



Antara Cosplay dan Tradisi: Identitas Budaya di Banyuwangi

Zulfa Nurkholishoh^{1*}, A. Trihartono², F. Albayuni³, D. Ismail⁴

^{1,2,3,4}Universitas Jember, Indonesia

Email : Zulfanurkholishoh@gmail.ac.id

*Corresponding Author:

Zulfanurkholishoh@gmail.ac.id

Abstrak

Kekuatan lunak (*soft power*) mengacu pada kemampuan untuk memengaruhi khalayak internasional dengan melibatkan mereka melalui daya tarik budaya. Melalui diplomasi budaya, suatu negara memperkuat citra dan identitasnya. Cosplay sebagai budaya pop Jepang merupakan fenomena global yang berkembang sebagai bagian dari *soft power* Jepang dengan strategi *Cool Japan* melalui diplomasi budaya di komunitas lokal di Banyuwangi. Studi ini menganalisis bagaimana pengetahuan dan aksesibilitas cosplay pada penggemarnya serta menelaah penerimaan budaya asing dapat berjalan selaras dengan identitas budaya dan keharmonisan sosial yang sejalan dengan nilai-nilai Al-Qur'an. Lokasi penelitian adalah Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur, Indonesia. Studi ini menggunakan metode eksplanatori kuantitatif, dengan mewawancarai 100 penggemar cosplay untuk mengkaji faktor-faktor apa yang memengaruhi penerimaan mereka terhadap cosplay dan apakah cosplay dapat memengaruhi kecintaan mereka terhadap identitas budaya lokal Banyuwangi. Dengan menggunakan analisis regresi berganda, studi ini menemukan bahwa persepsi dan sikap penduduk Banyuwangi terhadap cosplay positif, yang menunjukkan bahwa cosplay efektif digunakan sebagai alat diplomasi kekuatan lunak Jepang. Namun, yang menarik adalah para cosplayer tidak kehilangan kecintaan mereka terhadap identitas budaya lokal Banyuwangi. Nilai-nilai seperti moderasi, toleransi, dan keseimbangan sosial yang selaras dengan ajaran Al-Qur'an berperan penting dalam menjaga keharmonisan komunitas. Penelitian ini membantu menentukan seberapa efektif cosplay berfungsi sebagai alat diplomasi budaya Jepang melalui kekuatan lunak di tingkat lokal.

Kata Kunci: *Banyuwangi, Cosplay, Cultural Identity, Jepang, Soft Power*

Abstract

Soft power refers to the ability to influence international audiences by engaging them through cultural appeal. Through cultural diplomacy, a country strengthens its image and identity. Cosplay, as a Japanese pop culture phenomenon, has developed globally as part of Japan's soft power strategy through Cool Japan cultural diplomacy in local communities in Banyuwangi. This study analyzes how cosplay knowledge and accessibility among its fans, as well as the acceptance of foreign culture, can be in harmony with cultural identity and social harmony in line with the values of the Qur'an. The research location is Banyuwangi Regency, East Java, Indonesia. This study uses a quantitative explanatory method, interviewing 100 cosplay enthusiasts to examine the factors that influence their acceptance of cosplay and whether cosplay can influence their love for the local cultural identity of Banyuwangi. Using multiple regression analysis, this study found that the perceptions and attitudes of Banyuwangi residents towards cosplay are positive, indicating that cosplay is effectively used as a tool of Japanese soft power diplomacy. However, interestingly, cosplayers do not lose their love for the local cultural identity of Banyuwangi. Values such as moderation, tolerance, and social balance, which are in line with the teachings of the Qur'an, play an important role in maintaining community harmony. This study helps determine how effective cosplay is as a tool of Japanese cultural diplomacy through soft power at the local level.

Keywords: *Banyuwangi, Cosplay, Cultural Identity, Jepang, Soft Power*

PENDAHULUAN

Dikaji melalui teori diplomasi publik, diplomasi menjadi bagian penting suatu negara dalam memperkuat citranya pada abad ke-21 ini. Diplomasi memainkan peran krusial dalam membangun dan memelihara hubungan antara negara serta memperluas pengaruhnya. Salah satu bentuk diplomasi yang dilakukan dan mendapatkan perhatian dari berbagai kalangan adalah diplomasi budaya, negara memanfaatkan aspek-aspek kebudayaan sebagai alat untuk meningkatkan pengaruh dan citra negaranya di kancah internasional. Melalui teori *Soft power* oleh Joseph Nye (2004), Jepang memiliki peluang dalam mempengaruhi persepsi global tanpa perlu menggunakan kekuatan dengan cara tradisional seperti ekonomi atau militer secara langsung. Dalam prakteknya, Jepang berhasil melaksanakan diplomasi budaya dengan tujuan yang spesifik dan terukur melalui strategi *Cool Japan*.

Strategi ini memiliki tujuan memperkenalkan budaya pop dan tradisional Jepang ke seluruh masyarakat internasional. Strategi *Cool Japan* merupakan inisiatif strategis yang diluncurkan oleh pemerintah Jepang untuk mempromosikan budaya populer dan tradisional Jepang ke seluruh dunia (Pratama & Puspitasari, 2020). Strategi ini memiliki tujuan menjadikan kebudayaan Jepang, baik tradisional maupun budaya pop, menjadi jalan dalam peningkatan citra positif Jepang kepada masyarakat internasional. Selain itu, melalui strategi ini menunjukkan bahwa Jepang tidak hanya unggul di bidang teknologi dan industri namun juga dalam hal budaya, seni, dan gaya hidup. Jepang berusaha memperlihatkan keseimbangan antara modernitas dan tradisi, sehingga menciptakan daya tarik yang luas, terutama di kalangan generasi muda.

Keragaman budaya Jepang yang masuk dalam strategi *Cool Japan* salah satunya adalah *costume play* (selanjutnya disebut cosplay). Budaya pop Jepang seperti cosplay, anime, dan manga masuk dalam strategi *Cool Japan* sebagai bagian dari *soft power* yang juga terkenal di masyarakat Indonesia. Cosplay merupakan budaya mengenakan kostum karakter fiksi dari anime, manga, atau video game telah menjadi fenomena global sejak tahun 1978 yang juga mempengaruhi banyak negara, termasuk Indonesia (Kurniawan, 2025). Melalui cosplay, seseorang dapat memerankan karakter dari anime, manga, maupun video game, baik pakaiannya, cara berbicara, hingga make up. Selain itu, tak jarang melalui karakter-karakter ini mencerminkan nilai-nilai khas Jepang seperti kerja keras, loyalitas, dan penghormatan pada hierarki sosial. Hal ini menunjukkan *soft power* dapat berjalan sesuai dengan pengertiannya, yaitu tanpa melalui kekerasan.

Melalui perspektif Islam, menerima adanya budaya luar bukan sesuatu yang dilarang selama nilai-nilai dasar Masyarakat dan identitas diri tidak dihilangkan. Al-Qur'an menjelaskan bahwa keanekaragaman bangsa dan budaya Adalah bagian dari kehendak Allah SWT sehingga manusia dapat saling memahami dan mengenal satu sama lain (QS. *Al-Hujurat* Ayat 13, n.d.). Oleh sebab itu, pertemuan budaya lokal dan budaya global cukup diartikan sebagai rangkaian proses sosial yang tetap memerlukan kebijaksanaan, keseimbangan, dan moderasi dalam menanggapi. Karena, tantangan yang sebenarnya muncul dalam masyarakat yang diharuskan menjaga identitas budaya dan moral tanpa terbawa arus globalisasi.

Adanya keadaan sukarela dalam menerima budaya luar menjadi salah satu ciri bahwa *soft power* sedang berjalan. Jepang menggunakan konsep *cool Japan* dalam menjalankan *soft power* tersebut agar dapat meningkatkan citranya pada kancah internasional. Pada penelitian ini, yang digunakan sebagai jembatan agar hal tersebut bisa terjadi adalah budaya pop Jepang yaitu cosplay. Cosplay yang awalnya hanya hiburan semata, dapat membuat banyak kalangan Masyarakat internasional tertarik (Urban Renaissance Headquarters, n.d.). Hal ini kemudian dimanfaatkan oleh pemerintah Jepang karena melihat potensi yang muncul melalui kebudayaan pop Jepang tersebut.

