

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena globalisasi yang datang memberikan perubahan pada suatu negara dalam kemajuan teknologi dan informasi, yang mana hal ini mempengaruhi hubungan antar negara menjadi lebih besar terutama dalam aspek kehidupan manusia seperti sosial, budaya, finansial dan sebagainya. Perkembangan digital yang saat ini semakin maju, menghasilkan berbagai produk budaya seperti drama, film, kartun, lagu, fashion dan produk industri lainnya yang dapat kita temui dalam kehidupan sehari-hari terutama film kartun yang dapat mempengaruhi pemikiran generasi muda atau anak-anak karena sering menonton animasi-animasi tersebut.

Saat ini, budaya menjadi faktor yang penting dalam hubungan internasional dan menjadi salah satu kekuatan yang dimiliki negara dalam mempengaruhi negara lain. Sehingga, banyak negara yang melakukan diplomasi budaya terhadap negara lain dalam mendukung kepentingan nasionalnya. Kebudayaan juga menjadi salah satu unsur dalam menjalin kerjasama atau hubungan yang baik dengan negara lain, terlebih jika kebudayaan suatu negara tersebut memiliki persamaan dengan negara lain sehingga menarik perhatian negara lain untuk mengenal dan melakukan kerjasama. Diplomasi mengalami perkembangan yang melibatkan aktor-aktor non-negara serta memperluas bidangnya ke ranah yang belum pernah dilakukan pada dunia terdahulu.

Secara konsep dan prakteknya diplomasi budaya digunakan untuk mengukur, membangun dan mengatur reputasi dari suatu negara dengan menempatkan pentingnya nilai simbol dari suatu produk yang pada akhirnya menempatkan negara untuk memperkuat karakteristik khas dari negara tersebut. Diplomasi budaya sebagai media nation branding, karena diplomasi budaya bisa digunakan mencapai kepentingan nasional suatu negara melalui *understanding, informing, and influencing foreign audiences*. Jika proses diplomasi tradisional dikembangkan melalui mekanisme *government to government relations*, maka diplomasi budaya lebih ditekankan pada *government to people* atau bahkan *people to people relations*, atau bisa disebut dengan '*second track diplomacy*', didefinisikan sebagai upaya diplomasi yang dilakukan oleh elemen-elemen *non-government* secara tidak resmi oleh pelaku pemerintahan.

Dalam hal ini, meskipun Indonesia dan Malaysia adalah dua negara tetangga dengan banyak kesamaan budaya, masih ada kurangnya pemahaman yang mendalam tentang budaya Malaysia di kalangan masyarakat Indonesia. Beberapa aspek budaya Malaysia mungkin tidak dikenal dengan baik, dan ini dapat menjadi hambatan untuk mempererat hubungan antara kedua negara. Kurangnya pemahaman budaya dapat menyebabkan potensi konflik dan miskomunikasi antara masyarakat Indonesia dan Malaysia. Perbedaan dan persamaan dalam bahasa, adat istiadat, dan tradisi bisa menjadi sumber ketegangan jika tidak dipahami dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memperkenalkan dan mempromosikan budaya Malaysia dengan cara yang dapat diterima dan disukai oleh masyarakat Indonesia.

Serial animasi "Upin & Ipin" yang diproduksi oleh Les' Copaque merupakan representasi yang baik dari budaya Malaysia. Melalui cerita yang menarik dan karakter yang menggemaskan, Upin dan Ipin dapat mengajarkan nilai-nilai positif dan budaya Malaysia kepada anak-anak Indonesia. Masyarakat Indonesia yang terkena dampak positif dari animasi ini kemungkinan besar akan lebih terbuka untuk mempelajari dan memahami budaya Malaysia secara keseluruhan. "Upin & Ipin" menampilkan banyak ciri khas kebudayaan dari negara Malaysia yaitu dengan memasukkan karakteristik dari kebudayaan Malaysia yaitu berupa rumah adat, pakaian, kehidupan sosial masyarakat yang ada di dalam masyarakat itu sendiri di dalam serial animasi tersebut sehingga masyarakat dapat melihat 'Malaysia' di dalam film tersebut. Ini merupakan konstruksi identitas nasional dalam animasi yang merefleksikan masyarakat dan nilai-nilai budaya dari Malaysia.

