

MENGUJI WAWASAN KEBANGSAAN MASYARAKAT DALAM ACARA “JAPAN NIGHT FESTIVAL”

Kinanti Resmi Hayati

(Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik, UPN “Veteran” Jawa Timur), kinantihayati.ti@upnjatim.ac.id

Rishad Daristama Baihaqi

(Program Studi Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UPN “Veteran” Jawa Timur),
22041010143@student.upnjatim.ac.id

Ahmad Al Hakim Aura Alam

(Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UPN “Veteran” Jawa Timur),
22043010154@student.upnjatim.ac.id

Abstrak

Studi penelitian ini bertujuan menilai tingkat kepedulian masyarakat terhadap citra bangsa Indonesia agar tetap terjaga melalui pengetahuan wawasan kebangsaan, serta memberikan solusi atau jawaban mengenai pengendalian budaya *cosplay* agar bisa berdampingan dengan ciri khas budaya kebangsaan Indonesia dan tetap hidup dalam masyarakat serta tidak dilupakan. Selain itu, individu/komunitas yang menggemari budaya *cosplay* ini bisa tetap dihargai atau tidak menerima stigma negatif. Metode penelitian ini adalah survei lokasi dimana peneliti langsung terjun ke lapangan melakukan observasi lokasi acara serta melakukan pengumpulan data melalui wawancara ke beberapa responden. Pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah acak (*simple random sampling*), anggota sampel diambil secara acak dari populasi tanpa mempertimbangkan strata yang ada dalam populasi tersebut. Objek sample penelitian merupakan seluruh masyarakat yang berada di acara “Japan Night Festival” di JX International Expo (Jatim Expo), Jl. Ahmad Yani No. 99, Surabaya. Data diproses secara sederhana menggunakan rumus persentase kemudian divisualisasikan menjadi diagram frekuensi dan diagram lingkaran. Hasil dari kegiatan observasi dan wawancara terhadap beberapa responden pada acara tersebut yaitu, minimnya pengetahuan akan wawasan kebangsaan. Oleh karena itu, agar masyarakat masih memiliki kesadaran dan antusiasme yang tinggi dalam menjaga citra bangsa Indonesia maka dapat dilakukan melalui dukungan program penguatan wawasan kebangsaan yang diadaptasikan menjadi festival animasi anime lokal sekaligus *cosplaynya* oleh pemerintah. Implikasi yang bisa didapat apabila program ini bisa direalisasikan antara lain, menjaga eksistensi nilai-nilai kebangsaan dan nasionalisme di tengah masyarakat; meningkatkan sektor pariwisata serta perekonomian melalui promosi dalam negeri dengan mengedepankan unsur lokalitas; keseimbangan antara hiburan/budaya lokal dengan Jepang.

Kata Kunci: wawasan kebangsaan, nasionalisme, budaya Jepang

Abstract

The aim of this research is to assess the level of public concern for the image of Indonesia to be maintained through national insight knowledge, as well as to provide solutions or answers regarding the control of cosplay culture so that it can coexist with the distinctive characteristics. Additionally, individuals or communities who enjoy cosplay culture can still be respected or not receive negative stigma. The research method used is location survey where the researcher directly observes the event location and collects data through interviews with several respondents. The approach used to collect data is random (simple random sampling), where the sample members are taken randomly from the population without considering the strata in the population. The research sample object is the entire community attending the "Japan Night Festival" event at JX International Expo (Jatim Expo), Jl. Ahmad Yani no. 99, Surabaya on Saturday, April 8, 2023. The data is processed simply using percentage formulas and then visualized into frequency and pie charts. The results of observations and interviews with several respondents at the event show a lack of knowledge about national insight, but the community still has a high awareness and enthusiasm for maintaining the image of Indonesia through government-supported programs that strengthen national insight, which are adapted into local anime animation festivals and cosplay. This is the solution provided by the researcher. The implications that can be obtained if this program can be realized include maintaining the existence of national values and nationalism in society, increasing the tourism sector and the economy through domestic promotion by emphasizing local elements, and balancing local entertainment/culture with Japan.

Keywords: national consciousness, nasionalism, Japan' culture

PENDAHULUAN

Pada zaman globalisasi yang sedang berkembang pesat saat ini, terjadi banyak perubahan yang mempengaruhi masyarakat, terutama dalam aspek sosial dan budaya. Hal ini terjadi karena pengaruh dari globalisasi itu sendiri, yang ditandai oleh kemajuan dan kemudahan teknologi informasi yang tersedia. Semua lapisan masyarakat dapat dengan mudah dan cepat menyerap berbagai jenis informasi, hiburan, dan hal lainnya. Perkembangan teknologi ini memiliki manfaat positif yang dapat diimplementasikan dalam nilai-nilai budaya yang positif. Namun, tidak dapat diabaikan bahwa kemajuan yang ditawarkan oleh globalisasi juga memiliki dampak negatif, seperti adanya budaya-budaya yang tidak cocok atau bahkan bisa menghilangkan nilai-nilai kebangsaan Indonesia di masyarakat seiring berjalannya waktu. Hal ini terutama menjadi perhatian bagi generasi muda yang bertanggung jawab terhadap perkembangan dan masa depan bangsa. Kearifan lokal yang dibangun oleh nenek moyang kita selama bertahun-tahun merupakan warisan berharga yang harus terus dijaga dan diwariskan kepada generasi selanjutnya. Warisan ini, baik dalam bentuk fisik maupun non-fisik, mencerminkan nilai-nilai khas dari bangsa Indonesia itu sendiri. Jika nilai-nilai kebangsaan tersebut memudar dan digantikan oleh nilai-nilai budaya asing, maka seiring berjalannya waktu, Indonesia akan mudah dipengaruhi dan dikuasai oleh bangsa asing yang hanya mencari keuntungan dari Indonesia

Ada beragam budaya dan nilai-nilai dari berbagai negara yang sedang berkembang di Indonesia, tetapi kami ingin menyoroti salah satu budaya, yaitu "Event Festival Jepang". Acara ini sering kali menampilkan kompetisi atau pameran *cosplay* anime yang sangat populer. *Cosplay* telah berkembang pesat di seluruh dunia, termasuk di Indonesia, dan dianggap sebagai budaya populer Jepang (Sarinastiti & Merdiana, 2022). *Cosplay* anime mengacu pada kegiatan mengenakan kostum dan aksesori yang menyerupai karakter atau tokoh dari anime, manga, atau permainan video Jepang. Para penggemar *cosplay* ini sangat terobsesi dengan karakter atau tokoh yang mereka sukai. Istilah "*cosplay*" sendiri merupakan singkatan dari "*Costume Play*", yang merupakan hobi memerankan karakter fiksi dari media populer. Menurut Wang (2010:21) Tujuan orang-orang yang berpartisipasi dalam *cosplay* bervariasi, tetapi yang utama adalah menjadi karakter yang disukai dan mendapatkan perhatian dari penonton karena penampilan mereka yang berbeda dari biasanya (Ferry, 2015). Acara berunsur Jepang tersebut tidak hanya melibatkan kompetisi *cosplay*, tetapi juga seringkali menyelenggarakan kompetisi menyanyi lagu-lagu Jepang dan pertunjukan lain yang memiliki unsur

serupa. Tidak dapat disangkal bahwa perkembangan *cosplay* yang pesat di Indonesia banyak disukai oleh remaja dan dewasa. Hal ini terjadi karena pengaruh lingkungan sekitar, teman, dan media informasi seperti internet yang berperan besar dalam perkembangan *cosplay*. Sehingga, budaya ini menjadi populer dan berdampak pada nilai-nilai kebangsaan di kalangan generasi milenial.

Namun demikian, peneliti merasa bahwa kurangnya partisipasi atau semangat dalam membangun nilai-nilai kebangsaan oleh individu atau komunitas pecinta anime dan *cosplay*, menyebabkan stigma negatif terhadap mereka. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan penyeimbangan nilai budaya oleh pemerintah atau swasta, sehingga tidak ada dominasi antara kedua budaya tersebut. Meskipun orang-orang memiliki minat atau hobi dalam budaya Jepang, tetapi harus selaras dengan nilai-nilai budaya bangsa sendiri. Selain itu, masyarakat juga ingin merasakan hal-hal baru dalam budaya asing. Kebebasan semacam ini merupakan hak masyarakat agar tidak merasa bosan dengan kehidupan, namun tidak boleh melupakan keunikan budaya bangsa sendiri jika terlalu fanatik dengan budaya asing tersebut.