Cosplay digunakan sebagai alat diplomasi budaya dalam memperkuat citra positif Jepang. Penerimaan pada masyarakat dapat dilihat melalui pemanfaatan produksi yang meningkat terhadap produk Jepang, termasuk di Indonesia (Pratama & Puspitasari, 2020). Contohnya pada anime, merchandise bernuansa Jepang, J-song, hingga fashion ala Jepang cukup banyak diminati masyarakat. Melalui hal tersebut menunjukkan adanya penerimaan hingga dapat dikatakan mempengaruhi gaya hidup kelompok masyarakat. Penerimaan ini tentu saja membawa dampak positif terhadap citra Jepang.

Penerimaan yang terjadi di kalangan Masyarakat melalui cosplay memunculkan daya tarik yang lebih besar terhadap Jepang. Sehingga Cosplay dapat menjadi tren yang semakin populer pada abad ke-21 terutama di kalangan anak muda di berbagai negara termasuk Indonesia (JINIS, 2020). Hal ini karena karakteristik cosplay yang unik sehingga dapat menarik perhatian khalayak umum. Mulai dari pakaian, make up, gaya rambut, hingga kepribadian tokoh yang sedang dijalani pelaku cosplay membuatnya semakin menarik untuk sekedar dilihat ataupun menjadi pelaku cosplay bagi penyuka Jejepangan. Tentu saja hal ini menjadi sesuai dengan tujuan dilakukannya strategi *cool Japan*, yaitu menarik simpati masyarakat internasional agar citra Jepang mendapatkan lebih banyak respons positif.

Dengan realita tersebut, cosplay berhasil dalam mencapai tujuan diplomasi budaya Jepang dengan menggunakan strategi *cool Japan*. Melalui cosplay, kebudayaan Jepang seperti animasi, masakan, gaya berpakaian, hingga kebiasaan dapat diaplikasikan atau diperlihatkan (Higashisakura et al., n.d.). Di Indonesia, masyarakat yang menyukai cosplay sudah ada pada tahap membentuk sebuah komunitas, baik pada tiap daerah maupun kota. Munculnya komunitas ini tidak hanya memperlihatkan popularitas budaya pop Jepang di Indonesia, namun juga dapat berfungsi sebagai alat diplomasi yang efektif (Praditya & Arisanto, 2021). Dengan adanya komunitas ini, penyelenggaraan acara cosplay pada suatu daerah merupakan hal yang wajar dengan partisipan yang cukup banyak.

Kontribusi aktif komunitas cosplay secara tidak langsung membentangkan sayap *soft power* diplomasi budaya Jepang. Dengan berbagai kegiatan rutin yang dilakukan oleh komunitas cosplay, tentu saja akan membuat cosplay diketahui oleh masyarakat yang mungkin tidak tahu eksistensinya. Salah satu komunitas cosplay tersebut berada di kota Banyuwangi, Jawa Timur, Indonesia. Dengan nama komunitas Maou.BWX, Komunitas tersebut mengadakan acara cosplay setidaknya 1 kali dalam 1-2 bulan, kegiatan yang biasanya dilakukan adalah kontes kostum dan menyanyi J-song (Iqbal Maou.BWX, 2025). Kegiatan tersebut biasanya dilakukan ditempat umum seperti taman kota atau café, sehingga kemungkinan untuk menarik simpati masyarakat diluar komunitas juga tinggi.

Fokus penelitian ini adalah masyarakat Banyuwangi yang berpartisipasi dalam acara cosplay. Pemilihan Banyuwangi dikarenakan perkembangan sektor pariwisata dan budayanya yang cukup besar (Hidranto, 2024). Kebudayaan Banyuwangi yang masih kental juga menjadi alasan dalam pemilihan kota ini karena memiliki identitas budaya yang kuat. Meskipun begitu, penerimaan kebudayaan asing pada masyarakatnya tidak tertutup itu, pada penelitian ini terhadap cosplay. Letaknya yang berdekatan dengan Bali juga menjadi gerbang dalam pertemuan budaya lokal dan global. Dalam Islam juga mengajarkan nilai-nilai sebagai landasan penting untuk menjaga hubungan antar budaya agar tetap selaras dari segi tradisional dan global melalui keseimbangan (*tawazun*), toleransi (*tasamuh*), dan harmoni sosial (Shihab, 2019). Dengan begitu, kota Banyuwangi menjadi tempat yang ideal dalam meneliti pengaruh *soft power* Jepang.

Meskipun banyak penelitian mengenai *Soft power* dan budaya pop Jepang, termasuk cosplay, fokus riset terbatas pada negara-negara besar atau ibu kota yang memiliki akses lebih luas terhadap budaya Jepang. Penelitian ini mengisi gap riset dengan mengeksplorasi *Soft power* Jepang melalui cosplay di wilayah yang lebih kecil dan berkembang seperti Banyuwangi. Penelitian ini juga mencoba untuk melihat bagaimana budaya pop Jepang dapat

diterima di daerah-daerah yang relatif kurang terpapar oleh budaya global dibandingkan dengan kota-kota besar seperti Jakarta atau Surabaya. Pada penelitian ini mengupayakan dalam melihat melalui perspektif keislaman dalam membentuk sikap Masyarakat dalam menerima budaya populer tanpa menghilangkan identitas budaya lokal. Oleh karena itu, diharapkan adanya penelitian ini mampu memberikan kontribusi mengenai pembelajaran pelestarian identitas budaya dan keharmonisan sosial dengan dasar nilai-nilai Al-Qur'an dalam menyelaraskan energi pada dinamika akulturasi budaya.

Dengan memilih Banyuwangi sebagai lokasi penelitian, diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang bagaimana *Soft power* Jepang dapat bekerja di berbagai konteks sosial dan budaya yang berbeda. Sehingga, penelitian ini penting dilakukan guna mengukur sejauh mana pengaruh *soft power* Jepang melalui cosplay, mempengaruhi persepsi dan sikap masyarakat di tingkat lokal, yaitu Banyuwangi. Dengan demikian, hipotesis penelitian sebagaimana ada pada tabel dibawah ini dan rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana pengaruh pengetahuan anggota komunitas tentang cosplay terhadap cosplay sebagai *soft power* Jepang di Banyuwangi? (2) Bagaimana pengaruh aksesibilitas anggota komunitas tentang cosplay terhadap cosplay sebagai *soft power* Jepang di Banyuwangi? (3) Bagaimana cosplay berpengaruh terhadap identitas budaya lokal pada anggota komunitas Banyuwangi?

Tabel 1. 1 Hipotesis

H1	Pengetahuan anggota komunitas tentang cosplay mempengaruhi secara parsial terhadap cosplay sebagai <i>soft power</i> Jepang
H2	Aksesibilitas anggota komunitas terhadap cosplay mempengaruhi secara parsial terhadap cosplay sebagai <i>soft power</i> Jepang
H3	Pengaruh cosplay Jepang di Banyuwangi akan memperkaya identitas budaya lokal dengan mengintegrasikan elemen-elemen budaya Jepang

METODE

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua jenis data. Yang pertama melalui data primer yang di dapatkan penulis dengan terjun langsung dalam acara cosplay yang diselenggarakan di Banyuwangi. Selain itu digunakan pula data sekunder yang di dapatkan melalui artikel, jurnal, dan buku dengan topik terkait penelitian ini. Dalam mendapatkan data digunakan instrument penelitian berupa kuesioner sehingga lebih efisien dalam mengumpulkan data, hal ini karena responden hanya perlu memilih jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Kedua data ini nantinya digunakan peneliti agar hasil yang di dapat lebih kuat.

