

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia mendeklarasikan kemerdekaannya pada 17 Agustus 1945 silam dan diharapkan dapat bekerja sama dengan negara lain di seluruh dunia. Sejak kemerdekaannya, Indonesia telah memulai hubungan luar negerinya dengan mendirikan berbagai forum regional, bilateral, dan multilateral dengan negara-negara sahabat. Nilai-nilai saling menghormati dipraktikkan di Indonesia untuk mendorong hubungan kerja sama antar negara. Negara ini tidak mengganggu atau mengganggu urusan regional negara lain, menentang kekerasan dan konsultasi, dan mengutamakan konsensus atau musyawarah dalam pengambilan keputusan. Terhitung telah 79 tahun pasca Indonesia mendeklarasikan kemerdekaannya.

Dalam menuju kemerdekaannya ini Indonesia telah melewati masa yang sangat sulit yakni tanahnya dijajah oleh beberapa negara dan yang terakhir menjajah Indonesia ialah Jepang. Negara ini menduduki Indonesia sekitar 3,5 tahun namun memberikan kesengsaraan bagi bangsa Indonesia yang luar biasa. Dari sini lah awal mula munculnya perspektif negatif bangsa Indonesia pada bangsa Jepang atau Nipon karena merasa dirugikan dengan sangat besar oleh Jepang bukan hanya materi tapi juga rakyat Indonesia dipaksa untuk bekerja (romusha), adanya perampasan hasil panen, dan prostitusi pada perempuan Indonesia atau dikenal dengan istilah *jugun ianfu* (perempuan penghibur yang ikut militer).¹

Militer pada era globalisasi ini bukan lagi menjadi point utama sebagai alat ukur kekuasaan dari suatu negara, kini ada banyak unsur lain yang menjadi faktor-faktor dari sumber kekuatan bagi sebuah negara salah satunya budaya. Suatu negara dapat memanfaatkan budaya sebagai hal penting yang memiliki ciri khas tertentu dari setiap masyarakat negara yang dibentuk, dijaga dan dipelihara oleh

¹ Titik Suliyati (2018), *Jugun Ianfu : Derita Perempuan dalam Pusaran Perang* diakses melalui https://www.researchgate.net/publication/331405758_JUGUN_IANFU_DERITA_PEREMPUAN_DALAM_PUSARAN_PERANG

setiap masyarakat negara. Budaya sendiri memiliki sifat yang dinamis dan tidak ada batasannya. Budaya dapat di bawa dari satu negara dan di sebarluaskan yang dapat mempengaruhi masyarakat baik domestik maupun masyarakat internasional di berbagai aspek seperti fashion, gaya hidup dan ekonomi masyarakat itu sendiri. Dengan adanya globalisasi ini budaya dapat berevolusi mengikuti zaman dan dapat dengan mudah di sebarluaskan. Dengan keberhasilan diplomasi budaya ini dapat di manfaatkan oleh negara-negara di dunia bagi yang berhasil guna membantu meningkatkan pendapatan, mempromosikan negaranya dan meningkatkan pengaruh negaranya di negara lain.

Diplomasi budaya ini banyak digunakan sebagai salah satu alat diplomasi oleh hampir seluruh negara di dunia contohnya adalah negara Jepang yang memanfaatkan budayanya guna mencapai tujuan, alasan lainnya adalah Jepang pada era PD II dipandang sebagai negara penjajah yang memiliki vibe power namun sayang Jepang juga merupakan negara yang kalah pada PD II sehingga Jepang berusaha untuk merubah pandangan negara internasional pada negaranya melalui penyebaran budaya. Salah satu objek penyebaran budaya yang di miliki oleh Jepang adalah Anime², Anime ini merupakan animasi asal Jepang yang di dalamnya mencakup beragam kebudayaan asal Jepang.³

