

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Meningkatnya perkembangan teknologi, teknologi internet dulunya hanya dikenal di beberapa kalangan tertentu, hingga saat ini akhirnya internet sudah menjadi fasilitas utama teknologi informasi di seluruh dunia, dengan internet generasi muda dengan mudah mengakses atau mencari tau apa yang dibutuhkan, terlebih lagi beberapa media seperti perfilm an dan musik dari berbagai negara pun bisa sangat mudah dijangkau melalui teknologi canggih jaman sekarang ini yaitu internet. Kemudahan ini pun dapat digunakan juga oleh pencinta kebudayaan populer di Jepang, yang populer di Jepang yaitu anime (Kartun animasi Jepang), manga (komik Jepang), J-pop (musik populer di Jepang), dan Dorama (drama TV Jepang). Berbagai kebudayaan yang populer di Jepang akhirnya dikenal orang Indonesia untuk pertama kalinya tahun 1980-an. Pada saat itu anime dan dorama ditayangkan di tv nasional dalam bahasa Indonesia, sama dengan manga hanya bisa dibaca dalam versi buku dengan bahasa Indonesia. sesudah adanya teknologi internet para pecinta kebudayaan terkenal Jepang di Indonesia bisa dengan mencari tau cetakan manga atau anime versi bahasa aslinya yaitu bahasa Jepang.¹

¹ Wahidati, Lufi. (2014). Indoneshiago Honyakuban Manga ni Okeru Nihongo Kigen no Shakuyougo. Aichi Prefectural University.

Jepang Mengerjakan Diplomasi Budaya melalui Anime dan Manga di Indonesia. Dengan ini sudah terlihat bahwa ada beberapa banyaknya Anime Jepang di tayangkan di televisi nasional. Manga adalah istilah Jepang untuk komik, dan pada tahun 1989 kata manga untuk pertama kalinya digunakan untuk tujuan menggambarkan buku-buku Shiji Ada Yukikai². Dengan beragamnya budaya populer, Jepang memperkenalkan nilai dan budaya tradisional Jepang, secara tidak langsung seperti penggunaan bahasa Jepang, penggunaan kimono, Bon Odori, dan semangat bushido. Hal tersebut mendapat respon yang baik, ditandai dengan terbentuknya sekelompok anak muda yang pecinta budaya Jepang dan terbentuknya acara dengan tujuan mempromosikan budaya populer Jepang di berbagai negara. Selain meningkatkan motivasi belajar, sadar atau tak sadar konsumsi budaya populer Jepang mempengaruhi kemahiran berbahasa Jepang peserta didik. diplomasi budaya Jepang di Jakarta didukung oleh Tanaka. Mendirikan kantor Japan Foundation sebagai cabang dari kantor pusat Tokyo³.

Tanaka Kakuei yang perdana menteri Jepang telah berkunjung ke semua berbagai negara ASEAN, salah satunya Indonesia. Yang hubungan bilateral Indonesia dengan Jepang sudah dimulai setelah menandatangani perjanjian diplomatik oleh Aiichiro Fujiyama Menteri Luar Negeri Jepang dan Subandriodi sebagai Menteri Luar Negeri Indonesia (Menlu RI) di Jakarta, 20 Januari 1958⁴. Karena semakin populernya manga di seluruh dunia, pemerintah Jepang

² Wood, Jennie, 2017. "Manga and Anime: The Japanese Invasion," *Infoplease*, 28 Februari [Daring]. Dalam <http://www.infoplease.com/entertainment/books/manga-anime.html> [diakses 18 November 2021]

³ PengEr Lam, hal 354.

⁴ Marsudi Budi Utomo, "Memaknai 50 Tahun Hubungan Jepang-Indonesia", 2008. http://marsudiutomo.multiply.com/journal/item/71/Memaknai_50_Tahun_Hubungan_Jepang_Indonesia.

mendorong pengembangan bidang tersebut dengan mendirikan Sekolah Seni Animasi dan Komik, sebuah sekolah kejuruan yang hanya berfokus pada seni manga atau komik Jepang⁵.