Melihat masalah ini, yang menurut peneliti mengancam nilai-nilai kebangsaan dan pemahaman terhadap wawasan kebangsaan, terjadi ketika seseorang terlalu terobsesi atau fanatik dengan budaya tertentu, terutama pada generasi milenial dewasa saat ini, dan mungkin juga pihak swasta yang mendukung acara-acara semacam itu tanpa memperhatikan eksistensi budaya atau wawasan kebangsaan, tetapi hanya mengambil keuntungan dengan mempromosikan budaya Jepang dan mempengaruhi masyarakat. Dari latar belakang permasalahan ini, peneliti tertarik untuk mengkaji sejauh mana pengetahuan dan kesadaran wawasan kebangsaan Indonesia masyarakat terutama dalam acara berunsur Jepang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai seberapa peduli masyarakat terhadap citra bangsa Indonesia agar tetap terjaga melalui pengetahuan wawasan kebangsaan, serta ingin memberikan solusi atau jawaban mengenai pengendalian budaya *cosplay* ini agar bisa berdampingan dengan ciri khas budaya kebangsaan Indonesia dan tetap hidup dalam masyarakat serta tidak dilupakan. Selain itu, individu atau komunitas yang menggemari budaya *cosplay* ini agar bisa tetap dihargai. Jadi, peneliti ingin memberikan langkah yang dapat diambil agar *event* semacam ini tidak terlalu massif atau mendominasi. Melalui indikator penilaian pengetahuan wawasan kebangsaan serta komentar secara langsung terkait antusiasme responden terhadap solusi alternatif yang

peneliti berikan kepada mereka. Dari situ bisa dijadikan bahan penunjang yang digunakan untuk melengkapi argumen dan meningkatkan validitas penulisan penelitian. Hal ini dianggap penting agar tidak terjadi perpecahan akibat perbedaan pendapat tentang adanya *cosplay* dan agar budaya-budaya tersebut saling memberikan nilai positif secara bersama-sama, sehingga tidak ada diskriminasi budaya (Sarinastiti & Merdiana, 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode survei lokasi, dimana peneliti langsung terjun ke lapangan melakukan observasi lokasi acara serta melakukan pengumpulan data dengan wawancara terhadap beberapa responden dengan memberi pertanyaan guna mengetahui tingkat pengetahuan wawasan kebangsaan masyarakat yang ada di acara "*Japan Night Festival*", serta menggali respon mereka bagaimana jika pemerintah mendukung industri anime dalam negeri beserta adaptasi budaya festival *cosplay*.

Penelitian ini dilakukan di JX International Expo (Jatim Expo), Jl. Ahmad Yani No. 99, Surabaya, dan didukung oleh perusahaan dalam negeri Kencana Baja Ringan. Pengujian pertanyaan dilakukan pada Sabtu, 8 April 2023. Dalam melakukan penelitian, objek populasi yang ada yaitu seluruh masyarakat yang ada di acara tersebut. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan secara acak. Sugiyono (2017:82) menjelaskan bahwa simple random sampling adalah teknik di mana anggota sampel diambil secara acak dari populasi tanpa mempertimbangkan strata yang ada dalam populasi tersebut. Jadi, peneliti disini mencoba mengambil 10 responden secara acak dengan tidak memperhatikan latar belakang masing-masing individu sebagai sampel untuk mewakili acara semacam ini yang ada di Surabaya, yang mana bisa dibandingkan dan diakumulasikan kembali oleh peneliti lainnya. Mengapa tidak mempertimbangkan latar belakang seperti gender, usia, dan lain sebagainya? Karena pada dasarnya wawasan kebangsaan itu sendiri penting untuk ditanamkan dalam setiap individu guna memperbaiki citra dan kemajuan bangsa. Setelah hasil jawaban yang diperoleh dari 10 responden tersebut terkumpul, kemudian peneliti mengolah data yang ada di program SPSS dan menyajikan ke dalam bentuk diagram frekuensi dan persentase. Jika diakumulasikan menjadi hasil persentase, maka di dapat melalui perolehan hasil frekuensi sesuai dengan kategori jawaban yang telah ditentukan oleh peneliti. Berikut rumus persentase yang digunakan dalam menyajikan diagram frekuensi dan lingkaran nantinya.

Dalam mengembangkan dan meninjau penelitian ini, peneliti berpatokan pada logika-logika ilmu pendidikan kewarganegaraan serta sumber informasi melalui jurnal

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{(\text{jumlah bagian})}{(\text{jumlah total})} \times 100\%$$

ilmiah dan internet. Maksud dari konteks logika tersebut, jika direlevansikan dengan aspek globalisasi, yaitu meluruskan serta membenahi kesenjangan antara upaya menjaga wawasan kebangsaan dan cinta tanah air dalam lingkup masyarakat dengan berbagai tantang globalisasi khususnya berbagai budaya populer yang masuk ke Indonesia.

Wawasan kebangsaan diartikan sebagai pandangan bangsa Indonesia terhadap dirinya sendiri dan lingkungannya dalam mengekspresikan jati diri bangsa di tengah tatanan kehidupan dunia, dengan berpegang pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Dalam konteks kerangka NKRI, wawasan kebangsaan adalah cara pandang bangsa Indonesia terhadap dirinya sendiri dan lingkungannya dalam mencapai tujuan nasional, termasuk pembangunan nusantara dalam berbagai aspek politik, sosial budaya, ekonomi, dan pertahanan negara, dengan landasan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Sehingga jika peneliti mengeksplorasi konsep wawasan kebangsaan terhadap kepentingan penanganan budaya *cosplay* ini, yaitu merujuk kepada hakikat wawasan kebangsaan untuk tercapainya pandangan bersama semua komponen bangsa Indonesia, dan landasan bagi pengembangan sentimen semangat kebangsaan yang tinggi dalam semua aspek kehidupan bangsa (Yuniarto, 2021). Implikasinya akan menjadi motivasi untuk melakukan, menunjukkan dan mendedikasikan karya terbaik untuk bangsa dan negara. Implikasi ini relevan dengan penelitian peneliti dalam mengembangkan ide agar tercapai sebuah pengamalan nilai-nilai wawasan kebangsaan oleh segala elemen masyarakat, khususnya yang menggandrungi budaya populer Jepang seperti *cosplay* saat ini. Melalui pemikiran kewarganegaraan yang di dasari oleh Pancasila, berbagai unsur baru yang berasal dari luar dapat disaring atau direfleksikan ke dalam norma-norma serta budaya nasional.

Selain berpatokan dengan logika-logika ilmu pendidikan kewarganegaraan. Pengembangan penelitian ini juga menyoroti pentingnya gagasan akulturasi antara budaya Jepang (*cosplay*) dan Indonesia (kearifan lokal) sebagai wujud adaptatif perkembangan zaman saat ini dalam lingkup budaya hiburan yang dirancang untuk tetap mengedukasi masyarakat. Sehingga jika diimplikasikan, bisa diterapkan sebuah pengembangan inovasi guna mempertahankan wawasan kebangsaan dan cinta tanah air oleh masyarakat Indonesia. Gagasan pengembangan ini sesuai dengan pendapat menurut Diaz dan Greiner yang dikutip oleh Nugroho dan Suryaningtyas, "akulturasi adalah saat seorang individu mengambil nilai-nilai,

kepercayaan, budaya, dan praktik- praktik tertentu dari budaya baru dan mengadopsinya” (Nugroho & Suryaningtyas, 2010).