Penelitian ini berbasis kuantitatif dengan pendekatan eksplanatori. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa kuantitatif eksplanatori merupakan penelitian yang menjelaskan keterkaitan variabel-variabel yang mempengaruhi hipotesis. Kemudian, nilai tasamuh dan tawazun digunakan sebagai perspektif dalam memahami penerimaan budaya cosplay dan akibatnya pada identitas budaya dan hubungan dalam masyarakat. Dengan pendekatan ini, akan diketahui apa saja korelasi yang akan terjadi antar variabel yang ada, contoh X1 terhadap Y dan seterusnya. Kuesioner dipilih sebagai instrument penelitian untuk mencari data dan penggunaan aplikasi SPSS 26 for windows dalam mengelola hasil datanya. Data yang didapatkan melalui kuesioner akan dipindahkan ke SPSS 26 dengan Microsoft excel dan nantinya hasil akan berupa angka yang akan dinarasikan.

Instrumen penelitian telah diuji menggunakan pengujian validitas dan reabilitas sebelum akhirnya dibagikan. Pengujian validitas instrument pada penelitian ini menggunakan Pearson Product Moment. Menurut Santoso (2007) apabila signifikansi korelasi (α) antara butir skor dengan total skor pada indikator $\leq 0,05$ maka item dinyatakan valid. Untuk pengujian reabilitas, pada penelitian ini menggunakan Cronbach Alpha. Menurut Santoso (2007) apabila nilai yang didapatkan $> 0,60$ maka data dinyatakan reliabel. Pada penelitian ini, nilai yang didapatkan masing-masing variabel telah dinyatakan valid dan reliabel dengan melalui masing-masing pengujian yang telah disebutkan.

Melalui kuesioner, peneliti mendapatkan indikator dan agar memudahkan penelitian akan dibagi menjadi beberapa variabel. Beberapa variabel tersebut dibagi lagi menjadi dua macam. Yang pertama adalah variabel independent atau bebas yaitu Pengetahuan Tentang Cosplay (X1), Faktor Aksesibilitas Cosplay (X2), dan Cosplay Sebagai Identitas budaya Lokal (X3). Lalu yang kedua adalah variabel dependent atau terikat yaitu Cosplay Sebagai Soft Power Jepang (Y).

Teknik *Non-probability sampling* berjenis sampling kuota (*Uncontrolled Quota Sampling*) digunakan dalam penelitian ini karena adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Karena jumlah keseluruhan sampel telah diperkirakan sejak awal, sampling kuota cocok digunakan karena penerapannya mudah dimengerti dan cukup sederhana untuk dijelaskan (Pujiati, 2024). Pemilihan sampel dengan metode ini memungkinkan suatu populasi dapat terwakilkan. Menurut Hair, et al. dalam (Fatma et al., 2021) jika jumlah pasti populasi belum diketahui, maka ukuran sampel minimum adalah 5-10 dikali variabel indikator. Maka jumlah sampel yang digunakan mengikuti rumus Hair, et al. adalah $15 \times 5 = 75$ responden dan pada penelitian ini terdapat 100 responden sehingga jumlah minimal sampel telah terpenuhi.

Banyuwangi, Jawa Timur, Indonesia menjadi salah satu destinasi kota pariwisata karena keberagaman yang ada di dalamnya, baik alam maupun budaya. Kebudayaan daerah Banyuwangi dikatakan unggul karena dinilai masih kental dalam melaksanakan adat tradisi sejak nenek moyang (Selfana et al., 2023). Meskipun begitu, terutama bagi anak muda, tidak segan terbuka terhadap kebudayaan asing yang masuk terbawa arus globalisasi. Jika dilihat melalui geometris, kondisinya yang bersebelahan dengan Bali menjadikan Banyuwangi memiliki peluang yang sama untuk menjadi pusat pertemuan antara budaya lokal dan global. Sehingga, beberapa alasan tersebut yang kemudian menjadikan peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengukur apakah *soft power* Jepang melalui cosplay efektif dilakukan di kota Banyuwangi.

Peluang tersebut dinilai tepat dengan maraknya fenomena cosplay yang sedang ramai diperbincangkan. Dengan potensi yang ada, penulis memilih terjun langsung agar lebih mengetahui apa yang sebenarnya terjadi pada masyarakat sosial. Dan untuk mengetahui kebenaran mengenai *soft power* Jepang efektif atau tidak, penulis akan meneliti salah satu komunitas cosplay Banyuwangi yang terbilang aktif dalam melaksanakan acara cosplay. Dengan begitu, diharapkan komunitas cosplay ini mampu menjawab keseluruhan populasi penikmat cosplay yang ada di Banyuwangi.

Dengan populasi masyarakat Banyuwangi yang terlibat cosplay dan sampel yang dipilih didasarkan dari beberapa latar budaya sosial yang berbeda, diharapkan penelitian ini akan mendapat gambaran yang beragam. Dengan begitu, akan memudahkan penulis dalam menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang telah ada sebelumnya. Kesimpulan secara menyeluruh didapatkan melalui data yang telah dikumpulkan sebelumnya dan diolah menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis yang telah diolah akan menemukan variabel-variabelnya (Sujarweni, 2019). Dengan menggunakan aplikasi SPSS 26 akan diketahui nilai rata-rata dari hasil regresi linear bergandanya dengan menggunakan tabel, diagram, grafik, atau pengukuran tendensi sentral.

HASIL DAN PEMBAHASAN

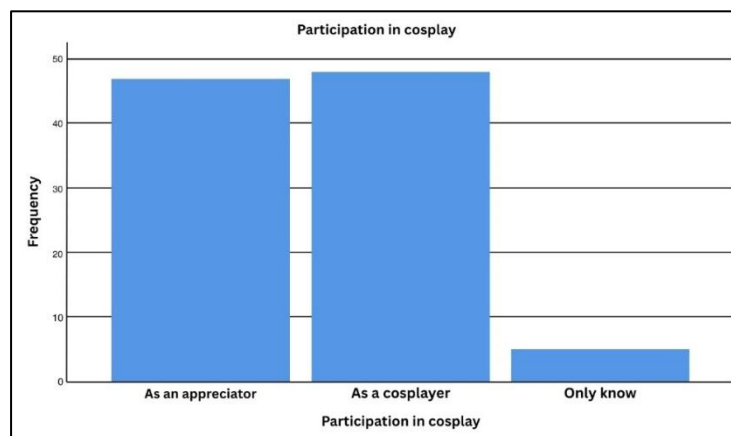
Cosplay tidak sebatas menjadi sarana hiburan, namun sebagai bagian dari budaya pop Jepang menjadikannya sebagai sarana edukasi. Edukasi disini tidak hanya mengenai cosplay, namun juga Jepang itu sendiri. Baik secara kebudayaan, tata krama, hingga kesosialan seperti terbentuknya komunitas cosplay, hal ini lah yang meningkatkan citra positif Jepang dan lahirnya contoh nyata terjadinya *soft power*. Di Indonesia, tepatnya Banyuwangi, terbentuknya komunitas cosplay yang secara tidak langsung akan menyebarkan budaya jepang contohnya, mengadakan acara cosplay, nonton film anime bersama, hingga pertunjukan seni bertema Jepang (Al Fariz et al., 2024). Dimulai dari ketertarikan masyarakat hingga memunculkan komunitas, menjadikan partisipasi masyarakat terhadap Jepang tidak hanya dikonsumsi secara pasif namun sekaligus produsen yang menyebarkan fenomena cosplay.

Dengan berbagai kostum unik, make up karakter, hingga kegiatan berbau Jepang yang dilakukan komunitas cosplay dapat menarik sedikit banyak perhatian orang-orang sekitar. Rasa keingintahuan ini yang nantinya menjadi bibit penikmat cosplay selanjutnya, tentu dengan dua kemungkinan antara berlanjut atau sebatas pada saat itu saja. Meskipun begitu, munculnya rasa keingintahuan dapat muncul karena seseorang tertarik dengan sesuatu (Anggarini, n.d.). Pada konteks ini, cosplay menjadi sesuatu yang menarik bahkan untuk sekedar menjadi hiburan sesaat. Kesempatan tersebut kemudian dimanfaatkan pemerintahan Jepang dalam menarik simpati masyarakat internasional melalui strategi *Cool Japan*.