Di Indonesia, J-pop dan drama juga merupakan alat diplomasi Jepang selain manga dan anime, namun J-pop dan drama belum terlalu terkenal di Indonesia dikarenakan salah satu masalah dukungan masyarakat Jepang. Departemen industri musik pemerintah⁶.

Kementerian Luar Negeri Jepang mengakui produk Jepang populer karena reorganisasi Kementerian Luar Negeri Jepang. Perubahan struktural ini menciptakan Departemen Diplomasi Publik (PDD) di lingkungan Sekretariat Kementerian Luar Negeri Jepang. Ini menandai sesuatu yang baru karena kebijakan luar negeri Jepang berfokus pada budaya tradisional⁷.

Pentingnya memasuki budaya populer menjadi jelas setelah Douglas McGray menerbitkan sebuah buku berjudul "Japan Gross National Cool" pada tahun 2002⁸(Hayden, 2012: 78). Douglas McGray (2002) mencatat bahwa khususnya budaya populer pengaruhnya terhadap kebudayaan Jepang, perlahan-lahan meningkat di seluruh dunia, dimulai dengan fashion dan film animasi dan diakhiri dengan lagu terkenal. Jutaan remaja di Hong Kong, Seoul dan Bangkok yang ingin meniru

⁵ Ito, Kinko, 2005. "A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society," *The Journal of Popular Culture*, 38(3): 456.

⁶ Effendi, Tonny Dian, 2012. "K-pop and J-pop Influences to University Students in Malang, East Java – Indonesia: A Comparative Public Diplomacy Studies," *Andalas Journal of International Studies*, 1(2): 182-198.

⁷ Nakamura, T. (2013) Japan's New Public Diplomacy : Coolness in Foreign Policy Objectives. *Studies in Media and Society*, 5, 1-23. Diakses 18 November 2021 dari <http://hdl.handle.net/2237/17875>

⁸ Hayden, C. (2012) *The Rhetoric of Soft Power : Public Diplomacy in Global Context*. Pltmouth : Lexington Books

style baru yang ada di Tokyo merupakan Salah satu contohnya⁹. Di era globalisasi minat lain dalam penggunaan kebudayaan yang terkenal dalam kerjasama di bidang budaya Jepang muncul. Di era globalisasi, salah satunya di Asia, kerjasama budaya yang beragam dimungkinkan. Hal ini tidak lepas dari pesatnya pertumbuhan ekonomi negara-negara Asia¹⁰.

Indonesia menempati urutan kedua di Asia setelah Thailand dengan kepercayaan 87,8% di Jepang. Awalnya fokus menggunakan diplomasi budaya hanya untuk mengubah citra Indonesia, Jepang mengubah kebijakannya untuk menggunakan diplomasi secara lebih luas, yaitu untuk kepentingan ekonomi Jepang¹¹.

Jepang memandang Indonesia dengan tujuan pengembangan industri budaya tradisional dan populer untuk pasar ekonomi potensial, dan juga industri kreatif Jepang, dan masyarakat Indonesia tenggelam dalam budaya Jepang yang dibawa ke negara ini. positif. Kelompok usia yang lebih muda adalah melebihi lima puluh persen, masyarakat Indonesia usia kerja (15-54 tahun)¹². Kegiatan lain dengan memperlihatkan kecintaan dan minat pemuda dan penduduk Indonesia terhadap budaya – budaya populer Jepang adalah munculnya banyak sekali acara festival -

⁹ McGray, D. (2002, 1 Mei) Japan's Gross National Cool. Foreign Policy. Diakses 18 November 2021 dari

http://www.foreignpolicy.com/articles/2002/05/01/japans_gross_national_cool

¹⁰ Ogura, K. (2009) *Japan's Cultural Diplomacy, Past and Present*. Diakses 19 November 2021 dari http://www.jripec.aoyama.ac.jp/english/publication/pdf/japans_cultural_diplomacy.pdf

