

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hasil Penelitian Sebelumnya

Dalam penelitian ini, penulis memasukkan tiga penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai acuan dalam mencari data yang relevan dengan penelitian ini. Tiga penelitian sebelumnya yang digunakan oleh peneliti adalah, yang pertama penelitian dari Lufi Wahidati, Mery Kharismawati, Alvin Octo Mahendra, yang berjudul Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang Tahun 2018. Penelitian yang berbentuk Artikel Ilmiah ini membahas tentang dampak anime dan manga terhadap pembelajaran budaya dan bahasa Jepang, serta tingkat ketertarikan terhadap budaya populer Jepang. Alasan penulis memilih artikel ini karena pembahasan yang diteliti oleh Lufi Wahidati, Mery Kharismawati, Alvin Octo Mahendra ini membahas tentang pembelajaran budaya yang dimana dapat dijadikan referensi dan pembandingan bagi penulis untuk melakukan penelitian ini. Perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Lufi Wahidati, Mery Kharismawati, dan Alvin Octo Mahendra sebagai penelitian terdahulu untuk referensi dan pembandingan oleh penulis melakukan penelitian ini yaitu pada pendekatan yang digunakan, terutama perspektif, teori dan konsep. Pada Artikel Ilmiah ini membahas tentang manfaat mengonsumsi anime dan manga bagi pembelajaran bahasa Jepang juga ketertarikan / persepsi mahasiswa mempelajari bahasa Jepang.

Kedua yaitu Artikel Ilmiah yang diteliti oleh Nuraini, yang berjudul Diplomasi Kebudayaan Jepang Terhadap Indonesia Dalam Mengembangkan

Bahasa Jepang Tahun 2017. Penelitian yang berbentuk Artikel Ilmiah ini membahas mengenai gambaran umum hubungan diplomatik antara Indonesia dan Jepang juga memberikan gambaran mengenai Japan Foundation di Indonesia, dan menjelaskan bagaimana Japan Foundation dibuat dalam pengembangan Jepang melalui Japan Foundation. Alasan penulis memilih artikel ini karena pembahasan yang diteliti oleh Nuraini ini membahas tentang Diplomasi kebudayaan Jepang di Indonesia yang mana dapat dijadikan referensi dan pembandingan bagi penulis untuk melakukan penelitian ini. Perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Nuraini sebagai penelitian terdahulu yaitu pada pembahasan yang mana pada penelitian Nuraini membahas tentang pentingnya mempelajari dan mengembangkan bahasa Jepang di Indonesia.

Artikel Ilmiah ketiga yaitu oleh Endrian Yoanda yang berjudul Diplomasi Kebudayaan Jepang Di Indonesia Melalui Manga Dan Anime Tahun 2019. Penelitian yang berbentuk Artikel Ilmiah ini membahas mengenai pentingnya diplomasi budaya untuk Jepang. Manga dan anime adalah budaya populer yang digunakan sebagai alat atau sarana untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya ke dunia internasional, termasuk Indonesia. Alasan penulis memilih artikel ini karena pembahasan yang diteliti oleh Endrian Yoanda yaitu membahas tentang Diplomasi Budaya Melalui Manga dan Anime yang mana dapat dijadikan referensi dan pembandingan bagi penulis untuk melakukan penelitian ini. Perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Endrian Yoanda sebagai penelitian terdahulu yaitu pada konsep dan pembahasan yang mana pada penelitian Endrian Yoanda membahas tentang event – event yang berbeda dengan yang penulis gunakan

dalam penelitian ini juga membahas tentang wisatawan Indonesia yang berkunjung ke Jepang.

Dari ketiga penelitian tersebut terdapat pembaruan yaitu penelitian ini membahas diplomasi budaya di festival Ennichisai yang dimana dari data yang penulis cari , belum banyak peneliti yang membahas dengan objek festival Ennichisai.