Tinjauan terkait masalah budaya *cosplay* yang merebak di berbagai kota Indonesia saat ini, yaitu wujud penanaman pengetahuan wawasan kebangsaan agar tetap mengalir mengikuti perkembangan zaman dan kesadaran peneliti akan pentingnya penguatan ideologi Pancasila. Agar bisa diselaraskan dengan perkembangan budaya ini, gagasan wawasan kebangsaan ini cocok diterapkan dalam ide penelitian yang termuat dalam “Hasil dan Pembahasan” berikut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis permasalahan terkait pembahasan pendahuluan diatas, peneliti menemukan skema pengembangan penulisan materi menjadi beberapa sub judul agar mudah dimengerti mengarah kemana tujuan, maksud dan pemikiran peneliti. Tentunya tetap mengarah ke dalam koridor membenahi pengetahuan wawasan kebangsaan masyarakat dan meningkatkan potensi nasionalisme masyarakat agar lebih mencintai bangsa Indonesia khususnya menjaga budaya nasional, dengan rencana mengimplementasikan perkembangan budaya asing berupa budaya *cosplay* serta festival acara-acara dengan ciri khas budaya Indonesia. Karena adanya tuntutan globalisasi, mau tidak mau budaya lokal yang ada harus diselaraskan dengan perkembangan yang terjadi agar tetap disukai dan diminati masyarakat itu sendiri. Berikut pemaparan beberapa materi terkait penjabaran topik “Menguji Wawasan Kebangsaan Masyarakat dalam Acara *Japan Night Festival*”.

Berkembangnya Budaya Jepang Menjadi Awal Mula Acara-Acara dengan Unsur Jepang di Indonesia

Dalam perspektif sejarah, budaya Jepang atau J-Pop (Japan Pop Culture) mulai menyebar luas dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia pada tahun 1990-an. Produk-produk budaya yang kaya akan unsur Jepang, seperti komik, lagu, pakaian, dan teknologi-teknologinya. Namun, perkembangan manga dan anime menjadi dua aliran J-Pop yang paling populer di Indonesia sampai saat ini. Hal ini terbukti dengan banyaknya acara kartun Jepang yang ditayangkan di televisi, yang telah menghiasi masa kecil generasi 90-an hingga 2000-an. Manga juga menjadi pesaing kuat bagi komik-komik lokal seperti Gundala Putera Petir, Si Buta dari Gua Hantu, dan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa popularitas kedua aliran tersebut telah ada sejak lama, bahkan lebih awal daripada budaya-budaya Korea seperti drama dan boyband Korea.

Tidak mengherankan bahwa sebagian besar acara budaya Jepang yang berkembang di Indonesia ditujukan untuk para *otaku* Indonesia. *Otaku* merujuk pada penggemar komik, anime, musik, dan hal-hal lainnya dari Jepang. Oleh karena itu, apresiasi yang ditunjukkan oleh para *otaku* terhadap hobi dan minat mereka terhadap anime, manga, musik, game, dan sebagainya, menjadi awal mula budaya *cosplay* yang telah dijelaskan sebelumnya. Budaya ini berkembang pesat di Jepang dan menyebar ke luar negeri, termasuk di Indonesia. Budaya ini juga menjadi mayoritas dalam berbagai acara berbau Jepang hingga saat ini. Menurut Widiatmoko (Widiatmoko, 2013), *cosplay* mulai dikenal di Indonesia sekitar tahun 1998, meskipun tidak sepopuler seperti saat ini (Riki, 2021). Tak lama kemudian, Universitas Indonesia menyelenggarakan Pagelaran Jepang yang mencakup kegiatan *cosplay* pada awal tahun 2000-an, meskipun pada saat itu minatnya masih terbatas. Namun, setelah acara tersebut berakhir, muncul beberapa komunitas remaja di Bandung yang mulai memperkenalkan gaya *Harajuku*. *Harajuku* merujuk pada sebuah tempat di Jepang yang dikenal dengan *fashion* jalanan yang sangat khas, sehingga popularitasnya pun meningkat di tempat tersebut (Ekawardhani & Yanti, 2012). Berawal dari acara yang diadakan oleh komunitas ini, hampir setiap bulan selalu ada pameran *cosplay* dan budaya Jepang di kota-kota besar di Indonesia, seperti Yogyakarta, Jakarta, Bandung, dan Surabaya. Hal ini akhirnya menciptakan komunitas dan individu baru yang menyukai *cosplay* dan budaya Jepang yang diadakan oleh komunitas itu atau organisasi profit/komersial hingga saat ini.

Meninjau Pengaruh Acara Berunsur Jepang Terhadap Kesadaran Kebangsaan Masyarakat Indonesia

Dampak pesatnya globalisasi terlihat dari banyaknya *event* festival Jepang yang digelar oleh organisasi atau komunitas dengan dominasi aktivitas *cosplay* di era sekarang. Kehadiran *event* yang terlalu besar ini dapat memicu individu yang terpengaruh oleh anime, manga, game, dan sejenisnya menjadi terlalu terobsesi dan mengabaikan rasa nasionalismenya terhadap Indonesia. Memiliki wawasan tentang bangsa sangat penting, terutama dalam hal kesadaran sejarah. Mengenal nilai-nilai sejarah bukan hanya mengaitkan peristiwa buruk di masa lalu, tetapi juga merenungkan hikmah dari setiap peristiwa tersebut sebagai pendorong semangat perjuangan untuk memperkuat cinta terhadap tanah air dan identitas bangsa, serta mengembangkan berbagai aspek kenegaraan agar tidak mudah terpengaruh oleh nilai-nilai bangsa asing (Syahputra et al., 2020).

Kurangnya kesadaran akan sejarah bangsa sendiri karena lebih memprioritaskan budaya asing seperti budaya Jepang yang telah disebutkan di atas, tentunya akan menyebabkan individu kehilangan rasa penghargaan terhadap perjuangan nenek moyang yang telah berjuang dan membangun negara ini. Tidak hanya itu, kurangnya perhatian atau kurangnya kepedulian terhadap wawasan kebangsaan dalam perkembangan bangsa dari berbagai aspek akan mengurangi jati diri kita sebagai warga Indonesia. Perkembangan yang terjadi harus dihadapi dengan baik, karena sebagai warga negara kita juga berperan dalam membangun, memperbaiki, dan mengevaluasi perjalanan pemerintahan agar tetap berada pada jalur yang benar. Jika kita tidak peduli dan hanya terobsesi dengan budaya yang telah disebutkan di atas, maka suatu negara akan mengalami kemerosotan nilai-nilai sosial-budaya seiring berjalannya waktu.

Hasil Pengujian Terhadap Kesadaran Wawasan Kebangsaan Pada Masyarakat yang Menghadiri Acara “Japan Night Festival”

Berdasarkan indikator dampak di atas, peneliti memilih untuk menetapkan objek penelitian dengan mengajukan sejumlah pertanyaan tentang wawasan kebangsaan kepada masyarakat yang menghadiri acara “Japan Night Festival” di Surabaya. Acara ini diselenggarakan di JX International Expo (Jatim Expo), Jl. Ahmad Yani no. 99, Surabaya, dan didukung oleh perusahaan dalam negeri Kencana Baja Ringan. Pengujian pertanyaan dilakukan pada Sabtu, 8 April 2023. Pada acara ini, terdapat kontes menyanyi Jepang, *Coswalk* (*fashion show* karakter anime), dan penampilan oleh bintang tamu terkait dengan acara tersebut.



Gambar 1 Pamflet Pengumuman Acara “Japan Night Festival” di Sosial Media Instagram

(Sumber:

https://www.instagram.com/p/CqM7sqPBIgH/?utm_source=ig_web_copy_link)

Guna mengukur dampak dan pengaruh acara berunsur Jepang terhadap pengetahuan wawasan kebangsaan di

