

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dunia tampaknya tidak memiliki batas karena globalisasi, yang berarti tidak ada batas negara atau wilayah yang menghubungkan semua orang. Globalisasi mendorong kita untuk belajar tentang dunia sosial dan budaya manusia, dan belajar tentang globalisasi hadir di hampir setiap disiplin ilmu saat ini. Misalnya, munculnya integrasi ekonomi di seluruh dunia, munculnya arus budaya transnasional, proses politik global, lembaga internasional, migrasi, identitas baru, dan komunitas transnasional baru. Studi globalisasi telah berkembang dan mencakup studi khusus tentang efek globalisasi pada negara dan wilayah tertentu. Dengan globalisasi, banyak topik baru yang bisa dibahas, mulai dari perubahan negara, pariwisata global, media global, kejahatan dunia dan lain-lain. Karena globalisasi memiliki bidang yang cukup luas, maka fokus penelitian adalah pada kajian akademik seperti kajian budaya, sosial, sejarah, hukum, gender, sastra dan lain-lain (Revinsyah, 2018).

Jepang adalah negara yang mempengaruhi diplomasi dan menggunakan soft power untuk mempengaruhi semua negara di sekitarnya. Ketika Jepang beralih menggunakan soft power yang sebelumnya menggunakan hard power, Jepang menarik perhatian negara lain untuk bekerjasama. Jepang menggunakan manga dan anime sebagai bentuk soft-power diplomacy. Indonesia menjadi salah satu negara yang dipengaruhi Jepang dengan soft power. Jepang dan Indonesia telah menjalin

hubungan diplomatik sejak tahun 1958, dan budaya anime dan manga sudah ada di Indonesia sejak lama. Film animasi atau anime Jepang telah hadir dalam format kaset video di Indonesia sejak tahun 1980-an. Pada tahun 1990-an, anime mulai populer di kalangan anak muda Indonesia, dan diplomasi lembut Jepang mulai mempengaruhi Indonesia, sehingga terjadi proses sosial ekstra budaya di Indonesia.

Di era globalisasi, sumber soft diplomacy berupa budaya menjadi milik setiap negara dan tidak sulit untuk memperkenalkannya ke negara lain. Sebagai sumber soft power Jepang, anime selalu terlibat dalam diplomasi budaya Jepang untuk membangun hubungan dengan negara lain. Di era globalisasi, Jepang masih memegang nilai-nilai budaya yang berusia berabad-abad. Meski Jepang masih memegang teguh nilai-nilai budaya kuno, namun tidak kowalihan menyerap budaya yang masuk akibat globalisasi. Jepang mengadaptasi dan mengolah budaya asing yang masuk hingga berkembang menjadi budaya populer lain dari Jepang.

Pandemi Covid-19 yang terjadi secara merata di hampir setiap negara di dunia telah mengubah kehidupan masyarakat dalam banyak hal. Untuk bertahan di tengah pandemi, penyesuaian ekstensif dilakukan di berbagai sektor. Salah satu industri yang berusaha bertahan adalah industri film dan animasi. Industri animasi Jepang yang lebih dikenal dengan sebutan anime mengalami perubahan jadwal perilisan karena menyesuaikan diri dengan pandemi. Kebijakan pemerintah Jepang juga meminta masyarakat untuk mengurangi interaksi langsung dengan orang bertubuh tinggi. Tentu hal ini mempengaruhi pengambilan gambar anime tersebut karena kru yang dibutuhkan untuk membuat sebuah episode anime cukup besar.

Oleh karena itu, banyak rekaman anime yang ditunda sebagai tindakan pencegahan penyebaran Covid-19.

