

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman ini, terjadi percepatan pesat dalam kemajuan dunia di berbagai sektor. Perkembangan teknologi menjadi pendorong utama perubahan yang memengaruhi secara luas seluruh aspek kehidupan di seluruh penjuru bumi ini. Seiring dengan kemajuan teknologi yang tak kenal batas, dampaknya telah meluas dan menimbulkan peran yang sangat penting dalam mengubah cara kita hidup, bekerja, berkomunikasi, dan berinteraksi satu sama lain. Kerjasama antar negara berkembang semakin luas, mencakup bidang sosial, budaya, ekonomi, dan lainnya. Diplomasi dulunya dilakukan secara tertutup dan berfokus pada topik politik tinggi seperti perang, perdamaian, pertahanan keamanan.

Pada era globalisasi, minat masyarakat terhadap negara lain dipengaruhi. Bagi generasi muda saat ini, sektor budaya memiliki pengaruh yang sangat besar. Untuk meningkatkan pengaruhnya di seluruh dunia, banyak negara berusaha menyebarkan dan menyebarkan kebudayaannya ke negara lain. Dengan perkembangan yang pesat ini, dunia tampak tak terbatas karena adanya globalisasi, yang mengakibatkan semua individu di berbagai penjuru dunia merasa tidak lagi terikat oleh batas negara atau wilayah tertentu. Globalisasi memberikan kesempatan bagi kita untuk belajar hal-hal baru mengenai keberagaman sosial dan budaya manusia di seluruh dunia. Selain

meningkatnya teknologi, munculnya kulturalisasi ataupun pertukaran budaya negara satu sama lain menjadi ciri bahwa terdapat globalisasi.

Jepang termasuk salah satu negara yang memiliki budaya yang berpengaruh di tingkat global. Seiring dengan nilai budaya yang semakin dikenal secara internasional, Jepang mulai menitikberatkan pada keunggulan budayanya dalam skala nasional maupun internasional. Diplomasi budaya Jepang telah mendunia. Budaya Jepang telah diakui oleh banyak negara karena memiliki sejarah yang kaya dan fitur uniknya. Istilah-istilah seperti karate, sushi, takoyaki, cosplay, manga, dan anime telah meraih popularitas yang besar dan sering digunakan di berbagai tempat. Keterikatan terhadap produk-produk budaya Jepang telah menjadi hobi, gaya hidup, dan bahkan profesi bagi banyak orang. Restoran masakan Jepang semakin menjamur, dan komunitas-komunitas pecinta manga dan anime serta penggemar manga semakin berkembang pesat. Anime menjadi salah satu bentuk pengenalan budaya Jepang melalui animasi yang menarik.

Kebudayaan merupakan hal penting dalam hubungan internasional, hal ini dikarenakan di dalam kebudayaan terdapat nilai, moral dan juga tradisi yang dapat mempengaruhi bentuk sosial negara tersebut. Karena budaya merupakan bagian dari kekuatan suatu negara dalam bentuk *soft power*, fenomena ini sangat penting untuk studi hubungan internasional. Selain itu, budaya dapat memengaruhi cara seseorang berperilaku. Pemerintah Jepang dapat menggunakan kekuatan lemah sebagai alat

diplomatik yang halus setelah melihat potensi tersebut. Namun, pemerintah Jepang tidaklah satu-satunya yang berusaha melakukan diplomasi kebudayaan.

Dukungan untuk kebijakan luar negeri Jepang diperkuat oleh pelaku diplomatik non-pemerintah yang beroperasi di luar struktur pemerintahan. Fokus dari budaya yang dimaksud adalah budaya manga dan anime, dan keunikan diplomasi budaya yang melibatkan berbagai pihak ini menjadi aspek menarik untuk dijelajahi dalam penelitian. Pemerintah berperan sebagai aktor utama, sedangkan aktor eksternal bekerja sama dalam berbagai bentuk. Diplomasi budaya menjadi salah satu cara yang digunakan untuk mendukung kepentingan nasional suatu negara, seperti yang terjadi pada Jepang yang memiliki produk budaya populer di seluruh dunia, seperti manga dan anime. Saat ini, manga dan anime hampir secara tak terpisahkan dengan Jepang, sebagaimana tercermin dari popularitas Doraemon di Indonesia.