¹¹ Bagus Yudoprakoso, diwawancara oleh Halimun Muhammad dalam "Diskusi Ilmiah Mengenai Cool Japan: Asal-usul, Perkembangan dan Tujuan Strategi Ekonomi Kreatif Jepang", 2014. <http://www.kaorinusantara.or.id/newslines/23003/diskusi-ilmiah-mengenai-cool-japan-asal-usul-perkembangan-dan-tujuan-strategi-ekonomi-kreatif-jepang/amp>.

¹² Okky Gilang Matahari, "Analisis Implementasi Strategi Diplomasi Budaya Populer Jepang di Indonesia Tahun 2008-2013", *Jurnal Analisis Hubungan Internasional* Vol. 3 No. 2, 2014. Hal 503-504.

festival budaya Jepang yang diadakan di Indonesia, Komik Frontier (Comifuro) dari 2010¹³, *AiMatsuri*, *Bali JapanMatsuri*, ENNICHISAI sejak 2010¹⁴.

Menurut Han, dalam survei dampak dari negara yang ada di dunia yang dilakukan oleh BBC World Service, Jepang mendapat tanggapan paling positif dari Indonesia, dengan angka 56 hingga 78, sedangkan dunia berkisar antara 30 hingga China. -10¹⁵.

Pembelajaran budaya Jepang mengadakan event besar di Jakarta, Indonesia. Event tersebut bernama Festival Ennichisai, arti dari nama Ennichisai tersebut yaitu “Pasar Kaget Jepang”. Konsep dari Festival ini yaitu mempromosikan atau mengenalkan produk- produk Jepang, Makanan Khas Jepang juga beberapa atraksi seperti Pawai Mikoshi dan Dashi. Festival Ini diselenggarakan sebagai bentuk ucapan terimakasih dan apresiasi diberikannya kesempatan melakukan usaha wujud sebuah “ Matsuri” . Festival Ennichisai pertama kali diselenggarakan di blok M oleh pengusaha Jepang dan pemilik bisnis pada tahun 2010 yang bertujuan sosialisasi untuk kawasan lingkungan juga pembelajaran budaya terhadap pemuda di Indonesia.¹⁶

Indonesia memiliki sikap positif terhadap Jepang. Pak Han menyimpulkan bahwa sikap positif dan kecintaan terhadap budaya Jepang di kalangan anak muda Indonesia disebabkan oleh dua faktor: Official Development Assistance (ODA)

¹³ Nightseira, “[Event Report] Comic Frontier 6”, <http://my.jurnalotaku.com/39896/event-reportcomic-frontier-6/> 2015. (diakses pada 19 November 2021 pukul 14.02 WIB)

¹⁴ “About Ennichisai”, <http://www.ennichisaiblokm.com/about-chdz> (diakses pada 20 November 2021 pukul 13.15 WIB)

¹⁵ Seungik Han, “Indonesia, Japanophile : Japanese Soft Power in Indonesia”, *GSCIS Singapore*, 2015. Hal 1-2

¹⁶ Ennichisai blom M Committee Diakses dari: <https://www.ennichisaiblokm.com/>, Diakses pada 25November2021

dan diplomasi budaya itu sendiri¹⁷. Cara yang dilakukan Jepang untuk meningkatkan manfaat itu di negara Indonesia yaitu berdasarkan kebijakan Cool Japan. Kebijakan ini dijelaskan oleh okyo's Diplomatic Bluebook 2006: "Japanese culture is currently attracting attention around the world as 'Cool Japan'"¹⁸.