Beberapa anime yang sempat tertunda perilisannya karena pandemi COVID-19 adalah yang pertama dengan *One Piece*. *One Piece* sudah tayang hingga 929 episode, namun episode 930 terus ditunda hingga waktu yang belum ditentukan; Kemudian yang lainnya adalah *The Promised Neverland*. Perilisan anime diundur ke awal 2021 karena pandemi virus corona. Lalu ada *Appare-Ranman* yang ketiga. Anime ini sudah rilis sejak April 2020 dan bertahan hingga 3 episode. Namun, di Episode 4, sekuelnya terus ditunda hingga waktu yang belum ditentukan. Mulai hidup di dunia lain. Season 1 anime ini mendapatkan respon yang sangat positif dari para penggemar dan Season 2 akan segera dirilis. Namun season kedua dari serial anime ini terpaksa harus ditunda, padahal anime ini seharusnya rilis pada bulan April 2020; dan masih banyak anime lainnya yang mengalami delay hingga waktu yang belum ditentukan (Kelts, 2020).

Bagi yang sering menonton anime, bisa dikatakan sebagai hiburan yang tidak pernah membosankan di rumah. Menurut Kompas, 15,8 juta pengguna baru Netflix bertambah selama pandemi COVID-19. Netflix sendiri merupakan layanan streaming yang menawarkan banyak film dan serial, termasuk anime. Beberapa studio animasi Jepang juga telah berkolaborasi dengan Netflix, antara lain NAZ-Anime & Company Studio, Science SARU, dan MAPPA. Itu sebabnya orang tidak lagi harus datang ke bioskop untuk menonton film anime. Masyarakat telah memudahkan untuk menonton anime dari mana saja, kapan saja (Kelts, 2020).

Generasi muda Jepang turut andil dalam kemajuan teknologi ini. Caranya sangat sederhana yaitu mengambil foto selfie atau disebut juga selfie dan Unggah di jejaring sosial. Beberapa festival diadakan di tempat kudus setiap tahun Kesenian tradisional dan kesenian lainnya. Kemudian pesta ditayangkan di televisi atau diunggah ke media sosial untuk menarik perhatian warga Jepang dan turis asing. Bahkan ada film animasi atau drama Jepang bertema festival disajikan Jepang berusaha beradaptasi dan menggunakan teknologi mengolah budaya Secara tidak langsung, Jepang memperkenalkan nilai dan Budaya seperti kostum tradisional *kimono* dan *yukata*, tarian, bahasa dan antusiasme *Bushido* dan lainnya. Pujian masyarakat internasional sangat bagus, karakteristiknya sangat bagus Sebuah komunitas pecinta budaya Jepang dan berbagai kegiatan Budaya Jepang di berbagai negara (Fernanda, 2021).

Jepang merupakan salah satu negara yang menggunakan kekuatan politik nonmiliter dalam proses negosiasi sistem internasional. Jepang memiliki budaya tradisional yang masih kental dan menggunakan sumber daya tersebut sebagai alat diplomasi untuk meningkatkan pengaruh politik sekaligus keuntungan ekonominya. Pada tahun 2010, Jepang meluncurkan program diplomasi budaya Cool Japan, yang terinspirasi oleh Cool Britain dari Inggris. Dalam buku pedoman diplomasi budaya (Diplomatic Bluebook) yang dijadikan acuan bagi Jepang, diplomasi budaya dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan citra Jepang yang baik di luar negeri, menghargai produk internasional Jepang dan menjalin hubungan persahabatan dengan individu dan kelompok sehingga dapat lebih memahami Jepang. Produk budaya yang digunakan Jepang dalam diplomasi budayanya

beragam, mulai dari budaya tradisional hingga budaya kontemporer. Produk budaya tersebut antara lain: anime, manga, cosplay, J-Pop, fashion jalanan Harajuku, arsitektur dan desain (Islamiyah, 2020).

