

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seluruh negara-negara di dunia sudah tidak memiliki batasan untuk berhubungan satu sama lain dikarenakan pesatnya kemajuan era digital dalam hubungan internasional berkembang semakin kompleks seiring dengan kemajuan teknologi. Munculnya platform digital dan media sosial juga memainkan peran penting dalam menyebarkan informasi dengan cepat dan luas, yang berdampak pada opini publik dan mempengaruhi peristiwa politik lintas negara. Pemerintah negara dan entitas transnasional lainnya menggunakan teknologi digital sebagai peluang untuk kepentingan nasional. Dengan mencakup beberapa aspek didalamnya seperti diplomasi dan negosiasi, politik luar negeri, perdagangan luar negeri, politik internasional, ekonomi internasional, hukum internasional, globalisasi, kedaulatan negara, keamanan internasional, kelestarian lingkungan, nasionalisme, dan hak asasi manusia. Hubungan internasional ini salah satunya ditandai dengan saling ketergantungan satu sama lain, dan dengan membangun citra negara sendiri dapat menjadi poin tambahan untuk dikenal di mata dunia dan menjadi sebuah daya tarik untuk negara-negara luar.

Berawal dari menjalin hubungan dengan suatu negara akan terjadi kegiatan yang dinamakan diplomasi. Suatu negara yang ingin menciptakan tujuan-tujuan yang belum dicapai haruslah berhadapan dengan suatu resiko untuk perang. Karena itu diperlukan suksesnya diplomasi untuk mencoba mendapatkan tujuannya

tersebut sesuai dengan kekuatan, dalam hal perbedaan yang ada pada tujuan itu dapat cocok satu sama lain. Diplomasi harus dilihat kepentingan negaranya sendiri dengan negara lain cocok. Diplomasi harus menggunakan cara-cara yang pantas dan sesuai seperti, kompromi, bujukan bahkan kadang-kadang ancaman kekerasan untuk mencapai tujuan. (Setiawan, 2016). Dalam kebutuhan untuk memenuhi kepentingan negara sendiri. Diplomasi yang diterapkan oleh Indonesia yang kaya ini akan lebih efisien dalam berbagai bidang dalam melakukan kerjasamanya.

Setelah 1990-an saat itu konsep 'kebudayaan' mulai memasuki dunia penelitian hubungan internasional. Dengan adanya revolusi teknologi dan globalisasi dalam segala bidang, intensitas hubungan antar negara di dunia telah mengalami peningkatan yang tak pernah terjadi sebelumnya. Berakhirnya Perang Dingin juga telah mengakhiri permusuhan antara dua kubu di dunia dan memperkenalkan cara-cara baru dalam hubungan antar negara. Dalam tiga dekade terakhir, studi HI telah menjadi disiplin yang paling cepat berubah, paling maju, dan paling menarik. Teori-teori HI arus utama telah mengalami perubahan cepat, yang semula mengabaikan peran budaya kini memberikan perhatian yang sangat besar pada penelitian-penelitian mengenai budaya dalam politik dunia. Bahkan lebih maju lagi, beberapa teori HI kontemporer telah mengajukan proposisi bahwa budaya membentuk hubungan internasional (culture constructing international relations) (Xintian, 2004).

Setelah Jepang mengalami kekalahan dalam Perang Dunia II pada tahun 1939. Setelah kejadian malang yang dirasakan oleh Jepang, negara tersebut mencoba dan berusaha untuk bangkit dari keterpurukan akibat Perang Dunia II.

Dengan segala upaya Jepang untuk memulihkan keadaan negara, Jepang justru mengalami kritikan pedas dan dianggap hanya mementingkan diri sendiri tanpa melihat situasi politik internasional yang berkembang di dunia dan juga dianggap merugikan negara-negara lain. Jepang memiliki sejarah dan hubungan yang kelim dengan negara-negara yang pernah dijajahnya, salah satunya adalah Indonesia. Pada masa awal kedatangan Jepang di Indonesia pada tanggal 8 Maret 1942, Jepang berbaik hati membantu kemerdekaan Indonesia. Namun, hal yang sebaliknya terjadi pada Indonesia. Sikap diktator dan kejam yang dilakukan oleh Jepang terhadap bangsa Indonesia (Nursetiawati, 2018). Jepang pada masa itu menjajah Indonesia selama kurang lebih 3,5 tahun pada tahun 1942 hingga 1945.