Pemerintahan Jepang tentu ikut andil dalam mendukung persebaran *soft power* melalui strategi *cool Japan*. Kebijakan baru juga dibuat guna merangsang, melindungi, dan memanfaatkan potensi individual terkait kreasi intelektual dengan nama "*Intellectual Property Strategic Program*" (IPSP) (Pratama & Puspitasari, 2020). Dukungan ini sebagai bagian dari strategi Jepang dalam memperluas kekayaan intelektualnya seperti makanan, budaya tradisional dan budaya pop. Contohnya, manga populer seperti Naruto ditransformasikan menjadi anime hingga dibuatkan destinasi wisata agar dapat menarik wisatawan asing untuk berkunjung ke Jepang. Strategi *Cool Japan* yang diusung mendemonstrasikan bahwa melalui cosplay tidak hanya dipandang sebagai hiburan, namun merupakan strategi diplomasi budaya yang telah terstruktur.

Nilai-nilai Islam yang ada pada penelitian ini tidak serta merta dijadikan alat normatif dalam menilai benar atau salahnya sesuatu, namun sebagai dasar analisa untuk membaca hasil penelitian. Nilai-nilai tawazun (keseimbangan) dan tasamuh (toleransi) digunakan untuk menjelaskan bagaimana respon masyarakat terhadap budaya pop Jepang yaitu cosplay. Dengan demikian, nilai Islam akan memiliki fungsi sebagai dasar makna yang memahami identitas budaya dan harmoni sosial tanpa mengubah metode kuantitatif maupun menghapuskan analisis statistik. Melalui pendekatan ini akan memungkinkan bahwa hasil yang didapatkan tetap ilmiah dan sekaligus sesuai budaya masyarakat.

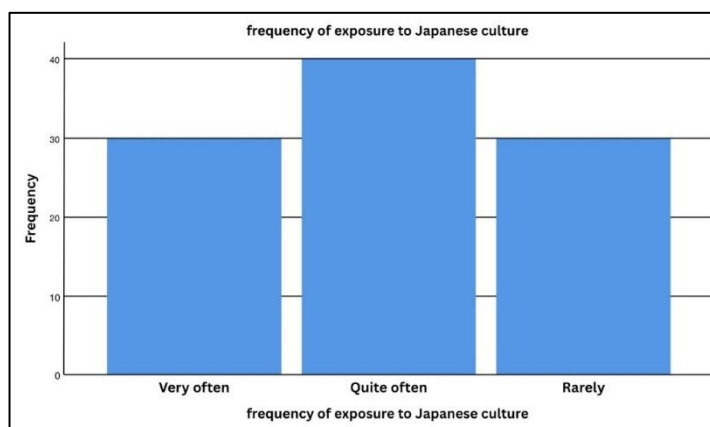
Kebudayaan Jepang yang disajikan melalui acara cosplay meningkatkan partisipasi masyarakat. Selain berpartisipasi sebagai penonton, ada juga masyarakat yang melakukan cosplay (selanjutnya disebut cosplayer). Pada penelitian ini, partisipan merupakan penikmat cosplay, baik hanya sebagai pengunjung maupun peserta cosplay. Peneliti mendapatkan 102 responden dalam penelitian ini, dengan 2 diantaranya hanya terlibat secara online dan selanjutnya tidak dimasukkan ke dalam perhitungan manapun. Melalui diagram dibawah ini ditemukan 100 responden dengan jumlah partisipan antar penonton dan peserta tidak jauh berbeda.



Gambar 1. 1 Partisipasi dalam cosplay

Persepsi Masyarakat secara positif tidak hanya diwujudkan melalui aspek budaya, namun aspek lain seperti ekonomi. Dalam mengadakan acara cosplay biasanya dilakukan ditempat umum seperti café atau alun-alun kota, hal ini tentu akan meningkatkan daya beli produk lokal dilokasi acara cosplay. Biasanya ketertarikan masyarakat diluar komunitas cosplay akan meningkat, sehingga dapat tercipta ekosistem ketertarikan Jepang melalui cosplay secara terus menerus. Dengan ini masyarakat akan menjadi roda dari berjalannya *soft power* Jepang karena dapat memperlebar jalannya budaya pop Jepang melalui cosplay.

Penerimaan masyarakat di Indonesia, terutama Banyuwangi, terhadap cosplay dapat dilihat melalui beberapa aspek, pada penelitian ini terhadap pengetahuan dan aksesibilitas. Melalui diagram dibawah ini, mayoritas responden sering terpapar informasi mengenai budaya Jepang. Informasi mengenai Jepang yang didapatkan pada era digital ini tentu saja tidak hanya terkait cosplay, hal ini bisa termasuk budaya Jepang lainnya, makanan, hingga fashion. Jika mengambil contoh dari media sosial, informasi tersebut akan mudah didapatkan melalui postingan, streaming, hastag, hingga dukungan pada idola yang disukai. Pada dunia nyata atau ditempat acara cosplay berlangsung, masyarakat yang bukan bagian dari komunitas cosplay memberikan respon positif adanya acara cosplay diadakan di sekitar mereka.



Gambar 1. 2 Frekuensi terpapar informasi budaya Jepang

Jika dilihat melalui *soft power*, fenomena-fenomena tersebut dapat dikatakan memperkuat citra positif Jepang dan penerimaan budaya luar, disini Jepang dengan cosplaynya, terjadi karena cara-cara alami dan sukarela. Peningkatan jumlah penikmat hiburan Jepang dapat dirasakan melalui media sosial dan pada lingkungan sosial. Munculnya komunitas-komunitas cosplay di Indonesia, seperti yang terjadi di Banyuwangi, dan dengan aktif membuat

acara cosplay atau yang berbau kebudayaan Jepang lainnya. Adanya cosplay juga mempengaruhi gaya hidup beberapa kelompok masyarakat seperti melalui makanan, *daily style*, dan make up pada berbagai kalangan usia. Dengan begini peran cosplay tidak hanya sebagai hiburan namun beberapa hal dapat di aplikasikan pada kehidupan sehari-hari. Dilihat dari konteks nilai Islam, ini mencerminkan berlakunya prinsip tawazun, yaitu keseimbangan antara penerimaan budaya global namun tetap bertanggung jawab terhadap jati diri budaya.

Sebelum melakukan penelitian, diperlukan pengubahan data dari kuesioner ke angka agar dapat memudahkan dalam pengolahan data pada SPSS 26. Pengubahan data menjadi angka diperlukan pada pengujian kuantitatif agar data dapat diolah dengan lebih mudah (Ismail & Eka, 2017). Sehingga semua kuesioner yang telah terisi dikumpulkan dan dimasukkan dalam penghitungan agar dapat diolah melalui system. Pada pengujian ini menghasilkan data berupa statistic deskriptif sebagai berikut:

Tabel 1. 2 Hasil Uji Statistik Dekskriptif

Descriptive Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
Pengetahuan tentang Cosplay (X1)	7.5540	1.97362	100
Aksesibilitas terhadap cosplay (X2)	5.9268	1.53224	100
Cosplay dalam identitas budaya lokal (X3)	4.3268	1.49510	100
Cosplay sebagai <i>Soft power</i> Jepang (Y)	6.6924	1.97883	100

Hasil pengujian ini memberikan ringkasan mengenai data yang telah didapatkan melalui instrument penelitian agar lebih mudah di olah pada pengujian selanjutnya. Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa pada nilai skor mean (rata-rata) $\pm$ sama. Nilai pada Y: 6.6924 ± 1.97883 , nilai pada X1: 7.5540 ± 1.97362 , nilai pada X2: 5.9268 ± 1.53224 dan nilai pada X3: 4.3268 ± 1.49510 dengan jumlah sampel (N) adalah 100 responden.