Praktik diplomasi budaya Jepang yang didukung secara resmi oleh Kementerian Luar Negeri baru ada sejak diluncurkannya program Cool Japan pada tahun 2010. Meski praktik tersebut saat itu belum bisa dimasukkan ke dalam definisi praktik diplomasi, menyebarkan budaya Jepang di kawasan Asia (khususnya Asia Tenggara) sudah tercapai jauh sebelum itu. Misalnya, di Indonesia, film atau serial TV Jepang telah memasuki pasar industri hiburan sejak akhir 1990. Selain itu, festival cosplay global, World Cosplay Summit (WCS), telah diadakan sejak tahun 2005 dan didukung secara resmi oleh Kementerian Luar Negeri, Kementerian Pertahanan, Infrastruktur dan Transportasi (MLIT), dan Kementerian Ekonomi, Perdagangan dan Industri (Kementerian Ekonomi, Perdagangan dan Industri/METI) Jepang 2008. Selain Cosplay Summit, Jepang juga rutin menjadi tuan rumah International Manga Awards yang pertama kali diadakan pada tahun 2007 dan Anime Ambassador diadakan pada tahun 2008. Organisasi Anime Ambassador juga hadir dengan nominasi Doraemon sebagai duta anime Jepang. Penunjukan Doraemon dimaksudkan untuk memperkuat citra Jepang sebagai negara yang ramah dan "teman untuk semua", sesuai dengan karakter karakter Doraemon

Selain budaya populer, diplomasi budaya Jepang juga dilakukan melalui kegiatan pertukaran pelajar. Kegiatan pertukaran pelajar ini bertujuan untuk memperdalam hubungan yang telah dibangun antara Jepang dengan negara lain

melalui difusi budaya. Pertukaran ini terjadi dalam tiga cara, yaitu: (1) memberikan informasi tentang kegiatan belajar di Jepang, serta peluang belajar di Jepang bagi orang asing; (2) menjalin hubungan antara alumni Jepang dan mantan mahasiswa internasional; dan (3) memberikan beasiswa kegiatan penelitian di Jepang kepada profesor, peneliti, dan mahasiswa. Budaya Jepang yang akan dibahas secara khusus pada artikel ini adalah budaya populer Jepang, khususnya anime, manga, J-Pop, dan serial TV Jepang (Islamiyah, 2020)

Melalui Japan Foundation, pemerintah Jepang terus membangun pemahaman di antara khalayak asing dengan mendirikan afiliasi Japan Foundation di berbagai negara. Sesuai dengan tujuan masing-masing cabang, Japan Foundation Jakarta bertujuan untuk menunjukkan identitas nasional dan budaya Jepang untuk membangun kepercayaan masyarakat Indonesia melalui pertunjukan budaya. Perjalanannya memperkenalkan budaya Jepang tradisional dan modern ke Indonesia sendiri kini telah berlangsung selama empat puluh tiga tahun (43) (*Japan Foundation Jakarta 2022*). Namun, Japan Foundation Jakarta harus menghadapi tantangan baru di tahun 2021, karena merebaknya pandemi COVID-19 saat itu menyebabkan perubahan dan penyesuaian program dan kegiatan budaya yang diselenggarakan oleh Japan Foundation Jakarta.

Organisasi ini kemudian memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mewujudkan kegiatan festival budaya secara daring yaitu Japan Cultural Weeks 2021. Japan Foundation Jakarta telah memutuskan untuk tetap menyelenggarakan Pekan Budaya Jepang 2021. Japan Cultural Weeks (JCW) merupakan program rutin tahunan yang diselenggarakan oleh Japan Foundation di Jakarta, yang mencakup

rangkaian pengenalan budaya Jepang selama beberapa minggu. Setiap tahun kami menawarkan kegiatan yang berbeda untuk memperkenalkan Anda pada budaya Jepang. Tahun ini, empat belas kegiatan akan diselenggarakan untuk pertama kalinya secara online dan gratis di jejaring sosial JF Jakarta dari tanggal 14 hingga 27 Februari 2021. Melalui JCW, masyarakat Indonesia dapat belajar dan merasakan Jepang, mulai dari bahasa hingga budaya tradisional dan kontemporer hingga kehidupan sosial Jepang. Namun, Japan Foundation Jakarta telah beradaptasi dengan segala keterbatasan untuk dapat lebih beradaptasi dengan kondisi dan peraturan yang ada. menyelenggarakan festival budaya Jepang untuk orang Indonesia. Adaptasi ini kemudian memicu inovasi penyelenggaraan Japan Cultural Weeks 2021 secara daring. JCW 2021 mencakup tiga belas acara budaya dan akan disiarkan melalui dua saluran resmi Japan Foundation Jakarta, Instagram dan Youtube, yang dapat diakses secara bebas oleh semua orang (*Japan Foundation Jakarta 2021*) (Rudiawan, 2021).