Cool Japan sendiri adalah kata yang digunakan oleh pemerintah Jepang setelah disebutkan pada tahun 2002 oleh ahli *Douglas McGray*, yang menyusun ketenaran budaya Jepang sebagai *Growth National Cool*¹⁹. Dengan ini keberhasilan Jepang dalam meningkatkan kesadaran berbagai negara dengan ketenaran budayanya, setelah itu Jepang memasukkan kata *cool* ke dalam kebijakan yang disebut *Cool Japan*²⁰. Menurut *METI* (Kementerian Ekonomi, Perdagangan, dan Industri) Jepang, *Cool Japan* merupakan kebijakan strategis kebijakan luar negeri Jepang untuk mempengaruhi pemerintah dan sektor swasta dengan kebudayaan yang terkenal serta industri kreatif seperti anime, manga, masakan/kuliner, movie dan musik. agenda ekonomi Jepang²¹. Dengan adanya kebijakan ini, pemerintah Jepang ingin memberitahukan kepada semua negara bahwa Jepang tidak hanya punya budaya tradisional tetapi juga modern dan beragam. Melalui budaya tersebut, Jepang juga mencoba untuk memberikan kesan bahwa itu adalah negara yang beragam budaya, damai dan demokratis. Penelitian

¹⁷ Seungik Han, "Indonesia, Japanophile : Japanese Soft Power in Indonesia", *GSCIS Singapore*, 2015.hal 2.

¹⁸ PengEr Lam, Hal 350.

¹⁹ Ibid. hal 2-3.

²⁰ Bagus FitrianyudoPrakoso dan AsraVirgianita, "*Analisis Cool Japan dalam Politik dan Ekonomi Luar Negeri Jepang Periode 2002-2013*", Universitas Indonesia, 2013. Hal 2-3.

²¹ Masao Yokota dan Tze-yue G. Hu, Hal 183

ini berusaha melihat peran anime/manga sebagai diplomasi budaya Jepang terhadap Indonesia.

Manga dan anime jadi semakin terkenal dan akrab bagi beberapa orang. Ketertarikan pada produk budaya Jepang ini telah menjadi gaya hidup, hobi, bahkan profesi. Makin banyaknya restoran-restoran khusus di Jepang, semakin banyaknya sekelompok anak muda pecinta manga dan anime, dan mereka yang mempraktekkan manga sebagai sebuah profesi (*mangaka*) adalah contoh bagaimana budaya mempengaruhi kehidupan masyarakat. Dalam Hubungan Internasional, kejadian ini budaya menjadi sangat penting karena merupakan salah satu penyebab yang membuat suatu negara kuat²². Selain itu, dengan budaya bisa mengubah perilaku orang lain. Melihat kemungkinan ini, pemerintah Jepang telah mampu mengemas manga dan anime sebagai alat diplomasi. Namun, pemerintah Jepang bukan satu-satunya yang melakukan diplomasi budaya. Aktor diplomatik yang bukan negara, secara teratur di luar pemerintah, juga berperan dalam mendukung kebijakan luar negeri Jepang.

Banyaknya aktor yang terlibat dalam melakukan diplomasi budaya merupakan kajian yang menarik, dan budaya yang penulis maksud adalah budaya manga dan anime. Ada berbagai kolaborasi antara pemerintah sebagai aktor utama dan aktor non-pemerintah. Dalam penelitian ini, penulis tidak banyak membahas secara detail tentang peran anime dan manga dalam diplomasi budaya melalui festival yang adil. Diplomasi budaya merupakan alternatif lain dari kebijakan luar negeri untuk mendukung kepentingan nasional suatu negara. Mirip dengan Jepang

²² Ibid.

yang memiliki produk budaya pop seperti manga dan anime yang dikenal luas di berbagai negara. Saat ini, manga dan anime identik dengan Jepang. Ketika terfikirkan negara Jepang, hal pertama yang terlintas dalam pikiran adalah manga dan anime, dan sebaliknya. Hal ini juga tercermin dalam karakter populer Doraemon. Orang Indonesia mengenal Doraemon dengan baik dan mengenali asal usulnya. Karakter manga yang sukses besar di Indonesia telah menjadi ikon duta diplomasi budaya Jepang²³.

