなし学生実行委員会, 2016)

Gambar 9. Peserta berpartisipasi dalam kegiatan Chanoyu di dalam Communication Room



(sumber: Facebook WCS おもてなし学生実行委員会, 2016)

Gambar 10. Peserta mencoba takoyaki di dalam Communication Room



(sumber: X WCS おもてなし学生実行委員会, 2018)

Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh Furuta Mayuka melalui wawancara via Instagram, dapat dibuktikan bahwa kegiatan pengenalan budaya melalui Communication Room yang dilaksanakan oleh WCS Omotenashi Student bersama para peserta WCS dapat digunakan sebagai alat diplomasi budaya yang efektif. Communication Room yang sepenuhnya dikelola oleh mahasiswa dalam organisasi WCS Omotenashi Student menunjukkan peran mahasiswa dalam diplomasi lintas budaya. Dalam konteks ini, mahasiswa bertindak secara sukarela dan independen merancang serta menjalankan program pengenalan budaya Jepang kepada para perwakilan internasional WCS. Mereka menciptakan ruang interaksi informal yang bersifat ramah dan terbuka di area lobi hotel tempat para perwakilan dari 40 negara menginap. Situasi ini memungkinkan terciptanya people-to-people contact yang berlangsung secara langsung, akrab, dan bebas dari tekanan formalitas.

3.2 Tanggapan Peserta WCS Indonesia 2015-2019 Terhadap Pengenalan Budaya Jepang dalam Acara WCS

Bentuk hasil diplomasi kebudayaan Jepang melalui partisipasi individu dalam kegiatan World Cosplay Summit(WCS) dapat dianalisis dari latar belakang, pengalaman, dan partisipasi para peserta WCS. Subbab ini membahas hal tersebut dari perspektif peserta yang terlibat langsung, yakni John Switch, perwakilan Indonesia dalam ajang WCS tahun 2015, Frea Mai perwakilan Indonesia dalam WCS tahun 2016, Ibum perwakilan Indonesia dalam WCS tahun 2018 dan Gerard Jason perwakilan Indonesia dalam WCS tahun 2019.

Wawancara difokuskan pada pengalaman narasumber selama mengikuti WCS dan bagaimana pengalaman tersebut berkontribusi terhadap pemahaman mereka tentang budaya Jepang. Tujuannya untuk menilai sejauh mana partisipasi dalam WCS memperkuat pemahaman peserta terhadap budaya Jepang. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menilai secara konkret peran WCS sebagai instrumen diplomasi kebudayaan melalui perantara event budaya populer.

3.2.1 John Switch Representatif WCS Indonesia 2015

Menurut John Switch, perwakilan WCS Indonesia tahun 2015, selama mengikuti WCS ia diperkenalkan dengan berbagai budaya tradisional Jepang seperti upacara minum teh, kuliner khas daerah yaitu acar lobak khas Inuyama dan ikan Ayu yang ditangkap dengan metode tradisional menggunakan teknik *ukai*, mengunjungi Kastil Inuyama dan Museum Karakuri, serta melihat langsung karya ukiyo-e yang menggambarkan tokoh sejarah Jepang.

Gambar 11. John Switch representatif WCS Indonesia tahun 2015 mencoba acar lobak Jepang



(sumber: Youtube コスサミ, 2015)

Pengalaman-pengalaman ini turut membangun kesadaran kultural John Switch akan pentingnya keterlibatan pribadi dalam memahami budaya asing secara lebih mendalam. Interaksi langsung dengan budaya Jepang memperkaya perspektifnya terhadap keberagaman budaya Jepang. Ketika ditanya mengenai aspek yang paling berkesan selama mengikuti WCS, John secara spontan menyebutkan:

“Makan ikan Ayu. Sama acar lobak. Sumpah, itu momen paling enak!”

(Wawancara via Instagram pada 26 Juli 2025)

Pernyataan tersebut mencerminkan bahwa pengalaman yang melibatkan indera, seperti mencicipi makanan tradisional, mampu meninggalkan impresi yang kuat dan menciptakan keterikatan emosional dengan budaya yang tengah dipelajari. Oleh karena itu, pengalaman kuliner dan interaksi langsung dengan elemen budaya setempat tidak hanya memberikan kenikmatan secara pribadi, tetapi juga turut

memperdalam pemahaman serta meningkatkan apresiasi terhadap budaya Jepang secara menyeluruh.

Ketika ditanyakan mengenai manfaat dari pengenalan budaya tradisional dalam rangkaian acara WCS, John menyatakan bahwa pengalamannya sangat bermanfaat, terutama karena selaras dengan minat akademik dan ketertarikannya terhadap aspek visual budaya Jepang serta praktik budaya sehari-hari. Ia merasa bahwa keterlibatan langsung dalam berbagai kegiatan budaya selama WCS tidak hanya memberikan pengalaman baru, tetapi juga memperdalam wawasan dan memperluas pemahamannya terhadap budaya Jepang secara menyeluruh.

“....terus aku juga dapet penjelasan dari Om Chris Glen. Lumayan bantu banget buat tugas akhir S1-ku. Aku jadi dapat insight, dan akhirnya lulus juga, hehe.”

“Kalau aku sih bermanfaat banget. Buat aku yang biasanya ke luar negeri karena cosplay dan dengan waktu yang terbatas, pengalaman ini benar-benar berarti. Apalagi waktu itu yang dampingin kita ya Chris Glen yang emang ahli...”

(Wawancara via Instagram pada 26 Juli 2025)

Dari sudut pandang diplomasi budaya, pengalaman John Switch menunjukkan bahwa World Cosplay Summit berhasil menjadi medium efektif untuk memperkenalkan budaya Jepang secara mendalam melalui keterlibatan langsung. Aktivitas seperti eksplorasi kuliner, kunjungan budaya, dan pendampingan oleh tokoh ahli memperkuat koneksi emosional dan intelektual peserta, sekaligus mencerminkan keberhasilan diplomasi budaya Jepang dalam membangun hubungan antarbangsa melalui pengalaman lintas budaya yang autentik.

3.2.2 Frea Mai Representatif WCS Indonesia 2016

Frea Mai, perwakilan World Cosplay Summit (WCS) Indonesia 2016, mengungkapkan bahwa keterlibatannya dalam ajang tersebut memberinya pemahaman yang lebih kaya dan menyeluruh tentang kebudayaan Jepang. Baginya, pengalaman itu tidak hanya berfokus pada budaya populer seperti cosplay, tetapi juga mencakup unsur-unsur tradisional, estetika berpakaian, dan praktik kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Berbekal latar belakang pendidikan di bidang tata busana serta profesi sebagai perancang kostum, Frea menekankan bahwa aspek fesyen Jepang meninggalkan kesan paling mendalam, terutama dalam kerumitan detail, struktur desain, dan nilai estetika yang menjadi ciri khasnya.

Dalam wawancara, Frea menjelaskan bahwa partisipasinya di WCS membuka kesempatan baginya untuk secara langsung merasakan dan mempelajari beragam wujud budaya tradisional Jepang. Pengalaman tersebut mencakup kunjungan ke Meiji Mura sebuah kawasan wisata yang merekonstruksi suasana Jepang pada era Meiji, serta mengikuti berbagai kegiatan budaya, seperti upacara minum teh, pembuatan soba, mencicipi kudapan khas uiro, dan belajar mengenakan yukata.

Rangkaian pengalaman tersebut membentuk kesadaran kultural Frea akan pentingnya keterlibatan langsung dalam memahami budaya asing secara mendalam. Saat ditanya mengenai momen yang paling berkesan selama mengikuti WCS, Frea menjawab:

“Kalau aku, yang paling berkesan itu fashion-nya. Melihat yukata asli dari Jepang, dari segi bahan, cara pakai, motif,

semuanya sangat menarik. Itu pengalaman yang buat aku sangat melekat.”

(Wawancara via Google Meet pada 5 Juli 2025)

Gambar 12. Potret representatif WCS asal Indonesia tahun 2016 mengenakan yukata



(sumber: Facebook Kaho Ono, 2016)

Saat dimintai pendapat mengenai manfaat pengenalan budaya tradisional dalam rangkaian kegiatan World Cosplay Summit, Frea Mai menilai bahwa pengalaman tersebut membawa dampak yang sangat positif, terutama karena sesuai dengan minat pribadinya di bidang fesyen dan kuliner Jepang. Ia menuturkan bahwa keterlibatan langsung dalam berbagai aktivitas budaya selama WCS tidak hanya memperkaya pengalamannya secara praktis, tetapi juga memperdalam ketertarikan dan memperluas pemahamannya terhadap kebudayaan Jepang secara menyeluruh. Dalam wawancara, Frea menegaskan:

“Sangat bermanfaat. Apalagi kalau kita dapat topik atau pengalaman yang sesuai minat. Seperti aku yang suka fashion dan bahasa, jadi bisa menyerap banyak hal yang relevan.”

(Wawancara via Google Meet pada 5 Juli 2025)

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa relevansi personal antara materi budaya yang diperkenalkan dengan ketertarikan individu menjadi salah satu kunci efektivitas diplomasi budaya. Dalam konteks tersebut, kegiatan pengenalan budaya berperan bukan hanya sebagai ajang rekreasi, tetapi juga sebagai pengalaman belajar yang dapat mengubah cara pandang peserta secara mendalam.