Jepang merupakan negara yang berhasil memasarkan budayanya ke dunia Internasional karena budayanya di terima oleh masyarakat internasional termasuk Indonesia dan tingginya minat masyarakat internasional pada kebudayaan Jepang, sehingga Jepang menjadikan budaya sebagai salah satu kekuatan utamanya. Jepang merupakan salah satu negara di dunia yang memiliki kekayaan kebudayaan yang unik dan menarik seperti busana dimana Jepang memiliki busana tradisional yakni kimono, ada etik samurai Jepang yakni Bushido, juga ada budaya dari segi makanan tradisional yakni Japanese traditional omurice semua budaya ini merupakan bagian kecil dari kemampuan Jepang dalam menarik minat masyarakat

² Widyah Ahmadi Riadhiyuda (2018) Suksesnya Soft Diplomasi Jepang lewat Anime diakses melalui <https://geotimes.id/opini/suksesnya-soft-diplomacy-jepang-lewat-anime/> pada 23 Maret 2023

³ Aisyah, K. (2012) Rasa Memiliki Dalam Komunitas Cosplay (Skripsi, Universitas Indonesia, 2012). Diakses melalui <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20308104-S42607-Rasa%20memiliki.pdf>

Internasional. Karena keberhasilan Jepang ini pula membuat Jepang saat ini menjadi salah satu negara cultural superpower selain Cina, India, Itali, Spanyol, Prancis, the United Kingdom, the United States, Jamaica, Korea Selatan dan Greece.

Dalam penyebaran budaya sendiri memiliki berbagai cara diplomasi salah satunya Jepang menggunakan Multi – Track Diplomasi yang merupakan bagian dari soft diplomasi yang dijalankan berdasarkan kesadaran dan keinginan dari aktor non-negara dari berbagai kalangan. Menurut Louise Diamond dan John McDonald Multi-track diplomacy memiliki 9 jalur yang berbeda yaitu: 1. Jalur Pemerintahan 2. Jalur Organisasi Internasional 3. Jalur Melalui Bisnis 4. Jalur Masyarakat Sipil 5. Jalur Penelitian dan Pendidikan 6. Jalur Aktivisme Organisasi 7. Jalur Agama 8. Jalur Pendanaan 9. Jalur Media Komunikasi. Khusus pada penelitian ini yang menjadi fokus utama pada penelitian hanya 3 jalur yang akan dibahas adalah diplomasi budaya Jepang ke Indonesia yaitu jalur diplomasi melalui Penelitian dan pendidikan, masyarakat sipil, dan media komunikasi.

Kemajuan teknologi digital telah mengubah lanskap media, dengan media digital menjadi media arus utama untuk pencarian dan penyebaran informasi. Dengan kemajuan teknologi dalam berbagai bidang khususnya pada bidang teknologi komunikasi dan informasi, telah muncul media baru yang berbasis komputer, internet, dan sistem digital seperti radio, televisi, handphone, dan berbagai perangkat serta media digital lainnya seperti Instagram, X, dan Tiktok. Dengan munculnya media komunikasi yang baru ini, batasan antara ruang dan waktu telah dihapus. Di sisi lain, media baru telah mengubah gaya hidup masyarakat. Media baru adalah segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk menyalurkan informasi dan saling berkomunikasi dari sumber informasi ke orang yang menerimanya. Digitalisasi dan konvergensi adalah dua komponen utama media baru; internet, yang menggabungkan fitur media lain seperti teks, audio, dan video, merupakan bukti konvergensi.

Dengan munculnya platform media baru seperti Instagram, X, dan Tiktok, individu di seluruh dunia sekarang memiliki lebih banyak opsi untuk memenuhi kebutuhan ekspresikan dirinya. Dengan akun Instagram mereka, seseorang dapat

mempublikasikan rutinitas mereka dengan foto dan video dengan balasan menyukai atau komentar dari akun lainnya, dengan X mereka dapat membagikan berbagai opini baik berupa teks, photo, maupun vidio yang kemudian dapat di balas dengan retweet, menyukai, atau komentar saling berbagi opini dalam media digital ini juga dapat melihat berita apa yang sedang tranding di Indonesia, ada juga Tiktok media digital ini cenderung menampilkan cuplikan vidio pendek berdurasi maximal 10mnt dan beberapa slide foto pada setiap postingannya pada media digital ini dapat mendapat balasan berupa komentar, menyukai dan repost, dan masih banyak lagi media digital lainnya.

