

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang menganggap, kerjasama kebudayaan sangatlah penting bagi kepentingan nasional negaranya. Kepentingan itu sendiri tidak lain adalah untuk pemulihan citra di depan negara yang pernah di jajahnya. Penggunaan salah satu unsur budaya sebagai alat dalam melakukan diplomasi yang dilakukan oleh pemerintah Jepang yaitu kita kenal dengan sebutan Diplomasi Budaya. Pelaksanaan diplomasi budaya dinilai efektif dan efisien karena mudah dilakukan tanpa harus menelan korban dan menghabiskan biaya besar. Oleh karena itu, diplomasi budaya merupakan bentuk nyata dari penggunaan instrumen selain tekanan politik, ekonomi dan militer yakni dengan mengedepankan unsur budaya dalam melakukan diplomasi.

Dalam studi ilmu Hubungan Internasional, diplomasi adalah instrumen terpenting untuk melakukan hubungan diplomatik antara negara satu dengan negara lainnya, tidak terkecuali hubungan diplomatik antara negara Jepang dengan negara Indonesia. Diplomasi dapat dilakukan melalui berbagai cara, salah satu nya adalah diplomasi budaya. Dewasa ini, budaya adalah sebuah identitas yang pasti dimiliki oleh setiap negara, tidak terkecuali negara Jepang. Dan salah satu budaya negara Jepang yang sangat populer adalah manga dan anime.

Manga merupakan istilah lain dari cerita bergambar atau komik. Manga ini biasanya menceritakan tentang kebudayaan dan kehidupan keseharian masyarakat Jepang,¹ sedangkan anime merupakan karya animasi atau kartun yang dibuat di Jepang. Biasanya, anime merupakan perwujudan animasi dari cerita manga. Namun, ada pula anime yang dibuat tanpa adanya manga terlebih dahulu. Ciri khas, gaya hidup, cerita, dan nilai yang terdapat di dalamnya ini lah yang kemudian membuat banyak orang terinspirasi dan juga terpikat untuk menjadi penggemar, bahkan terobsesi olehnya.

¹ Ito Kinko. (2005). *A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society*. The Journal of Popular Culture, 38(3). Hal. 456.

Pengaruh dari manga dan anime itu sendiri setidaknya membuat produk budaya ini memiliki dua fungsi, yaitu sebagai diplomasi budaya Jepang dan kedua sebagai salah satu sumber ekonomi untuk negara Jepang.² Secara ekonomi, anime menyumbang banyak uang kepada Jepang. Pada tahun 2018 misalnya, menurut laporan Anime Industry Report 2019 dari “The Association of Japanese Animations”, industri anime, baik dari produk visual hingga aksesoris telah menghasilkan 2.181 miliar yen atau setara Rp285,9 triliun.³ Sedangkan untuk manga sendiri, pada tahun 2020 menurut laporan dari organisasi yang melacak kemajuan penjualan manga di Jepang (AJPEA), manga meraup keuntungan mencapai 615,5 miliar yen atau setara dengan Rp80,6 triliun.⁴

Hal inilah yang kemudian membuat Jepang akhirnya melihat adanya peluang pada industri manga dan anime. Dengan adanya dampak yang begitu besar, akhirnya Jepang pun memanfaatkan momentum tersebut dengan menjadikan manga dan anime sebagai salah satu alat untuk membangun kembali citra positif negara yang terkenal kejam atau militeristik menjadi negara yang demokratis dan cinta damai. Sekaligus juga tentu Jepang ingin mengembangkan perekonomiannya melalui industri hiburan manga dan anime ini sendiri serta ingin membangun hubungan bilateral dengan negara lain terkhusus Indonesia.

Tidak dapat dipungkiri bahwa budaya populer Jepang sangat menarik perhatian berbagai kalangan dan telah menyebar keseluruh dunia terkhusus Indonesia. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan budaya populer Jepang seperti manga dan anime dapat diterima dengan baik tidak hanya di Jepang tetapi juga diluar Jepang, dan faktor tersebut antara lain adalah: pertama, budaya pop Jepang memiliki kreativitas dan kualitas yang tinggi. Dalam berbagai jenis budaya

² Ibid.

³ Kaptain, “Pertumbuhan Industri Anime 2019 yang Terendah dalam 11 Tahun Terakhir”, jurnalotaku, Oktober 15, 2020, <http://jurnalotaku.com/2020/10/15/teikoku-databank-pertumbuhan-industri-anime-2019-yang-terendah-dalam-11-tahun-terakhir/>, diakses pada 26 Juli 2021.