Setelah citra negara diktator yang melekat pada Jepang, Jepang memulai hubungan diplomatik dengan Indonesia. Indonesia dan Jepang memiliki sebuah ikatan yang terjalin sangat erat sejak ditandatanganinya perjanjian perdamaian Jepang-Indonesia pada tanggal 20 Januari 1958 dan dijalinnya hubungan diplomatik sejak saat itu. Jepang berusaha untuk membalas jasa atas kerugian yang dirasakan oleh Indonesia pada masa orde lama. Hal ini diimplementasikan dalam Perjanjian Pampasan Perang. Perjanjian ini menjadi pembuka awal hubungan politik antara Jepang dan Indonesia. Sejak hubungan diplomatik kedua negara ini sudah terjalin selama lebih dari 60 tahun yang lalu, Jepang telah mendukung Indonesia sebagai mitra dari hati ke hati. Saat ini, Jepang menjadi salah satu negara investor terbesar bagi Indonesia. Indonesia merupakan mitra strategis bagi Jepang yang selama ini telah berbagi nilai-nilai universal seperti kebebasan, demokrasi, hak asasi manusia dan penegakan hukum, serta bersama-sama menanggulangi tantangan

kawaan dan internasional sebagai sesame negara maritim yang dikelilingi oleh samudra. Hubungan Indonesia dan Jepang dalam penandatanganan perjanjian damai dan persetujuan pampasan perang dan juga dimulainya proyek pengembangan terpadu DAS hilir sungai Brantas tak hanya itu hampir setiap tahunnya Jepang mengadakan kerjasama dengan Indonesia dan pada tahun 2017 kunjungan PM Abe ke Indonesia bersama Presiden Joko Widodo mengeluarkan pernyataan bersama Japan-Indonesia Joint Statement on Strengthening Strategic Partnership. Dalam program kerjasama tersebut terdiri dari bidang maritim, bidang politik, bidang ekonomi, budaya, dan lainnya. Kedua negara ini melakukan pertukaran aktif dalam berbagai bidang seperti bidang ekonomi, sosial, budaya dan bidang lainnya. Pada tahun 2017 dalam jumlah wisatawan Jepang ke Indonesia mencapai 540 ribu orang dan wisatawan Indonesia ke Jepang mencapai 350 ribu orang, untuk nilai perdagangan ekspor Jepang ke Indonesia dengan jumlah 15,2 miliar USD dan untuk nilai ekspor Indonesia ke Jepang dengan jumlah 17,8 miliar USD, ada juga investasi Jepang ke Indonesia sejumlah 5,0 miliar USD. Sekitar 1,911 perusahaan Jepang yang mengembangkan usahanya di Indonesia, untuk warga negara Jepang yang ada di Indonesia ada sekitar 19.717 orang, dan warga negara Indonesia di Jepang sebanyak 46.350 orang. Pada project 2045 yang merupakan 100 tahun kemerdekaan RI Jepang akan menyelenggarakan seminar guna menentukan bentuk kerja sama kedua negara tersebut untuk kedepannya ([www.id.emb-japan.go.jp](http://www.id.emb-japan.go.jp), 2018).