2.2 Kerangka Teori

Penelitian ini penulis menggunakan teori dan konsep dalam menganalisa permasalahan yang akan dikaji, sebagai berikut :

2.2.1 Teori Diplomasi Kebudayaan

Menurut Harold Nicholson³⁰ Diplomasi yang digunakan oleh 427 negara untuk menyelesaikan masalah internasional melalui penawaran untuk mengelola hubungan internasional, termasuk tugas dan teknik yang harus dilakukan diplomat untuk menyelesaikan masalah tersebut³¹. Seiring berjalannya waktu, diplomasi berkembang tidak hanya menyangkut isu-isu politik tetapi juga aspek-aspek lain seperti ekonomi, masyarakat dan budaya.

Peran Kartun Anime dan Manga Sebagai Diplomasi Budaya Jepang di Festival Ennichisai Terhadap Pemuda di Indonesia merupakan salah satu bentuk Diplomasi Budaya Pemerintah Jepang “Kementerian Luar Negeri Jepang” Hal ini dikarenakan diplomasi modern dianggap lebih kreatif dan tidak konvensional, serta taktik yang digunakan semakin canggih. Diplomasi budaya adalah suatu

³⁰ Sir nicolson.1988. Institute for the study diplomacy Edition Washington .

³¹ Morohira 2011, Mahasiswa Program S1 Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu osial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.

bentuk diplomasi modern dan bisa diartikan dengan upaya suatu bangsa untuk mengusahakan kepentingan nasionalnya melalui aspek budayanya, baik pada tataran mikro, seperti pendidikan, ilmu pengetahuan, olahraga, atau seni, maupun pada tataran makro. Sesuai dengan ciri-cirinya bahwa kegiatan utama, seperti propaganda, ditujukan untuk mempengaruhi opini publik dalam mendukung suatu tindakan kebijakan luar negeri tertentu. Diplomasi budaya dinilai lebih efektif daripada diplomasi militer³². Alasan penulis menggunakan teori Diplomasi Kebudayaan oleh Harold Nicholson karena teori ini membahas bentuk Diplomasi melalui kebudayaan, menjelaskan bagaimana sebuah negara melakukan kerjasama melalui aspek budaya yang dimana pada teori ini sangat cocok di aplikasikan untuk menganalisis penelitian ini.

2.2.2 Konsep Kebijakan Luar Negeri

Sebagai sebuah negara yang berdaulat di dalam sistem global, suatu negara dituntut berinteraksi dengan setiap aktor-aktor di dalamnya demi menjaga stabilitas hubungan antar negara dan kawasan maupun di lingkup global. Interaksi dalam sistem global sendiri biasanya dilakukan oleh suatu negara dengan mengeluarkan sebuah kebijakan luar negeri sebagai bukti aktif dan eksistensi suatu negara di mata internasional. Kebijakan luar negeri sering diartikan sebagai penghubung untuk berinteraksi dan kerjasama antar negara ataupun aktor lainnya dengan cara diplomasi³³.

³² Warsito, Diplomasi Kebudayaan 2007 hlm 4

³³ Anak Agung Banyu Perwita – Yanyan Mochamad Yani, Pengantar Ilmu Hubungan Internasional, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014)

Menurut Rosenau, Tindakan pengambilan kebijakan luar negeri merupakan sebuah langkah atau usaha negara Mengambil langkah-langkah untuk melindungi istilah - istilah penting suatu negara dari berbagai pengaruh lingkungan internasional atau dari berbagai tindakan yang diambil untuk mengubah aspek-aspek yang tidak diinginkan. Rosenau juga memperkenalkan tiga model kebijakan luar negeri. Salah satunya dalam bentuk komitmen dan rencana aksi (*Foreign policy as a set of commitments to and plans for action*)³⁴.

Kebijakan luar negeri sebagai strategi atau Rencana aksi (*as a set of commitments to and plan for action*) sebagai model kebijakan luar negeri didefinisikan sebagai rencana dan komitmen yang dibuat oleh pembuat kebijakan untuk mempromosikan dan memelihara kondisi eksternal yang konsisten dengan arah kebijakan luar negeri. Model rencana kebijakan luar negeri ini memberikan pedoman berikut:

- 1) Perbuatan dengan tujuan terhadap situasi yang berlangsung lama;
- 2) Perbuatan dengan tujuan beberapa negara tertentu;
- 3) Perbuatan yang pada isu-isu khusus;
- 4) Perbuatan dengan tujuan dalam berbagai sasaran lainnya, seperti isu terorisme dan isu lingkungan hidup.³⁵