Inovasi festival budaya daring ini menawarkan banyak keuntungan, tetapi juga beberapa kelemahan yang ada. Dalam beberapa tahun terakhir, JCW diadakan secara offline, sehingga pengunjung dapat langsung mengikuti berbagai workshop budaya Jepang seperti upacara minum teh (*sadou*) dan seni merangkai bunga (*ikebana*), serta ikut berburu kuliner khas Jepang di pasar makanan. Meski digelar secara daring dan pengunjung tidak memiliki kesempatan yang sama seperti tahun lalu, JCW 2021 menawarkan kesempatan berbeda Sahabat Japan Foundation Jakarta di luar Jakarta. Inovasi implementasi online ini memungkinkan pengunjung untuk hadir bahkan langsung menghadiri berbagai acara tanpa harus bepergian.

Selain itu, jadwal kegiatan online lebih fleksibel sehingga pengunjung dapat mengikuti kegiatan tersebut sambil menyesuaikan kegiatannya sendiri (Japan Foundation Jakarta 2021). Isma Savitri (2022), dalam wawancara yang juga dilakukan dengan staf budaya Japan Foundation Jakarta lainnya, menjelaskan bagaimana JCW 2021 dikemas dengan sangat menarik sehingga suasana pengunjung tidak menyaman pelaksanaan offline biasanya. Memberikan Pengalaman yang Lebih Baik.

Penyelenggaraan JCW 2021 secara daring memang membuka banyak peluang baru baik bagi Japan Foundation Jakarta selaku penyelenggara maupun bagi para peserta. Japan Foundation Jakarta berupaya untuk tetap hadir dan dekat dengan masyarakat Indonesia di tengah pandemi yang sedang berlangsung dengan memanfaatkan kemajuan teknologi komunikasi dan media yang ada. Pengunjung juga dapat mengikuti beberapa acara budaya tanpa harus berpindah tempat dan tetap mendapatkan informasi dan pengetahuan yang menarik. Itu sebabnya Pekan Budaya Jepang 2021 menjadi salah satu program budaya yang menarik dan inovatif dari Japan Foundation Jakarta. JCW 2021 diselenggarakan dengan berbagai kegiatan budaya untuk mencapai tujuan dengan memaksimalkan peluang. Dimulai dengan memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai wadah baru bagi para peserta untuk ikut merasakan berbagai pengalaman yang dimiliki para peserta melalui pagelaran festival budaya daring ini. Dengan demikian, meski situasi pandemi terus melanda Indonesia, keinginan untuk tetap hadir di tengah masyarakat dan memberikan informasi yang relevan dan relevan tetap dapat diwujudkan (Rudiawan, 2021)

Jepang banyak menyerap budaya asing, seperti menyerap peradaban Cina sejak Dinasti Tang sejak abad ke-7, budaya Eropa khususnya Jerman pada era Meiji pada awal abad ke-20, dan budaya Amerika pada tahun 1944. Namun, ketahanan Jepang budaya sangat kuat Mereka masih dapat mempertahankan identitas budaya tradisionalnya. Harumi Befu, seorang profesor antropologi di Universitas Stanford, mengatakan bahwa meskipun Jepang adalah negara "peminjam", mereka mampu memanipulasi hasil pinjaman mereka untuk menjadikannya lebih lengkap. Orang Jepang banyak meminjam budaya dari luar, tetapi mereka tidak hanya menirunya, mereka mensintesakannya menjadi budaya yang khas Jepang. Proses ini berlanjut hingga sekarang. Upaya dilakukan untuk memperbaiki budaya pinjaman agar budaya baru yang dihasilkan lebih lengkap

Salah satu budaya Jepang yang paling terkenal di dunia adalah Anime. Dalam penelitian ini penulis bercermin pada anime yang memengaruhi budaya Indoneia, mengapa harus Indonesia? Alasannya karena penulis adalah warga negara Indonesia sehingga memudahkan penelitian penulis. Anime adalah animasi Jepang yang digambar dengan tangan atau menggunakan teknologi computer (Brenner, 2007). Kata anime berarti "animasi" dalam bahasa Inggris, yang mengacu pada semua jenis animasi. Di luar Jepang, istilah ini digunakan secara khusus untuk merujuk pada animasi yang diproduksi di Jepang. Konon, ada kemungkinan anime akan diproduksi di luar Jepang. Beberapa sarjana berpendapat bahwa anime adalah bentuk baru dari orientalisme.