Japan Foundation (JF) adalah satu-satunya organisasi khusus di Jepang yang secara komprehensif melaksanakan program pertukaran budaya internasional di

seluruh wilayah di dunia. Kami akan menciptakan tempat yang menghubungkan Jepang dan dunia melalui “budaya”, “bahasa”, dan “dialog”, serta menumbuhkan empati, kepercayaan, dan niat baik di antara masyarakat. Japan Foundation Global Citizen Award didirikan pada tahun 1985, dan hingga saat ini telah memberikan penghargaan kepada peserta yang mengikuti. Sejak didirikan, Japan Foundation telah memperkenalkan kegiatan pertukaran budaya lokal internasional secara nasional dan berbagi pengetahuan dan masih mengadakan event hingga saat ini. Pada event yang diselenggarakan dengan tema 2024 Japan Foundation (JF) Global Citizenship Award Public Roundtable Komunikasi melalui seni - Contoh kegiatan kewarganegaraan global yang di adakan di Okinawa ([www.jpff.go.jp](http://www.jpff.go.jp)).

Melalui Rumah Budaya Indonesia yang diciptakan oleh pemerintah Indonesia sebagai salah satu program untuk menciptakan kerjasama kebudayaan dengan negara lain ini menjadi salah satu prioritas dalam politik luar negeri Indonesia. Terbentuknya Rumah Budaya Indonesia (RBI) ini juga melatarbelakangi adanya perebutan budaya Indonesia oleh negara lainnya. Banyaknya keberagaman yang dimiliki oleh Indonesia, sehingga hal tersebut dapat mengundang perhatian bagi negara-negara lain untuk ingin lebih tahu mengenai keberagaman-keberagaman dan keunikan yang ada di Indonesia. Rumah Budaya Indonesia (RBI) Tokyo salah satunya menggelar lokakarya untuk mempromosikan jamu sebagai minuman tradisional Indonesia kepada warga Jepang. Partisipan lokakarya tersebut terbilang cukup tinggi. Pada kesempatan yang sama, Ketua Darma Wanita Persatuan Kedutaan Besar Republik Indonesia (DWP KBRI) di Tokyo, Nuning Akhmadi mengemukakan, minuman jamu adalah kekayaan budaya Indonesia sejak

dulu dan perlu dipopulerkan, terutama di kalangan generasi muda. Dalam kesempatan ini, RBI juga ikut membagikan resep dan cara pembuatan kunyit asam, wedang jahe dan beras kencur serta menunjukkan bahan-bahan aslinya yang bisa dibeli di wilayah Tokyo (Nurkarima, 2022).

Keterliban kebudayaan dalam hubungan internasional, sering kali diingat sebatas performa kesenian seperti kegiatan lawatan kesenian atau pecan ke senian ke negara-negara asing. Sebenarnya relasi kebudayaan dalam hubungan internasional dapat lebih dari pada itu. Seperti halnya kita berinteraksi dengan sesama manusia untuk berinteraksi dengan negara lain sehingga proses persahabatan atau kerjasama dapat berlangsung. Dengan melalui kebudayaan dapat mengerti, mengetahui kebiasaan, adat istiadat, pantangan, tabu, kesukaan, tata cara dari penduduk suatu negara, diharapkan menjadi sebuah pengetahuan untuk suatu negara yang menjadi target dari negara yang melakukan diplomasi budayanya. Dapat dikatakan bahwa, masalah hubungan internasional sebagian besar merupakan masalah kebudayaan.

Fenomena ini juga dapat terlihat di negara Jepang, sebagaimana Jepang menyadari diplomasi '*soft power*' dan diplomasi budaya sebagai alternatif kekuatan militer dan ekonomi sejak Laksamana Togo Heihachiro memimpin Jepang dalam perang Rusia-Jepang. Setelah itu, Jepang fokus melancarkan diplomasi budaya tetapi bersifat resmi dan high culture. Hal ini diperkuat dengan kebijakan luar negeri yang dibuat oleh Perdana Menteri Obuchi Keizo pada tahun 1998 dimana Ia menyatakan masyarakat internasional menjadi lebih saling bergantung, dan pentingnya pertukaran budaya untuk meningkatkan saling pengertian antar negara

dan untuk mengurangi potensi konflik (Patra, 2022). Dengan itu Jepang mengutamakan *soft power diplomacy* nya dengan negara-negara lain menggunakan Anime.