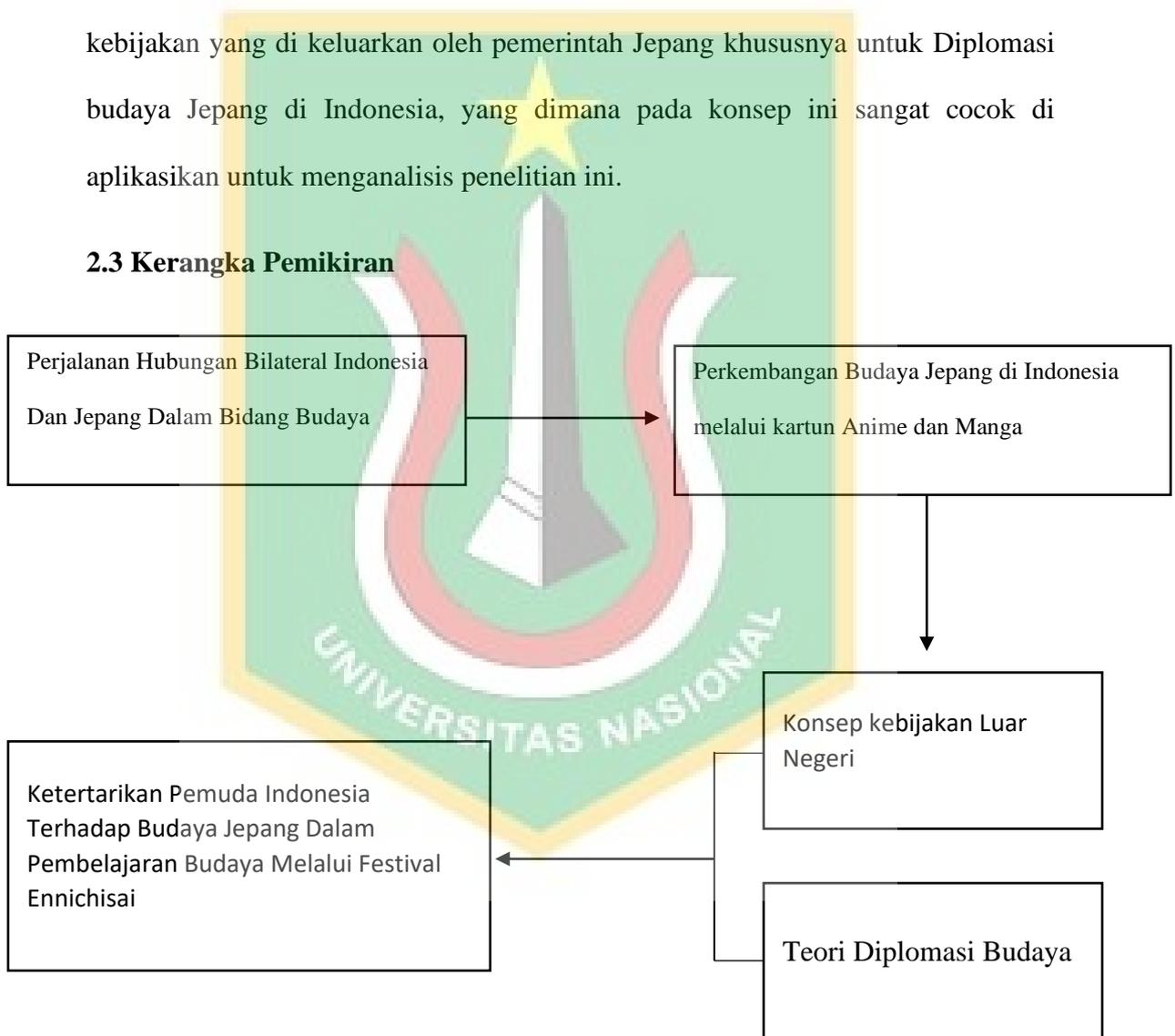
Alasan penulis menggunakan Konsep ini yaitu Konsep Kebijakan Luar Negeri oleh James N Rosenau dapat membantu menganalisis bentuk kebijakan