Doraemon memperlihatkan bahwa manga dan anime bisa menjadi diplomat Jepang modern. Penunjukan ini memperlihatkan bahwa pemerintah Jepang menganggap manga dan anime sebagai kebijakan luar negeri yang penting dan merupakan bagian dari upaya Jepang untuk berdiplomasi terhadap negara lain, karena dipercaya bisa menghadirkan sesuatu yang baik dan benar bagi Indonesia.

Komik (manga) Jepang berhasil dalam merebut hati dan pikiran, manga telah menjadikannya sebagai mitra dalam diplomasi budaya Jepang. Hal ini dijelaskan oleh Taro Aso, saat menjabat Menteri Luar Negeri, sangat efektif menyusup ke publik dengan diplomasi menggunakan media dan budaya populer²⁴. Jepang telah menggunakan manga dan anime sebagai alat diplomasi terhadap berbagai negara, termasuk Indonesia.

Jepang dapat memperkenalkan juga memperkenalkan budaya penduduk negaranya melalui manga dan anime yang menggambarkan kehidupan sehari-hari orang Jepang yang dikenal aktif, pekerja keras, sopan, patuh, dan pantang

²³ *Tokoh Komik Doraemon Duta Besar Animasi*, di:
<http://www.tempointeraktif.com/hg/masalah/896>. diakses 20 November 2021

²⁴ Ibid

menyerah. Manga dan anime masih menjadi hiburan bagi masyarakat Jepang dan masih sangat populer hingga saat ini.

Anime memainkan peran penting sebagai media yang mempererat ikatan antara kedua negara. Hal ini terlihat ketika pada tahun 2008 pemerintah Jepang menunjuk Doraemon untuk menjadikan duta animasi Jepang, berperan lebih dalam memperkenalkan budaya Doraemon ke berbagai negara, termasuk Indonesia²⁵. Pada awal tahun 1980-an anime pertama kali muncul dan berkembang di Indonesia²⁶, Hal ini menjadi trend di masyarakat Indonesia saat itu. Pertama kalinya masyarakat Indonesia mengenal anime yang sangat berbeda dengan movie animasi Amerika dan Eropa yang selama ini memimpin film animasi Indonesia. Publik melihat anime sebagai hiburan baru dan unik yang dengan cepat menjadi populer di Indonesia, di mana penonton utama anime pada masa itu dominan anak - anak. Anime yang masuk ke Indonesia kebanyakan adalah anime bergenre sci-fi seperti Voltus V, judulnya pada tahun 1970-an dibikin juga dipopulerkan di Jepang²⁷. Pada tahun-tahun berikutnya, kehidupan di anime mengalami pasang surut, jatuh ke dalam ruang hampa setelah hari-hari mesin video beta berakhir pada akhir 1980-an. Hal ini juga sebagian karena stasiun TV memberikan lebih banyak waktu untuk anime dari Amerika dan Eropa,

²⁵ Tokoh Komik Doraemon Duta Besar Animasi, di:
<http://www.tempointeraktif.com/hg/masalah/896>. diakses 20 November 2021

²⁶ 20 tahun ngoleksi pernik anime, Jawa Pos Online, di:www.jawapos.co.id, 19 Agustus 2001, diakses pada 21 November 2021

²⁷ Ibid.

tetapi ini dilihat sebagai tren dan secara bertahap ditinggalkan. Anime muncul kembali di awal 90-an dengan munculnya , diikuti oleh SCTV dan Indosiar²⁸.