"Upin & Ipin" hadir pada saat yang tepat, dimana tayangan ini hadir mengikuti dua arus sekaligus, yaitu arus politik regional Malaysia dan arus animasi Asia. Dengan kelahiran Wawasan Malaysia 2020 dan konsep Truly Asia, pemerintah mengampanyekan keragaman masyarakat Malaysia baik di dalam maupun luar negeri. Truly Asia dikampanyekan mulai 1999, sedangkan geliat animasi Malaysia mulai marak karena promosi Truly Asia dapat melalui "Upin & Ipin". "Upin & Ipin" telah menjadi salah satu langkah baru negara Malaysia untuk mempromosikan kebudayaannya terhadap Indonesia, hal ini terbukti dengan tingginya angka TVR (TV Rating) untuk tayangan animasi ini dibandingkan dengan tayangan lainnya di saluran televisi yang ada di Indonesia. Film animasi "Upin & Ipin" telah ditayangkan di TPI (sekarang MNC TV)

sejak September 2008 hingga sekarang, dan ditayangkan secara berulang-ulang setiap hari, terlebih lagi dengan kepopuleran "Upin & Ipin" ini membuat maraknya produksi dan penjualan merchandise "Upin & Ipin" di Indonesia.

Sejak animasi "Upin & Ipin" terkenal di Indonesia, produk-produk sampingannya seperti kaos, balon, boneka, topi, piring, gelas, tas dan lain sebagainya banyak dipasarkan dan mudah ditemukan di pusat-pusat perbelanjaan di Indonesia. Mulai dari pedagang pasar tradisional, toko-toko baju, hingga mall-mall besar di Indonesia. Hal ini menunjukkan suksesnya tayangan kartun "Upin & Ipin" di Indonesia, sehingga dua tokoh anak kecil ini disukai oleh banyak masyarakat Indonesia.

Hal tersebut dapat tergambar jelas dengan menangnya "Upin & Ipin" dalam ajang penghargaan Mom & Kids Choices Awards 2015 yang diadakan oleh stasiun televisi swasta MNC, dimana animasi ini memenangkan dua kategori sekaligus yaitu kartun terbaik dan tokoh kartun kesayangan berdasarkan voting yang diberikan oleh masyarakat Indonesia mengalahkan "Adit, Sopo & Jarwo", "Sofia The First", "Boboiboy", dan masih banyak lagi. Dengan demikian, "Upin & Ipin" diuntungkan sekaligus menguntungkan pemerintah. Diuntungkan karena masyarakat luar Malaysia akan mudah melihat apa itu Truly Asia melalui "Upin & Ipin", serta turut mengenalkan kebudayaan yang terdapat di Malaysia tentu saja hal tersebut menguntungkan bagi citra Malaysia itu sendiri.

Prestasi dan kesuksesan yang telah diraih "Upin & Ipin" membuktikan keberhasilan Les' Copaque dalam mengemas kebudayaan Malaysia menjadi sebuah pertunjukkan yang menarik bagi masyarakat Indonesia. Adapun bentuk dari diplomasi budaya yang

dilakukan oleh Les' Copaque terhadap Indonesia diantaranya adanya pembangunan karakter baru bernama 'Susanti' seiring dengan berjalannya penayangan Upin & Ipin di Indonesia, Susanti pertama kali muncul dalam Episode Berpuasa Bersama Kawan Baru dan dikisahkan sebagai teman sekelas baru "Upin & Ipin" yang berasal dari Jakarta. Selain daripada itu, Les' Copaque sendiri sering mengadakan konferensi pers dan *tour* promo film serta *series* terbaru dari "Upin & Ipin" secara langsung kepada pemirsa yang ada di Indonesia, baik dilakukan secara mandiri ataupun bekerjasama dengan pihak penyelenggara yang ada di Indonesia.

Dalam penelitian ini, unsur kebaruan menjadi salah satu aspek yang diperhatikan oleh peneliti sebagai fokus pembeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Kebaruan yang dimaksud dalam penelitian ini terdapat dalam muatan karakteristik budaya Malaysia yang disajikan dalam film animasi "Upin & Ipin". Penelitian ini juga menitikberatkan pada bagaimana sisi keunikan dari karakteristik budaya Malaysia tersebut dapat menjadi diplomasi budaya bagi negaranya sendiri, dan meskipun begitu diplomasi budaya yang terjadi dilakukan oleh perusahaan produksi "Upin & Ipin" itu sendiri yaitu Les' Copaque.