3.2.3 Ibun Representatif WCS Indonesia 2018

Ibnu Majid, merupakan peserta yang mewakili Indonesia pada ajang World Cosplay Summit (WCS) tahun 2018. Selanjutnya, peneliti akan menggunakan nama panggungnya, yakni “Ibun”, untuk merujuk pada informan tersebut. Dalam wawancara, ia mengungkapkan bahwa keterlibatannya di WCS tidak hanya memperkuat kecintaannya terhadap budaya populer Jepang melalui cosplay, tetapi juga memperluas wawasan serta memperdalam pemahamannya akan budaya tradisional Jepang. Bagi Ibun, pengalaman tersebut menjadi titik pertemuan antara hobi dan diplomasi budaya, yang secara alami menempatkannya dalam ruang pertukaran budaya yang lebih luas dan berlangsung secara langsung.

Ibun menyebutkan bahwa selama mengikuti rangkaian kegiatan WCS, ia mendapatkan kesempatan untuk mengenal budaya Jepang secara langsung dan lebih dalam. Pengalaman tersebut tergambar dari kunjungannya ke pedesaan Jepang, mencicipi hidangan khas, serta mengunjungi berbagai situs bersejarah. Di antara seluruh pengalaman itu, momen yang paling membekas baginya adalah ketika berkunjung ke Takayama. Ia menjelaskan:

“Waktu di sana, kita ke daerah pedesaan, lihat-lihat sekitar, dan sempat makan wagyu A5 yang super enak. Dagingnya meleleh

di mulut, benar-benar pengalaman makan terbaik.
(Wawancara via Google Meet pada 26 Juli 2025)

Salah satu pengalaman yang paling membekas bagi Ibun adalah kunjungannya ke Takayama. Keindahan alam dan ketenangan suasana pedesaan Jepang meninggalkan kesan mendalam, hingga mendorongnya pada refleksi pribadi:

“Yang paling berkesan itu di Takayama... Suasananya tenang, banyak pohon tinggi seperti pinus, dan ada mata air yang bisa langsung diminum. Sampai sempat terpikir, ‘Apa aku cocok jadi petani, ya?’”
(Wawancara via Google Meet pada 26 Juli 2025)

Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa pengenalan budaya dalam kegiatan WCS tidak semata bersifat informatif, tetapi juga mampu menumbuhkan hubungan emosional antara peserta dan budaya lokal. Dalam kerangka diplomasi budaya, keterikatan emosional semacam ini menjadi unsur penting dalam membangun rasa saling memahami antarbangsa.

Gambar 13. Potret representatif WCS asal Indonesia tahun 2018 mengunjungi tempat pembuatan sake



(sumber: dokumen pribadi Ibnu Majid, 2018)

Selain mencicipi kuliner khas, Ibum juga merasakan pengalaman budaya Jepang lainnya, salah satunya melalui kunjungan ke tempat pembuatan sake. Bagi dirinya, pengalaman ini meninggalkan kesan yang kuat. Ia menjelaskan:

“Kita juga sempat mengunjungi tempat pembuatan sake. Tempatnya seperti gabungan toko dan museum.”
(Wawancara via Google Meet pada 26 Juli 2025)

Tak hanya melihat, Ibum juga mencoba langsung sake yang ada di tempat tersebut. Ia membagikan pengalamannya secara lebih detail:

“Iya, aku sempat coba satu atau dua jenis. Ada yang bening, ada juga yang masih kental seperti ada sari-sarinya. Anehnya, aku lebih suka yang ada sisa-sisanya itu. Rasanya manis, dan aku memang suka minuman yang manis, termasuk umeshu. Kalau bir aku nggak bisa, tapi kalau yang manis seperti itu, aku suka.”
(Wawancara via Google Meet pada 26 Juli 2025)

Pengalaman ini menunjukkan bahwa kegiatan budaya yang difasilitasi oleh WCS tidak berhenti pada tataran pengamatan visual, tetapi juga menyentuh aspek cita rasa, pilihan personal, dan apresiasi inderawi. Partisipasi aktif semacam ini memiliki nilai strategis karena keterlibatan langsung peserta dalam budaya lokal memungkinkan terjadinya pendalaman pemahaman budaya yang lebih bermakna dan berkesan.

Lebih jauh, Ibum mengaitkan pengalamannya di Jepang dengan pengetahuan yang telah ia peroleh saat bekerja di restoran Jepang di Indonesia. Ia menuturkan bahwa pengalaman langsung di Jepang memberinya sudut pandang baru mengenai

teknik dan nilai yang terkandung dalam memasak hidangan khas Jepang, khususnya takoyaki:

“Sebelum ke WCS, aku pernah kerja di restoran Jepang, bikin takoyaki dan ramen. Tapi waktu di Jepang, aku bisa melihat langsung proses mereka memasak. Mereka tu meracik bumbu dan segala macam, proses dan detail mereka itu keren banget.”
(Wawancara via Google Meet pada 26 Juli 2025)

Pengalaman ini menunjukkan bahwa diplomasi budaya tidak selalu terjadi di ruang-ruang resmi, tetapi juga dapat berlangsung di dapur dan melalui interaksi kuliner. Saat menyaksikan langsung proses pembuatan takoyaki, Ibum menangkap bahwa di balik setiap adonan dan gerakan tangan terdapat perhatian pada detail dan dedikasi yang kuat. Dari pengalaman itu, ia tidak hanya mempelajari teknik memasak, tetapi juga menyerap nilai-nilai seperti ketelitian, kesungguhan, dan kecintaan terhadap proses.

Terakhir, ketika ditanya mengenai manfaat pengenalan budaya tradisional Jepang dalam agenda WCS, Ibum menegaskan pentingnya pengalaman langsung:

“Tentu sangat bermanfaat. Kita jadi punya gambaran visual dan pengalaman langsung tentang Jepang seperti apa. Selain itu, kesempatan ini juga memfasilitasi cosplayer untuk datang dan mengalami langsung budaya Jepang. Itu berharga banget.”
(Berdasarkan wawancara via Google Meet pada 26 Juli 2025)

Pernyataan ini menegaskan bahwa diplomasi budaya dapat memberi pengaruh mendalam terhadap cara seseorang memandang sebuah budaya. Dalam konteks ini, WCS berfungsi tidak hanya sebagai ajang kompetisi, tetapi juga sebagai wadah pertukaran budaya yang efektif dan berkesan bagi para pesertanya. Melalui pengalaman langsung, mulai dari mencicipi sake, membuat takoyaki, berdiskusi

tentang bahasa Jepang, hingga menyusuri pedesaan yang tenang, Ibun memperoleh pemahaman yang utuh tentang Jepang sesuatu yang sulit didapatkan hanya melalui media atau bacaan.

3.2.4 Gerard Jason Representatif WCS Indonesia 2019

Keterlibatan Gerard Jason sebagai representatif World Cosplay Summit (WCS) Indonesia tahun 2019 juga menunjukkan bentuk nyata diplomasi budaya dari sudut pandang individu. Gerard menjelaskan bahwa keterlibatannya dalam WCS memberinya pemahaman yang lebih dalam tentang budaya Jepang, tidak hanya dari segi cosplay sebagai budaya populer, tetapi juga dari sisi nilai-nilai sosial masyarakat Jepang, seperti kedisiplinan, kerja tim, dan hospitality (omotenashi). Ia mengatakan:

“Selama kita 14 hari di sana itu tuh aku ngeliat budaya Jepang itu yang beda banget dari Indonesia dan banyak banget hal positif yang aku dapetin dari cara mereka berbicara, tutur kata, terus juga cara mereka bermasyarakat, itu tuh banyak hal positif yang bisa diambil.”

(Berdasarkan wawancara via Google Meet pada 2 Juli 2025)

Pengalaman Gerard menunjukkan bahwa diplomasi kebudayaan tidak selalu harus melibatkan perwakilan atau institusi negara. Melalui kegiatan seperti WCS, pesan dan nilai budaya dapat sampai langsung kepada individu, membentuk pemahaman yang lebih mendalam sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap budaya tersebut.

Gambar 14. Potret representatif WCS asal Indonesia tahun 2019 melakukan *temizuya*



(sumber: Facebook CLAS:H, 2019)

Melalui pengalaman langsung menjelajahi budaya tradisional Jepang, mulai dari kunjungan ke kuil dan museum hingga pabrik teh dan miso, Gerard semakin memperdalam keterlibatannya dalam membangun hubungan budaya antarmasyarakat. Salah satu momen yang paling membekas baginya adalah ketika ia berkunjung ke sebuah kuil:

“Menurutku pas di kuilnya itu karena... suasana di kuilnya itu, apa ya, dilihat visualnya itu tuh mungkin di Jepang itu karena beda itu ya.....

Terus pas di kuilnya itu lebih Jepang banget gitu loh. Terus arsitekturnya, bangunannya, suasananya, terus juga budaya pas kita lempar koin, berdoanya itu menurutku cukup menarik.”