Anime bisa di bilang sebagai "animasi bergaya Jepang" atau " animasi buatan Jepang", anime sendiri yang membedakannya dengan kartun seperti memiliki gambar yang khas dari bentuk fisik karakternya, dan memiliki ekspresi wajah yang lebih dramatis Anime Jepang rata-rata berawal dari manganya terlebih dahulu atau bisa di bilang komiknya Jepang yang diadaptasi menjadi animasi Jepang atau Anime. Anime yang mendunia diantaranya Astroboy, Naruto, Doraemon, One Piece, Konan dan banyak lagi. kebanyakan anime Jepang dari dulu hingga sekarang banyak mengandung budaya yang kental seperti pakaiannya dan juga adat masyarakat Jepang. “Anime di tingkat Internasional sudah sangat memberikan influence ke seluruh dunia. Anime sudah menjadi alat diplomasi yang sangat kuat yang digunakan Jepang sejak mereka membutuhkan sesuatu yang kuat untuk Soft Power Diplomacy mereka. Banyak orang dari seluruh dunia yang ingin mengimplementasikan kultur Jepang di kehidupan sehari-hari mereka walaupun mereka bukan orang Jepang” (Utomo, 2022).

kebudayaan Jepang masuk sekitaran tahun 2000-an dan telah menggeluti kalangan muda Indonesia, saat itu lagi muncul-munculnya Kebijakan Cool Japan untuk mempromosikan kebudayaan Jepang sekaligus mendatangkan keuntungan ekonomi Jepang. hingga saat ini telah banyak berbagai acara-acara mengangkat produk kebudayaan Jepang di Indonesia. awalnya acara kebudayaan tersebut dilakukan oleh sekelompok anak muda yang menganggap diri mereka sebagai

komunitas pecinta dan juga pemakai kebudayaan Jepang. mereka berbagai cerita dan juga berkumpul satu sama lain. Dalam kehidupan keseharian, mereka menggunakan produk kebudayaan Jepang, seperti membaca Manga, menggemari Anime serta berpakaian ala budaya Jepang dan karakter dari Anime dan Manga, kemudian mempelajari bahasa Jepang. Cosplay atau Costume Play merupakan sebuah tiruan karakter Anime dan Manga yang di bawah ke dalam dunia nyata, yang dimana pertama kali di Indonesia ada saat sekelompok Mahasiswa Universitas Indonesia menggelar Event bertema Kebudayaan Jepang dalam hal ini yakni kontes Cosplay (Solusik, n.d).

Di Indonesia sendiri, merupakan negara dengan tingkat penyuka terhadap kebudayaan Jepang berada pada urutan ke-3 yakni pada golongan Weeaboo, sedangkan yang kesatu yakni Filipina (IDN Times, 2019). Melalui diplomasi budaya Jepang, pengaruh budaya Jepang mampu mempengaruhi masyarakat, khususnya kepentingan generasi muda Indonesia. Komunitas penggemar budaya pop Jepang ini lahir dari kecintaan yang sama terhadap apa yang memengaruhi mereka. Keberadaan komunitas-komunitas tersebut juga merupakan wujud ketertarikan terhadap budaya negara lain (konten hiburan), dan dilakukan dalam lingkungan komunitas dan dalam berbagai kesempatan.

Anime dan komik Jepang masuk ke Indonesia sekitaran tahun 1970-an. Wanpaku Omukashi Kumu Kumu adalah sebuah Anime dengan 26 Episode yang tayangkan di TVRI dan di nikmati masyarakat Indonesia. Pada saat itu perkembangan media seperti televisi mulai meningkat dan muncul. Seiring dengan munculnya satu persatu saluran TV, Anime kemudian mulai bermunculan seperti

Doraemon, dengan melahirkan respon masyarakat di Indonesia yang diluar ekspektasi. Pada era awal 2000-an, Tv-Tv nasional di Indonesia mulai berlombalomba untuk mendapatkan rating dalam menyiarkan banyak Animasi-animasi yang di tayangkan hampir setiap hari., seperti Hamtaro, One Piece, Crayon Shincan, Samurai X, Pokemon Go, Ninja Hatori dan masih banyak lagi lainnya (CNN Indonesia, 2020).