³⁴ James N Rosenau, *World Politics: an introduction*, (New York: The Free Press. 1976)

³⁵ Dzikiara Pesona Sadewa, Dudy Heryadi, Taufik Hidayat, "Kebijakan Luar Negeri Indonesia dalam Memberikan Bantuan Pengungsi Rohingya di Bangladesh", *Jurnal Ilmiah Hubungan Internasional Universitas Parahyangan* Vol. 15 No. 2 Tahun 2019

luar negeri yang dikeluarkan oleh Jepang sebagai sarana interaksi diplomasi dan respon di dalam hubungan internasional. Konsep ini juga akan membantu dalam melihat model kebijakan yang sedang dikeluarkan oleh Jepang, salah satunya yaitu kebijakan kerjasama diplomasi. Kemudian Konsep ini dapat mengali lebih dalam terkait alasan kuat dan dasar yang melatarbelakangi terciptanya sebuah kebijakan yang di keluarkan oleh pemerintah Jepang khususnya untuk Diplomasi budaya Jepang di Indonesia, yang dimana pada konsep ini sangat cocok di aplikasikan untuk menganalisis penelitian ini.

2.3 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran

Berawal dari perjalanan hubungan bilateral budaya Indonesia dengan Jepang yang merupakan sebuah sistem dimana pelaksanaan hubungan bilateral ini Kedua bidang diplomasi dengan misi tertentu menggunakan pendekatan budaya sebagai sarana pencapaian tujuan dan sasaran. Diplomasi budaya adalah upaya bangsa-bangsa memperjuangkan kepentingan nasionalnya. Maksud dan hal utama dari diplomasi budaya yaitu menggiring opini publik negara lain untuk mendukung kebijakan luar negeri tertentu. Mengenai budaya populer Jepang, kita dapat melihat bahwa Jepang memanfaatkan aktor budaya, pemerintah dan non-pemerintah dalam melakukan diplomasi.

Perkembangan Salah satu event Jepang di Jakarta yang memiliki image berbeda dari yang lain adalah Festival Ennichi yang memperkenalkan budaya Jepang di Indonesia melalui manga dan anime. Diadakan pertama kali pada tahun 2010 dan terakhir diadakan pada tahun 2019 dikarenakan munculnya pandemi covid-19, pemerintah Jepang menganggap *manga* dan *anime* sebagai *Kebijakan Luar Negeri*. Hal ini tujuan utamanya adalah usaha diplomasi Jepang terhadap negara lain. Manga dan anime diyakini dapat memberikan citra positif bagi dunia internasional, khususnya Indonesia, sehingga manga dan anime menjadi semakin populer dan familiar bagi sebagian orang. Ketertarikan pada produk budaya Jepang ini telah menjadi hobi, gaya hidup bahkan profesi. Makin banyaknya restoran-restoran khusus di Jepang, 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 kajian hubungan internasional, fenomena ini menjadi penting karena budaya merupakan faktor kekuatan suatu bangsa. Selain itu, budaya dapat berpengaruh pada perilaku orang lain. Melihat kemungkinan ini, pemerintah Jepang bisa mengemas manga dan anime sebagai alat diplomasi.

Di festival Ennichisai ada berbagai budaya populer Jepang yang ditampilkan berupa cosplay, stand/ bazar kuliner Jepang dan manga dan lain sebagainya, menggunakan berbagai produk 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 positif dan baik, dikenali melalui terbentuknya sekelompok anak muda pecinta budaya Jepang dan terbentuknya acara dengan memperlihatkan budaya populer Jepang di berbagai negara. Selain meningkatkan motivasi sadar atau tak sadar belajar, kemampuan bahasa Jepang peserta didik secara dipengaruhi oleh konsumsi budaya populer Jepang.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mengamati dan mengetahui segala sesuatu secara ilmiah. Menurut David Williams (1995), Lexy Moleong menyatakan dalam bukunya: “Pengumpulan data pada suatu latar yang alami, dengan menggunakan metode alamiah, dan dilakukan oleh peneliti yang tertarik secara natural”³⁶. Melalui pendekatan kualitatif ini Peran Kartun Anime dan Manga Sebagai Diplomasi Budaya Jepang di Festival Ennichisai Terhadap Pemuda di Indonesia pada Penelitian ini bertujuan untuk memberikan hasil gambaran rinci tentang kerjasama budaya Jepang di Indonesia melalui bahasa, deskripsi, dan perilaku yang bisa dipelajari dari kelompok, individu, komunitas, ataupun organisasi dalam kondisi tertentu. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk mendapatkan pengertian umum mengenai kebenaran sosial dari pandangan partisipan. pengertian ini tidak diatur sebelumnya, tetapi muncul setelah analisis kebenaran sosial yang menjadi fokus penelitian.³⁷