(Wawancara via Google Meet pada 2 Juli 2025)

Selain itu, Gerard mengungkapkan bahwa partisipasinya dalam WCS memotivasi dirinya untuk terus berperan aktif dalam berbagai kegiatan budaya internasional. Ia juga menumbuhkan minat yang lebih mendalam terhadap budaya Jepang, khususnya pada seni pembuatan teh tradisional:

“Pas di pabrik teh itu kan kita belajar buat teh, tuh. Nah, kebetulan aku itu pas dulu SMK itu masuk jurusan teknik pangan, dan itu masuk juga ke pelajaranku. Jadi pas aku ke sana itu kayak dapet ilmu juga nih, kayak ‘wah jadi pingin belajar buat teh gimana sih kalau yang versi Jepang’, salah satunya kan matcha, yang teh hijaunya itu yang paling terkenal di sana.”
(Wawancara via Google Meet pada 2 Juli 2025)

Ketika ditanya mengenai apakah pengenalan budaya tradisional Jepang dalam WCS bermanfaat, Gerard menyatakan:

“Saya rasa sangat bermanfaat. Karena selama 14 hari di sana, saya melihat budaya Jepang yang sangat berbeda dengan Indonesia. Banyak nilai positif yang saya dapat, mulai dari cara berbicara mereka, tutur kata, sampai cara bermasyarakat. Itu semua sangat bermanfaat dan menginspirasi.”
(Wawancara via Google Meet pada 2 Juli 2025)

Pernyataan ini menunjukkan bahwa paparan terhadap budaya tradisional Jepang tidak sekadar menjadi pengalaman rekreatif, tetapi juga memunculkan dampak reflektif terhadap cara pandang Gerard terhadap nilai-nilai budaya lain. Hal ini sekaligus menegaskan keberhasilan WCS dalam menyisipkan unsur edukatif dan diplomasi kultural di tengah penyelenggaraan acara budaya populer. Sikap aktif dan inisiatif pribadi tersebut mencerminkan peran warga sipil yang tidak hanya sebagai penerima budaya asing, tetapi juga sebagai agen pertukaran budaya yang aktif serta mampu merefleksikan pengalaman tersebut secara kritis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para perwakilan Indonesia di ajang World Cosplay Summit (WCS) tahun 2015–2019, dapat disimpulkan bahwa pengenalan budaya Jepang yang menjadi bagian dari rangkaian kegiatan WCS memiliki peran penting

sebagai sarana diplomasi budaya yang efektif. Para narasumber secara konsisten menegaskan bahwa keterlibatan langsung, seperti mencicipi kuliner khas, mengenakan busana tradisional, mengunjungi situs bersejarah, hingga berinteraksi dengan masyarakat setempat, memberikan pemahaman yang lebih mendalam sekaligus menciptakan keterikatan emosional terhadap budaya Jepang. John Switch menekankan nilai edukatif dari pengalaman tersebut yang turut menunjang studinya, Frea Mai menggarisbawahi dimensi estetika dan keunikan busana tradisional Jepang yang memperkaya pandangan profesionalnya, Ibun menyoroti pentingnya interaksi informal serta pengalaman kuliner dan suasana pedesaan Jepang yang meninggalkan kesan reflektif, sementara Gerard Jason melihat kesempatan tersebut sebagai ajang pembelajaran nilai-nilai sosial Jepang dan pemicu ketertarikannya pada tradisi seperti pembuatan teh. Keseluruhan temuan ini menunjukkan bahwa diplomasi budaya Jepang melalui WCS tidak berhenti pada aspek hiburan, tetapi mampu menghadirkan pengalaman lintas budaya yang autentik, relevan dengan minat peserta, dan mendorong mereka menjadi agen pertukaran budaya yang aktif. Dengan demikian, WCS dapat dipandang sebagai contoh nyata diplomasi budaya berbasis budaya populer yang berhasil menjangkau audiens internasional melalui pengalaman langsung, penghayatan nilai, dan keterlibatan emosional yang berkesan.

BAB IV

KESIMPULAN

World Cosplay Summit (WCS) bukan sekadar ajang kompetisi cosplay tingkat internasional, melainkan juga aktor diplomasi budaya Jepang yang cukup efektif. WCS memainkan peran ganda, di satu sisi mengelola dimensi komersial melalui sistem tiket, sponsor multinasional, serta distribusi konten global, dan di sisi lain menginisiasi ruang pertukaran budaya yang mempertemukan masyarakat lintas negara. Dalam kerangka teori Multi-Track Diplomacy, WCS dapat diposisikan pada jalur ketiga, yaitu *peacemaking through business*, karena keberadaannya menunjukkan bagaimana kegiatan berbasis industri kreatif sekaligus mampu menjadi sarana membangun hubungan damai lintas budaya. Melalui peran ini, WCS membuktikan bahwa diplomasi budaya dapat dijalankan secara nyata oleh aktor non-negara dengan menggabungkan kepentingan bisnis dan interaksi antarmasyarakat, yang dapat memperkuat citra Jepang melalui mekanisme *soft power*.

Diplomasi budaya dalam WCS berlangsung melalui mekanisme yang terencana. Penyisipan budaya tradisional Jepang ke dalam agenda acara, seperti kunjungan situs bersejarah, upacara minum teh, workshop origami, kuliner lokal, hingga penggunaan yukata, menjadi sarana untuk memperkenalkan Jepang secara lebih menyeluruh. Aktivitas-aktivitas ini memperkaya pengalaman peserta, baik dari segi pengetahuan, kesan pribadi, maupun keterlibatan langsung, sehingga tercipta pemahaman budaya yang lebih mendalam. Sinergi dengan Pemerintah Prefektur Aichi dan penyedia lokal memperlihatkan adanya kepentingan ganda: promosi daerah dan diplomasi budaya yang berjalan beriringan dengan agenda pariwisata.

Keterlibatan WCS Omotenashi Student juga menjadi faktor penting. Sebagai organisasi mahasiswa sukarela, mereka menghadirkan program seperti *Communication Room* yang memungkinkan interaksi lebih personal dengan peserta internasional. Kehadiran mereka menciptakan suasana ramah, hangat, dan otentik, sehingga pengalaman budaya tidak hanya dirasakan secara sepintas, melainkan juga dijalani secara langsung. Di sinilah aspek *people-to-people contact* terwujud, karena pertemuan informal antarindividu membuka ruang komunikasi yang lebih cair, membangun kedekatan emosional, dan menumbuhkan jejaring persahabatan lintas negara.

Pengalaman yang dibagikan oleh perwakilan Indonesia periode 2015–2019 memperlihatkan konsistensi kesan positif terhadap integrasi budaya tradisional di WCS. Testimoni John Switch, Frea Mai, Ibun, dan Gerard Jason menunjukkan bahwa pengalaman budaya tidak hanya meninggalkan kenangan visual, tetapi juga memperkaya pemahaman tentang nilai sosial Jepang, seperti disiplin, kerja sama, dan *hospitality*. Aspek sensoris melalui kuliner, suasana pedesaan, hingga upacara tradisional memperkuat citra positif Jepang melalui *soft power*. Hal ini menegaskan bahwa diplomasi budaya melalui WCS berhasil menanamkan kesan mendalam bagi peserta, yang berpotensi membentuk persepsi jangka panjang terhadap Jepang.

要旨

本論文は『World Cosplay Summit 世界コスプレサミット：日本文化外交の手段として』を題名とする。本研究は、2003 年に開始された世界コスプレサミット（World Cosplay Summit, 以下 WCS）が単なるコスプレ競技大会にとどまらず、日本の文化外交の実践の場として発展してきた点を明らかにすることを目的とする。WCS はアニメ、マンガ、ゲームなどのポピュラーカルチャーを基盤とする国際イベントであるが、参加者の証言によれば、彼らはコスプレ競技のみならず、日本の伝統文化を体験する機会を得ていることが分かる。例えば、浴衣の着用、茶道体験、和菓子や抹茶の試食・体験、歴史的建造物の訪問などを通じて、日本文化への理解を深めている。このように、WCS は単なるポップカルチャーの祭典ではなく、国際的な文化交流の場として機能し、日本の肯定的なイメージを強化している。

本研究の目的は二つある。第一に、World Cosplay Summit (WCS) の開催を通じて具現化される日本の文化外交の実践を明らかにし、その特徴を記述すること。第二に、2015 年から 2019 年までのインドネシア代表の参加経験をもとに、WCS の各種プログラムを通じて提示される日本文化の紹介に対する参加者の反応を分析することである。

本研究は質的記述的手法を用いている。この手法は、現象を自然な文脈の中で深く描写することを目的とし、研究者自身が主要な調査手段となり、データを詳細かつ体系的に提示することで、研究対象について包括的な理解を得

ることを目指すものである。データは、WCS 実行委員会（WCS おもてなし学生実行委員会を含む）およびインドネシア代表者へのインタビュー調査、ならびに公式資料や関連文献の調査を通じて収集した。分析枠組みとしては、ワルシトとカルティカサリによる文化外交論、およびダイヤモンドとマクドナルドによるマルチトラック外交論を採用し、特に第 3 トラック「ビジネス（商取引を通じた平和構築）」を援用して、WCS がポピュラーカルチャーと創造産業を通じて民間レベルの外交的役割を果たしている点を考察する。

分析の結果、WCS 実行委員会内部には役割の分担が存在することが明らかになった。WCS は主催者として地方自治体や関連機関と連携し、参加者に対して歴史的かつ教育的な施設を訪問するプログラムを提供している。具体的には、お茶、味噌、酒に関する博物館や明治村の訪問が含まれ、伝統的価値と地域産業を紹介することを目的としている。一方、WCS おもてなし学生実行委員会は、より個人的かつ直接的な文化体験を重視し、和菓子や抹茶の試食・体験、茶道体験、浴衣の着用といったプログラムを実施している。したがって、WCS は制度的・教育的な文化紹介を担い、おもてなし学生実行委員会は参加者に感情的・体験的な文化交流を提供しており、両者の取り組みが相互に補完していることが確認された。