⁴ Rizky Aufa Febrianto, “2020 Jadi Rekor Tertinggi Industri Manga di Jepang, Capai Keuntungan 612,6 Triliun Yen!”, mediaformasi, Februari, 2021, <https://mediaformasi.com/2021/02/rekor-tertinggi-pasar-manga-di-jepang-sampai-612-6-triliun-yen/>, diakses pada 26 Juli 2021.

populer, orang Jepang menuangkan kreativitasnya yang tinggi dan didorong dengan kualitas yang sangat baik.⁵

Kedua, budaya populer Jepang mengandung unsur kehidupan, dan mimpi. Tema yang diangkat kedalam manga dan anime sangat berhubungan dengan kehidupan manusia pada umumnya yang mencakup cinta kasih, kebaikan dan keburukan, hubungan manusia dengan alam, hingga mimpi untuk masa depan. Selain itu, dalam manga dan anime juga terdapat idealisme yang kuat dalam berjuang untuk meraih tujuan ataupun mimpi-mimpi.⁶

Saat ini, dunia sudah begitu familiar dengan manga dan anime dari Jepang. Masyarakat Jepang yang terkenal ulet, pekerja keras dan pintar bukan hanya dalam konteks menciptakan industri otomotif saja, namun juga mereka pandai dalam mengeksplorasi kelebihan lainnya dalam hal kreasi dan imajinasi karikaturis seperti manga maupun anime. Dalam upaya melakukan diplomasi kebudayaannya, pemerintah Jepang tidak lah sendiri, melainkan aktor diplomasi non negara yang secara struktural berada di luar pemerintahan pun turut berperan dalam mendukung kebijakan luar negeri Jepang ini.⁷

Kemudian, dari banyaknya keterlibatan actor dalam melakukan diplomasi kebudayaan ini lah yang membuat penulis pada akhirnya menjadi tertarik untuk meneliti persoalan manga dan anime ini. Ada berbagai kerjasama antara pemerintah sebagai actor utama dengan actor diluar pemerintah guna membangun hubungan bilateral antar negara terus terjaga dan harmonis.⁸ Pada penelitian ini penulis tidak hanya berfokus kepada bagaimana diplomasi kebudayaan itu dapat dijalankan, namun peneliti juga berfokus kepada dampak atau pengaruh apa yang diakibatkan oleh diplomasi kebudayaan Jepang itu sendiri, serta bagaimana hambatan Jepang dalam melakukan diplomasi budayanya itu sendiri di Indonesia.

⁵ Timoty J. Craig. (2000). *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*. New York: M.E Sharpe. Hal. 6.

⁶ Ibid.

⁷ Wahyuni Kartikasari. (2018). *The Role of Anime and Manga in Indonesia-Japan Cultural Diplomacy*. Tsukuba Gakuin University Press. Hal: 41-47.

⁸ John, A, H, & Watson. (1982). *Diplomacy: The Dialogue between States*. Adam Watson, Eyre Methuen. Hal: 239

Bagi Jepang, Indonesia memiliki kriteria yang sangat ideal sebagai target penerapan strategi budaya populer nya. Kedekatan historis membuat Jepang mendapatkan kemudahan dalam berinteraksi dengan masyarakat Indonesia. Hubungan diplomatik ini telah memposisikan Indonesia sebagai mitra strategis Jepang dalam berbagai aspek. Sejak mengadopsi budaya populer menjadi diplomasi budaya Jepang, strategi Jepang dalam diplomasi budaya berubah, dimana diplomasi budaya Jepang melalui budaya, kini menggabungkan hubungan masyarakat dan pertukaran budaya dengan cara yang lebih sistematis, dan menyediakan struktur yang memungkinkan kerja sama antara sektor publik dan swasta.

Kegiatan kebudayaan Jepang di Indonesia tidak hanya dilakukan atas kerjasama Kedutaan besar Jepang bersama Japan Foundation saja, melainkan The Japan Foundation Jakarta memiliki agenda kegiatan sendiri dalam menyebarkan budaya Jepang di Indonesia. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan The Japan Foundation Indonesia ini antara lain adalah: pertama, seni dan budaya, yaitu dengan kegiatan seperti Cha no Yu, Ikebana, Pemutaran film Jepang, serta pameran-pameran kebudayaan Jepang maupun Indonesia. Kedua, Bahasa, yaitu dengan mengirimkan pengajar Jepang kesekolah-sekolah di Indonesia serta memberikan sarana dan prasarana bagi masyarakat Indonesia yang ingin mempelajari bahasa Jepang. Ketiga, pertukaran studi dan intelektual, The Japan Foundation juga memberikan sarana serta informasi bagi pelajar, mahasiswa maupun intelektual untuk ikut serta dalam program Jaringan Pertukaran pelajar dan pemuda Jepang-Asia Timur (JENESYS).