Orang Jepang sangat antusias menonton anime dan membaca manga. Dari anak-anak hingga orang dewasa. Mereka menganggap anime sebagai bagian dari

hidup mereka. Hal ini membuat beberapa stasiun TV kabel terkenal dengan kartunnya. Sekarang anime adalah bisnis yang menguntungkan bagi semua orang dan banyak orang memanfaatkan ini untuk melakukan kejahatan. Pencipta anime disebut animator. Animator bekerja di studio untuk memproduksi anime. Beberapa animator bekerja sama di studio ini untuk menghasilkan anime berkualitas tinggi.

Orang Indonesia pertama kali mengenal anime ini pada akhir 1980-an. Dulu, produk ini hanya bisa dinikmati dalam bahasa Indonesia, karena semua anime dan acara di televisi nasional diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Bahkan lagu pembuka dan penutup anime direkam. Pada awal tahun 2000-an, anime menjadi semakin populer karena banyak saluran TV yang menayangkan anime seperti *Naruto*, *One Piece*, *Crayon Shinchan*, *Doraemon* dan *Ninja Hatori* yang muncul di acara TV yang ditujukan untuk menghibur anak-anak Indonesia pada masa itu karena hanya anime. itu. sebagai "pertunjukan".

Pasalnya, peluang menonton anime yang sangat luas membuat Jepang menggunakan anime sebagai alat diplomasi budaya. Indonesia adalah salah satu dari sekian banyak negara yang terpengaruh oleh diplomasi budaya Jepang, misalnya dalam budaya fanmeeting anime di mana karakter favorit mereka di-cosplay atau produk anime favorit mereka dijual dan dibeli. Dari sini dapat kita lihat bahwa Jepang telah berhasil menggunakan anime sebagai alat diplomasi budaya.

Penelitian terhadap hal terkait diplomasi budaya melalui anime telah dilakukan beberapa kali sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Fadhillah (2021) dalam skripsinya yang berjudul "*Strategi Diplomasi Digital Jepang Terhadap Indonesia pada Masa Duta Besar Masafumi Ishii 2017-2020*"

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Merupakan sebuah studi yang membahas bagaimana Jepang memanfaatkan teknologi digital untuk memperkuat diplomasi budayanya di Indonesia selama masa jabatan Duta Besar Masafumi Ishii dari tahun 2017-2020

Kelebihan dari penelitian ini adalah membahas topik yang relevan dengan perkembangan teknologi digital saat ini dan memberikan gambaran mengenai strategi diplomasi digital yang digunakan oleh Jepang dalam memperkuat hubungan bilateral dengan Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pendekatan kualitatif dengan Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi, sehingga dapat memberikan analisis yang mendalam dan rinci mengenai strategi diplomasi digital Jepang terhadap Indonesia.

Penelitian ini juga berhasil menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam diplomasi budaya dapat memberikan dampak positif terhadap hubungan bilateral antara Jepang dan Indonesia. Salah satu contohnya adalah dengan adanya penggunaan media social dan platform video streaming untuk mempromosikan budaya Jepang di Indonesia. Melalui platform-platform tersebut Jepang dapat memperkenalkan budayanya secara luas dan mendapatkan perhatian dari masyarakat Indonesia yang semakin mengenal budaya Jepang

Namun, kekurangan dari penelitian ini adalah cakupan waktu yang terlalu pendek yaitu hanya selama masa jabatan Duta Besar Masafumi Ishii dari tahun 2017- 2020. Selain itu, penelitian ini juga terlalu focus pada strategi diplomasi digital Jepang dan kurang memberikan Analisa terhadap dampak dari pemanfaatan

teknologi digital dalam diplomasi budaya terhadap hubungan bilateral antara Jepang dan Indonesia secara keseluruhan.