Didasari oleh fenomena cosplay yang terjadi di lingkungan sosial, penulis kemudian ingin mengetahui hal tersebut lebih lanjut. Dari tiga hipotesis, penulis ingin mengetahui apakah fenomena tersebut akan mempengaruhi identitas budaya lokal yang ada atau tidak. Meskipun sekarang cosplay diterima dengan positif dikalangan Masyarakat, namun disisi lain terdapat pula tantangan yang perlu dihadapi. Beberapa mengkritik bahwa fenomena ini memiliki potensi menggeser kebudayaan lokal yang ada dengan kebudayaan asing, pada penelitian ini budaya pop cosplay dari Jepang. Maka dari itu, penelitian ini akan melakukan beragam pengujian pada variabel Pengetahuan tentang cosplay (X1), faktor aksesibilitas cosplay (X2), dan cosplay dalam identitas budaya lokal (X3) terhadap cosplay sebagai *soft power* Jepang (Y). Pengujian tersebut antara lain:

a) Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Hasil pengujian regresi linear berganda akan memberikan penjelasan mengenai apakah variabel bebas yaitu Pengetahuan tentang cosplay (X1) dan Aksesibilitas

terhadap cosplay (X2), berpengaruh secara Bersama-sama atau secara masing-masing terhadap variabel terikat yaitu cosplay sebagai soft power Jepang (Y). Sehingga peneliti mengetahui sebesar apa dan bagaimana pengaruh seluruh variabel terhadap hasil penelitian.

Tabel 1. 3 Korelasi antar Variabel (hasil uji regresi linier berganda)

Correlations				
		Cosplay sebagai <i>Soft power</i> Jepang (Y)	Pengetahuan tentang cosplay (X1)	Faktor aksesibilitas cosplay (X2)
Pearson Correlation	Cosplay Sebagai <i>Soft power</i> Jepang (Y)	1.000	.664	.478
	Pengetahuan tentang Cosplay (X1)	.664	1.000	.451
	Aksesabilitas terhadap cosplay (X2)	.478	.451	1.000
Sign. (1-tailed)	Cosplay Sebagai <i>Soft power</i> Jepang (Y)	.	.000	.000
	Pengetahuan tentang Cosplay (X1)	.000	.000.	.000
	Aksesabilitas terhadap cosplay (X2)	.000	.000	.
N	Cosplay Sebagai <i>Soft power</i> Jepang (Y)	100	100	100
	Pengetahuan tentang Cosplay (X1)	100	100	100
	Aksesabilitas terhadap cosplay (X2)	100	100	100

Pada tabel 1.2 diketahui korelasi *Pearson* dengan signifikansi $p = 0,000 < 0,01$, pada $r.X1$ terhadap $Y = 0,664$, pada $r.X2$ terhadap $Y = 0,478$, pada $r.X1$ dan $X2$ terhadap $Y = 0,451$. Melalui hasil pengolahan data pada uji regresi linier berganda menunjukkan hasil dibawah 0,05 pada ketiga variabel independent, sehingga pengaruhnya **sangat signifikan secara statistik**. Dari sini data yang awalnya berupa kalimat telah dirubah menjadi angka agar dalam proses pengolahan kedepannya menjadi lebih mudah.

b) Hasil metode stepwise

Metode *Step wise* merupakan salah satu metode yang digunakan untuk memasukkan dan mengeluarkan variabel yang memenuhi syarat atau tidak dalam regresi

linier berganda. Metode ini dipilih karena metode ini akan secara otomatis mengeluarkan variabel yang tidak memenuhi syarat dalam regresi linier berganda dari persamaan regresi linier berganda.

Tabel 1. 4 Hasil Metode Stepwise (Variabel Enter or Removed)

Variabels Entered/Removed ^a			
Model	Variabels Entered	Variabels Removed	Method
1	Pengetahuan tentang Cosplay (X1)		Stepwise (Criteria: Probability-of-F-to-enter ≤ .050, Probability-of-F-to-remove ≥ .100).
2	Aksesibilitas terhadap cosplay (X2)		Stepwise (Criteria: Probability-of-F-to-enter ≤ .050, Probability-of-F-to-remove ≥ .100).
a. Dependent Variabel: Pengaruh Cosplay sebagai <i>Soft power</i> terhadap budaya lokal			

Semula pada model 1 hanya Variabel X1 yang masuk dalam persamaan regresi linear berganda. Kemudian pada model 2, dimasukkan juga Variabel X2 ke dalam persamaan regresi. Pada model 2 terdapat 2 variabel yang masuk pada persamaan regresi linier berganda yaitu variabel bebas X1 dan X2. Hasil dari tabel tersebut menunjukkan bahwa kedua variabel dinyatakan memenuhi syarat dalam regresi linier berganda. Sedangkan untuk Variabel X3 tidak dihitung karena sudah otomatis keluar dari perhitungan sistem SPSS 26. Jadi untuk selanjutnya yang diperhatikan adalah model 2.

c) Hasil Uji Simultan (F)

Hasil uji simultan akan memberikan penjelasan mengenai pengaruh dari tiap variabel bebas terhadap variabel terikat secara simultan atau serentak.

Tabel 1. 5 Hasil Uji Anova Regresi Linear Berganda (hasil uji F)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1.	Regression	171.059	1	171.059	77.395	.000 ^b
	Residual	216.601	98	2.210		
	Total	387.660	99			
2.	Regression	186.629	2	93.315	45.025	.000 ^c
	Residual	201.031	97	2.072		
	Total	387.660	99			
a. Dependent Variabel: Cosplay sebagai <i>Soft power</i> Jepang (Y)						
b. Predictors: (Constant), pengetahuan tentang Cosplay (X1)						
c. Faktor aksesibilitas cosplay (X2)						

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2019) Apabila angka signifikansi (α) menunjukkan $\leq 0,05$ hasil variabel independent memiliki pengaruh signifikan dan penelitian diterima. Pada tabel 1.4 model 2 dengan F hit = 45.025 dengan sign = 0,000

< 0,05 berarti hasilnya **signifikan**. Hal ini menyatakan bahwa persamaan regresi linier berganda dengan, X1 (Pengetahuan tentang Cosplay) dan X2 (faktor aksesibilitas cosplay) terhadap Y (Cosplay sebagai *Soft power* Jepang) adalah benar, selain itu dapat dikatakan bahwa regresi linier berganda yang terjadi adalah **benar linier**.

d) Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Hasil uji koefisien determinasi akan memberikan penjelasan mengenai sebesar apa kontribusi dari variabel bebas dalam menguraikan variasi terikat.

Tabel 1. 6 Hasil Summary Regresi Linear Berganda (hasil uji R^2)

Model Summary ^c					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.664 ^a	.441	.436	1.48668	
2	.694 ^b	.481	.471	1.43961	1.977
a. Predictors: (Constant), Pengetahuan tentang Cosplay					
b. Predictors: (Constant), Pengetahuan tentang Cosplay, Faktor aksesibilitas cosplay					
c. Dependent Variabel: Cosplay sebagai soft power Jepang (Y)					

Pada tabel 1.5 model 2 nilai koefisien korelasi R X1 dan X2 secara simultan terhadap Y sebesar 0.694 dengan nilai Indeks determinasi $I = R^2 = (0,694)^2 = 0,481 \rightarrow$ **menunjukkan kontribusi atau pengaruh** X1 dan X2 terhadap Y sebesar 48,1%. Jika dipisah secara parsial, $(R_{x1.y})^2 = (0,664)^2 = 0,441 = 44,1\%$ dan $(R_{x2.y})^2 = (0,478)^2 = 0,228 = 22,8\%$. Sedangkan sisanya sebesar $100\% - 48,1\% = 51,9\%$ disebabkan variabel lain yang tidak diteliti. Kontribusi (X1) pengetahuan tentang cosplay cukup tinggi sehingga dapat mempengaruhi cara pandang masyarakat terhadap budaya pop Jepang. Faktor aksesibilitas menjadi penunjang dalam mempertahankan persepsi positif tersebut. Sehingga:

- 1) Dari tabel 1.5 terlihat bahwa nilai indeks determinasi dari variabel X1 (pengetahuan tentang Cosplay) $= (R_{x1.y})^2 = (0,664)^2 = 0,441 = 44,1\%$, menyatakan bahwa X1 (Pengetahuan tentang Cosplay) **secara parsial berpengaruh nyata** ($p < 0,05$) terhadap Y (Cosplay sebagai *soft power* Jepang), sehingga **H1: Pengetahuan anggota komunitas tentang cosplay mempengaruhi secara parsial terhadap cosplay sebagai soft power Jepang, terbukti.**
- 2) Dari tabel 1.5 terlihat bahwa nilai indeks determinasi dari variabel X2 (Aksesibilitas terhadap Cosplay) $= (R_{x2.y})^2 = (0,478)^2 = 0,228 = 22,8\%$, ini menyatakan bahwa X2 (Aksesibilitas terhadap Cosplay) **secara parsial berpengaruh nyata** ($p < 0,05$) terhadap Y (Cosplay sebagai *soft power* Jepang), sehingga **H2: Aksesibilitas anggota komunitas terhadap cosplay mempengaruhi secara parsial terhadap cosplay sebagai soft power Jepang, terbukti.**
- 3) Sebagai catatan, melalui tabel 1.3 yaitu metode stepwise, regresi akhir pada penelitian ini tidak menyertakan X3 "cosplay dalam identitas budaya lokal". Meskipun secara signifikan X3 valid dan reliabel, pada penelitian ini variabel tersebut tidak termasuk indikator keberhasilan soft power melalui cosplay. Namun keberhasilan Y "cosplay sebagai soft power Jepang" dipengaruhi secara garis besar oleh X1 "pengetahuan tentang cosplay" dan X2 "faktor aksesibilitas cosplay". Hasil

positif dari X3 menjadikan X1 dan X2 berperan secara aktif dan efektif terhadap Y. Jadi semua variabel memiliki keterkaitan satu sama lain meskipun terdapat batasan tertentu dalam pengolahan data, Sehingga **H3: Pengaruh cosplay Jepang di Banyuwangi akan memperkaya identitas budaya lokal dengan mengintegrasikan elemen-elemen budaya Jepang, tidak terbukti.** Meskipun dalam prakteknya cosplay tidak mempengaruhi identitas budaya lokal, namun cosplay dapat diterima berdampingan dengan budaya lokal dalam masyarakat.

Setelah melalui beragam pengujian, pada rumusan masalah pertama yaitu, “bagaimana pengaruh pengetahuan anggota komunitas tentang cosplay terhadap cosplay sebagai *soft power* Jepang di Banyuwangi?” telah dibuktikan oleh hipotesis satu bahwa pengetahuan yang tinggi. Pada hipotesis satu dijelaskan bahwa kontribusi Pengetahuan Tentang Cosplay (X1) dalam mempengaruhi Cosplay Sebagai Soft Power Jepang (Y) sangat tinggi yaitu 44.1%. Hal ini dapat terjadi karena, jika saja seseorang tidak mengetahui adanya eksistensi cosplay maka seseorang tersebut tidak akan mencari tahu apapun mengenai cosplay. Begitu pula sebaliknya, apabila seseorang mengetahuinya, maka sedikit banyak akan mencari tahu mengenai cosplay, terutama hal ini akan dilakukan oleh cosplayer. Karena dengan menjadi cosplayer dibutuhkan keterampilan untuk meniru karakter yang akan diperankan agar karakter yang digunakan tidak kecewa dengan penampilan yang asal-asalan.

Lalu pada rumusan masalah kedua yaitu “Bagaimana pengaruh aksesibilitas anggota komunitas tentang cosplay terhadap cosplay sebagai *soft power* Jepang di Banyuwangi?” telah dibuktikan oleh hipotesis dua merupakan faktor pendukung yang sangat dibutuhkan. Kontribusi aksesibilitas sebesar 22,8% bukan hanya sekedar angka, namun penggunaan pada dunia nyata sangat dibutuhkan. Contohnya dalam mencari tahu karakteristik dari karakter yang akan diperankan diperlukan pencarian informasi dan dengan begitu diperlukan akses dalam mencari apapun mengenai karakter tersebut. Informasi seperti make up, pakaian, tingkah laku, hingga ekspresi karakter yang diperankan perlu dipelajari seorang cosplayer ketika hendak melakukan cosplay. Hal ini tentu saja agar penampilan cosplayer dapat maksimal dalam acara cosplay yang sedang berlangsung.

Terakhir yaitu pada rumusan masalah ketiga “Bagaimana cosplay berpengaruh terhadap identitas budaya lokal pada anggota komunitas Banyuwangi?” mendapatkan jawaban melalui hipotesis tiga bahwa tidak ada pengaruh khusus. Melalui hasil ini, penulis merasa bangga bahwasannya identitas budaya lokal yang ada pada masyarakat Banyuwangi, terutama dikalangan anak muda tidak tergoyahkan. Jika dikaitkan dengan teori *soft power*, cosplay dapat diterima karena mampu beradaptasi tanpa menggeser kebudayaan lokal yang ada. Bagi kedua negara, tentu saja hal ini dapat dikatakan hal positif. Bagi Indonesia, menguatnya kebudayaan lokal merupakan kebanggaan tersendiri yang patut dijaga pada era globalisasi seperti sekarang. Sedangkan bagi Jepang, strategi *cool Japan* melalui cosplay tetap dapat dilakukan dan adanya hasil ini membuktikan bahwa mempengaruhi negara lain tanpa menggunakan kekerasan atau dengan kata lain *soft power*, berhasil dilakukan.

Dengan demikian, cosplay terbukti dapat menjadi alat diplomasi budaya yang efektif, baik ditingkat internasional maupun lokal, tepatnya pada penelitian ini di kota Banyuwangi, Jawa Timur, Indonesia. Melalui hipotesis satu dan hipotesis dua yang terbukti, menunjukkan bahwa cosplay dapat menjadi sarana penyampaian *soft power*. Dengan nilai Indeks determinasi $I = R^2 = (0,694)^2 = 0,481 \rightarrow$ menunjukkan kontribusi atau pengaruh X1 dan X2 terhadap Y sebesar 48,1% dan sisanya sebesar $100\% - 48,1\% = 51,9\%$ disebabkan variabel lain yang tidak diteliti. Meskipun hipotesis tiga tidak terbukti, di sisi lain menunjukkan bahwa identitas lokal pada masyarakat tidak dapat digantikan oleh kebudayaan asing, pada penelitian ini cosplay. Adanya cosplay dapat memperdalam kecintaan masyarakat Banyuwangi terhadap kebudayaan lokal yang telah ada, Sehingga dapat disimpulkan ketiga hipotesis tersebut menunjukkan hasil

positif bagi kedua belah negara yaitu Indonesia dan Jepang. Bagi Indonesia, pengetahuan dan aksesibilitas penikmat cosplay bertambah dan bagi Jepang strategi *soft power*-nya berhasil.

Dilihat melalui perspektif Islam, keadaan yang terjadi sejalan dengan prinsip tasamuh. Tasamuh menyoroti sikap toleransi atas perbedaan dalam keberagaman yang ada. Penerimaan pada cosplay sebagai budaya pop Jepang diartikan dalam bentuk interaksi antar budaya yang dapat saling memahami selama tidak ada nilai-nilai dasar masyarakat yang dipertentangkan. Oleh karena itu, harmoni sosial akan tetap berjalan meski masyarakat masuk dalam akulturasi budaya. Karena, pengaruh yang ada tidak menyebabkan konflik dan masih dalam batas wajar. Ini menunjukkan budaya pop, dalam penelitian ini cosplay, dapat membuat ruang interaksi sosial tanpa adanya ketegangan dalam ranah masyarakat.