Pada penelitian ini terdapat 3 (tiga) bahan acuan dari penelitian terdahulu yang sangat bermanfaat sebagai rujukan ilmiah, yang pertama penelitian dari Redha Fitri Karima tahun 2019 dengan judul "*Peran Animasi "Upin & Ipin" Sebagai Diplomasi Publik Malaysia Terhadap Indonesia*". Dalam penelitian tersebut, membahas mengenai bagaimana peran animasi "Upin & Ipin" sebagai alat diplomasi publik yang dilakukan oleh Malaysia terhadap Indonesia, peneliti menyoroti bagaimana animasi "Upin & Ipin"

menjadi instrument diplomasi publik Malaysia dan merupakan hal baru yang terjadi di Asia Tenggara termasuk Malaysia dan Indonesia. Terbukti bahwa animasi Upin dan Ipin membawa nilai Malaysia seperti makna multikulturalisme, mempromosikan hak perempuan, hingga penambahan karakter Susanti dalam animasi ini membuat Malaysia memberikan keistimewahan kepada Indonesia sebagai bentuk persahabatan.

Selanjutnya, penelitian dari Ariance Aditya Herman pada tahun 2017 yang berjudul "*Bentuk Diplomasi Publik Malaysia Terhadap Indonesia Melalui Film Animasi "Upin & Ipin"*". Penelitian ini mencoba untuk memahami setiap konten budaya populer yang ada di dalam animasi "Upin & Ipin" agar berguna untuk masyarakat yang menerima budaya populer ini agar mereka lebih menyaring setiap konten yang ada di dalam budaya populer tersebut dan bagaimana sebuah film dapat dimanfaatkan sebagai sebuah diplomasi budaya populer sebagai sebuah bagian diplomasi public dari sebuah negara pada tahap *people to people diplomacy*.

Terakhir, penelitian dari Hari Suryanto dan Mariani Amri tahun 2018 dengan judul "*Film as Cultural Diplomation Assets*". Penelitian ini menjelaskan terkait kemampuan film untuk berdiplomasi dalam mengkomunikasikan nilai budaya suatu bangsa. Penelitian ini juga menjelaskan terkait film yang merupakan gabungan dari berbagai seni yang didukung oleh teknologi sehingga film memiliki kemampuan untuk menjadi media komunikasi yang efektif di era sekarang ini. Pada penelitian ini, peneliti mengambil acuan terkait dua unsur film, yaitu unsur naratif sebagai pembangun cerita dalam tema untuk mempertajam pesan cerita, dan unsur sinematik yang memberikan dukungan *audio visual* lebih jelas dan detail.

Dalam judul penelitian yang peneliti ambil berdasarkan dengan afiliasi terhadap beberapa mata kuliah yang sudah peneliti pelajari, pertama yaitu Diplomasi dan Negosiasi. Dalam mata kuliah ini membantu peneliti dalam memahami diplomasi sebagai praktik mempengaruhi perilaku aktor negara lain melalui dialog mulai menjadi alat yang sering digunakan negara guna menjalin hubungan kerjasama maupun untuk memperkuat kekuatan nasional. Salah satu diplomasi yang digunakan dalam praktik interaksi global adalah diplomasi budaya. Dimana budaya menjadi alat sebuah negara dalam memperkenalkan kebudayaannya pada warga negara lain.

Lalu selanjutnya, mata kuliah Komunikasi Internasional. Melalui mata kuliah ini peneliti dibantu dalam memahami pola komunikasi yang di bangun dalam hubungan internasional, pola yang semakin bervariasi dengan begitu banyak alat komunikasi yang dapat memperkuat peran negara di lingkungan internasional.