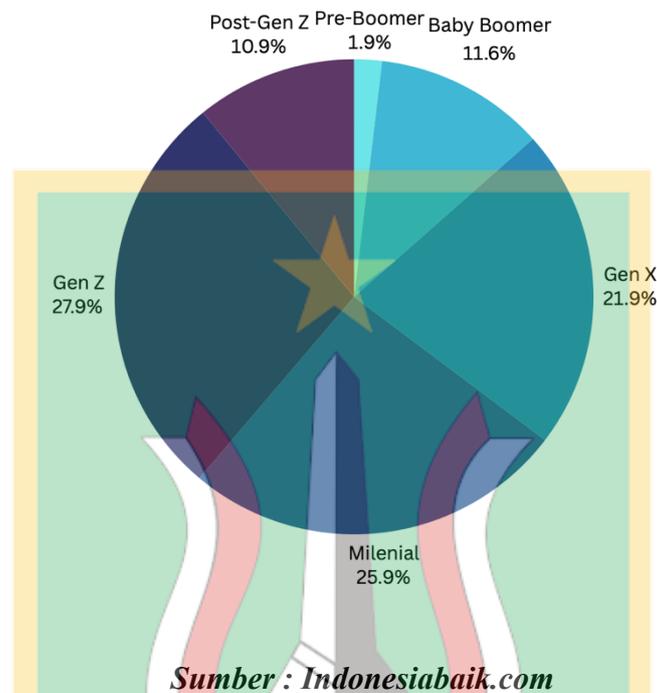
Pengguna internet saat ini meningkat pesat di seluruh dunia untuk berbagai keperluan dan terus meningkat setiap hari. Selama bertahun-tahun, kemajuan teknologi telah memungkinkan manusia untuk menciptakan cara baru untuk berinteraksi dan bersosialisasi. Salah satu contohnya adalah kemajuan dalam teknologi komunikasi, media digital. Media digital sangat penting untuk berkomunikasi dan berfungsi sebagai alat yang efektif, dan sangat berperan dalam aktivitas sosial sehari-hari masyarakat. Dalam konteks penelitian ini media digital digunakan sebagai alat untuk menyeruakan atau mempromosikan budaya suatu negara ke negara lain dalam proses diplomasi budaya. Pada era globalisasi ini media digital sangat membantu dalam penyebaran informasi ke seluruh dunia. Hampir seluruh masyarakat internasional saat ini pasti memiliki akun media digital seperti Instagram, X, dan Tiktok.

Jumlah penduduk Indonesia hingga 2020 lalu sebanyak 270,2 juta jiwa. Yang terdapat peningkatan 32,57 juta dari total penduduk Indonesia pada tahun 2010 yang terdapat sebanyak 237,63 juta jiwa serta laju pertumbuhan penduduk per tahun selama 2010-2020 rata – rata sebesar 1,25%. Dengan pembagian generasi sebagai berikut :

- a. Pre-Boomer kelahiran sebelum tahun 1945
- b. Baby Boomer kelahiran tahun 1946-1964
- c. Gen X kelahiran tahun 1965-1980
- d. Milenial kelahiran tahun 1981-1996
- e. Gen Z kelahiran tahun 1997-2012