Cosplay bukan hanya hiburan bagi penikmatnya, namun menjadi salah satu cara dalam mempelajari Jepang melalui budaya tradisional dan budaya pop. Dengan visualisasi karakter yang unik serta nilai-nilai pada karakternya, menjadikan cosplay sarana dalam pembentukan persepsi Masyarakat. Selain melalui visual (terlihat), pembentukan persepsi tersebut dapat melalui musik, bahasa, hingga etika khas Jepang yang dipraktekkan oleh para partisipan cosplay. Penerimaan cosplay dalam masyarakat dapat terjadi karena cosplay hanya dianggap sebagai salah satu budaya pop Jepang yang karakteristiknya tidak memiliki unsur paksaan sehingga dapat menimbulkan persepsi positif. Dengan tidak meniru secara total budaya Jepang, baik tradisional ataupun pop, dan tetap menerapkan norma-norma masyarakat yang berlaku menjadikan cosplay salah satu cara dalam merefleksikan diri pada identitas budaya lokal Banyuwangi.

Masyarakat tidak hanya sekedar menerima kebudayaan luar, namun juga dapat mengadaptasinya kedalam kehidupan sehari-hari, contohnya seperti budaya tertib dan tepat waktu yang terlihat pada saat acara cosplay berlangsung. Kebiasaan-kebiasaan ini merupakan langkah bagus yang mampu diterapkan oleh masyarakat. Dalam acara cosplay yang diadakan di tempat umum seperti taman kota atau café, pengunjung di luar partisipan acara cosplay terlihat memberikan kesan positif. Dapat diartikan bahwa penerimaan tidak hanya ada pada penikmat cosplay namun juga masyarakat secara umum. Hal ini sejalan dengan tujuan konsep *cool Japan* yang ingin membentuk persepsi masyarakat global menjadi lebih positif terhadap Jepang.

Cosplay sebagai bagian dari strategi *cool Japan* berhasil secara nyata dalam menerapkan *soft power* Jepang terhadap negara lain hingga di wilayah kabupaten, tepatnya pada penelitian ini berada di Banyuwangi. Dengan perantara cosplay Jepang dapat meningkatkan citra positifnya lewat ketertarikan masyarakat internasional terhadap kebudayaan Jepang. Salah satunya pada masyarakat Indonesia terutama di Banyuwangi, dimulai dari fenomena cosplay dapat memunculkan keingintahuan masyarakat terhadap budaya, makanan, make up, hingga gaya hidup sehari-hari. Melalui penelitian ini, cosplay secara nyata dapat digunakan sebagai alat diplomasi budaya melalui strategi *cool Japan* dan dengan jalur *soft power* dapat menjalin hubungan internasional secara unik melalui kebudayaan.

Namun, keseimbangan dalam fenomena penerimaan budaya asing perlu dijaga agar penyerapannya tidak menggeser budaya lokal yang telah ada. Pada era globalisasi seperti sekarang, hal ini bisa saja terjadi bahkan tanpa disadari. Keseimbangan (*tawazun*) ini dapat terjaga apabila dapat mengukur sejauh mana adaptasi dapat dilakukan tanpa memberatkan salah satu sisi. Dalam hal ini diperlukan kerjasama dari berbagai pihak, baik anggota komunitas cosplay atau penyuka Jejepangan, penggerak roda kebudayaan lokal, hingga pemerintah. Apabila terdapat pihak yang berat sebelah, maka keseimbangan tersebut dapat digoyahkan dengan mudah.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa cosplay sebagai bentuk *soft power* tidak memiliki pengaruh terhadap identitas budaya dan harmoni sosial, namun fenomena tersebut tidak memiliki sifat deterministik. Dalam Islam, fenomena ini bersinggungan dengan konsep kemaslahatan, yang mana nilai budaya dilihat sebagai bentuk tanggung jawab sosial dalam masyarakat. Nilai Islam dan nilai identitas budaya menjadi dasar Masyarakat dalam merespons budaya lain secara seimbang. Sehingga, budaya pop, pada penelitian ini cosplay, tidak mengancam identitas budaya, namun tetap sejalan dengan dinamika sosial.

KESIMPULAN DAN SARAN

Melalui Hipotesis satu dan dua yang terbukti mengartikan bahwa pengetahuan dan aksesibilitas merupakan hal penting agar *soft power* dapat berjalan. Karena tanpa pengetahuan, maka kejelasan mengenai suatu hal tidak dapat dipastikan. Jika aksesibilitas sulit didapatkan, jalur dalam mendapatkan pengetahuan juga akan terputus. Begitu pula dengan hipotesis tiga yang tidak terbukti, menurut penulis dalam penelitian ini bukan berarti mendapatkan hasil negatif melainkan positif. Karena apabila hipotesis tiga terbukti, mengartikan identitas budaya lokal yang ada di Banyuwangi mulai luntur. Tentu saja hal tersebut bukan hal bagus bagi beberapa pihak termasuk pemerintah Indonesia, karena keseimbangan antara identitas lokal dan asing menjadi goyah.

Pada dasarnya di era sekarang, pengetahuan dan aksesibilitas memiliki ikatan erat dalam roda kehidupan, sedangkan Identitas budaya menjadi pelengkap dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menjadi tantangan bagi tiap individu agar senantiasa berpegang teguh terhadap identitas budayanya masing-masing. Melalui penelitian ini, terlihat bahwa *soft power* melalui cosplay yang dilakukan Jepang menjadi bukti bahwa kebudayaan lain dapat dinikmati tanpa adanya kekhawatiran terhadap identitas budaya lokal selama dapat dipegang teguh. Sehingga cosplay dapat menjadi bukti nyata pada penerapan *soft power* Jepang yang berhasil dilakukan. Melalui perspektif Islam, ini masuk dalam prinsip tawazun dan tasamuh, dimana keterbukaan pada perbedaan budaya tetap dilandasi tanggung jawab terhadap identitas budaya dan keharmonisan dalam masyarakat.

Jika ditarik keseluruhan, melalui variabel bebas atau Pengetahuan Tentang Cosplay (X1) dan Faktor Aksesibilitas Cosplay (X2), terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap Cosplay Sebagai *Soft Power* Jepang (Y). dengan kontribusi Pengetahuan Tentang Cosplay (X1) menduduki tingkat teratas dalam partisipasinya. Sedangkan untuk Cosplay Dalam Identitas Lokal (X3) meskipun tidak terbukti, namun memiliki arti bahwa identitas budaya lokal masyarakat Banyuwangi sangat kuat. Dari sini memperlihatkan bahwa *soft power* dapat dilakukan dengan memanfaatkan daya tarik kebudayaan terhadap negara lain. Dengan ini menyatakan bahwa melalui strategi *cool Japan*, cosplay dapat dinilai berhasil menjalankan diplomasi budaya.

Melalui fenomena cosplay, Jepang tidak hanya diuntungkan melalui ekonomi namun sekaligus dapat meningkatkan daya tarik wisatawan terhadap kebudayaan Jepang di kancah internasional. Hal ini dapat dibuktikan dengan dibuatnya beberapa spot wisata dengan latar belakang diambil melalui manga atau anime, tempat-tempat tersebut ramai dikunjungi mulai dari wisatawan lokal hingga asing. Contohnya, tangga jalan pada anime Kimi No Nawa yang sering dijadikan tempat berfoto oleh penggemarnya. Hal ini menarik karena melalui spot umum tersebut dapat menarik perhatian masyarakat secara internasional. Hal ini menandakan bahwa cosplay sebagai *soft power* Jepang dapat berhasil dilakukan.