また、インドネシア代表の証言によれば、WCS への参加は彼らにとって日本文化の理解を深め、国際的なネットワークを構築する契機となった。John Switch (2015) は愛知県での文化探訪の教育的価値を強調し、Frea Mai (2016)

は浴衣などの伝統衣装に見られる美学と独自性を指摘した。Ibun（2018）は地方での食文化や地域住民との交流を印象深いものとして語り、Gerard Jason（2019）は茶工場の訪問経験が、彼の教育的背景とも関連しながら、日本の伝統に対する関心を高める契機となったと述べている。これらの経験は日本への肯定的な印象を強め、帰国後には SNS や文化活動を通じて日本文化を発信する動機づけにもなっている。

以上より、WCS は政府主導のプログラムではないが、実質的に文化外交の有効な手段として機能していることが確認できる。特に、ポピュラーカルチャーを起点に伝統文化を融合させる点に特徴があり、参加者に強い印象を残すことで、日本のソフトパワー拡大に大きく寄与していると結論づけられる。本研究はインドネシア代表の参加経験に焦点を当てたが、今後の研究では他国の代表を対象とすることで、各国における日本文化外交の受容や影響をより広い視点から考察できると考えられる。

REFERENSI

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press.
- Aichi Prefectural Government. (2015). 愛知県観光PRビデオ Come to Aichi!! | 【公式】世界コスプレサミット | WORLD COSPLAY SUMMIT. <https://web.archive.org/web/20160313171052/http://www.worldcosplaysummit.jp/cometoaichi.html>
- Angelica. Tiara. (2022). *MULTI TRACK DIPLOMACY DALAM JEMBER FASHION CARNAVAL SEBAGAI UPAYA DIPLOMASI BUDAYA INDONESIA ERA PANDEMI COVID-19 (STUDI KASUS: JFC PERIODE 2020-2021)*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH.
- Bruno, M. (2002). *Cosplay: The Illegitimate Child of SF Masquerades*. Glitz and Glitter Newsletter, Millenium Costume Guide. <https://millenniumcg.tripod.com/glitzglitter/1002articles.html>
- CLAS:H Cosplay Indonesia. (2011, February 19). *TENTANG KAMI* | CLAS:H Cosplay Indonesia. <https://www.clashcosplay.com/about-us/tentang-clash>
- Crawford, G., & Hancock, D. (2019). *Introduction: What Is Cosplay?* (pp. 1–20). https://doi.org/10.1007/978-3-030-15966-5_1
- Diamond, L., & McDonald, J. W. (1996). *Multi-track Diplomacy: A Systems Approach to Peace*. Kumarian Press. <https://books.google.co.id/books?id=RzSPAAAAMAAJ>
- D'Illusion, Angel, Si. De, & Suppi-chan. (2005, February). Animonster 71 : Animonster Sound. *Animonster*, 16–22.

- Firdaus, A. Y. (2020). MULTI-TRACK DIPLOMACY AS INDONESIA'S STRATEGY IN MITIGATING THE COVID-19 PANDEMIC. *Journal of Social Political Sciences JSPS*, 1(3). www.WHO.org
- Laos, N. (2011). *Foundations of Cultural Diplomacy : Politics Among Cultures and the Moral Autonomy of Man*, Algora Publishing,. Algora Publishing.
- Muraoka, M. (2025, August 8). World Cosplay Championship 2024 Grand Champions | The Japan Times. *The Japan News*.
<https://www.japantimes.co.jp/2025/08/08/special-supplements/world-cosplay-championship-2024-grand-champions/>
- Nye, J. S. (1990). Soft Power. *Foreign Policy*, 80, 153–171.
<https://doi.org/10.2307/1148580>
- Ogura, K. (2009). *Japan's Cultural Diplomacy*. Japan Foundation.
- Permatasari, I. (2022). HALLYU AND MULTITRACK DIPLOMACY OF SOUTH KOREA BY SM ENTERTAINMENT. *KYBERNOLOGY: Journal of Government Studies*, 2(2).
- Pratama, R. P. P. (2022). *PERAN PLATFORM “世界と私” (SEKAI TO WATASHI) SEBAGAI SARANA DIPLOMASI KEBUDAYAAN JEPANG BAGI PEMBELAJAR BAHASA JEPANG INTERNASIONAL*. Universitas Diponegoro.
- Rastati, R. (2015). Dari Soft Power Jepang Hingga Hijab Cosplay. *Jurnal Masyarakat Budaya*, 17(3), 371–388.
- Wardana, I. M. W. S., Fasisaka, I., & Dewi, P. R. K. (2015). PENGGUNAAN BUDAYA POPULER DALAM DIPLOMASI BUDAYA JEPANG MELALUI WORLD COSPLAY SUMMIT. *Jurnal Harian Regional*.

Warsito, T., & Kartikasari, W. (2007). *Diplomasi kebudayaan: konsep dan relevansi bagi negara berkembang: studi kasus Indonesia*. Ombak.
<https://books.google.co.id/books?id=zzj5JwAACAAJ>

WCS Inc. (2023). *世界コスプレサミット株式会社WCS (世界コスプレサミット運営事務局)*. https://wcs.co.jp/service_category/worldcosplaysummit/

WCS Omotenashi. (2022, May 22). *ABOUT US | wcsstudentcorp*.
<https://wcsstudentcorp.wixsite.com/wcsstudentcorp/discription>

WCS Omotenashi Student. (2014, December 9). *WCSおもてなし学生実行委員会 - こんにちは！WCS学生おもてなし実行委員会のニコ生が12月9日に放送されました！なんと今年は最後の... | Facebook*.
<https://www.facebook.com/WCS.OMOTENASistudent.corp/posts/pfbid029XqsDhf9NycwHka6Dq8NZFCtbieprUb5pLp9ztWiTeeW8E2nrytNGsYiLF61WDiyl>

WCS Omotenashi Student. (2016, August 4). *WCS2016 5日目 昨日は表敬訪問の日でした。... | Facebook*. Facebook.
<https://web.facebook.com/WCS.OMOTENASistudent.corp/posts/pfbid07cJmURSTcvBYuRdaQeF3iUSB9fmZBEnN4ZDxihE6RrjVafGsGyJbeBSTu43a32K8l?rdid=t8eU9WhxG7An0QnS#>

World Cosplay Summit. (2013). *HOW TO BECOME A PLAYER | WORLD COSPLAY CHAMPIONSHIP OFFICAL WEBSITE by WCS (WORLD COSPLAY SUMMIT)*.
<https://wcc.worldcosplaysummit.jp/en/championship/how-to/>

World Cosplay Summit. (2017, March 1). 私たちが着た夢-世界コスプレサミッ

トの舞台裏で- / *A Dream Lived World Cosplay Summit-Behind the Scenes*

[Video recording]. コ ス サ ミ (World Cosplay Summit).

<https://www.youtube.com/watch?v=X48dHmjd06c>

World Cosplay Summit. (2022a). *Chronology of the WCS that we have made*

together | WORLD COSPLAY SUMMIT 2022 ~20th ANNIVERSARY~

SPECIAL SITE. World Cosplay Summit.

<https://worldcosplaysummit.jp/20th/en/history/>

World Cosplay Summit. (2022b). *WORLD COSPLAY SUMMIT 2022 ~20th*

ANNIVERSARY~ SPECIAL SITE | 世界コスプレサミット.

<https://www.worldcosplaysummit.jp/20th/en/index.html>

World Cosplay Summit. (2025). *TICKET GUIDE - JAPAN COSPLAY FESTIVAL -*

WORLD COSPLAY SUMMIT 2025.

<https://worldcosplaysummit.jp/en/ticket/guide/>

LAMPIRAN

Lampiran I. Wawancara dengan Tokumaru Oguri selaku CEO dari World Cosplay Summit



Lampiran II. Wawancara dengan Mayuka Furuta selaku perwakilan WCS Omotenashi tahun 2019 sampai 2021, dan ketua di tahun 2020

Peneliti: Good Morning Mayuka Furuta san,

Please allow me to introduce myself, my name is Emeli Elita Tondok, a student at Diponegoro University in Indonesia, majoring in Japanese Language and Culture.

I am currently writing my undergraduate thesis on the topic of Cultural Diplomacy, with a particular focus on Japanese culture as represented through the World Cosplay Summit. In connection with this research, I would be very grateful for the opportunity to ask a few brief questions via DM, directed to a member of the WCS Omotenashi Student Executive Committee who is directly involved with participants of the World Cosplay Summit. If you would be willing to spare a bit of your time for this, I would deeply appreciate it. Thank you very much for your time and consideration.

Mayuka Furuta: Hello, Emeli. Nice to e-meet you! Please call me Mayuka casually 😊

In fact, I'm already a working adult and not a staff of WCS from last year. Therefore, I cannot answer the latest situation. But I can take contact with some current Omotenashi Students, so please ask me anything you want to know.

By the way, I rarely use English thesedays and I'm not very good at English. So I'm sorry it may take some time to answer the questions. I hope I can be a good interviewee for your undergraduate thesis!

Best regards from now on 🙏

Peneliti: Hi Mayuka. It's nice to e-meet you too!