Saat ini manga dan anime telah menjadi ciri khas negara Jepang. Ketika masyarakat Indonesia berfikir tentang Jepang, maka hal pertama yang difikirkannya adalah manga dan anime. Hal ini dapat dilihat pada sosok populer doraemon misalnya, siapa yang tidak tahu serial animasi doraemon terkhusus di Indonesia, hampir rata-rata semua masyarakat Indonesia tahu apa itu doraemon dan dari mana ia berasal.

Oleh karena begitu popular nya serial doraemon tersebut di dunia dan terkhusus di Indonesia, maka Jepang pun mengangkat doraemon sebagai icon duta diplomasi budaya Jepang. Doraemon dijadikan contoh bahwasanya manga dan

anime dapat disebut dengan diplomat Jepang masa kini. Jepang telah memanfaatkan manga dan anime sebagai alat berdiplomasi ke berbagai negara termasuk Indonesia. Manga dan anime hadir dan digunakan untuk mendukung multy-track diplomacy di level masyarakat serta sebagai media pendukung soft power Jepang dalam hubungan antar negara. Jepang dapat mengenalkan atau bahkan bisa dikatakan mempromosikan budaya masyarakatnya melalui manga dan anime, dengan mendeskripsikan kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang yang dikenal tekun, kerja keras, rajin, patuh, sopan, dan pantang menyerah. Manga dan anime merupakan produk hiburan Jepang yang sangat terkenal bahkan sampai sekarang.⁹

Adapun hambatan dalam diplomasi budaya yang dilakukan Jepang dalam budaya poplarnya seperti manga dan anime ini adalah ada dalam beberapa adegan dan ceritanya yang mengandung unsur-unsur yang terkadang tidak sesuai dengan kebudayaan Indonesia, sehingga banyak manga serta anime Jepang yang dianggap tidak sesuai dengan kebudayaan Indonesia. Contohnya seperti berpakaian sexy dan sebagainya. Lalu program-program diplomasi budaya melalui cultural exchange juga dianggap tidak memberikan dorongan yang cukup untuk mencapai tujuannya, kemudian masih kurang baiknya manajemen informasi Jepang merupakan hambatan yang harus dihadapi Jepang dalam diplomasi budaya negaranya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah penulis paparkan sebelumnya, maka penulis mengidentifikasi masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana perkembangan manga dan anime di Jepang?
2. Bagaimana manga dan anime Jepang sebagai unsur diplomasi?
3. Bagaimana peran diplomasi kebudayaan Jepang melalui serial manga dan anime terhadap hubungan bilateral dengan Indonesia?

1.3 Pembatasan Masalah

⁹ Wahyuni Kartikasari. (2018). *The Role of Anime and Manga in Indonesia-Japan Cultural Diplomacy*. Tsukuba Gakuin University Press. Hal: 41-47.

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi pembahasan penelitian pada proses penyebaran manga sebagai salah satu produk budaya populer Jepang dan seberapa jauh hasil penyebaran budaya tersebut ditunjukkan dalam masyarakat, terutama dalam masyarakat pecinta manga dan anime di Indonesia.

1.4 Perumusan Masalah

Guna memudahkan dalam menganalisa permasalahan yang akan diteliti berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana peran diplomasi budaya Jepang terhadap Indonesia melalui serial manga dan anime dalam meningkatkan hubungan bilateral periode 2016-2021?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perkembangan manga dan anime di Jepang
2. Untuk mengetahui manga dan anime sebagai alat diplomasi budaya Jepang
3. Untuk mengkaji peran diplomasi kebudayaan Jepang melalui Manga dan Anime di Indonesia
4. Untuk mengkaji pengaruh yang ditimbulkan dari penyebaran budaya manga dan anime terhadap hubungan kedua negara.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Praktis

Untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh Ujian Sidang Sarjana strata Satu (S1) pada Jurusan Ilmu Politik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jakarta.

1.6.2. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, memberikan kontribusi bagi pengembangan studi Hubungan Internasional dan bagi pengembangan di bidang kebudayaan yang berkaitan dengan ilmu Hubungan Internasional.