f. Post-Gen Z atau Gen Alpha kelahiran tahun setelah 2013

Gambar 1.1 Diagram Populasi penduduk Indonesia pada sensus penduduk tahun 2020



Generasi Z merupakan kelompok demografis terbesar di Indonesia dibandingkan dengan generasi lainnya di negara ini. Menurut data yang disampaikan oleh Indonesiabaik.id dan dikutip dari hasil Sensus Penduduk 2020, jumlah Generasi Z mencapai 75,49 juta jiwa, yang setara dengan 27,9% dari total populasi Indonesia. Generasi ini diikuti oleh generasi milenial sebagai kelompok terbesar kedua dengan populasi sebesar 69,38 juta jiwa, atau sekitar 25,9% dari total penduduk. Setelah itu, ada Generasi X yang mencakup 21,9% dari populasi, diikuti oleh Generasi Baby Boomer yang menyumbang 11,6%. Generasi Post-Gen Z, yang merupakan generasi yang lebih muda dari Generasi Z, mencapai 10,9% dari populasi, sementara Generasi Pre-Boomer, yang terdiri dari penduduk tertua, hanya mencakup 1,9%. Mengingat dominasi jumlah Generasi Z, Jepang menargetkan kelompok ini dalam diplomasi budayanya ke Indonesia, termasuk melalui program-program populer seperti Spy x Family yang dirancang untuk memperkuat hubungan budaya antara kedua negara.

Jepang memanfaatkan era globalisasi ini dengan penggunaan media digital Instagram, X, dan Tiktok sebagai alat dalam membantu mempromosikan budaya dari Jepang ke Indonesia dengan Anime Spy x Family ini merupakan bagian dari strategi Cool Japan yang di buat oleh Jepang guna melakukan nation brandingnya meningkatkan perhatian dunia secara positif.

Anime Spy x Family ini merupakan salah satu mangan Jepang yang ditulis oleh Tatsuya Endo pada tahun maret 2019. Yang terinspirasi dari Jerman Barat dan Timur pada masa cool war. kemudian di buat versi Animenya namun di Indonesia sendiri lebih mengetahui Spy x Family ini sebagai anime bukan berupa manga atau lebih dikenal komik, alur ceritanya sendiri menggambarkan tentang masa perang dingin antara blok Timur dan Blok barat.

Yang menjadi pemeran utama pada Anime ini adalah Anya. Anya merupakan anak panti asuhan berusia 6 tahun yang menjadi salah satu objek penelitian “subjek tes 007” memiliki kelebihan dapat membaca pikiran, anak perempuan yang terlahir tidak sengaja dari hasil eksperimen. “wakuwaku” salah satu kata Jepang yang selalu di ucapkan oleh anya dan menjadi cirikhas dari Anya. Selain Anya terdapat 2 tokoh pendukung utama dalam Anime ini yaitu ayah dan ibu anya. Karakter ayah Anya yang merupakan seorang spy yang berpihak pada blok barat dengan sifat perfeksionis dalam melancarkan misi nya dalam berpura pura menjadi ayah bagi anya. Dan ibu Anya yang merupakan seorang pembunuh bayaran. Kedua orang tua Anya menikah demi mewujudkan kepentingannya masing-masing dimana sang ayah menyelesaikan kepentingan menggali informasi sebagai Spy yang harus berkeluarga sedangkan ibunya menikah agar tidak di curigai oleh lingkungannya sebagai wanita tu lajang.

Anime ini menggambarkan dengan jelas betapa sulitnya mengikuti seleksi pendidikan di sekolah yang baik dan unggulan, di mana untuk bisa masuk ke sekolah Eden tersebut dibutuhkan banyak perjuangan dan usaha keras. Proses seleksi yang ketat ini tidak hanya menguji kemampuan akademis para siswa, tetapi juga melibatkan peran aktif kedua orang tua yang harus memberikan dukungan penuh serta ikut diwawancarai sebagai bagian dari proses penilaian. Selain itu, anime ini menyimpan pesan tersirat mengenai beratnya bertahan hidup di Jepang,

yang digambarkan dengan konteks sejarah pada masa Perang Dingin (Cold War) ketika dunia terpecah menjadi Blok Barat dan Blok Timur. Dalam latar belakang tersebut, anime ini tidak hanya menyoroti tantangan pendidikan tetapi juga menggambarkan tekanan sosial dan ekonomi yang dialami oleh masyarakat Jepang pada masa itu. Dengan demikian, anime ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang perjuangan dan kerja keras yang dibutuhkan untuk mencapai kesuksesan, serta menggambarkan dinamika sosial dan politik yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari di Jepang selama periode yang penuh gejolak tersebut.