Stasiun-stasiun ini aktif menayangkan anime populer untuk anak-anak seperti Doraemon, Dragon Ball Saint Seiya, dan Sailor Moon, yang secara tidak langsung mewakili meningkatkan animasi di Indonesia. Saluran distribusi anime di Indonesia sebagian besar melalui persewaan format VCD/DVD atau toko anime Pada akhir 1990-an dan awal 2000-an. Popularitas anime pada masa ini tidak terbayangkan bagi para pecinta anime. Tren anime juga dipicu oleh datangnya distributor resmi yang berjuang untuk memenuhi kebutuhan pecinta anime akan memperbanyak anime di Indonesia. Seperti yang bisa dilihat dari popularitas anime Naruto dan One Piece yang luar biasa. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya segmen siaran anime yang mulai memimpin tayangan movie animasi di berbagai jaringan televisi. Jelas bahwa di era globalisasi saat ini, Penyebaran informasi dan hubungan ekonomi hanya memiliki sedikit batasan. Anime telah menjadi bagian dari budaya pop di berbagai negara. Dan Jepang sendiri sangat aktif mempromosikan anime. Popularitas anime dan manga Jepang juga sedang trending di Indonesia²⁹.

1.2 Rumusan Masalah

Anime dan Manga adalah sebuah produk populer Jepang yang dijadikan sebagai alat diplomasi oleh Jepang kepada Indonesia, tujuannya sebagai meningkatkan industri budaya Jepang di Indonesia dan juga memperbaiki nama baik Jepang terhadap Indonesia karena Indonesia adalah negara jajahan

²⁸ Andy Christine Yuliani, *Studi tentang animasi Jepang (anime) dan perkembangannya di Indonesia*, di: <http://digilib.petra.ac.id/jiunkpe/s1/jdkv/2003/jiunkpe-ns-s1-2003-42499169-7234-animechapter4.Pdf>, di akses pada 21 November

²⁹ Ibid.

Jepang, banyak upaya Jepang untuk melakukan diplomasi budayanya salah satunya melalui Japan Foundation yang merupakan awal dari Difusi budaya Jepang kepada masyarakat Indonesia. Dengan berdirinya Japan Foundation, banyak budaya Jepang, terutama manga dan anime, menjadi populer di Indonesia.

Anime dan Manga di Indonesia sudah menjadi sangat populer, pada akhirnya komunitas Jepang yang berada di Indonesia mengadakan suatu festival yang dibuat sebagai bentuk apresiasi dan rasa syukur atas kesempatan berbisnis dan tinggal bersama di kawasan Blok M. Festival yang di adakan di kawasan Blok M yaitu Festival Ennichisai yang diadakan mulai tahun 2010 dan berakhir pada tahun 2019 tidak dilanjutkan ditahun berikutnya karena pada tahun 2020 Jepang sebagai tuan rumah olimpiade dan Jepang ingin berfokus sebagai tuan rumah olimpiade ditahun berikutnya Festival Ennichisai belum diadakan kembali hingga sekarang dikarenakan virus Covid-19. Identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu Melihat situasi dari zaman dahulu hingga sekarang, melihat ketertarikan anak muda Indonesia terhadap budaya populer Jepang. Peran kartun anime dan manga di festival ennichisai dalam pembelajaran budaya jepang di kalangan anak muda indonesia. Pembelajaran budaya sangat penting untuk dipelajari, kebudayaan memiliki peran dan fungsi penting yang mendasar sebagai landasan utama dalam tantangan kehidupan berbangsa dan bernegara, karena suatu bangsa akan menjadi besar jika nilai – nilai kebudayaan telah mengakar dalam sendi kehidupan masyarakat.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengajukan masalah pokok yang diangkat dalam penelitian ini: *Bagaimana Peran Kartun Anime dan Manga Sebagai Diplomasi Budaya di Festival Ennichisai Terhadap Pemuda di Indonesia?*

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi dan menguraikan strategi diplomasi budaya Jepang melalui manga dan anime dalam festival Ennichisai Indonesia. Agar lebih mendalami dan mengembangkan ilmu pengetahuan Hubungan Internasional tentang diplomasi kebudayaan jepang melalui Anime

dan Manga di Indonesia. Hal ini tujuannya untuk memberitahu kerjasama yang dilakukan oleh Jepang kepada bangsa Indonesia berdasarkan keahlian diplomasinya dalam pengembangan budaya Jepang untuk mengubah citra Jepang menjadi negara yang cinta damai karena Jepang pernah menjajah, khususnya Indonesia. Agar Jepang dapat mengubah citranya sendiri, maka dilakukan perubahan citra agar Jepang mendapatkan kepercayaan internasional terhadap negaranya sendiri.