3.2 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif. Yaitu metode penelitian yang mencoba menggambarkan dan menafsirkan objek yang natural. Penelitian ini pada dasarnya Diimplementasikan terutama untuk tujuan deskripsi sistematis dan memadai fakta dan perilaku atau personalitas objek maupun subjek

³⁶ Moleong, Lexy.J. 2007. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hal 5.

³⁷ Ibid.

yang diteliti. Metode deskriptif untuk menggambarkan dan menganalisis data dengan mengumpulkannya berdasarkan situasi realitas. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Jalaluddin Rakhmat dalam bukunya *Communication Research Methods*. Uraian atau fakta dan deskripsi properti yang akurat kelompok penduduk tertentu atau daerah tertentu”³⁸. Dengan menggunakan metode deskriptif peneliti dapat menganalisa pembelajaran budaya Jepang di Indonesia melalui diplomasi budaya Jepang di festival Ennichisai Fakta dan ciri-ciri objek atau subjek yang dipahami secara sistematis dan valid.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, menggunakan teknik penelitian studi kepustakaan atau Library Research pada Peran Kartun Anime dan Manga Sebagai Diplomasi Budaya Jepang di Festival Ennichisai Terhadap Pemuda di Indonesia. Dengan teknik library research ini pengumpulan data dilakukan melalui sumber yang tersimpan di perpustakaan seperti buku- buku, jurnal, berita- berita yang relevan, dokumen, majalah ilmiah, disertasi juga tesis.³⁹ Teknik library research bisa diartikan sebagai Metode pengumpulan data dengan melakukan pemahaman terhadap sumber data yang dikaji dan terkait dengan fokus permasalahan yang sedang diteliti.⁴⁰

³⁸ Rahmat, Djiludin. 2005. *Metode Penelitian komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, hal 22.

³⁹ Lexy J.Moleong, *metodologi Penelitian Kualitatif*, bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017, hal 157

⁴⁰ Abdi Mirzaqon T, *studi Kepustakaan Mengai Landasan teori dan Praktik Konseling Wxpressive Writing*, Universitas Negeri Surabaya 2017

3.4 Teknik Keabsahan Data

Penulis pada penelitian ini melakukan pencarian dan pengumpulan data selanjutnya penulis melakukan pemeriksaan terhadap keabsahan data. Dalam penelitian ini dilakukan pemeriksaan data yang sudah disusun oleh peneliti. Yang dimana dengan menggunakan teknik ini penulis dapat mengklasifikasikan data mana yang relevan sehingga dapat dijadikan sebagai sumber yang valid dalam penelitian ini.

Dalam buku kualitatif dari Lexy J. Moleong, Validitas data dilakukan untuk menentukan untuk memeriksa apakah penelitian yang dilakukan benar-benar penelitian ilmiah dan data yang diperoleh. Pengujian keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi pengujian, *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmabilitas*⁴¹. Penulis menggunakan teknik triangulasi sebagai teknik pengecekan keabsahan data. Wiliam Wiersma (1986) mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan agar pengecekan data Peran Kartun Anime dan Manga Sebagai Diplomasi Budaya Jepang di Festival Ennichisai Terhadap Pemuda di Indonesia Dari sumber waktu yang berbeda. Ada triangulasi sumber, teknik pengumpulan data dan triangulasi waktu⁴².

⁴¹ Lexy J.Moleong, metodologi Penelitian Kualitatif, bandung: PT Remaja Rosdakarya,2017, hal 4.

⁴² Sugiyono (2018). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, hal 273.