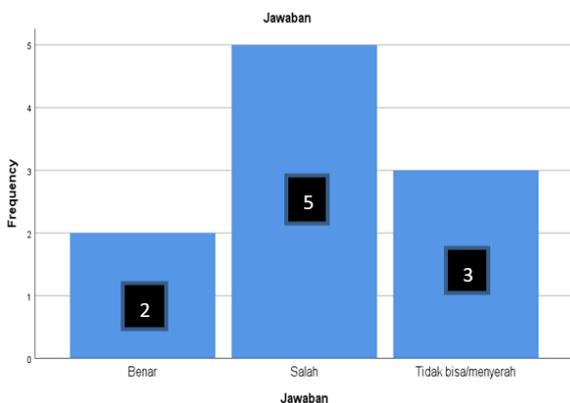
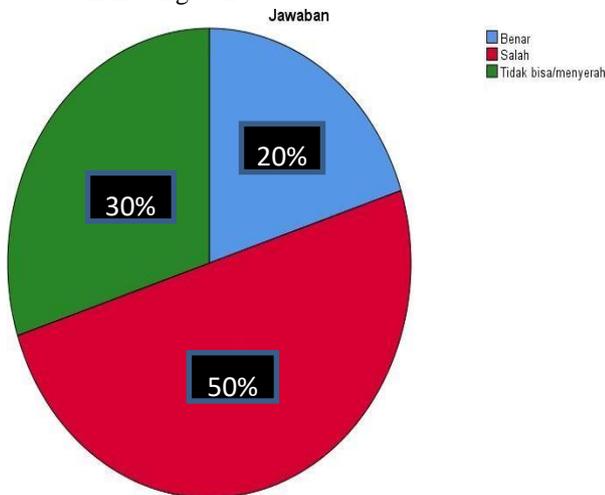
kalangan masyarakat, peneliti melakukan pendekatan dengan memilih 10 responden secara acak sesuai dengan jumlah pertanyaan yang peneliti buat, baik dari kontestan maupun peserta acara. Jadi, pertanyaan ini memiliki konsep bagaimana eksistensi wawasan kebangsaan masyarakat dalam acara “Japan Night Festival”, yang mana divariabelkan ke dalam tingkat pengetahuan kewarganegaraan, sejarah, dan geografis Indonesia. Alhasil, peneliti memberikan pertanyaan terkait variabel tersebut sebagai berikut : pertama, siapakah tokoh yang mengetik naskah proklamasi; kedua, menanyakan nama pulau yang ada di Indonesia dengan menunjukkan gambar pulau tersebut; ketiga, kapan berdirinya organisasi Budi Utomo; keempat, menanyakan nama tokoh pahlawan nasional dengan menunjukkan gambar tokoh tersebut; kelima, gunung tertinggi di Indonesia merupakan gunung apa; keenam, menanyakan jumlah provinsi di Indonesia saat ini; ketujuh, suku baduy merupakan suku yang berasal dari provinsi mana; kedelapan, menanyakan salah satu keajaiban dunia yang terdapat di Indonesia; kesembilan, menanyakan tanggal berapa diperingatinya hari Sumpah Pemuda; kesepuluh, menanyakan simbol pohon beringin dalam lambang Garuda yang merupakan simbol untuk sila ke berapa.

Peneliti tidak memberikan 10 pertanyaan kepada setiap 1 responden dikarenakan keterbatasan momen dimana responden yang diajak bicara tentunya memiliki kegiatan lain yang ingin dilakukan dalam acara tersebut. Peneliti menyadari bahwa mengajukan pertanyaan sesuai urutan dan memberikan pertanyaan kepada responden secara acak tanpa memberikan pertimbangan pilihan pertanyaan yang mana yang mungkin bisa dijawab oleh responden, sudah cukup efektif. Karena pada dasarnya semua pengajuan mengenai wawasan kebangsaan yang ada, memiliki bobot yang sama untuk semestinya diketahui oleh masyarakat. Dari pertanyaan yang diajukan peneliti kepada beberapa responden di acara tersebut, ternyata terlihat bahwa banyak remaja dan orang dewasa yang memiliki pengetahuan yang minim mengenai wawasan kebangsaan. Berikut bukti sampel contoh hasil yang cukup menarik beserta penjabarannya: peserta pertama menjawab pertanyaan “salah satu keajaiban dunia yang terdapat di Indonesia adalah?” dengan jawaban yang benar, yaitu Candi Borobudur. Ini menunjukkan bahwa peserta memiliki pengetahuan umum yang cukup tentang situs budaya dan sejarah Indonesia; peserta kedua dan ketiga menjawab pertanyaan “berapa jumlah provinsi di Indonesia saat ini?” dengan jawaban salah, yaitu 40 dan 200. Ini menunjukkan bahwa peserta mungkin tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang administrasi pemerintahan Indonesia. Padahal jawaban yang benar adalah 38 provinsi; Peserta keempat tidak dapat menjawab

pertanyaan "Hari Sumpah Pemuda diperingati setiap tanggal?" dan meminta bantuan internet menunjukkan bahwa peserta tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang peristiwa sejarah penting di Indonesia. Peneliti beranggapan bahwa wawasan kebangsaan dan nilai-nilai kebangsaan yang diajarkan dalam pendidikan kewarganegaraan saat ini dianggap sebagai formalitas belaka oleh sebagian orang, hanya untuk mendapatkan nilai baik dalam ujian misalnya. Pengetahuan dan nilai-nilai kebangsaan yang diperoleh selama masa pendidikan seringkali kurang maksimal bahkan diabaikan oleh sebagian masyarakat karena dianggap tidak terlalu penting dalam kehidupan sehari-hari. Namun, sebenarnya wawasan kebangsaan sangat penting untuk dikembangkan, diperkuat, dan dipertahankan.

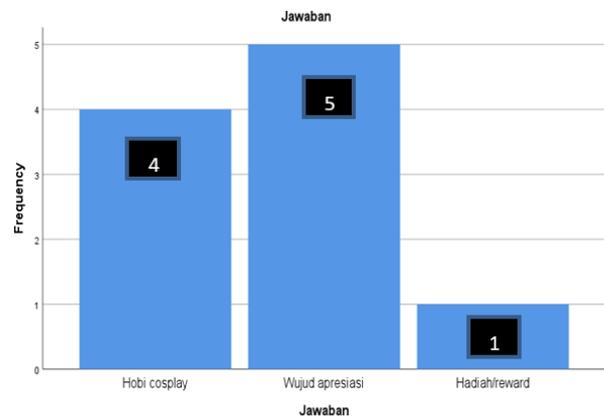
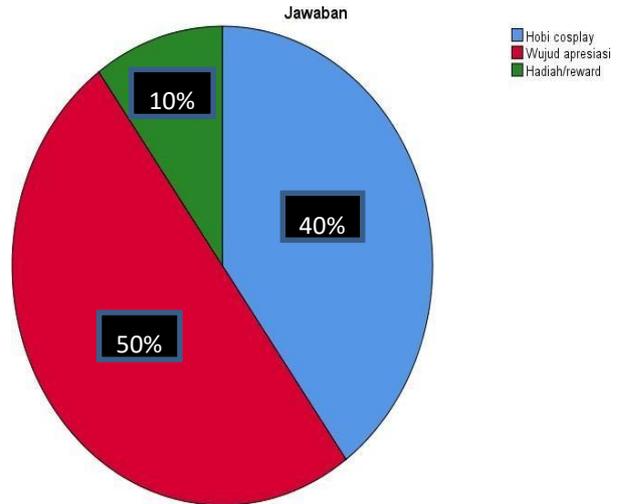
Agar mudah dipahami secara visual, peneliti paparkan rincian data yang lebih spesifik dari penelitian yang telah dilakukan. Dimana terdapat index persentase serta frekuensi yang kami peroleh dari 10 responden yang ada di acara tersebut sebagai berikut:

(A) Rekapitulasi jawaban dari pertanyaan seputar wawasan kebangsaan



Gambar 2 Hasil Persentase Dan Frekuensi Data Lapangan Terkait Jawaban dari Pertanyaan Seputar Wawasan Kebangsaan (Sumber: Hasil Survei 2023)

(B) Rekapitulasi respon alasan mendukung industri anime dan eventnya oleh pemerintah



Gambar 3 Hasil Persentase dan Frekuensi Data Lapangan Respon Alasan Mendukung Industri Anime dan Eventnya Oleh Pemerintah (Sumber: Hasil Survei 2023)