Mata kuliah terakhir yang membantu peneliti adalah Pengantar Hubungan Internasional. Mata kuliah ini merupakan pedoman dasar bagi peneliti untuk menentukan arah penelitian dalam studi hubungan internasional.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam usulan penelitian yang berjudul: “Diplomasi Budaya Les' Copaque Production Melalui Serial Animasi "Upin & Ipin" di Indonesia”.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah Mayor

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merumuskan masalah penelitian ini adalah: “Bagaimana diplomasi budaya yang dilakukan Les' Copaque melalui serial animasi "Upin & Ipin" terhadap Indonesia?"

1.2.2 Rumusan Masalah Minor

1. Bagaimana kebudayaan yang ditampilkan Les' Copaque dalam serial animasi "Upin & Ipin" dapat merepresentasikan Malaysia?
2. Bagaimana keunikan karakteristik budaya Malaysia yang ditampilkan Les' Copaque dalam serial animasi "Upin & Ipin" dapat menjadi sarana diplomasi budaya terhadap Indonesia?
3. Bagaimana upaya Les' Copaque dalam melakukan diplomasi budaya kebudayaan Malaysia terhadap Indonesia melalui serial animasi "Upin & Ipin" di Indonesia?
4. Bagaimana hasil dari upaya Les' Copaque dalam melakukan diplomasi budaya kebudayaan Malaysia terhadap Indonesia melalui serial animasi "Upin & Ipin" di Indonesia?

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Penelitian ini memiliki pembatasan masalah dari tahun 2008-2023 dikarenakan dalam jangka waktu tahun ini,

serial animasi "Upin & Ipin" telah ditayangkan pada industri televisi Indonesia melalui saluran MNC TV.

Sedangkan penelitian dilakukan hingga tahun 2023 karena pada tahun tersebut serial animasi "Upin & Ipin" kembali populer disertai dengan hadirnya sound Aiya Susanti yang merupakan salah satu lagu yang digunakan dalam animasi "Upin & Ipin" yang penggunaan audio nya di aplikasi TikTok mencapai 1,9 Milyar dan sebagian besar diantara penggunanya adalah akun yang berasal dari Indonesia. Dalam jangka waktu ini juga hanya beberapa episode dari serial dan film special session dari animasi "Upin & Ipin" yang termasuk ke dalam penelitian ini.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini ialah untuk memenuhi tugas akhir skripsi. Selain itu, peneliti juga memiliki maksud untuk memberikan informasi terbaru yang sudah dibaharui serta membentuk bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka dapat ditentukan bahwa tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui bentuk kebudayaan yang ditampilkan Les' Copaque dalam serial animasi "Upin & Ipin" dapat merepresentasikan Malaysia;

2. Mengetahui bagaimana keunikan karakteristik budaya Malaysia yang ditampilkan dalam serial animasi "Upin & Ipin" dapat menjadi sarana diplomasi budaya bagi Les' Copaque terhadap Indonesia;
3. Mengetahui upaya-upaya Les' Copaque dalam melakukan diplomasi budaya kebudayaan Malaysia terhadap Indonesia melalui serial animasi "Upin & Ipin" di Indonesia;
4. Mengetahui hasil dari upaya Les' Copaque dalam melakukan diplomasi budaya kebudayaan Malaysia terhadap Indonesia melalui serial animasi "Upin & Ipin" di Indonesia.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan dalam memberikan masukan bagi pengembangan serta penalaran terkait diplomasi dalam Ilmu Hubungan Internasional dalam mengatasi dan memberi pemahaman terkait fenomena internasional yang terjadi di dunia khususnya mengenai peran perfilman sebagai alat diplomasi publik dalam meningkatkan citra suatu negara.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Peneliti

Sebagai syarat untuk menyelesaikan program pendidikan strata satu di jurusan Ilmu Hubungan Internasional FISIP UNIKOM. Selain itu penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai buah karya ilmiah dalam rangka mengetahui diplomasi budaya Les'

Copaque terhadap Indonesia melalui sebuah karya budaya modern yaitu serial animasi "Upin & Ipin".

2. Bagi Program Studi

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi perpustakaan dan bahan pembandingan bagi mahasiswa yang ingin melakukan pengembangan penelitian berikutnya di bidang yang sama di masa mendatang.

3. Bagi Universitas Komputer Indonesia

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pustaka bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia khususnya Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dalam meningkatkan Pendidikan strata 1 (satu).