Penghapusan nepotisme pada episode 4 dijelaskan bahwa ada 1 orang diantara pewawancara untuk masuk sekolah yang merupakan anak dari pemimpin sebelumnya sehingga tidak ada yang berani melawan namu kemudian salah seorang guru yang bernama “Henry Henderson” melawan demi membela nama baik sekolah dan melawan nepotisme yang ada, ini secara tidak langsung ingin adanya penghapusan nepotisme agar membangun susunan kepemimpinan yang lebih layak berdasarkan kemampuan bukan keturunan, jadi penulis berusaha menggambarkan ke jujuran rakyat Jepang dalam menyeleksi kemampuan di berbagai bidang. Juga menghapuskan nilai patriarki dalam rumah tangga yang mewajibkan istri mengurus berbagai kepentingan rumah tapi pada anime ini menekankan untuk saling berbagi tugas satu sama lainnya, diaman ayah anya bertugas untuk memasak dan ibunya bertugas untuk membersihkan rumah.

Untuk nilai budayanya, beberapa adegan dalam anime ini menggambarkan bagaimana masyarakat masih mempercayai tanda-tanda yang dianggap sebagai pertanda kemalangan atau nasib buruk. Contohnya, ada adegan di mana foto keluarga yang digantung di ruang tamu tiba-tiba jatuh, yang diyakini sebagai pertanda buruk. Selain itu, gelang mama Anya yang tiba-tiba putus juga dianggap sebagai tanda yang tidak menguntungkan. Terdapat juga momen di mana mereka dilewati oleh kucing hitam, yang dalam banyak budaya dianggap sebagai pertanda sial. Lebih lanjut, ketika Anya sedang berangkat ke sekolah untuk melihat hasil kelulusan masuk ke sekolah Eden, ia tanpa sengaja menginjak kotoran, yang dalam konteks tertentu bisa diartikan sebagai tanda buruk. Melalui adegan-adegan ini, anime ini berhasil menyoroti bagaimana kepercayaan terhadap pertanda dan

takhayul masih menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari di masyarakat, mencerminkan kekayaan budaya dan tradisi yang masih dipegang teguh oleh banyak orang di Jepang.

Budaya selanjutnya adalah Bushido atau tatacara ksatria ini merupakan sebuah kode etik bagi kesatria golongan samurai dalam feodalisme Jepang yang mengagap penting kesetiaan, kehormatan, dan seni beladiri. Menurut buku Inazo Nitobe yang berjudul; Bushido, kehidupan para prajurit samurai dibawah perintah 7 prinsip yang di sebut Bushido. ⁴⁷ aturan ini adala Kebenaran, Kesetiaan, Kehormatan, Rasa Hormat, Kejujuran, Keberanian, dan Konsistensi. Yang di uraikan menjadi:

- 1) Kebenaran (義 gi). Keadilan adalah kebajikan yang paling penting bagi samurai. Seorang samurai sejati tidak menyerang musuh tanpa alasan penting.
- 2) Loyalitas (忠義 chūgi). Kesetiaan adalah hal terpenting ke-2 dalam hidup. Samurai harus selalu setia kepada tuannya. Samurai juga harus percaya bahwa tugasnya untuk melindungi tuannya adalah makna hidup.
- 3) Honor (名誉 meiyo). Hidup tanpa kehormatan bukanlah hidup. Jika seorang samurai melakukan kesalahan, dia harus menghormati namanya dengan bunuh diri. (Contoh: Kisah 47 samurai (Insiden Ako).
- 4) Hormat (礼 rei). Seorang samurai selalu menghormati musuhnya. Seorang samurai harus menghormati lawannya baik itu sebelum maupun sesudah pertarungan. Bahkan jika seorang samurai membunuh lawannya, dia harus tetap menghormati mayat itu.
- 5) Kejujuran (誠 sei). Seorang samurai tidak pernah berbohong. "Penipuan" tidak ada dalam buku samurai.
- 6) Keberanian (勇 yū). Seorang samurai bertarung sampai akhir. Seorang samurai tidak pernah takut pada apa pun. Dia tidak takut mati. Seorang samurai selalu berani karena dia berjuang untuk sesuatu yang dia yakini.