Dari keseluruhan hasil penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa sebanyak 50 % sampel responden tidak memiliki pengetahuan lebih tentang Indonesia bahkan 30% diantaranya tidak bisa atau menyerah untuk menjawab. Yang mana pengetahuan ini seharusnya diketahui oleh rakyat Indonesia sebagai wujud pengamalan rasa kebangsaan. Rasa kebangsaan merupakan ekspresi dari cinta pada tanah air yang dapat membangkitkan kesadaran akan arti dan pentingnya persatuan dan kesatuan bangsa. Individu masyarakat yang memiliki wawasan kebangsaan akan lebih mengutamakan integritas negara dan menunjukkan rasa bela negara (Hanipah et al., 2022). Pentingnya hal ini tentunya perlu mendapatkan perhatian dari semua pihak, terutama pemerintah dan organisasi swasta, melalui program-program konkret untuk menjaga moralitas kebangsaan di tengah masyarakat, terutama dalam *event* atau acara

berunsur Jepang yang sering diadakan di kota-kota besar. Konteks ini tidak bermaksud untuk melarang penyelenggaraan acara semacam itu secara total, tetapi lebih kepada penciptaan keseimbangan melalui program-program yang bernilai wawasan kebangsaan. Disamping hasil negatif observasi yang dilakukan, rata-rata 50% partisipan sangat mendukung terkait respon bagaimana jika pemerintah mendukung industri anime dalam negeri dan mengadakan *eventnya* semacam ini, jika benar-benar terealisasi. Terutama bagi responden yang memang penggemar animasi atau film dengan grafik yang mirip dengan gaya anime, mereka juga memiliki minat dalam *meng-cosplay* karakter. Mereka berharap bahwa anak-anak bangsa dapat menciptakan animasi anime yang disukai oleh mereka dan dikenal oleh negara-negara lain. Hal ini dapat mendukung perekonomian negara melalui industri hiburan. Selain mendukung acara yang menghadirkan animasi anime buatan anak-anak bangsa, akan sangat baik jika pemerintah juga mengadakan acara *cosplay* dengan tema budaya dan nilai-nilai bangsa, seperti *meng-cosplay* tokoh pahlawan, makhluk mitologi, tokoh-tokoh kerajaan, dan sejenisnya. Masyarakat sangat antusias dalam hal ini sebagai bentuk cinta mereka terhadap tanah air Indonesia, sekaligus memperkenalkan berbagai tokoh tersebut kepada generasi milenial saat ini agar mereka tidak kehilangan sejarah dan nilai-nilai kebangsaan Indonesia. Salah satu responden juga sangat antusias dengan adanya kompetisi yang menawarkan hadiah dari acara tersebut.



Gambar 4 Hasil Dokumentasi dengan Responden yang Peneliti Pilih Secara Acak untuk Diwawancarai (Sumber: Hasil Survei 2023)

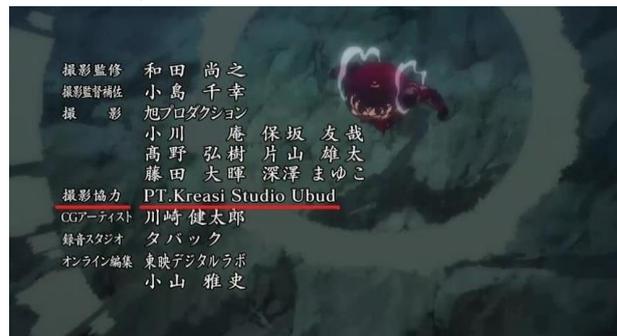
Hasil Observasi Keadaan Terkait Acara Festival Jepang "Japan Night Festival"

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada Sabtu, 8 April 2023 di JX International Expo (Jatim Expo), Jl. Ahmad Yani no. 99, Surabaya, dapat dikatakan bahwasanya masyarakat yang terlibat dalam kompetisi maupun yang hadir sebagai penonton dalam acara ini menunjukkan antusiasme yang tinggi. Terutama karena acara semacam ini sering dilaksanakan pada akhir pekan.

Antusiasme yang sering diamati oleh peneliti adalah banyak orang yang ingin berfoto dengan *cosplayer*, yaitu orang yang menirukan karakter anime yang mereka idolakan. Selain itu, mereka juga berkesempatan untuk saling berkenalan secara langsung dan berbagi informasi akun media sosial. Suasana semakin ramai ketika malam tiba, karena adanya konser dari penyanyi lokal yang membawakan lagu-lagu Jepang dan lagu-lagu lokal. Ditambah dengan berbagai stan yang menjual aksesoris *cosplay*, yang sangat cocok bagi komunitas pecinta anime. Bahkan orang yang awam dan tidak tertarik dengan acara tersebut dapat membeli berbagai barang *fashion* terkini dan lainnya yang ditujukan untuk semua orang. Oleh karena itu, dapat ditengarai bahwa acara-acara yang diadakan oleh organisasi tertentu dengan melibatkan komunitas pecinta dalam skala besar, dapat menghasilkan pendapatan yang signifikan dari jumlah pengunjung yang hadir.

Sumber Daya Manusia Indonesia Mampu Menciptakan Tayangan Animasi Anime Buatan Sendiri

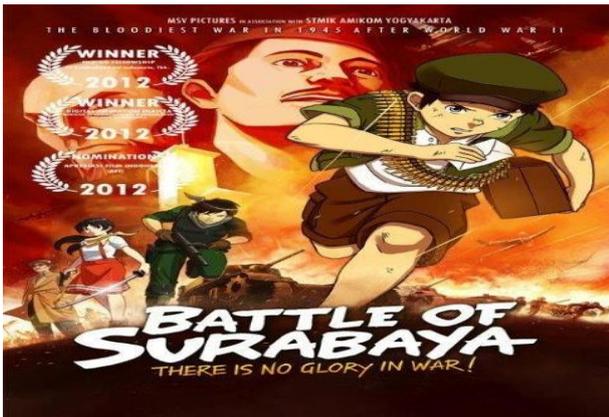
Dalam hal sumber daya manusia dalam negeri, sebenarnya ada kemampuan untuk menciptakan tayangan animasi anime sendiri. Hal ini terbukti melalui keterlibatan studio animasi lokal yang terlibat dalam produksi anime yang berasal dari Jepang. Sebagai contoh, PT. Kreasi Studio Ubud telah berpartisipasi dalam beberapa proyek anime seperti *One Piece*, *Tokyo Ghoul: Re*, *We Never Learn: BOKUBEN*, dan *Grancest Senki*.



Gambar 5 Opening Credits Serial Anime "One Piece" (Sumber: <https://Rb.Gy/Dny9y>)

Bukti ini menjadi dasar peneliti dalam mengajukan pertanyaan kepada responden, seperti apakah generasi muda Indonesia akan antusias jika mereka menciptakan animasi serupa anime dan kemudian pemerintah atau organisasi swasta mengadakan acara *cosplay* seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Selain itu, Indonesia juga telah menciptakan film animasi dengan karakteristik anime yang berjudul "*Battle of Surabaya*", yang dikembangkan oleh studio animasi MSV Picture dari Sleman, Yogyakarta, dan disutradarai oleh Aryanto

Yuniawan pada tahun 2015. Film animasi ini mengadaptasi pertempuran 10 November di Surabaya (Pramaysti, 2019).



Gambar 6 poster film “Battle of Surabaya” (sumber: <https://rb.gy/4wgif>)

Dari bukti ini, dapat dilihat bahwa selain menciptakan semangat nasionalisme melalui karya anime sendiri, ini juga dapat menciptakan peluang kerja bagi animator-animator muda dan membangun komunitas pecinta anime di dalam negeri yang membantu memajukan industri ini agar lebih dikenal dan populer di seluruh dunia seperti anime dari Jepang. Hal ini tentu akan membantu perkembangan ekonomi Indonesia itu sendiri. Selain perkembangan ekonomi yang didukung oleh industri hiburan ini, masyarakat juga dapat memperoleh nilai-nilai kebangsaan dan cinta tanah air yang diintegrasikan dalam karya-karya anime tersebut. Ini akan memungkinkan terciptanya sebuah acara festival seperti yang telah dibahas sebelumnya. Semua langkah ini tentu harus didukung oleh peran pemerintah dalam menyediakan sarana dan dukungan bagi para kreator dan studio untuk mengembangkan industri hiburan ini sebagai bagian dari budaya bangsa yang positif, mengikuti perkembangan zaman. Jika acara *cosplay* yang mengadaptasi anime karya bangsa ini dapat terwujud, maka pemerintah telah menjalankan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 Pasal 30 tentang pemajuan kebudayaan dalam pengembangan budaya modern (Asmorowati & Nashihah, 2022). Pengembangan budaya modern di sini terwujud dalam karya animasi anak bangsa yang mirip dengan anime dan diapresiasi serta diwujudkan dalam festival animasi nasional, *cosplay* karakter anime nasional, serta kegiatan cerdas cermat bertemakan wawasan kebangsaan. Tujuan dari ini adalah untuk menjaga semangat nasionalisme masyarakat, terutama generasi muda. Semoga program ini dapat terwujud sesuai dengan harapan peneliti dan masyarakat, khususnya pecinta animasi anime dan *cosplay*. Hal ini merupakan bentuk program yang mengikuti perkembangan zaman dengan mengikuti minat generasi milenial, di mana pemerintah tidak hanya fokus pada budaya tradisional semata.