Salah satu anime diantaranya dan yang masi di produksi dari tahun 90an di Jepang hingga saat ini yaitu One Piece merupakan anime karya Eiichiro Oda yang bercerita tentang seorang remaja yang ingin mewujudkan cita-citanya untuk mengarungi lautan dan menjadi seorang raja bajak laut, dan dalam cerita One Piece memiliki alur cerita yang seru seperti ada sejarah, mitologi, dan hal-hal yang masih misteri seperti sejarah mengenai abad kekosongan yang sampai saat ini sejarah yang belum terpecahkan dikarenakan dalam ceritanya, abad kekosongan merupakan suatu kejadian yang ditutupi oleh pemerintah pusat dalam cerita One Piece dan ada seperti batu yang berbentuk persegi yang besar yang di sebut *poneglyphy* yaitu sebuah batu artefak yang berisi tulisan yang diukir dan memiliki pesan tersendiri di setiap batu nya dan tersebar di seluruh dunia One Piece, Buah Iblis adalah yang buah misterius dan khas yang tersebar di seluruh dunia, dikenal karena memberi pemakannya kemampuan dan kekuatan khusus namun memberikan efek samping hilangnya kemampuan berenang dari sang pemakan. Buah Iblis berjumlah sangat banyak. Diperkirakan berjumlah ratusan dengan masing-masing memiliki kekuatan yang berbeda, mulai dari yang tampaknya kekuatan yang biasa hingga yang memiliki kekuatan penghancur massal ([onepiece.fandom.com](http://onepiece.fandom.com)).

Anime One Piece ini juga pernah mendapatkan penghargaan sebagai anime yang paling laris. Hal itu dapat dilihat dari laman resmi One Piece, yang telah memenangkan “*the most copies published for the same comic book series by a single author*” dengan 416.566.000 yang di cetak dan di edarkan dari bulan desember 1997 hingga juli 2022. dan saat ini One Piece telah mampu menjual sebanyak 500 juta kopi di seluruh dunia pada juli 2023 lalu (Guinness World Record, 2022). Saat ini One piece telah mencapai lebih dari 1000 episode. Walaupun anime ini terbilang anime yang sudah tua, namun anime ini banyak peminat dan banyak memiliki fans dimana-mana.

Pada tahun 2023 salah satu platform film yaitu Netflix memproduksi film One Piece versi *live action* dan dalam pembuatannya langsung diawasi oleh Eichiro Oda yaitu pembuat Anime One Piece. Pada versi *live action* ini yang diperankan oleh manusia yang dibuat sama persis dalam film animasinya seperti cerita dan juga dari segi penampilan. Bercerita saat masih arc pertama yaitu pada saat Luffy (karakter utama) mencari orang untuk merekrut dan menjadiny sebagai kru bajak lautnya. Kesuksesan film One Piece *live action* ini pada pekan pertamanya sejak dirilis pada agustus 2023 menjadi penayangan terbanyak di 84 negara yang merupakan pencapaian tertinggi bagi Netflix dan dengan banyaknya komentar positif terhadap perilisannya (Syaifullah,2023).

Banyak hal menarik dalam cerita pada Anime One Piece ini salah satunya dalam chapter Wanokuni Arc ini sebuah pulau yang terisolasi bisa dibilang pulau yang tidak termasuk kedalam wilayah pemerintah pusat (*world government*) dari cerita itu dikarenakan pulau tersebut tidak ingin atau menolak hubungan terkait

apapun dengan pemerintah pusat dengan berbagai alasan uang menyebabkan pulau ini dianggap tidak ada oleh pemerintah pusat atau menutupi keberadaan pulau yang di sebut negeri samurai atau wanokuni. Negara ini secara ketat mengikuti kebijakan isolasionisme yang berarti bahwa kontak dengan orang luar seperti bajak laut dan negara lain dilarang. Meninggalkan perbatasan negara juga dianggap sebagai kejahatan. Orang luar yang memasuki negara itu akan segera diserang. Dalam ceritanya pulau wano ini berada di bawah kekuasaan shogunnya, oleh Kurozumi Orochi serta bajak laut beast yang dipimpin oleh Kaido.