3.5 Analisis Data

Miles dan Huberman Mereka berpendapat Kemampuan untuk menerapkan metode atau teknik pemrosesan data kualitatif dalam tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan validasi data.⁴³

- *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang digali di lapangan memang sangat kaya dan strukturnya tidak sekonsisten data kuantitatif. jadi, reduksi data, atau peringkasan, dapat dilakukan data data yang diambil oleh peneliti agar fokus dalam penelitian Peran Kartun Anime dan Manga Sebagai Diplomasi Budaya Jepang di Festival Ennichisai Terhadap Pemuda di Indonesia ini, Pada hal yang penting, dan fokus pada yang data yang penting, cari tema dan pola, dan lepaskan yang tidak perlu.

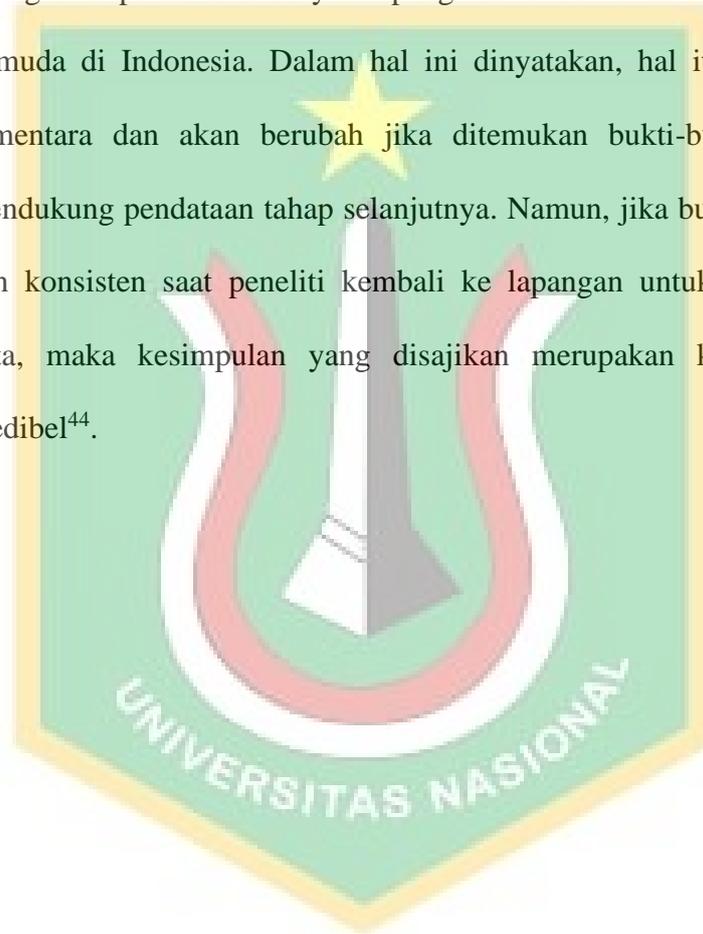
- *Data Display* (Penyajian data)

Reduksi adalah memperlihatkan maupun menerangkan data untuk dapat diamati secara nyata dan jelas, tampilan data yang peneliti sedang teliti ini yaitu Peran Kartun Anime dan Manga Sebagai Diplomasi Budaya Jepang di Festival Ennichisai Terhadap Pemuda di Indonesia yang artinya dapat sesederhana tabel, grafik, chart, pictogram, dan lainnya. Maka data tersebut datanya akan teratur dan tersusun dalam pola hubungan, agar dapat lebih mudah untuk dipahami.

⁴³ Ibid, hal 337

- *Conclusion Drawing/Verification* (Menarik kesimpulan)

Langkah ketiga bagian dalam pembahasan petunjuk kualitatif Miles dan Huberman adalah menggambar dan memvalidasi kesimpulan. Kesimpulan pertama yang sedang diteliti yaitu Peran Kartun Anime dan Manga Sebagai Diplomasi Budaya Jepang di Festival Ennichisai Terhadap Pemuda di Indonesia. Dalam hal ini dinyatakan, hal itu masih bersifat sementara dan akan berubah jika ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pendataan tahap selanjutnya. Namun, jika bukti tersebut valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang disajikan merupakan kesimpulan yang kredibel⁴⁴.



⁴⁴ Ibid