Tantangan serta solusi dalam merealisasikan pengembangan industri anime buatan Indonesia

Walaupun Indonesia memiliki segelintir sumber daya manusia yang mampu berkontribusi menciptakan tayangan animasi anime sendiri yang dibuktikan dari pembahasan sebelumnya, akan tetapi ada beberapa tantangan yang bisa dianalisis peneliti secara logika ataupun melihat dari fakta lapangan. Berikut tantangan serta solusi yang tepat dalam menyikapi permasalahan tersebut.

Pertama, kurangnya pengakuan global. Industri anime Jepang memiliki reputasi yang kuat dan diakui secara internasional. Merealisasikan pengembangan industri anime buatan Indonesia mungkin menghadapi tantangan untuk mendapatkan pengakuan yang sama. Solusinya, penting untuk membangun kualitas yang tinggi dalam produksi anime Indonesia. Menghadirkan cerita yang menarik, karakter yang kuat, dan animasi berkualitas akan membantu memperkuat reputasi industri anime Indonesia secara global. Kerja sama dengan studio anime terkenal atau perusahaan distribusi internasional juga dapat membantu meningkatkan pengakuan dan distribusi anime Indonesia di luar negeri.

Kedua, keterbatasan sumber daya manusia. Membuat anime membutuhkan tim yang terdiri dari berbagai ahli, seperti penulis, desainer karakter, animator, dan sebagainya. Keterbatasan sumber daya manusia dan keuangan dapat menjadi kendala dalam mengembangkan industri anime di Indonesia. Solusinya, pemerintah dan lembaga terkait dapat memperhatikan industri anime sebagai potensi yang bernilai dan memberikan dukungan dalam bentuk pelatihan, beasiswa, atau program pengembangan bakat. Peningkatan pendidikan dan pelatihan dalam bidang animasi juga dapat membantu menciptakan lebih banyak tenaga ahli di industri ini.

Ketiga, persaingan dengan industri anime luar. Anime Jepang telah mendominasi pasar global dalam beberapa dekade terakhir. Bersaing dengan industri yang mapan dan populer seperti ini bisa menjadi tantangan tersendiri bagi industri anime Indonesia. Solusinya, membangun identitas unik dan menggali kekayaan budaya Indonesia dapat menjadi keunggulan dalam menciptakan anime yang berbeda. Fokus pada cerita dan karakter yang mencerminkan budaya dan nilai-nilai lokal Indonesia dapat menarik minat penonton dalam dan luar negeri. Selain itu, menjalin kolaborasi dengan studio anime Jepang atau negara lain juga dapat membantu meningkatkan visibilitas dan mendapatkan akses ke pasar yang lebih luas. Dalam hal ini, bisa dikaitkan dengan masalah perbedaan budaya dan selera pasar antara Indonesia dan Jepang. Maka, memahami pasar lokal

dengan melakukan riset terlebih dahulu mengenai selera pasar dan memproduksi anime yang sesuai dengan selera pasar lokal, kembali menjadi kunci utama.

Keempat, infrastruktur dan teknologi. Industri anime membutuhkan infrastruktur dan teknologi yang memadai, termasuk perangkat lunak dan peralatan animasi canggih. Keterbatasan infrastruktur dan teknologi di Indonesia dapat menjadi tantangan dalam pengembangan industri anime. Solusinya, pemerintah dan sektor swasta dapat berinvestasi dalam pengembangan infrastruktur dan teknologi yang dibutuhkan untuk produksi anime. Memberikan akses yang lebih luas ke perangkat lunak dan peralatan animasi, serta mendukung pengembangan studio animasi yang modern, dapat membantu meningkatkan kapasitas industri anime Indonesia.

Kelima, pemasaran dan distribusi. Mempromosikan dan mendistribusikan anime Indonesia di pasar lokal dan internasional guna mencapai audiens yang lebih luas adalah tantangan lain yang perlu diatasi. Solusinya, Membangun jaringan distribusi yang kuat, menjalin kemitraan dengan *platform streaming* lokal maupun internasional yang mapan, dan berpartisipasi dalam pameran anime internasional dapat membantu memperluas jangkauan pemasaran anime Indonesia.

Keenam, promosi yang terbatas. Promosi yang efektif sangat penting untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap anime Indonesia. Keterbatasan anggaran dan akses ke media promosi dapat menjadi tantangan dalam memperkenalkan anime Indonesia kepada penonton potensial. Solusinya, membangun sarana daring yang kuat melalui media sosial, platform video seperti *YouTube*, dan situs web khusus anime Indonesia yang dapat membantu dalam promosi. Mengadakan acara promosi, seperti pemutaran perdana, festival anime, atau panel diskusi, juga dapat membantu meningkatkan kesadaran dan minat penonton.

Ketujuh, memperoleh lisensi dan hak cipta. Dalam industri anime, lisensi dan hak cipta sangat penting untuk melindungi karya dan memungkinkan distribusi yang sah. Memperoleh lisensi untuk distribusi dan penjualan anime Indonesia dapat menjadi tantangan tersendiri. Solusinya, memperhatikan masalah hukum dan hak cipta, serta bekerja sama dengan lembaga yang terkait dalam hal perlindungan hak kekayaan intelektual, adalah langkah penting untuk mengamankan lisensi dan hak cipta anime Indonesia. Melibatkan pihak hukum dan konsultan hukum yang ahli dan berpengalaman luas.

Mewujudkan Festival Animasi Nasional dan Memperkuat Kesadaran Nasional Masyarakat Melalui Peran Pemerintah

Sebelum mewujudkan festival *cosplay* animasi nasional dan mempertahankan kesadaran kebangsaan masyarakat, peran pemerintah lebih ditekankan terlebih dahulu dalam membangun industri anime sendiri yang kemudian dapat mewujudkan hal tersebut. Jika peran pemerintah tersebut sudah tercapai maka pemerintah dapat mengambil langkah-langkah strategis dalam perealisasiannya sebagai berikut ini.

Pertama, kerja sama dengan komunitas *cosplay* dan animasi. Pemerintah perlu bekerjasama dengan komunitas yang sudah ada untuk menyelenggarakan festival dan memastikan acara tersebut mencerminkan nilai-nilai kebangsaan yang sesuai dengan karya-karya lokal. Dalam kolaborasi ini, pemerintah dapat memberikan dukungan berupa fasilitas, dana, dan promosi.

Kedua, pendidikan dan promosi. Pemerintah dapat menggabungkan elemen budaya nasional dalam festival, melalui pameran, diskusi, *workshop*, dan permainan yang terkait dengan sejarah dan budaya lokal (Sugara & Mustika, 2019) yang diintegrasikan dengan karya animasi dan *cosplay* hasil dari anak bangsa itu sendiri. Hal ini akan membantu masyarakat lebih mengenal dan menghargai kebudayaan nasional.

Ketiga, dukungan infrastruktur. Pemerintah perlu menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang memadai untuk menyelenggarakan festival, seperti tempat, transportasi, dan akomodasi (Dewi Nugraheni, 2010). Infrastruktur yang baik akan menarik lebih banyak peserta dan pengunjung, serta memudahkan penyelenggaraan acara.

Keempat, regulasi dan kebijakan. Pemerintah harus menciptakan regulasi dan kebijakan yang mendukung penyelenggaraan festival, seperti perizinan, keamanan, dan kesehatan. Kebijakan yang jelas dan konsisten akan memberikan kepastian bagi penyelenggara dan peserta.

Kelima, pemanfaatan teknologi. Pemerintah dapat memanfaatkan teknologi, seperti game dan media sosial, untuk mempromosikan festival dan mengedukasi masyarakat tentang kebudayaan nasional. Teknologi dapat membantu menyampaikan informasi dengan lebih cepat dan menarik, serta mencapai audiens yang lebih luas.

Keenam, pendekatan inklusif. Pemerintah harus memastikan bahwa festival dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat, termasuk mereka yang tinggal di daerah terpencil. Hal ini dapat dilakukan dengan mengadakan acara serupa di berbagai wilayah atau menggunakan teknologi untuk menyebarkan informasi dan konten secara daring.