It's okay, I'm also not very good at English since it's my second language as well. There are only about five questions or fewer. The questions are also not related to recent topics, so I believe you are still a good fit for this position. Before that, should I ask you the questions in a list or one by one? Thank you in advance 😊

Mayuka Furuta: Thank you 😊 I'll be fine the way that works best for you. Also, if you need an answer in a hurry, please let me know the deadline with your questions.

Peneliti: No rush at all 😊 I will ask the questions one by one. Is it okay if I start now? Just reply whenever you're free 😊

Mayuka Furuta: OK, thank you!

Peneliti: First question is, what is WCS Omotenashi Student, and when was it established?

Mayuka Furuta: WCS Omotenashi Student Corp is a student volunteer organization working to enhance "World Cosplay Summit" held in Nagoya every summer, and was established in 2013.

The main purpose of the activity is to provide hospitality to representative cosplayers coming from all over the world during WCS.

The Omotenashi Students plan projects so that the representatives can enjoy Japanese culture, prepare for the smooth running of the WCS, and support during their stay in Nagoya.

Peneliti: Also, from the stories I heard from WCS alumni, they were invited to an event called *Communication Room* organized by the Omotenashi team. Is that true?

Furuta Mayuka: Yes, it's true!

Part of the bottom of this answer "The Omotenashi Students plan projects so that the representatives can enjoy Japanese culture" is referring to *Communication Room*.

The representatives can experience some Japanese culture like yukata (a kind of Japanese traditional costume Kimono), matcha (Japanese green tea), chopsticks, some Japanese traditional or original sweets, and so on.

Peneliti: Is there a specific rationale behind selecting activities such as wearing *yukata*, experiencing *chanoyu*, writing names in Japanese, and making *ema* (絵馬), rather than focusing on cosplay-related activities such as exploring the cosplay industry, sharing techniques for costume creation, or makeup application? This is particularly noteworthy given that these activities do not appear to be directly related to cosplay itself.

Furuta Mayuka: Omotenashi Student Corp is under the control of the WCS Committee because they need to support lots of programs and the main event *Championship* (where the representatives compete with their cosplay performance). Students need to manage schedules and tell lots of important information to the representatives, like the time schedule and the order of their performance. So, they always follow the instructions of the WCS Committee during the term of WCS.

However, they plan and act as they want in some situations, like *Communication Room* and the availability of events.

The *Communication Room* is not a cosplay program, just like a welcome party. Therefore, students plan lots of fun things to make the representatives enjoy the time. Also, when there is free time on the schedule, the representatives want to go shopping, eating, sightseeing, etc. So the students hang out together, and they sometimes become guides, sometimes interpreters, and always they become good friends.

Furuta Mayuka: Before the WCS term, the students work on preparation. And in that term, they work hard to raise sponsorship money from local businesses for their activity fund, like for the preparation of *Communication Room*.

Of course, they consult and check with the WCS Committee, but basically they think and act on their own based on what they have inherited from past students.

It can be said the same thing for the preparation of *Communication Room*.

Furuta Mayuka: Because it is just like a welcome party, not a cosplay program.

If they want to know about cosplay skills, they can search on the internet and also exchange their ideas with other cosplayers. And they can do that by themselves and in other locations outside Japan.

They can cosplay anywhere, but they can experience traditional Japanese culture only in Japan. We want them to know and enjoy Japan a lot, so we prepare the *Communication Room* with activities other than cosplay-related ones.

Peneliti: Then, regarding the traditional culture introduced during the event, is it presented solely by the WCS Omotenashi Student Corp, or are there also experts involved in the explanation?

Furuta Mayuka: Basically, Omotenashi students handle everything from planning to operation by themselves. Sometimes the staff of the WCS Committee help the students for language or preparation and cleanup. As for food, the company that makes the product provides a description.

Peneliti: Before concluding this interview, may I kindly ask what is your position during your time as a member of the WCS Omotenashi Student team? Additionally, if we have any further questions in the future, would it be possible for us to contact you again? 😊

Furuta Mayuka: I was a member of Omotenashi Student Corp from 2019 to 2021, and was the representative (leader) of it in 2020. Of course, you can contact me anytime you want to 😊

Peneliti: Thank you very much for sharing your background. I appreciate your kind offer, and I will be sure to reach out if I have any questions or need assistance. Wishing you continued good health and success. Thank you once again.

Lampiran III. Wawancara dengan John Switch selaku representatif WCS asal Indonesia tahun 2015

Peneliti: Halo Kak John! Terima kasih banyak sebelumnya sudah bersedia meluangkan waktunya untuk ikut wawancara ini ya.

Perkenalkan, aku Emeli Elita Tondok dari jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro.

Lewat wawancara ini aku ingin ngobrol seputar World Cosplay Summit Indonesia tahun 2015 sampai 2019, dan gimana acara itu berperan dalam mengenalkan budaya Jepang. Aku sangat menghargai kesediaan Kak John buat berbagi cerita dan pengalaman Kakak.

Oh iya Kak, sebelum mulai, aku juga mau minta izin dulu ya. Jawaban dari wawancara ini nantinya akan aku dokumentasikan sebagai bagian dari bahan penulisan skripsi. Kalau Kak John bersedia, aku akan sangat berterima kasih.

John Switch: Oh iya, silakan aja. Semoga skripsinya lancar ya!

Peneliti: Aamiin, terima kasih banyak Kak!

Kalau begitu kita mulai ya. Pertama-tama, boleh kenalan dulu mulai dari nama dan Kakak alumni WCS tahun berapa?

John Switch: Halo, saya John Switch. Saya alumni World Cosplay Summit tahun 2015.

Peneliti: Selain cosplay, Kakak juga tertarik sama budaya Jepang lainnya nggak? Baik yang pop culture atau yang tradisional?

John Switch: Untuk budaya pop masih berkutat di anime dan game kayak kebanyakan orang. Kalau yang tradisional lebih ke arah kerajinan sih.

Peneliti: Menarik! Nah, waktu ikut rangkaian acara WCS, apakah Kakak sempat dikenalkan dengan budaya Jepang?

John Switch: Iya. Beberapa budaya yang aku dapat lebih ke budaya disiplin mereka, cara mereka mengorganisir kegiatan, dan keteraturan mereka.

Peneliti: Kalau untuk kegiatan yang berhubungan langsung dengan budaya Jepang selama WCS, apa aja yang sempat Kakak ikuti?

John Switch: Kalau selama acara WCS-nya justru malah jarang. Tapi pas di luar WCS, yang masih satu rangkaian dan nggak semua tim dapat, ada. Waktu itu aku ikut shooting buat promosi Aichi, terus kita sempat diperkenalkan dengan upacara minum teh.

Dan waktu ke Inuyama Castle juga kita coba acar lobak, sumpah enak banget, dan itu khas Inuyama. Kita juga ke museum karakuri, nyobain robot Jepang pertama, terus naik ke kastil Inuyama, dan dijelasin soal struktur bangunannya. Fun fact: dalamnya sempit banget, jadi kebayang tinggi orang Jepang dulu. Tadakatsu Honda aja cuma 170 cm, setinggi aku.

Terus yang nggak masuk video, aku juga main ke galeri ukiyo-e Jepang. Lihat banyak lukisan ukiyo-e, termasuk gambar Yukimura Sanada dan Tadakatsu Honda. Setelah itu kita makan ikan Ayu, ikan sungai yang ditangkap pakai bebek yang udah

dilatih. Rasanya gurih banget. Tempat makannya juga restoran tua, ada pancuran air yang katanya tempat Oda Nobunaga minum dulu.

Peneliti: Wah, seru banget pengalamannya Kak! Kalau dari segi penyampaian, budaya Jepang itu dikenalkan secara umum aja atau sampai mendetail?

John Switch: Secara umum iya. Tapi kebanyakan kita dapetnya dari sosialisasi langsung dengan staf dan panitia di sana. Lewat komunikasi langsung gitu, jadi dapet juga yang tradisional.

Peneliti: Menurut Kakak, ada keseimbangan nggak antara budaya pop dan budaya tradisional di acara WCS?

John Switch: Ya, ada. Tapi nggak semua tim dapat pengalaman itu. Inti acara WCS kan memang kompetisi cosplay internasional, tapi mereka juga pakai momen ini buat ngenalin budaya dan pariwisata Jepang ke peserta dari negara lain.

Peneliti: Kalau dari semua kegiatan, apa momen yang paling berkesan buat Kakak?

John Switch: Makan ikan Ayu. Sama acar lobak. Sumpah, itu momen paling enak!

Peneliti: Hahaha noted! Dari semua pengalaman soal budaya tradisional, ada nggak yang bikin Kakak pengen belajar lebih dalam?

John Switch: Hmm... soal samurai sih. Armor samurai yang aku lihat waktu itu. terus aku juga dapet penjelasan dari Om Chris Glen. Lumayan bantu banget buat tugas akhir S1-ku. Aku jadi dapat insight, dan akhirnya lulus juga, hehe.

Peneliti: Wah! Boleh tahu nggak Om Chris Glen itu siapa, Kak?

John Switch: Kamu tahu MC WCS yang om-om bule itu? Nah dia host radio di Jepang, arkeolog juga, terus tour guide. Kalau pernah lihat acara sejarah di NHK,

biasanya dia juga jadi naratornya. IG-nya itu @radiodj_chrisglenn. Suaranya khas banget, beda kalau dengerin langsung pas dia ngobrol.