Penelitian ke-dua yaitu penelitian Nabilah (2016) dalam skripsinya dengan judul *“Diplomasi Publik Jepang Melalui Cool Japan dalam Mempromosikan National Identity Jepang di Indonesia Melalui Anime dan Manga”* Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta. Merupakan sebuah studi yang membahas bagaimana Jepang memanfaatkan Cool Japan sebagai alat diplomasi publik dalam mempromosikan citra nasional Jepang di Indonesia melalui anime dan manga

Kelebihan dari penelitian ini adalah topik yang menarik dan relevan dengan perkembangan industri anime dan manga di Indonesia serta bagaimana Jepang memanfaatkan industri tersebut untuk mempromosikan citra nasionalnya di luar negeri. Penelitian ini juga berhasil menunjukkan pemanfaatan anime dan manga dalam diplomasi public dapat memberikan dampak positif pada citra nasional Jepang di Indonesia. Salah satu contohnya adalah dengan adanya peningkatan minat masyarakat Indonesia terhadap budaya Jepang melalui anime dan manga. Melalui pengenalan budaya Jepang yang dilakukan oleh Jepang melalui anime dan manga, masyarakat Indonesia menjadi lebih mengenal budaya Jepang secara keseluruhan

Kekurangan dari penelitian ini kurangnya analisis terhadap dampak dari penggunaan Cool Japan dalam diplomasi publik Jepang terhadap hubungan bilateral antara Jepang dan Indonesia secara keseluruhan. Penelitian ini juga terlalu fokus pada penggunaan anime dan manga sebagai alat diplomasi public Jepang

dan kurang memberikan analisis dampak dari penggunaan teknologi digital dalam diplomasi publik Jepang.

Penelitian ke-tiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Surentu (2022) dalam skripsinya yang berjudul "*Peran JKT48 Dalam Publik Jepang di Indonesia Tahun 2012-2019*". Skripsi ini membahas bagaimana JKT48 digunakan sebagai alat diplomasi publik Jepang di Indonesia dalam mempromosikan citra positif Jepang melalui kebudayaan populer. Kelebihan dari penelitian ini adalah topik yang menarik dan relevan dengan perkembangan industri hiburan Jepang di Indonesia, serta bagaimana pemerintah Jepang memanfaatkan industri tersebut untuk mempromosikan citra positif Jepang di Indonesia. Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa JKT48 memiliki peran yang signifikan dalam diplomasi publik dan diplomasi budaya Jepang di Indonesia, terutama dalam meningkatkan popularitas budaya Jepang di Indonesia dan mempromosikan citra positif Jepang di kalangan masyarakat Indonesia. Melalui penampilan dan kegiatan JKT48 yang diselenggarakan di Indonesia, masyarakat Indonesia menjadi lebih mengenal budaya Jepang dan hubungan bilateral antara Jepang dan Indonesia juga menjadi lebih erat. Adapun kekurangan dari penelitian ini yaitu kurangnya analisis terhadap dampak dari popularitas JKT48 dalam diplomasi publik Jepang terhadap hubungan bilateral antara Jepang dan Indonesia secara keseluruhan. Selain itu, penelitian ini juga terlalu fokus pada peran JKT48 sebagai alat diplomasi publik dan diplomasi budaya Jepang di Indonesia dan kurang memberikan analisis penggunaan media sosial dalam diplomasi publik Jepang.