Ketujuh, evaluasi dan pengembangan. Pemerintah perlu secara rutin mengevaluasi pelaksanaan festival, untuk mengidentifikasi keberhasilan dan kekurangan yang ada. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan dan perbaikan acara di masa depan.

Kedelapan, pemberdayaan ekonomi lokal. Pemerintah dapat melibatkan pelaku usaha lokal, seperti pengrajin, pedagang, dan pengusaha pariwisata, dalam festival. Hal ini akan membantu menggerakkan ekonomi lokal dan menciptakan lapangan kerja bagi masyarakat setempat.

Kesembilan, penghargaan dan apresiasi. Pemerintah dapat memberikan penghargaan dan apresiasi kepada individu atau kelompok yang mencapai prestasi dalam festival, baik dalam hal kreativitas maupun dedikasi terhadap kebudayaan nasional. Penghargaan ini tentunya dapat memotivasi peserta untuk terus berkarya dan mengembangkan potensi mereka.

Kesepuluh, kerjasama internasional. Pemerintah dapat menjalin kerjasama dengan negara lain yang memiliki minat dan keahlian dalam bidang *cosplay* dan animasi. Kerjasama ini meliputi pertukaran informasi, pelatihan, dan penyelenggaraan acara bersama. Yang mana diselaraskan dengan hasil karya-karya animasi anime buatan dalam negeri.

Dengan menerapkan langkah-langkah diatas, pemerintah dapat berperan dalam mewujudkan festival *cosplay* animasi nasional yang berhasil dan sekaligus memperkuat kesadaran kebangsaan masyarakat. Selain itu, festival ini juga dapat berfungsi sebagai platform promosi pariwisata dan kebudayaan Indonesia di tingkat internasional. Tentunya, kelancaran pelaksanaan langkah-langkah ini juga bergantung pada dukungan yang diberikan oleh sektor swasta dan antusiasme masyarakat untuk menjamin keberhasilan festival tersebut.

Implikasi Penelitian Mengenai Rencana Pengadaan Event Festival Cosplay Animasi Nasional yang Memperhatikan Perkembangan Budaya

Dari pemaparan berbagai rencana, prosedur, dan indikator-indikator terkait pengadaan *event festival cosplay* animasi nasional diatas. Peneliti memperoleh sebuah implikasi positif, yang mana pemerintah memiliki peran aktif yang tinggi dalam menjaga moralitas bangsa, budaya nasional serta menjaga wawasan kebangsaan masyarakatnya agar tidak terlupakan oleh gencaran budaya lainnya. Implikasi tersebut termasuk ke dalam bentuk perealisasiian *event marketing* dan *community marketing*. Menurut Kennedy (2009) adalah suatu kurun waktu sebuah kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan dengan mendatangkan masyarakat ke suatu tempat agar masyarakat dapat memperoleh informasi atau pengalaman penting serta tujuan lain yang diharapkan oleh penyelenggara acara tersebut (Rita & Nabilla, 2022).

Adapun menurut Nigel Jackson (2013), *event marketing* merupakan perkumpulan banyak orang pada waktu dan tempat tertentu guna merayakan, berkomunikasi, mengedukasi dan reuni (Rita & Nabilla, 2022). Sehingga peneliti bisa mengidentifikasi *event marketing* dengan festival ini, bahwasanya pemerintah memiliki misi menjaga wawasan kebangsaan, budaya nasional, mengedukasi masyarakat agar terus mengembangkan nilai-nilai kebangsaan dari segala bidang, serta memberikan pengalaman dan fasilitas hiburan baru bagi masyarakat melalui inovasi ini. Dari inovasi ini juga, berbagai pengusaha lokal serta studio-

studio lokal yang menampilkan animasi anime bercirikan identitas nasional dapat terbantu dalam hal mempromosikan produk atau hasil karyanya agar lebih dikenal oleh masyarakat, sehingga roda perekonomian dalam negeri bisa berjalan dengan baik. Inovasi ini tentunya harus diadakan secara berkala semisal 2 kali dalam sebulan agar lebih efektif pencapaiannya yang didapatkan oleh pihak yang terkait, tidak hanya temporal diadakan dalam *event-event* hari nasional saja seperti agustusan. Tidak hanya itu saja, *event marketing* dalam konteks ini memberikan citra positif atau stigma baik masyarakat terhadap pemerintah khususnya Dinas Kebudayaan dan Pariwisata karena merealisasikan inovasi ini yang notabene mengikuti selera perkembangan generasi milenial, atau Dinas Pendidikan yang turut andil jika mengadakan *event* ini. Dimana dinas ini mendapatkan citra yang baik karena memberikan pendidikan kebangsaan secara langsung kepada masyarakat, tidak hanya ditujukan di lingkungan pendidikan formal seperti SD, SMP, SMA dan Perkuliahan. Sehingga moralitas dan rasa nasionalisme masyarakat khususnya generasi milenial dapat terus terjaga tidak hanya semata-mata hanya muncul di saat pembelajaran secara formal di lingkungan pendidikan.

Selanjutnya yaitu konsep *community marketing* untuk membantu mempromosikan hasil karya dan budaya berupa festival yang tentunya mengadaptasi animasi anime nasional dan *meng-cosplaynya* dalam festival itu. Maksudnya, dengan adanya animasi anime karya anak bangsa dan melakukan pengadaan festival animasi anime nasional dan *cosplayer* yang tentunya berasal dari komunitas-komunitas pecinta anime ini akan tertarik dan membantu mengoperasikan misi yang telah disebutkan dalam poin *event marketing* diatas. Secara umum *community marketing* merupakan sebuah strategi yang mengajak pelanggan mereka untuk lebih mau terlibat dengan *brand*. Disini pelanggan diartikan sebagai masyarakat serta komunitas pecinta animasi anime, dan keterlibatan *brand* diartikan sebagai *output* yang dihasilkan dalam festival yang disampaikan peneliti sebelumnya. Sehingga pemerintah tidak kewalahan mendapatkan *income* secara langsung dari kerjasama yang dilakukan oleh pelaku usaha, swasta, organisasi dan pihak terkait lainnya. Akan tetapi juga menjalankan amanatnya untuk melayani masyarakat yang mana disini menyediakan hiburan dan pendidikan berwawasan kebangsaan yang bisa berupa kuis-kuis bertema kebangsaan atau karakter-karakter nasional yang diangkat dari animasi anime nasional, yang mana mengambil cerita lokal dan lain sebagainya. Menggaet komunitas-komunitas yang ikut memeriahkan *event festival animasi anime nasional dan cosplaynya* tentunya dapat memberikan apresiasi serta stigma yang baik oleh masyarakat karena membantu menjaga program nasionalisme dan mencintai produk hiburan nasional. Tidak semata-mata mencintai animasi anime dan *meng-cosplay* karakter dari Jepang saja. Pada akhirnya tercipta hubungan yang baik antara pemerintah dengan masyarakat karena keikutsertaan komunitas-komunitas *cosplay* atau animasi anime ini tadi yang memasarkan/mempromosikan

event ini melalui berbagai *platform* khususnya media sosial yang memiliki konektivitas informasi yang cepat dan luas.