Peneliti: Wah semoga suatu saat aku bisa dengar langsung juga ya hehe. Oiya Kak John, satu pertanyaan terakhir ya. Menurut Kakak, program pengenalan budaya tradisional Jepang di WCS itu bermanfaat nggak sih?

John Switch: Kalau aku sih bermanfaat banget. Buat aku yang biasanya ke luar negeri karena cosplay dan dengan waktu yang terbatas, pengalaman ini benar-benar berarti. Apalagi waktu itu yang dampingin kita ya Chris Glen yang emang ahli, jadi ya... anggap aja SSR lah, hahaha.

Peneliti: Sip noted Kak, terima kasih banyak sekali lagi ya atas waktunya dan ceritanya. Semisal kedepannya ada beberapa jawaban yang butuh dikonfirmasi ulang, boleh tanya lagi nggak Kak?

John Switch: Boleh kok aman.

Peneliti: Baik, terima kasih banyak Kak. Semoga sehat selalu!

Lampiran IV. Wawancara dengan Frea Mai selaku representatif WCS asal Indonesia tahun 2016

Peneliti: Halo, selamat malam Kak Frea.

Frea Mai: Selamat malam Emi.

Peneliti: Jadi, Kak, sebelumnya terima kasih banyak sudah meluangkan waktunya untuk mengikuti wawancara hari ini. Sebelumnya, perkenalkan, nama saya Emeli Elita Tondok dari jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro. Hari ini kita akan berdiskusi mengenai representasi World Cosplay Summit

Indonesia dari tahun 2015 sampai 2019 terhadap pengenalan budaya Jepang melalui acara World Cosplay Summit. Saya sangat menghargai kesediaan Kak Frea untuk berbagi cerita dan pengalamannya.

Tapi sebelum mulai, saya ingin meminta izin dulu, apakah Kak Frea bersedia jika wawancara ini direkam? Rekaman ini hanya akan digunakan untuk dokumentasi dan penulisan skripsi, tidak akan dipublikasikan tanpa seizin Kak Frea.

Frea Mai: Baik, silakan, saya bersedia.

Peneliti: Oke, siap. Mungkin kita bisa mulai dari perkenalan dulu ya, Kak. Mulai dari nama dan Kak Frea ini menjadi representasi WCS di tahun berapa?

Frea Mai: Halo, saya Frea Mai. Saya merupakan representatif Indonesia untuk World Cosplay Summit di tahun 2016.

Peneliti: Kalau Kakak mulai cosplay-nya dari tahun berapa nih?

Frea Mai: Kalau aku mulai cosplay dari tahun 2006.

Peneliti: Wah, sudah lama juga ya, Kak. Hampir 20 tahun berarti sekarang.

Frea Mai: Iya, waktu ikut World Cosplay Summit itu pas tahun ke-10.

Peneliti: Wah, pas banget ya, Kak, pas 10 tahun! Nah, selain cosplay, Kak Frea juga tertarik dengan budaya Jepang yang lain nggak? Misalnya dari budaya populer atau tradisionalnya?

Frea Mai: Iya, karena aku kebetulan sekolah Tata Busana dan sekarang juga berprofesi sebagai costum maker. Tentu aku sangat menyukai fashion Jepang, baik yang modern maupun yang tradisional. Sama tentu saja kulinernya dong, pastinya suka jajan-jajan kan ya.

Peneliti: Iya, makanan Jepang memang enak-enak sih. Oke, kita langsung ke pertanyaan tentang acara di World Cosplay Summit ya, Kak?

Frea Mai: Iya, silakan.

Peneliti: Selama mengikuti rangkaian acara WCS, apakah Kak Frea dikenalkan dengan budaya tradisional Jepang?

Frea Mai: Iya dong. Dalam rangkaian acara WCS itu kami sempat kunjungan ke Meiji Mura. Itu semacam kota kecil wisata yang menampilkan suasana Jepang zaman Meiji. Dari segi bangunan sampai warung jajanan tempo dulu ada. Yang aku ingat banget itu warung kelontongnya yang jualan cemilan-cemilan tradisional seperti permen tiup, balon tiup, dan semacamnya.

Peneliti: Waktu di Meiji Mura itu ada tour guide-nya nggak, Kak?

Frea Mai: Kalau di Meiji Mura kita dikasih waktu bebas banget, jadi tiap orang punya pengalaman yang berbeda tergantung ke mana mereka jalan dan dengan siapa. Tapi kita ada didampingi omotenashi. Mereka biasanya cerita-cerita juga, misalnya pas lihat permen atau jajanan tertentu, mereka bilang, “ini dulu waktu kecil saya suka ini,” semacam itu. Jadi sifatnya lebih casual, bukan penjelasan resmi.

Peneliti: Oh, baik, Kak. Selain di Meiji Mura, ada pengalaman lain terkait budaya tradisional?

Frea Mai: Ada. Di ruang serbaguna hotel itu, omotenashi menyediakan pengalaman upacara minum teh, cara memakai yukata, cemilan tradisional dari Nagoya seperti uiro, juga takoyaki. Aku sempat mampir ke ruangan itu, dan nyobain semuanya. Kita juga diajarin pakai yukata yang benar, dan sempat juga nulis nama pakai kanji.

Peneliti: Oh, yang bagian nulis nama pakai kanji, mereka jelasin juga nggak, Kak, maksud dari kanjinya?

Frea Mai: Iya, mereka jelasin. Misalnya, nama aku “Frea” itu dibikin jadi “Fu-Re-A” pakai kanji: Fu = angin, Re = cantik, dan A = cinta. Tapi itu karena aku bawel juga sih, jadi mereka banyak sharing.

Peneliti: Wah, seru banget. Oiya, katanya Kak Frea juga sempat bikin soba ya?

Frea Mai: Iya. Itu di hari terakhir sebelum pulang, makan siangnya di restoran soba, kayaknya Sagami namanya. Sebelum makan, kita diajarin bikin sobanya. Cuma karena udah capek banget, setengah nyawa rasanya, jadi soba-nya motongnya udah gede-gede kayak kwetiau, bukan soba lagi, haha.

Peneliti: Menurut Kak Frea, apakah ada keseimbangan antara budaya populer dan tradisional yang ditampilkan di WCS?

Frea Mai: Menurutku sangat seimbang. Cosplay itu kan budaya modern, tapi dengan kegiatan seperti kunjungan ke Meiji Mura, tempat bersejarah seperti Nagoya Castle itu jadi dapet sisi tradisionalnya juga. Memang banyak kegiatan tergantung inisiatif masing-masing peserta. Kalau aktif nanya, pasti diceritain.

Peneliti: Wah, menarik banget! Nah, dari semua pengalaman itu, ada yang paling berkesan nggak?

Frea Mai: Semuanya berkesan. Tapi yang paling berkesan buatku itu fashion-nya. Melihat yukata asli Jepang, cara pakai, bahan, dan motifnya, itu sangat menarik sebagai orang yang belajar busana.

Peneliti: Kalau dari pengalaman itu, ada budaya Jepang yang ingin dipelajari lebih lanjut nggak kak?

Frea Mai: Ada, tentu saja makanan dan fashion. Tapi juga bahasa Jepang. Karena selama di WCS aku belajar banyak istilah baru terutama terkait cosplay, panggung, dan bahan-bahan kostum.

Peneliti: Wah iya ya, kalau langsung ke sana jadi tahu istilah aslinya, bukan cuma hasil terjemahan dari Google.

Frea Mai: Betul banget. Itu yang sangat membantu.

Peneliti: Terakhir, apakah menurut Kak Frea pengenalan budaya tradisional di WCS itu bermanfaat?

Frea Mai: Sangat bermanfaat. Apalagi kalau kita dapat topik atau pengalaman yang sesuai minat. Seperti aku yang suka fashion dan bahasa, jadi bisa menyerap banyak hal yang relevan.

Peneliti: Baik, terima kasih banyak atas jawabannya, Kak Frea. Jawaban dan waktunya sangat berharga. Kalau nanti saya perlu konfirmasi ulang, apakah boleh menghubungi lagi?

Frea Mai: Boleh, silakan. Nanti di-chat atau call juga boleh.

Peneliti: Siap. Terima kasih banyak, Kak. Semoga Kak Frea selalu diberikan kelancaran dalam kegiatannya.

Frea Mai: Sama-sama.

Lampiran V. Wawancara dengan Ibnu Majid selaku representatif WCS asal Indonesia tahun 2018

Peneliti: Halo, selamat malam, Kak Ibun. Sebelumnya, terima kasih banyak, Kak, sudah meluangkan waktunya untuk bisa bergabung dalam wawancara kali ini.

Sebelumnya, kenalkan nama saya Emeli Elita Tondok, dari Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro. Jadi, agenda kita hari ini adalah berdiskusi seputar anggapan peserta World Cosplay Summit asal Indonesia mengenai pengenalan budaya yang diberikan oleh acara tersebut. Sebelum kita mulai, saya ingin meminta izin terlebih dahulu, Kak. Apakah wawancara ini boleh direkam? Rekaman ini hanya akan digunakan untuk dokumentasi dan sebagai bahan penulisan skripsi. Apakah Kakak berkenan?

Ibun: Ya, berkenan. Tidak apa-apa.

Peneliti: Oke, siap. Mungkin kita bisa langsung mulai ya, Kak. Untuk pertanyaan pertama, boleh perkenalkan diri terlebih dahulu? Nama lengkap dan sebagai perwakilan WCS tahun berapa?