Sebelumnya, wano diperintah oleh keluarga Kozuki sampai perampasan terjadi aliansi dari keluarga Kurozumi Orochi dan bajak laut beast untuk menggulingkan mereka 18 tahun sebelum awal cerita. Pada ratusan tahun yang lalu dikenal sebagai Negara Emas yang kaya akan sumber daya, dan terus-menerus diincar oleh orang luar seperti bajak laut dan negara asing. Setelah bajak laut beast menguasai wano, hampir seluruh sumber dayanya difokuskan pada pembuatan senjata. Salah satu samurai dari keluarga Kozuki wano yang mengembara mencari orang kuat untuk membantu melepaskan belenggu pemerintahan dari keluarga Kurozumi Orochi dan bajak laut beast yang kejam bertemu lah dengan kru bajak laut topi jerami yang dipimpin oleh Luffy yang menjadi karakter utama dalam cerita One Piece ini dan salah satu samurai dari negri Wanokuni mengajak kru bajak laut topi jerami datang ke negeri wano untuk membantu melepaskan dalam belenggu kejahatan pemerintahan keluarga Kurozumi dan bajak laut beast yang dipimpin oleh Kaido ([onepiece.fandom.com](http://onepiece.fandom.com)).

Dalam arc Wanokuni, Eiichiro Oda mengadaptasi secara tematik. Banyak karakter, cerita, setting lokasi diambil dari Jepang. Model pemerintahan ala shogun yang menjadi salah satu point cerita arc Wano, merupakan model pemerintahan Jepang klasik. Begitupun dengan ciri khas lainnya seperti pakaian kimono yang mereka kenakan, keberadaan geisha, dan yang paling mencolok, keberadaan para samurai. Beberapa tokoh dalam arc Wanokuni diambil dari cerita rakyat Jepang. Seperti sosok Momonosuke yang mirip dengan cerita rakyat Momotaro. Atau kisah Denjiro, salah satu anggota 9 akazaya yang menyamar sebagai Kyoshiro dan Ushimitsu Kozo sang pencuri. Kelakuan Denjiro mirip dengan kisah rakyat Nezumi Kozo. Kisah Kozuki Oden juga mirip dengan tokoh Goemon Ishikawa, kedua tokoh sama-sama pencuri, berasal dari dunia samurai dan dieksekusi dengan cara di rebus. Begitupun dengan duel antara Zoro dan Gyukimaru di jembatan Oihagi seolah merepresentasikan cerita rakyat Benkei dan Yoshitsune. Cerita negeri Wano yang bertemakan Jepang klasik dalam anime terpopuler One Piece merupakan upaya Eiichiro Oda untuk mempopulerkan kebudayaan Jepang di mata dunia (Lotus,2022).

Wanokuni arc ini menjadi arc terbaik yaitu seperti filter baru, yang pada arc sebelumnya, anime One Piece tidak terlalu memperhatikan detail kecil. Semua memiliki gaya seni dan filter yang terkesan sama dan pengecualian untuk alur negeri wano ini, staf mulai memperhatikan detail kecil. Adegan pertarungan yang panjang, di One Piece, Oda memberikan apa yang diinginkan penggemar, dia memiliki kecendrungan untuk membuat pertarungan yang singkat. Namun, berbeda di wano arc ini, ada banyak sekali pertarungan yang luar biasa dengan animasi yang

indah. Memiliki alur yang bagus, dan kualitas animasi yang lebih baik, Kualitas animasi One Piece menjadi salah satu keluhan terbesar oleh para Penggemar. Sebelum alur Negeri Wano, kualitas animasi yang ditunjukkan tidak konsisten. Di beberapa episode, kualitasnya bagus namun di episode lain, kualitas itu berada di bawah standar. Sejak memulai arc Negeri Wano, Toei Animation telah mengambil langkah besar untuk menghapuskan ketidak-konsistenan ini. Hampir semua episode dari arc ini menakjubkan dan memberikan sesuatu yang diharapkan penggemar (Nathasya, 2022).