⁴ Inazo Nitode (2016). Bushido. Penerbit CreateSpace Independent Publishing Platform.

- 7) Konsistensi (誠 makoto). Seorang samurai tidak pernah mengubah jalan. Dia seperti capung, dia selalu bergerak maju, dia tidak pernah bergerak mundur.

Filosofi Bushido mengacu pada tidak takut mati dan mati demi keberanian. Kadang-kadang dikritik karena tidak menghormati kehidupan manusia.⁵ Seperti yang kita ketahui bahwa sebagian masyarakat Jepang sangat memegang teguh kepercayaannya dan memilah mati dari pada gagal dalam menjalankan tugasnya, ini disebut dengan *seppuku*. Kata *seppuku* merupakan bahasa resapan Jepang yang berasal dari China (切腹) yang kemudian di balik menjadi *harakiri* (腹切) dengan melafalan menggunakan bahasa Jepang. (腹切) terdiri dari kanji (腹) hara yang berarti perut dan (切) kiri yang berarti memotong dengan memiliki arti keseluruhan bunuh diri dengan merobek perut.⁶

Pada anime *Spy x Family* ini terdapat nilai-nilai bushido yang ada pada tokoh utama. Ada lima nilai bushido yang dipegang oleh tokoh utama, yaitu: Keberanian, yang didefinisikan sebagai melakukan apa yang dianggap benar meskipun menghadapi rintangan dan bahaya, serta mempertaruhkan diri sendiri dengan menerobos jurang kematian dan memiliki kekuatan untuk tetap teguh dalam menghadapi tantangan. Kebajikan, yang didefinisikan sebagai mencintai dengan penuh kebesaran hati, menunjukkan kasih sayang pada orang lain, empati, belas kasih, lemah lembut, dan penyayang, serta selalu berusaha melakukan apa yang dianggap benar dalam setiap tindakan. Kehormatan, yang berarti mempertahankan martabat pribadi, menghormati profesi dan kedudukan yang diemban, serta menanamkan rasa malu yang konstruktif agar selalu berusaha untuk berbuat lebih baik. Kesetiaan, yang berarti setia pada orang yang dilayani, setia pada negara, selalu menepati janji, bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukan, dan bersikap sopan dalam setiap interaksi. Kendali diri, yang berarti memiliki

⁵ Miho Okamoto (2018). What is Bushido? Loyalty, Honor, Respect, Courage, Honesty, Righteousness. Diakses melalui https://mai--ko-com.translate.google/travel/japanese-history/samurai/bushido-the-code-of-samurai/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc

⁶ Seward Jack Khaidar, (1995) *Harakiti : Bunuh diri ala Jepang*. Jakarta: Ghalia. Indonesia, Sinar Harapan.

kesabaran, kekuatan, dan sopan santun dalam menghadapi berbagai situasi. Kelima sifat ini menggambarkan karakter masyarakat Jepang yang ulet dan bekerja keras namun tetap memegang teguh nilai-nilai luhur, saling menghormati, dan menjaga kesetiaan pada setiap pemberi tugasnya, sehingga mencerminkan budaya yang kaya akan integritas dan etika yang tinggi.