Berdasarkan laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2022, terjadi variasi jumlah pengguna internet di Indonesia. Populasi pengguna internet di Indonesia telah mencapai 210 juta orang dengan tingkat penetrasi internet sebesar 77.02%. Berdasarkan data tersebut, media sosial dapat menjadi salah satu alat yang efektif untuk melakukan kegiatan promosi pengadaan festival ini nantinya (Perdi et al., 2022). Ditambah setiap komunitas tentunya memiliki pengikut, penggemar dan ciri khasnya sendiri sendiri. Hal ini berdasarkan landasan pendapat "Perusahaan dapat membangun hubungan dengan pelanggan dengan memanfaatkan komunitas merek" (Marcelo dalam Perdi et al., 2022).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan sebelumnya dan hasil pengujian wawasan kebangsaan yang dilakukan pada acara "*Japan Night Festival*" sebagai penunjang solusi alternatif peneliti guna mengatasi permasalahan budaya *cosplay* yang masif saat ini. Yang mana di acara tersebut, masyarakat cenderung tidak memiliki pengetahuan lebih tentang wawasan kebangsaan bahkan 30% tidak bisa atau menyerah untuk menjawab pertanyaan peneliti. Maka, dapat disimpulkan bahwa program penguatan wawasan kebangsaan sangat penting bagi masyarakat Indonesia di era globalisasi saat ini tidak hanya di lingkungan formal pendidikan. Hal ini bertujuan agar eksistensi dan nilai-nilai kebangsaan tidak tergantikan oleh budaya asing, terutama budaya festival *cosplay* dan budaya Jepang lainnya yang semakin populer di berbagai kota di Indonesia. Pemerintah harus berperan aktif dalam menyediakan wahana hiburan dan pendidikan, seperti festival animasi anime karya anak bangsa dan *cosplaynya* sekaligus. Potensi sumber daya manusia dan studio animasi Indonesia telah dijelaskan sebelumnya sebagai bukti bahwa hal ini layak untuk direalisasikan. Yang terpenting dukungan atas wujud rencana festival yang digalakkan pemerintah atas solusi peneliti, sudah dibuktikan dari antusiasme para responden yang berada di acara "*Japan Night Festival*", rata-rata 50% responden sangat mendukung industri anime dalam negeri beserta *event-eventnya*. Dukungan tersebut terwujud secara signifikan kepada alasan wujud apresiasi dan hobi *meng-cosplay* mereka sendiri. Hal ini mengindikasikan bahwa masyarakat masih memiliki kepedulian untuk membangun citra bangsa Indonesia agar lebih baik di mata dunia serta dalam negeri dengan semangat nasionalismenya.

Selanjutnya, dalam pelaksanaannya, program ini harus mencakup unsur lokalitas dengan memasarkan produk

dalam negeri dan menggunakan karakter-karakter animasi anime yang berasal dari Indonesia, seperti Si Buta dari Goa Hantu, Prabu Siliwangi, karakter nasional, karakter mitologi, dan karakter lokal lainnya yang mengandung unsur Indonesia. Dengan demikian, pemerintah memiliki program yang mengikuti perkembangan zaman dan pasar, namun tetap mempertahankan unsur nasionalitas. Diharapkan komunitas-komunitas lain juga tertarik untuk mengembangkan program festival ini bersama pemerintah dan sektor swasta, sesuai dengan solusi dan langkah-langkah yang telah dijelaskan peneliti dalam artikel ini.

Pada akhirnya, diharapkan tercipta keseimbangan antara hiburan lokal berupa animasi anime lokal dan *cosplay* dengan animasi anime dan *cosplay* Jepang dalam kehidupan generasi milenial saat ini. Keduanya tidak saling dominan satu sama lain, dan pemahaman wawasan kebangsaan dan cinta pada tanah air Indonesia tetap terjaga. Selain itu, stigma negatif yang ditujukan kepada penggemar fanatik anime Jepang dan budayanya dapat berkurang jika individu-individu tersebut juga mengapresiasi dan mendukung program ini. Perencanaan, sosialisasi, dan mengedukasi masyarakat merupakan kunci utama pengadaan program festival ini oleh pemerintah. Besar harapannya jika pemerintah bisa mengkaji artikel peneliti ini dan merealisasikan di masa mendatang.

Saran

Berdasarkan hasil identifikasi menyeluruh kajian penelitian ini, ternyata masih perlu dilakukan kegiatan pengumpulan sampel atau data terkait pengembangan program penguatan wawasan kebangsaan berupa festival animasi anime karya anak bangsa serta *cosplaynya*, dengan media responden berskala besar lagi agar pemastian perealisasi program ini bisa diwujudkan dan dilirik oleh pemerintah. Karena disini peneliti sadar masih kurang mengelola/mencari responden dengan skala besar karena keterbatasan kemampuan serta pengolahan data yang masih terbilang sederhana atau tidak kompleks. Mungkin penelitian selanjutnya bisa melakukan komparasi pengumpulan data dengan penelitian saat ini dengan menggunakan metode kuisioner, bisa juga mencari tahu respon masyarakat secara langsung melalui kerja sama pihak penyelenggara suatu *event* festival anime dan *cosplay* Jepang ke depannya. Sehingga data yang mewakili suatu daerah bisa lebih valid. Selain itu pengembangan program penguatan wawasan kebangsaan atas pengaruh budaya asing, tidak hanya penelitian ini saja. Penelitian selanjutnya bisa juga mengkaji permasalahan lain dan menemukan solusinya terkait budaya asing yang mengancam wawasan kebangsaan di tengah masyarakat atau terlalu mendominasi di kehidupan masyarakat.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat, tauhid, dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan artikel yang berjudul “Menguji Wawasan Kebangsaan Masyarakat dalam Acara *Japan Night Festival*” hingga selesai. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Peneliti ingin berterima kasih kepada:

- (a) Ibu Kinanti Resmi H, S.Hum, M.A selaku dosen pengampu mata kuliah kewarganegaraan, atas bimbingan dan dukungannya;
- (b) Orang tua karena berkat semangat dan dukungan mereka, peneliti dapat menyelesaikan artikel ini;
- (c) Teman-teman yang selalu mendukung peneliti;
- (d) Peserta dan kontestan dalam acara "*Japan Night Festival*" yang bersedia untuk diwawancarai;
- (e) Peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu dan menjadi sumber informasi selama pengerjaan artikel ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel ini.

Peneliti menyadari bahwa artikel ini masih belum sempurna. Karena peneliti juga masih dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bermanfaat. Mohon maaf jika terdapat kesalahan dalam penulisan artikel ini dan harap maklum. Semoga isi dari artikel ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmorowati, T., & Nashihah, A. (2022). Penggabungan dan Pengembangan Kreativitas Budaya Tradisional dan Budaya Modern untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat menurut Undang Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. *Law Proscientist: Journal of Law Profesional Scientist*, 1(1), 23–33.
- Dewi Nugraheni, A. (2010). Hotel Butik dan Spa di Surakarta. Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.
- Ekawardhani, Y. A., & Yanti, A. (2012). Citraan Gaya *Harajuku* pada Gaya Grafis Produk Distro. *Visualita*, 4(1), 266927.
- Ferry, A. (2015). Peran Media Sosial Terhadap Perkembangan *Cosplay* di Indonesia. Universitas Darma Persada.
- Hanipah, R., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penguatan Karakter Cinta Tanah Air Melalui Pemahaman Wawasan Kebangsaan Abad 21. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 678–683.
- Nugroho, R. A., & Suryaningtyas, V. W. (2010). Akulturasi Antara Etnis Cina dan Jawa: Konvergensi atau Divergensi Ujaran Penutur Bahasa Jawa. Seminar

Nasional Pemertahanan Bahasa Nusantara.. Semarang: Magister Linguistik PPs Universitas Diponegoro.

- Perdi, G., Qorib, F., & Rinata, A. R. (2022). *Brand Community Marketing McD X BTS* pada Instagram@ mcdonaldsid. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Tribhuwana Tungadewi.
- Pramaysti, N. D. (2019). Pesan Perjuangan dalam Film Animasi *Battle of Surabaya*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Riki, A. (2021). Peranan *Cosplay* Dalam Membangun Kreatifitas (Studi Kasus pada Komunitas *Cosplay* Jabodetabek). Universitas Darma Persada.
- Rita, R., & Nabilla, S. F. (2022). Pengaruh *Social Media Advertising* dan *Event Marketing* terhadap *Brand Awareness* dan Dampaknya pada *Purchase Intention* Produk *Tenue de Attire*. *Jesya (Jurnal Ekonomi Dan Ekonomi Syariah)*, 5(1), 426–437.
- Sarinastiti, A., & Merdiana, A. P. (2022). Dampak *Cosplay* Anime Jepang Terhadap Perubahan Budaya Indonesia Bagi Remaja. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 3, 183–188.
- Sugara, E. P. A., & Mustika, M. (2019). Adopsi Model Dgbl-Id Pada Pengembangan Game Edukasi Onet Wawasan Nusantara. *Mikrotik: Jurnal Manajemen Informatika*, 8(2), 110–122.
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan penting sejarah lokal sebagai objek pembelajaran untuk membangun kesadaran sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85–94.
- Yuniarto, H. B. (2021). *Wawasan Kebangsaan*. Deepublish.