Keberhasilan ini dipengaruhi oleh pengetahuan, aksesibilitas, dan adaptasi cosplay dengan budaya lokal dapat membentuk persepsi masyarakat Banyuwangi terhadap Jepang secara positif. Dalam hal ini pengetahuan yang didapatkan tidak hanya mengenai kegiatan

cosplay, namun secara tidak langsung mengadaptasi nilai-nilai kebudayaan Jepang seperti kedisiplinan dan lainnya. Aksesibilitas yang mumpuni juga dapat memperkuat persepsi masyarakat Banyuwangi terhadap Jepang melalui apa yang dilihat, baca maupun dengar. Kecocokan dengan budaya lokal mempermudah masyarakat Banyuwangi dalam beradaptasi terhadap kebudayaan pop Jepang tersebut. Hal tersebut menciptakan keharmonisan dalam membentuk persepsi positif masyarakat Banyuwangi terhadap Jepang, sehingga tujuan *soft power* Jepang melalui *cool japan* juga terlaksana. Fenomena cosplay yang terjadi juga menjadikan identitas budaya lokal di Banyuwangi dapat terus bertumbuh.

Identitas budaya lokal yang tetap dipegang teguh membuktikan meskipun cosplay sebagai budaya pop Jepang digemari banyak orang, namun kecintaan terhadap budaya sendiri tidak akan mudah luntur. Fenomena ini juga memperlihatkan bahwa masyarakat Banyuwangi dapat terbuka terhadap kebudayaan luar. Pada era globalisasi seperti sekarang, hal ini tidak dapat dihindarkan. Adaptasi yang tepat memunculkan fenomena unik seperti pada penelitian ini. Menguatnya identitas budaya lokal merupakan hal positif di tengah perpudaran budaya seiring berjalannya waktu. Melalui penelitian ini dapat diketahui bahwa identitas budaya lokal masih tetap dijunjung tinggi oleh masyarakat Banyuwangi, ditengah maraknya cosplay.

Penelitian ini menemukan bahwa pemahaman dan penerimaan terhadap kebudayaan pop Jepang, yaitu cosplay, terbukti meningkat di kalangan masyarakat internasional, termasuk pada masyarakat Banyuwangi. Data yang ada menunjukkan bahwa, semakin sering seseorang terpapar cosplay maka persepsi hingga sikap seseorang terhadap Jepang dapat berubah ke arah yang lebih positif. Selain sebagai sarana hiburan, cosplay juga memiliki fungsi sebagai media edukasi dalam mengenalkan budaya Jepang baik tradisional, pop maupun nilai-nilai seperti kerja keras dan disiplin. Hal ini yang membuat cosplay sebagai budaya pop Jepang mudah diterima dalam kehidupan masyarakat lokal hingga internasional. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kebudayaan pop, pada penelitian ini adalah cosplay, efektif dijadikan alat diplomasi budaya yang dapat menyelaraskan pemahaman antar masyarakat internasional. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada penelitian selanjutnya, pembaca, hingga khalayak umum.

Penulis berharap akan ada dukungan pemerintah terhadap kegiatan-kegiatan bernuansa Jepang seperti cosplay (berlaku juga terhadap kebudayaan negara lain) agar dapat menarik wisatawan dan dapat dimanfaatkan menjadi wadah edukasi antar budaya. Baik anggota komunitas cosplay ataupun penggiat budaya diharapkan dapat menjaga keseimbangan budaya lokal dan budaya asing agar identitas budaya lokal tidak luntur. Seperti diadakannya kolaborasi dengan seniman lokal, menggunakan tema lokal dalam kegiatan cosplay, hingga edukasi mengenai nilai-nilai budaya yang ada pada kedua budaya. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian serupa atau lebih dalam pada wilayah Indonesia lainnya terkait pengaruh *soft power* Jepang melalui budaya pop. Dengan begitu, hasilnya dapat memperkaya perspektif ilmiah terhadap fenomena global pada tingkatan lokal.

Dengan perantara penelitian ini, teori *soft power* milik Joseph Nye dapat diperkuat dengan bukti-bukti yang telah disampaikan. Seperti, penerimaan masyarakat terhadap negara luar dapat terjadi melalui daya tarik kebudayaan. Selain karena waktu, penelitian ini masih memiliki batasan lain seperti variabel yang belum diteliti. Contohnya, pengaruh dari media sosial, faktor ekonomi, dan lain sebagainya. Sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan cakupan yang lebih besar agar variabel-variabel yang belum sempat dibahas dapat diketahui.

RUJUKAN

- Al Fariz, M. B., Syarifudin, A., & Trisiah, A. (2024). Fenomena Budaya Wibu Sebagai Bentuk Komunikasi Remaja Generasi Z (Studi pada Komunitas Cosplay Naruto Fans Palembang). *Buletin Antropologi Indonesia*, 1(2), 9. <https://doi.org/10.47134/bai.v1i2.2493>
- Anggarini, A. W. (n.d.). STUDI DESKRIPTIF MENGENAI SELF-ESTEEM PADA COSPLAYER REMAJA DI JAKARTA USIA 13-18 TAHUN. *Universitas Padjadjaran Fakultas Psikologi*. Retrieved May 18, 2026, from <https://adoc.pub/studi-deskriptif-mengenai-self-esteem-pada-cosplayer-remaja-.html>
- Fatma, N., Irfan, N. F., & Latiep, I. F. (2021). Analisis Keputusan Pembelian Produk Menggunakan Persepsi Harga dan Kualitas Produk. *SEIKO: Jurnal of Management & Business*, 4(2), 533–540.
- Hidranto, F. (2024, July 19). *Suku Osing Penjaga Warisan Budaya Banyuwangi*. INDONESIA.GO.ID : Portal Informasi Indonesia.
- Higashisakura, Higashi-ku, Nagoya-shi, & Aichi-ken. (n.d.). *World Cosplay Summit*. Japan Endless Discovery. Retrieved October 15, 2024, from <https://www.japan.travel/id/spot/124/>
- Iqbal Maou.BWX. (2025). *Wawancara*.
- Ismail, D., & Eka, A. (2017). *Modul Statistika Komputasi (SPSS) STPBI dan SPB Denpasar*.
- JINIS. (2020, January 10). *Mengenal 5 Macam Japan Pop Culture yang Populer di Indonesia*. Jeducation.Co.Id. <https://jeducation.co.id/5-macam-japan-pop-culture/?srsltid=AfmBOorUnIKodhhRxSIyYRM-ajY7x45eifOoeaD1d1hGx4DoaPok-WHa>
- Kurniawan. (2025, June 2). *Cosplay Artinya Apa Dalam Bahasa Gaul ?* Superprof Blog. <https://www.superprof.co.id/blog/apa-itu-cosplay/>
- Nye, J. S. (2004). *Soft Power the means to success in world*. PublicAffairs; Perseus Book Group.
- Praditya, H. T., & Arisanto, P. T. (2021). Cool Japan Initiative Sebagai Multitrack Diplomacy Jepang dalam Menyebarkan Budayanya di Indonesia 2011-2019. *Global & Policy*, 9, 107–116.
- Pratama, A. D., & Puspitasari, A. (2020). Diplomasi Budaya Anime Sebagai Upaya Penguatan Soft Power Jepang Periode 2014-2018. *Universitas Budi Luhur, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*.
- Pujiati. (2024, September 22). *Teknik Quota Sampling: Karakteristik, Jenis, Cara, Contoh*. Deepublish.
- QS. *Al-Hujurat ayat 13*. (n.d.).
- Santoso, S. (2007). *Statistik Deskriptif: Konsep dan Aplikasi dengan Microsoft Exel dan SPSS*. ANDI.

- Selfana, K. N. D., Hartono, H., & Gusanti, Y. (2023). Dampak Pergeseran Budaya Masyarakat Banyuwangi terhadap Pola Permainan Angklung Caruk Grup Aliyan Bolot. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(1), 88–99. <https://doi.org/10.17977/um064v3i12023p88-99>
- Shihab, M. Q. (2019). *Wasathiyah: Wawasan Islam tentang Moderasi Beragama* (M. Nadhifah, Ed.; 2nd ed.).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2019). *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*. Pustaka Baru Press.
- Urban Renaissance Headquarters. (n.d.). *Establishing Japan as a "Peaceful Nation of Cultural Exchange."* Prime Minister of Japan and His Cabinet.