Ibun: Oke. Halo, selamat malam. Nama saya Ibnu Majid, alias Ibun, itu nama cosplay saya. Saya perwakilan WCS Indonesia tahun 2018 bersama Mas Yumaki dari Yogyakarta.

Peneliti: Salam kenal ya, Kak. Selanjutnya, Kakak mulai tertarik ke dunia cosplay itu sejak tahun berapa?

Ibun: Aku pertama kali cosplay itu tahun 2012. Yang bikin aku tertarik itu di SMA-ku memang ada kegiatan budaya Jepang, dan kegiatannya nggak hanya cosplay saja, ada juga kebudayaan Jepang dan pelajaran bahasa Jepang. Jadi, dari budaya pop sampai tradisional ada semua, dan aku memilih fokus ke cosplay.

Peneliti: Wah, keren ya, Kak. Selain cosplay, apakah Kakak juga memiliki ketertarikan pada aspek lain dari budaya Jepang, baik yang populer maupun tradisional?

Ibun: Iya. Kalau kebudayaannya sendiri sih aku udah suka dari dulu. Soalnya, dari kecil sering nonton anime dan Kamen Rider di TV. Selain itu, orang tuaku juga pernah kerja di Jepang dan mereka bertemu di sana. Jadi, sejak kecil aku sudah baca-baca buku hiragana dan katakana. Sampai sekarang pun aku pernah kerja di perusahaan Jepang. Aku juga masih sering dengerin lagu-lagu Jepang dan makan makanan Jepang. Menurutku, budaya Jepang itu menarik banget untuk dieksplorasi.

Peneliti: Oke, mungkin kita bisa langsung masuk ke pertanyaan tentang World Cosplay Summit ya, Kak. Pertama selama mengikuti rangkaian acara World Cosplay Summit, apakah Kakak dikenalkan juga dengan budaya tradisional Jepang?

Ibun: Kalau secara keseluruhan, iya. Itu termasuk dalam rangkaian acara mereka. WCS itu kan lomba yang diikuti oleh puluhan negara. Tahun aku, kalau nggak salah, ada sekitar 36 negara yang berkumpul di Jepang. Staf-staf Jepang juga sangat baik. Kami juga punya pemandu khusus, namanya Omotenashi. Kebetulan, pemandu kami namanya Moka-chan.

Peneliti: Wah, menarik ya.

Ibun: Iya. Moka-chan itu sering kita tanya-tanyain soal bahasa. Misalnya, "Ini cara bacanya gimana?" atau "Ini artinya apa?". Jadi kita cukup aktif ngobrol. Pertukaran budaya lebih terasa saat jalan-jalan.

Peneliti: Baik, boleh dijelaskan lebih lanjut, Kak.

Ibun: Jadi, waktu acara bebas itu, kita jalan-jalan bareng Moka-chan ke beberapa distrik perbelanjaan, lewat kuil juga. Di Moka-chan sempat menjelaskan tentang temple di Nagoya. Kita juga sempat lihat tempat ibadah kecil yang mirip seperti pura kecil di rumah-rumah di Bali. Tapi ini versi Jepang. Tempat-tempat itu suasananya

bener-bener kayak di anime. Jadi kita belajar lewat pengalaman: dari melihat, merasakan, sampai dijelaskan langsung oleh Moka-chan.

Peneliti: Kalau untuk kegiatan yang sudah dijadwalkan, itu ada apa saja, Kak?

Ibun: Ada *welcome party*, yaitu acara penyambutan yang dihadiri semua peserta, panitia, dan pihak-pihak terkait. Selain itu, ada kunjungan ke instansi, kayak kementerian atau kedutaan, aku lupa persisnya. Tapi aku dan rombongan sebagian jalan-jalan ke Gifu dan Takayama, naik bus bareng peserta dari negara lain.

Peneliti: Wah, menarik.

Ibun: Iya, waktu di sana, kita ke daerah pedesaan, lihat-lihat sekitar, dan sempat makan wagyu A5 yang super enak. Dagingnya meleleh di mulut, benar-benar pengalaman makan terbaik. Kita juga sempat mengunjungi tempat pembuatan sake. Tempatnya seperti gabungan toko dan museum. Kita diperlihatkan alat-alat pembuatannya dan juga sample-sample-nya.

Peneliti: Kakak sempat mencoba sakenya juga?

Ibun: Iya, aku sempat coba satu atau dua jenis. Ada yang bening, ada juga yang masih kental seperti ada sari-sarinya. Anehnya, aku lebih suka yang ada sisa-sisanya itu. Rasanya manis, dan aku memang suka minuman yang manis, termasuk umeshu. Kalau bir aku nggak bisa, tapi kalau yang manis seperti itu, aku suka.

Peneliti: Waktu di museum itu, sempat mencoba membuat sesuatu nggak, Kak?

Ibun: Nggak, lebih ke melihat-lihat saja. Tapi kita sempat ke Meiji Mura juga, museum terbuka. Di sana kita coba naik kereta tua dari kayu, seperti yang ada di film Ghibli. Terus masuk ke bangunan-bangunan tua seperti salon, gereja, sampai

museum pertunjukan tradisional seperti kabuki. Semuanya dilihat, difoto, tapi tidak disentuh karena takut merusak.

Peneliti: Menurut Kakak, antara budaya tradisional dan budaya populer seperti cosplay, di WCS ini porsinya seimbang atau berat ke salah satu sisi?

Ibun: Menurutku, seimbang-seimbang saja. Kita diajak ke tempat-tempat tradisional, tapi juga terlibat dalam budaya pop melalui cosplay. WCS sendiri lebih sebagai wadah untuk berkumpul dan lomba, tidak secara langsung memperkenalkan cosplay sebagai budaya pop.

Peneliti: Setelah ikut WCS, apakah ada budaya tradisional Jepang yang ingin Kakak pelajari lebih lanjut?

Ibun: Ada. Aku tertarik dengan cara mereka memasak. Sebelum ke WCS, aku pernah kerja di restoran Jepang, bikin takoyaki dan ramen. Jadi aku sudah belajar sedikit soal teknik dan saus. Tapi waktu di Jepang, aku bisa melihat langsung proses mereka memasak, cara mencampur bumbu, dan sebagainya. Meskipun aku nggak tahu nama-nama bumbunya, tapi proses dan detail mereka itu keren banget.

Peneliti: Dari semua tempat yang Kakak kunjungi, mana yang paling berkesan?

Ibun: Yang paling berkesan itu di Takayama. Kami ke pedesaan yang masih punya sawah, lewat jembatan panjang di atas sungai besar, lalu sampai di rumah-rumah penduduk yang terpisah. Orang-orangnya masih bercocok tanam. Suasananya tenang, banyak pohon tinggi seperti pinus, dan ada mata air yang bisa langsung diminum. Sampai sempat terpikir, "Apa aku cocok jadi petani, ya?" Haha.

Peneliti: Terakhir, menurut Kak Ibun, apakah pengalaman mengenal budaya tradisional dalam acara WCS ini penting atau bermanfaat?

Ibun: Tentu sangat bermanfaat. Kita jadi punya gambaran visual dan pengalaman langsung tentang Jepang seperti apa. Selain itu, kesempatan ini juga memfasilitasi cosplayer untuk datang dan mengalami langsung budaya Jepang. Itu berharga banget.

Peneliti: Terima kasih banyak Kak Ibun atas ketersediaannya dalam menceritakan pengalamannya selama di WCS. Sehat selalu kak!

Ibun: Amin. Sama-sama.

Lampiran VI. Wawancara dengan Ibnu Majid selaku representatif WCS asal Indonesia tahun 2019

Peneliti: Halo Kak, selamat malam. Terima kasih banyak sudah meluangkan waktunya untuk wawancara hari ini.

Sebelumnya, perkenalkan, nama saya Emeli Elita Tondok dari jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro.

Hari ini kita akan berdiskusi mengenai representasi *World Cosplay Summit* (WCS) Indonesia dari tahun 2015 hingga 2019 terhadap pengalaman budaya Jepang yang diselenggarakan oleh acara tersebut. Saya sangat menghargai kesediaan Kakak untuk menceritakan pengalaman dan kisahnya.

Sebelum kita mulai, saya ingin meminta izin terlebih dahulu, apakah Kakak bersedia jika wawancara ini direkam?

Gerard: Bersedia, bersedia.

Peneliti: Baik, terima kasih Kak. Rekaman ini hanya akan digunakan untuk keperluan dokumentasi dan penulisan skripsi saja, dan tidak akan dipublikasikan tanpa izin dari Kakak. Apakah Kakak sudah siap?

Gerard: Siap, siap.

Peneliti: Oke, yang pertama, boleh perkenalkan diri terlebih dahulu? Mulai dari nama dan tahun keikutsertaan Kakak sebagai representasi Indonesia di World Cosplay Summit?

Gerard: Oke, halo. Perkenalkan, nama saya Gerard. Saya merupakan perwakilan Indonesia untuk World Cosplay Summit tahun 2019 dan juga untuk *Video Division* pada tahun 2021.

Peneliti: Baik, salam kenal ya, Kak. Selanjutnya, sejak kapan Kakak mulai tertarik dengan dunia cosplay?

Gerard: Kalau saya tertarik dengan dunia cosplay itu sekitar tahun 2014 sampai 2015. Kurang lebih di rentang waktu itu.