Budaya memegang peranan yang sangat signifikan dalam konteks hubungan internasional, karena di dalamnya terkandung nilai-nilai, adat istiadat, dan tradisi yang berpotensi mempengaruhi para pelaku dalam hubungan internasional¹. Salah satu contoh kebudayaan yang mempengaruhi banyak negara termasuk Indonesia adalah kebudayaan pop Jepang yaitu Anime. Jepang menggunakan Anime sebagai bentuk dari *soft power diplomacy* agar dapat mempermudah interaksi dengan negara Indonesia. Globalisasi sangatlah berperan penting dalam perkembangan kebudayaan yang terjadi

¹ Windah Ariyana, Rahman. *Imperialisme Budaya Jepang Terhadap Budaya Nasional Indonesia Studi Kasus: Komunitas Anime, Manga, Cosplay dan kuliner di Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Bosowa), (2021), hal 6-7

di dalam dunia internasional. Begitu pula dengan diplomasi, dimana negara-negara sekarang lebih mementingkan *soft diplomacy* negaranya untuk dapat menjalin interaksi dengan negara lain.

Pada era globalisasi saat ini, memperkenalkan akar dari *soft diplomacy* berupa budaya dari satu negara ke negara lain telah menjadi lebih mudah. Berdasarkan pendekatan modern dalam mempromosikan budaya ini, dapat ditentukan apakah Jepang telah menggunakan Anime sebagai alat diplomasi negaranya atau tidak. Tentu saja, hal ini menarik perhatian dari berbagai pihak. Strategi Jepang dalam memanfaatkan anime sebagai sarana diplomasi menjadi topik menarik untuk dijelaskan. Tersebaranya Anime milik Jepang di Indonesia mengindikasikan bahwa terdapat sebuah aktivitas yang menyebabkan masuknya kebudayaan Jepang di negara Indonesia.

Ditinjau dari studi hubungan internasional, aktivitas ini terjadi karena disebabkan oleh munculnya diplomasi publik negara Jepang terhadap Indonesia. Anime merupakan sebagai bentuk lanjutan dari diplomasi budaya Jepang terhadap Indonesia. Hadirnya Anime tentu telah memberikan dampak yang begitu luar biasa pada masyarakat Indonesia seperti telah mengubah pola perilaku masyarakat Indonesia terhadap negara Jepang.

Hubungan diplomasi dalam konteks hubungan internasional senantiasa terkait erat dengan kebijakan luar negeri². Anime adalah sebuah bentuk animasi yang merupakan bagian dari budaya Jepang. Keberadaan anime telah mencapai tingkat popularitas yang sangat tinggi dan menjadi faktor utama dalam meningkatkan popularitas budaya Jepang. Anime merupakan salah satu bentuk instrumen negara Jepang dalam melakukan *soft diplomacy* mereka. Dimana Anime dijadikan sebagai media diplomasi publik untuk mengenalkan budaya Jepang negara lain. Dalam pengenalan budaya dengan pendekatan modern ini Jepang dapat menarik perhatian negara lain dan dapat meningkatkan pariwisata serta perekonomian negaranya.