Makanan Jepang pada anime *spyxfamily* adalah *omurice* atau *sorry omurice* ini merupakan salah satu jenis masakan Jepang yang selalu di masak oleh ayah nya yaitu Loid Firger sebagai sarapan. *Omurice* ini merupakan makanan khas Jepang yang berasal dari kata "*omuretsu*", yang memiliki arti "*omelet*", dan "*raisu*", yang berarti "*nasi*," adalah hidangan khas Jepang yang terdiri dari nasi yang dibungkus dengan omelet lembut dan kemudian disiram dengan saus tomat. Sejarah *omurice*⁷ masih diperdebatkan, tetapi menurut Tokyo Weekender, kita bisa yakin asalnya berasal dari Tokyo dan Osaka. Menurut teori dari Tokyo, *omurice* pertama kali dibuat di restoran bergaya Barat terkenal di Ginza bernama Renga-Tei pada tahun 1900. Koki membuat hidangan yang mudah dimakan dengan sendok untuk mengatasi pekerjaan dapur yang sibuk. Makanan ini terdiri dari nasi yang digoreng bersama berbagai jenis sayur dan ayam, dicampur dengan telur, dan terakhir disajikan dengan saus tomat di atasnya. Menurut pendapat lain bahwa restoran Hokkyokusei di Osaka dianggap sebagai restoran pertama yang menyediakan *omurice* pada tahun 1922. Koki kemudian menambahkan saus tomat ke dalam nasi, memberinya warna dan memberinya rasa manis dan umami. Terakhir, mereka membungkusnya dengan telur dadar yang dimasak dengan lembut dan memberikannya kepada pelanggan yang sakit untuk membantunya pulih kembali. Dari penjelasan tersebut, Anda dapat menyimpulkan bahwa, meskipun kita tidak tahu mana teori yang benar, *omurice* telah dikenal di Jepang pada awal abad ke-19 dan telah menjadi hidangan khas Negeri Sakura selama setidaknya seratus tahun.

⁷ Ayo makan (2023). Ternyata Omurice adalah Omelette dari Jepang! Cek Fakta dan Sejarahnya di Sini diakses melalui <https://ayomakan.com/article/ternyata-omurice-adalah-omelette-dari-jepang-cek-fakta-dan-sejarahnya-di-sini>

1.2 Rumusan Masalah

Keterbukaan masyarakat Indonesia pada Anime Spy x Family yang di pasarkan dari Jepang ke Indonesia karena adanya rasa keterkaitan pada alur cerita, fashion, bahasa hingga makanan yang di tampilkan pada anime Spy x Family, dengan menggunakan metode Multitrack Diplomasi Jepang berhasil menjadikan memasukan budayanya dengan anime sebagai objek dan media digital instagram, X, dan Tiktok sebagai alat penyebaran atau promosinya.

Studi kasus mengenai impact dari media digital yang akan menganalisis bagaimana media digital dapat menjadi alat bantu bagi suatu negara dalam proses menuju keberhasilan mencapai tujuannya. Fokus penelitian ini adalah untuk memahami tujuan utama pemanfaatan media digital instagram, X, dan Tiktok dalam konteks penyebaran informasi guna membantu tujuan Jepang dalam menarik minat dari masyarakat internasional khususnya Indonesia dalam melancarkan Multitrack Diplomasinya dibidang budaya dengan Studi Kasus Anime Spy x Family. Selain itu penelitian juga mengevaluasi sejauh mana pengaruh yang di berikan oleh media digital Instagram, X, dan Tiktok di era globalisasi ini.

Rumusan masalah pada penelitian ini akan berfokus pada penggunaan multi-track diplomasi antara Jepang ke Indonesia melalui program Anime Spy x Family yang dipromosikan dengan media digital Instagram, X, dan Tiktok pada tahun 2022 sampai 2023. Dengan, pertanyaan penelitian adalah:

1. Bagaimana Upaya Multi-Track Diplomasi yang di lakukan oleh Jepang ke Indonesia melalui program Anime Spy x Family pada Generasi Z di Indonesia tahun 2022-2023. Dengan menggunakan teori Kepentingan Nasional, Teori Multi-Track Diplomasi?
2. Bagaimana media digital menjadi alat bantu pada promosi budaya Jepang pada Generasi Z di Indonesia program anime Spy x Family?
3. Bagaimana tanggapan generasi Z dengan masuknya budaya Jepang melalui program Anime Spy x Family?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada, penulis memiliki beberapa tujuan yang hendak dicapai yang tertulis pada rumusan masalah. Tujuan penelitian ini ialah guna menganalisis upaya Jepang dalam mengimplementasikan Multi-track Diplomasinya melalui program anime Spy x Family pada generasi Z di Indonesia tahun 2022-2023, mengetahui mengenai peran media digital sebagai alat promosi budaya Jepang pada generasi Z di Indonesia program anime Spy x Family dan mengetahui bagaimana tanggapan dari generasi Z di Indonesia.