Peneliti: Selain cosplay, apakah Kakak juga memiliki ketertarikan khusus terhadap budaya Jepang lainnya? Baik itu budaya populer maupun tradisional?

Gerard: Iya, selain cosplay, saya cukup tertarik dengan sejarah Jepang, terutama kostum-kostum perangnya seperti baju samurai. Saya juga suka budaya ninja di sana. Saya tertarik karena desain kostumnya keren menurut saya, dan secara visual juga menarik.

Peneliti: Oke, baik Kak, terima kasih atas jawabannya. Selanjutnya kita bisa masuk ke bagian mengenai pengalaman budaya dalam acara World Cosplay Summit, ya Kak.

Pertama, setelah mengikuti rangkaian acara World Cosplay Summit, apakah Kakak dikenalkan dengan budaya tradisional Jepang?

Gerard: Iya, kami diperkenalkan. Jadi ada beberapa tempat yang kami kunjungi, dan ada beberapa tradisi yang kami pelajari dari acara tersebut.

Peneliti: Boleh dijelaskan lebih lanjut, kegiatan apa saja yang berhubungan dengan budaya tradisional Jepang yang diselenggarakan oleh World Cosplay Summit?

Gerard: Cukup banyak, ya. Salah satunya kami berkunjung ke museum, yaitu Museum Meijimura. Tempat itu menggambarkan suasana zaman Meiji, dari bangunannya hingga atmosfernya. Kami juga sempat ke kuil, namanya Kuil Eta Wakamiya dan Kuil Hida. Kuil Hida ini cukup ikonik karena menjadi lokasi syuting anime *Kimi no Na Wa*. Di sana kami diajarkan cara berdoa, melempar koin, dan melakukan persembahan, seperti yang sering terlihat di anime. Kami juga mengunjungi museum teh, di mana kami belajar tentang proses pembuatan teh, serta ke tempat pembuatan miso. Di sana ada es krim miso juga, unik banget.

Peneliti: Untuk pengalaman budaya tradisionalnya, apakah dikenalkan secara umum atau sampai mendetail?

Gerard: Mungkin lebih ke umum, ya. Karena acara utamanya tetap cosplay. Tapi mereka tetap memperkenalkan budaya Jepang juga. Soalnya para peserta dari berbagai negara biasanya memang suka dengan hal-hal yang berkaitan dengan Jepang.

Jadi mereka juga ingin menunjukkan tempat-tempat wisata dan budaya Jepang. Kami di sana selama 14 hari, tapi lombanya sendiri cuma dua hari. Sisanya kami diajak jalan-jalan dan diperkenalkan dengan budaya Jepang dulu, semacam refreshing sebelum lomba.

Peneliti: Oh, jadi pengenalan budaya tradisionalnya dilakukan sebelum perlombaan, ya Kak?

Gerard: Iya, betul. Supaya kita senang-senang dulu, baru setelah itu lomba di hari terakhir.

Peneliti: Baik Kak, untuk pertanyaan berikutnya, menurut Kakak apakah terdapat keseimbangan antara budaya populer dan budaya tradisional dalam acara tersebut?

Gerard: Kalau menurut saya, lebih dominan ke pop culture-nya sih. Karena kami tetap cosplay ke mana-mana, bahkan saat ke museum. Acara ini memang punya slogan *Cosplay Everywhere*, jadi di mana pun kami tetap cosplay.

Peneliti: Oke Kak, selanjutnya, dari elemen budaya tradisional yang dikenalkan di World Cosplay Summit, ada nggak yang paling berkesan bagi Kakak?

Gerard: Yang paling berkesan itu waktu di kuil. Karena suasananya beda banget. Langitnya lebih biru, arsitektur dan suasana kuilnya Jepang banget. Waktu berdoa dan lempar koin di sana, rasanya seperti ada di adegan anime. Itu cukup berkesan sih buat saya.

Peneliti: Cukup menarik dan memikat ya, Kak. Setelah mengikuti acara World Cosplay Summit, apakah ada aspek budaya tradisional Jepang yang ingin Kakak pelajari lebih dalam?

Gerard: Ada sih. Waktu itu kami ke pabrik teh dan belajar proses pembuatannya. Kebetulan saya dulu di SMK ambil jurusan teknik pangan, jadi waktu lihat proses pembuatan teh Jepang seperti matcha, saya tertarik banget. Saya jadi ingin tahu lebih dalam tentang cara pembuatannya versi Jepang.

Peneliti: Menarik sekali ya, Kak. Terakhir nih, apakah menurut Kakak, pengenalan budaya tradisional Jepang yang diadakan oleh World Cosplay Summit itu bermanfaat?

Gerard: Saya rasa sangat bermanfaat. Karena selama 14 hari di sana, saya melihat budaya Jepang yang sangat berbeda dengan Indonesia. Banyak nilai positif yang saya dapat, mulai dari cara berbicara mereka, tutur kata, sampai cara bermasyarakat. Itu semua sangat bermanfaat dan menginspirasi.

Peneliti: Pertanyaannya sudah dijawab semua ya, Kak. Terima kasih banyak, Kak Gerard, atas waktu dan jawabannya yang sangat berharga. Jawaban Kakak sangat membantu dan akan menjadi bagian penting dalam penelitian saya. Jika nantinya ada hal yang perlu dikonfirmasi lebih lanjut, apakah saya boleh menghubungi Kakak kembali?

Gerard: Siap, siap. Boleh, boleh.

Peneliti: Oke, baik. Sekali lagi, terima kasih banyak ya Kak atas ketersediaannya dalam wawancara ini. Semoga Kakak selalu diberikan kelancaran dalam segala aktivitas dan urusannya.

Gerard: Sama-sama.

BIODATA PENULIS



Nama : Emeli Elira Tondok

NIM : 13020221140071

Tempat & Tanggal Lahir : Semarang, 5 Januari 2003

Riwayat Pendidikan :

No.	Pendidikan Formal	Tahun
1.	SD Antonius 02	2009-2015
2.	SMP N 27 Semarang	2015-2018
3.	SMA N 1 Ungaran	2018-2021
4.	Bahasa dan Kebudayaan Jepang / Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro	2021-2025



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS KEARSIPAN DAN PERPUSTAKAAN

Jalan Dr. Setiabudi No. 201C Srandol Semarang Kode Pos 50263
Telp. (024) 7473746 Faks. (024) 7473800
Website : arpusda.jatengprov.go.id Email : dinas.arpusjateng@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : B/000.4.6/1929/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ir. Listyati Purnama Rusdiana, M.Si
Jabatan : Kepala Bidang Pengelolaan Perpustakaan

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Emeli Elita Tondok
NIM : 13020221140071
Nomor Anggota : -
Status : Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya UNDIP Semarang
Alamat : Jl. Sendang Gede, RT/RW 003/002, Banyumanik, Banyumanik, Kota Semarang
Maksud : Menerangkan bahwa yang bersangkutan tidak mempunyai pinjaman buku di Dinas Kearsipan Dan Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 14 Oktober 2025

a.n. Kepala Dinas Kearsipan Dan Perpustakaan
Provinsi Jawa Tengah
Kepala Bidang Pengelolaan Perpustakaan



Ir. Listyati Purnama Rusdiana, MSI
Pembina Tingkat I
NIP. 196807101993112001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
UPT PERPUSTAKAAN DAN UNDIP PRESS

Komplek Gedung Widya Puraya
Jalan Prof. Sudarto, S.H.
Tembalang Semarang Kode Pos 50275
Tel./Faks.(024) 7460042
www.digilib.undip.ac.id
Email: [uptperpus\[at\]undip.ac.id](mailto:uptperpus[at]undip.ac.id)

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
No. 11403/UN7.I4/PK-BP/X/2025

Kepala UPT Perpustakaan dan UNDIP Press dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa:

nama : EMELI ELITA TONDOK
NIM : 13020221140071
fakultas : FAKULTAS ILMU BUDAYA
departemen /
program studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang S1
judul TA : WORLD COSPLAY SUMMIT SEBAGAI SARANA DIPLOMASI BUDAYA
JEPANG

tidak mempunyai pinjaman buku dan telah menyelesaikan seluruh administrasi di UPT
Perpustakaan UNDIP.

Demikian agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 17 Oktober 2025

Kepala UPT Perpustakaan dan UNDIP
Press

Suwondo, S.HUM, M.Kom
197607182001121001





PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO

Jl.Prof.Soedarto, SH Tembalang –Semarang 50275,website <http://www.digilib.fib.undip.ac.id>

SURAT KETERANGAN BEBAS PERPUSTAKAAN

Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, menerangkan bahwa

Nama : Emel Elita Tondok

NIM : 19020221140071

Jurusan/Prodi : Bahasa & Kebudayaan Jepang

Judul Karya Ilmiah : World Cosplay Summit Sebagai Sarana Diplomasi
Budaya Jepang

Tidak mempunyai tanggungan berupa pinjaman buku atau koleksi lain di perpustakaan dan telah menyerahkan

1. Desertasi
2. Tesis
3. Skripsi
4. Project/Artikel

☐
☐
☒
☐

Perhatian:

Beri tanda (v) sesuai dengan hasil karya ilmiah

Demikian surat keterangan ini dan dapat dipergunakan seperlunya.

Semarang,

Koordinator Perpustakaan

Tugirin, S.Hum

NIP 197304281999031002