Memasuki tahun 1980 hingga tahun 2000an, Anime seperti *Dragon Ball*, *Doraemon*, *Gundam* dan *Pokemon* Pada masa itu, Jepang menjadi perintis dalam mengenalkan budayanya ke negara-negara di Eropa, Amerika, dan Asia. Periode ini merupakan awal dari kepopuleran budaya Jepang di kalangan komunitas global³. Anime memainkan peran penting sebagai alat diplomasi publik yang menguatkan hubungan bilateral antara Indonesia dan Jepang. Seiring berjalannya waktu dan pesatnya perkembangan globalisasi, anime menjadi sarana diplomasi publik yang efektif bagi Jepang. Pola pikir dan pandangan yang terbentuk dikarenakan adanya *soft power* dari diplomasi publik Anime terhadap negara Jepang juga mengalami perubahan

² Daffa Rabbani Widy, Hayat. *Pengaruh Diplomasi Publik dan Budaya Jepang Melalui Anime dan Manga*.

³ Putri, Safariani. (2017). *Penyebaran Pop Culture Jepang Oleh Anime Festival Asia (AFA) Di Indonesia*. Tahun 2012-2016. *Volume, 5*, hal 729-744.

yang signifikan dan dinilai positif oleh negara-negara lain. Anime menjadi sebuah sebab dari adanya peningkatan pariwisata dan perekonomian negara Jepang. Dari proses diplomasi publik Anime tersebut tingkat minat generasi muda Indonesia terhadap negara Jepang sangatlah meningkat dimana keadaan ini menjadi sebuah bentuk politik jangka panjang Jepang terhadap negara Indonesia⁴.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pemaparan latar belakang diatas, sudah banyak dijelaskan kepentingan dari kebudayaan sebagai salah satu bentuk diplomasi publik suatu negara. Anime sebagai bentuk diplomasi publik negara Jepang terhadap negara-negara lain menjadi peran penting dalam mempererat sebuah hubungan bilateral negara Jepang dengan negara lain. Hal ini dilihat sebagaimana diplomasi publik Jepang menggunakan instrumen Anime sangatlah menarik untuk diteliti. Dengan adanya Anime sebagai alat diplomasi publik Jepang, hal tersebut menarik perhatian kalangan muda di berbagai negara yang ada di dunia internasional

1.2.1 Pertanyaan Pokok

Keberhasilan Jepang dalam menggunakan strategi diplomasi publik ini berujung pada terjalinnya hubungan bilateral antara Indonesia dan Jepang. Oleh sebab itu rumusan yang diambil sebagai berikut

⁴ Alin Arfia Ashari. *Diplomasi Budaya Anime Sebagai Soft Power Jepang Di Indonesia*. hal 6

- Bagaimana Anime Dapat Meningkatkan Hubungan Bilateral Indonesia dan Jepang?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan peran Anime sebagai alat diplomasi publik Jepang dalam hubungan bilateral Jepang dan Indonesia. Anime sebagai alat diplomasi publik Jepang seharusnya dapat menjadi alat untuk membantu membuat hubungan bilateral Indonesia dengan Jepang menjadi lebih baik.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan pengetahuan baru mengenai peran Anime dalam hubungan Indonesia-Jepang. Selain itu, penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi bagi penelitian-penelitian serupa di masa mendatang.

1.5 Sistematika Penelitian

Struktur Skripsi ini akan terdiri dari tiga bab yang saling mendukung dan melengkapi satu sama lain.

Bab pertama akan berfungsi sebagai pendahuluan, memberikan gambaran umum mengenai model pemikiran dan menghubungkannya dengan konteks yang jelas dan ringkas. Bab ini dimulai dengan menyajikan latar belakang permasalahan yang

terkait dengan alasan pemilihan judul, diikuti dengan rumusan masalah, pertanyaan penelitian, dan tujuan penelitian.

Bab kedua akan berisi tinjauan pustaka yang mencakup penjelasan mengenai teori yang digunakan dalam penelitian ini dan perbandingannya dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya.

Bab ketiga akan memuat metodologi penelitian yang mencakup metode dan jenis penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta penjelasan tentang aspek, dimensi, dan parameter penelitian.

Bab keempat berisi pembahasan mengenai Pembahasan Anime sebagai media diplomasi publik Jepang terhadap Indonesia dalam hubungan bilateral kedua negara.

Bab kelima berisi kesimpulan dan saran.