Penelitian ke-empat yaitu penelitian yang dilakukan Nityahayu (2019) dalam skripsinya yang berjudul *“Revitalisasi Doktrin Fukuda Sebagai Instrumen Diplomasi Jepang Terhadap Indonesia Oleh Yasuo Fukuda”* adalah sebuah penelitian yang membahas tentang doktrin Fukuda dan bagaimana doktrin tersebut digunakan sebagai instrumen diplomasi Jepang terhadap Indonesia. Kelebihan skripsi ini penulis melakukan kajian yang sangat rinci dan komprehensif mengenai doktrin Fukuda serta penerapannya sebagai instrumen diplomasi Jepang terhadap Indonesia. Dalam penelitiannya, penulis menganalisis dokumen-dokumen resmi pemerintah Jepang, seperti dokumen kebijakan, pidato-pidato penting, serta hasil wawancara dengan pejabat-pejabat pemerintahan Jepang dan Indonesia yang terkait. Dengan demikian, hasil penelitian skripsi ini bisa dijadikan sebagai acuan yang penting bagi para peneliti lain yang ingin melakukan studi serupa di masa yang akan datang.

Namun, ada beberapa kekurangan pada skripsi ini. Pertama, penelitian ini lebih terfokus pada pandangan dan tindakan pemerintah Jepang, sedangkan pandangan dan persepsi masyarakat Indonesia tidak dibahas secara mendalam. Padahal, persepsi dan reaksi masyarakat Indonesia terhadap penerapan doktrin Fukuda dalam diplomasi Jepang juga sangat penting dalam menilai efektivitas doktrin tersebut

Kedua, skripsi ini hanya membahas penerapan doktrin Fukuda pada periode 2007-2008 ketika Yasuo Fukuda menjabat sebagai Perdana Menteri Jepang. Padahal, doktrin Fukuda telah diperkenalkan pada tahun 1977 oleh ayah Yasuo Fukuda, Takeo Fukuda. Sehingga keberhasilan dan kegagalan doktrin Fukuda

dalam diplomasi Jepang perlu diteliti secara holistic dengan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mempengaruhinya.

Ketiga, skripsi ini tidak memberikan rekomendasi konkrit bagi pihak-pihak yang terlibat dalam diplomasi Jepang terhadap Indonesia. Padahal, rekomendasi yang dibuat dapat menjadi panduan bagi para diplomat dan pengambil kebijakan dalam meningkatkan efektivitas diplomasi Jepang di masa mendatang.

Penelitian terdahulu yang terakhir yaitu penelitian yang dilakukan oleh Cornelia (2018) pada skripsinya yang berjudul "*Upaya Diplomasi Kebudayaan Jepang di Indonesia Melalui The Japan Foundation tahun 2008-2012*" skripsi ini membahas tentang peran The Japan Foundation sebagai Lembaga non-profit yang didirikan oleh pemerintahan Jepang untuk mempromosikan kebudayaan Jepang ke seluruh dunia.

Kelebihan dari skripsi ini memiliki pembahasan yang lengkap dan sistematis. Skripsi ini membahas secara rinci upaya diplomasi kebudayaan Jepang di Indonesia yang dilakukan oleh The Japan Foundation pada periode 2008-2012. Adapun kelebihan berikutnya yaitu relevansi dengan kepentingan nasional. Diplomasi kebudayaan Jepang merupakan salah satu strategi diplomasi yang penting bagi pemerintah Jepang dalam mempromosikan kebudayaan Jepang di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Skripsi ini memiliki relevansi yang tinggi dengan kepentingan nasional dan hubungan bilateral antara Indonesia dan Jepang.

Kekurangan dari skripsi ini adalah keterbatasan teknik pengumpulan data yang hanya menggunakan teknik wawancara dan observasi untuk mengumpulkan data, sementara teknik pengumpulan data lainnya seperti kuesioner atau survei tidak

digunakan. Hal ini mempengaruhi validasi data yang diperoleh. Dan kurangnya pembahasan mengenai keberhasilan diplomasi kebudayaan Jepang di Indonesia. Skripsi ini lebih fokus membahas upaya diplomasi kebudayaan Jepang yang dilakukan oleh The Japan Foundation pada periode 2008-2012, namun kurangnya membahas mengenai keberhasilan atau dampak dari upaya diplomasi kebudayaan Jepang tersebut di Indonesia.