1.4 Kegunaan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk menguji pertanyaan yang valid dengan tujuan untuk menyetujui atau menyangkal posisi teoritis dan empiris. Tujuan utamanya adalah untuk memperoleh informasi umum tentang fenomena tersebut, dengan sedikit penekanan pada penerapannya pada fenomena yang sebenarnya, dan menggali ilmu hubungan internasional tentang diplomasi budaya Jepang melalui manga dan anime, akan digunakan sebagai bahan ajar untuk pembangunan Indonesia lebih lanjut. Juga untuk pemecahan masalah, kegunaan praktis dalam penelitian ini yaitu masukan dan refleksi tentang diplomasi budaya Jepang melalui manga dan anime di Indonesia yang memiliki konsep politik luar negeri yang sesuai dengan konsep tersebut.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa bab yang menjelaskan setiap bagian yang diperlukan dalam penelitian. Setiap bagian tersebut memiliki perannya dalam menjelaskan bagian yang dapat membangun logika pemikiran dan juga

memberikan gambaran berupa pembatasan yang dapat digunakan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian ini.

Dimana Bab pertama terdiri dari pendahuluan yang menjelaskan tentang Latar belakang masalah yang dibahas oleh penulis dalam penelitian ini berisikan tentang penjabaran mengenai sejarah kemunculan kartun Anime Dan Manga.

Pada Bab kedua terdiri dari Kajian Pustaka, yang mana berisikan tentang penelitian - penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini sebagai acuan untuk menambah informasi serta memberikan gambaran mengenai teori yang sesuai dengan pembahasan yang akan diangkat dalam bab ini, dan juga nantinya akan digunakan dalam menganalisis masalah yang diangkat di bab ini peneliti juga menggunakan kerangka pemikiran.

Pada Bab ketiga terdiri dari metodologi penelitian yang mana berisi mengenai penggunaan metode serta jenis penelitian yang dilakukan dalam memahami konsep diplomasi budaya jepang di indonesia melalui festival Ennichisai dan pembelajaran budaya terhadap pemuda di Indonesia. Dimana penulis menggunakan menggunakan penelitian Kualitatif dalam penelitian ini. Pada Bab ini penulis juga menjelaskan mengenai teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, keabsahan data, analisis data didalamnya terdiri dari pengolahan dan interpretasi data dalam penelitian.

Pada Bab keempat terdiri dari pembahasan bagaimana sejarah dari diplomasi budaya antara Indonesia dengan jepang, Kedatangan budaya populer Jepang di Indonesia, seperti anime dan manga sebagai produk budaya populer, sejarah

perkembangan Manga dan Anime di Indonesia, menjekaskan genre – genre atau kategori pada Anime dan manga, menjelaskan bagaimana peran Anime dan Manga sebagai produk populer jepang, di bab ini juga dapat mengetahui strategi diplomasi kebudayaan Jepang di Indonesia melalui Anime dan manga, menjelaskan sedikit tentang Komunitas Anime dan manga, menjabarkan apa itu festival kebudayaan Jepang (Festival Ennichisai) yang diadakan di indonesia, bagaimana Anime dan manga sebagai alat diplomasi melalui Festival Ennichisai, juga menjelaskan peran Anime dan manga di Festival Ennichisai, dan penulis juga menganalisis keterkaitan dengan Teori dan konsep yang digunakan penulis dalam penelitian ini.

Pada Bab kelima terdiri dari Kesimpulan yang menjawab masalah pokok pada penelitian ini dan saran – saran.