Tujuan penelitian ini juga diharapkan dapat memberi mahasiswa Hubungan Internasional pengetahuan tentang kemajuan teknologi di era globalisasi yang dapat menghilangkan batasan antara ruang dan waktu serta peranan aktor-non negara dalam membantu atau melancarkan diplomasinya. Oleh karena itu, di era globalisasi ini masyarakat sipil dapat ikut serta dalam mencapai kepentingan nasionalnya, pada penelitian ini Jepang memiliki kepentingan nasional untuk dapat melaksanakan nation brandingnya dengan menggunakan multi-track diplomasi melalui program anime Spy x Family.

1.4 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang ada penelitian ini dapat diharapkan memberikan pemahaman yang lebih tentang besarnya impact dari media masa instagram hingga dapat menjadi alat bagi Jepang mencapai tujuannya Multitrack Diplomasi dalam kepentingan diplomasi budaya ke Indonesia. Hal ini akan membantu para pembaca, dalam menggali masalah yang lebih mendalam dan memahami dinamika yang terjadi di era globalisasi ini.

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Bagi mahasiswa program studi Hubungan Internasional, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada pengembangan penelitian di studi Hubungan Internasional mengenai era globalisasi teknologi dan komunikasi.

Bagi pihak lainnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut mengenai globalisasi teknologi pada pandangan Hubungan Internasional.

1.4.2 Kegunaan Akademis

- a. Menganalisis implementasi Multi-track Diplomasinya melalui program anime Spy x Family pada generasi Z di Indonesia tahun 2022-2023. Yang bertujuan untuk menganalisis track apa saja yang digunakan oleh Jepang sehingga mencapai keberhasilannya dalam berdiplomasi pada generasi Z di Indonesia. Dengan ini dapat membantu memahami peran penggunaan media digital sebagai alat bantu bagi aktor non-negara mencapai kepentingan nasional.
- b. Mengetahui mengenai peran media digital sebagai alat promosi budaya Jepang pada generasi Z di Indonesia program anime Spy x Family dan tanggapan dari generasi Z di Indonesia. Ini bertujuan untuk dapat mengetahui bagaimana tanggapan dari generasi Z terhadap masuknya budaya Jepang melalui Program Spy x Family dengan media digital yaitu Instagram, X, dan Tiktok sebagai alat promosinya.

1.4.3 Kegunaan Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan wawasan dan pengetahuan tentang bagaimana aktor non-negara dapat ikut berperan dalam diploasi dengan penerapan multi-track diplomasi dari Jepang ke generasi Z di Indonesia.
- b. Diharapkan mampu memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu Hubungan Internasional.

1.5 Sistematika Penelitian

Dalam Menyusun penelitian ilmiah ini, serta agar pembahasan focus pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke permasalahan lain yang terlalu kompleks, maka penulis membuat sistematika penulisan karya ilmiah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

BAB I yang berisikan mengenai pendahuluan atau bagian awal yang mendasari penelitian yang berisikan tentang latar belakang yang akan membahas mengenai dasar-dasar materi sebagai gambaran umum, kemudian ada rumusan masalah yang terdiri dari pertanyaan yang akan dijawab pada bab 4, kemudian dilanjutkan dengan tujuan penelitian, dan kegunaan penelitian.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Merupakan bagian kedua yang berisi penjelasan mengenai tinjauan pustaka, yang meliputi penjelasan teori dan konsep, kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini, dan perbandingan dengan penelitian terdahulu mengenai topik tersebut.

BAB III: METODE PENELITIAN

Merupakan bagian ketiga yang berisi metodologi penelitian seperti pendekatan dan jenis kajian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, serta aspek, dimensi, dan parameter yang terkait dengan penelitian ini.

BAB IV: PEMBAHASAN

Dalam bab ini, secara sistematis menguraikan pembahasan dan hasil penelitian melalui sub-bab. Sub-bab tersebut berfungsi sebagai pendukung dalam menjawab rumusan masalah dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

BAB V: KESIMPULAN

Dalam bab terakhir ini, memuat pemaknaan hasil analisis penelitian, termasuk kesimpulan dan saran atau rekomendasi dari peneliti.