Adapun mata kuliah yang telah dipelajari oleh peneliti di program studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Komputer Indonesia yang membantu peneliti dalam menyusun penelitian ini adalah:

1. Pengantar Hubungan Internasional

Dalam Pengantar Hubungan Internasional, peneliti diberikan informasi dasar tentang penelitian hubungan internasional. Kursus ini juga membantu para sarjana memahami asal-usul penelitian hubungan internasional, studi hubungan internasional, dan aktor hubungan internasional.

2. Diplomasi dan Negosiasi

Dalam mata kuliah Diplomasi dan Negosiasi, peneliti mendapatkan wawasan baru tentang berbagai upaya negara untuk menegaskan kepentingannya. Mata kuliah ini juga membantu peneliti memahami diplomasi, jenis-jenis diplomasi, mengapa diplomasi harus dipraktikkan, dan bagaimana diplomasi itu sendiri diimplementasikan.

3. Teori Hubungan Internasional

Dalam mata kuliah Teori Hubungan Internasional, peneliti mendapatkan ilmu tentang cara bagaimana suatu negara memandang hubungannya ke negara lain dalam upaya menyikapi berbagai macam hal. Mulai dari teori hingga pemahaman-pemahaman suatu negara dalam menyikapi kejadian yang terjadi pada negara lain. Rumusan Masalah Rumusan masalah dapat berupa pertanyaan atau pernyataan yang berkaitan dengan topik penelitian yang sedang dibahas. Pertanyaan harus tepat dan terukur untuk memfasilitasi penelitian dan mendapatkan jawaban yang akurat dan bermanfaat, dan pernyataan masalah juga harus relevan dengan konteks dan tujuan penelitian yang dapat dicapai.

Penelitian biasanya bertujuan untuk menjawab pertanyaan yang tidak dapat dijawab oleh peneliti. Untuk mengetahui secara jelas tujuan penelitian, maka dilakukan identifikasi masalah. Secara umum, identifikasi masalah merupakan bagian dari proses penelitian, yang dapat dipahami sebagai upaya untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan menjadikannya terukur dan dapat diuji

## **1.2 Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Rumusan Masalah Makro**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas sebagai berikut

“Bagaimana Diplomasi Budaya Jepang Terhadap Indonesia Melalui Anime?”

### **1.2.2 Rumusan Masalah Mikro**

1. Bagaimana penggunaan anime sebagai instrumen diplomasi budaya Jepang di Indonesia dilakukan oleh Aktor Non Negara Jepang?
2. Bagaimana kendala Aktor Non Negara Jepang dalam melaksanakan diplomasi budaya Jepang di Indonesia melalui anime?
3. Bagaimana keberhasilan Aktor Non Negara Jepang dalam menjalankan diplomasi budaya di Indonesia melalui anime?

### **1.3 Pembatas Masalah**

Topik yang dibahas dalam penelitian ini akan dibatasi pada tahun 2020-2022 agar pembahasan dan penelitian yang akan dilakukan lebih terarah. Karena tahun 2020 dipilih sebagai masalah awal yang akan diteliti. Ini merupakan pandemi dimana masyarakat Indonesia akan lebih banyak beraktivitas di rumah dan penggemar anime juga akan meningkat di tahun 2020 ini.

### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

#### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Maksud Penelitian ini untuk melihat bagaimana Jepang memanfaatkan unsur kebudayaan anime dalam diplomasi budaya terhadap Indonesia

#### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, menjadi manfaat penulis maupun pembaca bagi masyarakat Indonesia. Dan juga mengetahui bahwa penggunaan anime dalam melaksanakan diplomasi budaya Jepang di Indonesia. Mengetahui bagaimana kendala maupun keberhasilan diplomasi budaya Jepang terhadap Indonesia.

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi motivasi untuk masyarakat Indonesia agar lebih termotivasi untuk memperkenalkan Indonesia kepada dunia internasional, melalui aspek hiburan seperti film animasi seperti yang dilakukan oleh Jepang

### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Kegunaan praktis bagi peneliti, yaitu untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan terhadap masalah yang dihadapi secara nyata.

Penelitian tersebut diharapkan bisa digunakan sebagai sumber informasi dan pedoman bagi masyarakat Indonesia dalam memperkenalkan budaya sendiri.