Secara keseluruhan, alur Negeri Wano sangat fenomenal. Hampir semuanya telah dilakukan dengan sangat baik sehingga tidak adil untuk tidak menyebutnya sebagai arc terbaik di One Piece sejauh ini. Sisi positifnya lebih banyak daripada sisi negatifnya, sehingga tidak banyak yang bisa dikeluhkan oleh penggemar. Dapat dikatakan bahwa akan sangat sulit bagi arc berikutnya untuk menggantikan Wano dan rencananya sebagai arc One Piece terbaik (Ahmad, 2023).

Penelitian terdahulu yang menjadi acuan bagi peneliti yaitu Kajian pertama oleh Muhammad Reviansyah (2018) dengan judul Skripsi “Diplomasi Budaya Jepang Terhadap Indonesia Melalui Anime: Kimi No Na Wa”. Memiliki Persamaan dengan peneliti membahas dari segi diplomasi budaya jepang di indonesia. Dan untuk perbedaannya dari Anime yang di teliti nya anime yang diteliti oleh Peneliti yaitu Anime One Piece dan lokasi Penelitiannya di Indonesia.

Kajian Selanjutnya oleh Tata Ardiansyah (2023) dengan Judul Skripsi “Soft Power Budaya Jepang dalam Film Animasi Boruto (Kawaki and Himawari

Academy Arc) Di Indonesia Tahun 2022” Memiliki persamaan dari penelitian ini membahas juga tentang penggunaan budaya Jepang melalui Anime. Untuk perbedaan penelitian yaitu peneliti menggunakan anime one piece serta tahun penelitiannya.

Terakhir adalah kajian dari Lestari Elisabeth Silaban (2022) dengan Judul Skripsi “Diplomasi Budaya Jepang Melalui Character, Culture, And Contents Anime Festival Asia Di Indonesia Tahun 2017”. Memiliki persamaan dengan peneliti lakukan yaitu sama membawa budaya Jepang di Indonesia. Dan Perbedaan yang terdapat diantaranya penelitian terdahulu ini berfokus meneliti karakter, budaya dan konten dari anime berlokasi pada festival anime asia di Indonesia yang diselenggarakan pada tahun 2017.

Dengan tinjauan pustaka yang mencakup pembahasan diatas ditemukan titik persamaan dan perbedaan yang akan memiliki dasar yang kuat untuk mengeksplorasi bagaimana diplomasi budaya Jepang terhadap Indonesia melalui Anime One Piece yang akan diteliti oleh peneliti. Kebaruan dari penelitian ini akan menekankan terhadap budaya Jepang yang ada dalam Anime One Piece yang mempengaruhi pandangan masyarakat Indonesia yang memberikan perhatian lebih terhadap budaya Jepang yang sangat melekat pada chapter Wanokuni Arc ini, untuk hasil penelitian ini dapat membantu pemerintah dan organisasi budaya Jepang dalam merumuskan strategi diplomasi budaya yang lebih efektif di Indonesia, dan Pemahaman yang lebih baik tentang penerimaan dan pengaruh budaya melalui film animasi dapat memberikan wawasan bagi industri kreatif khususnya di Indonesia,

dengan itu peneliti memilih untuk meneliti Anime One Piece dari diplomasi budaya Jepang nya pada Chapter Wanokuni Arc ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sebagaimana uraian diatas peneliti menentukan rumusan masalah yang akan diteliti diantaranya:

### **1.2.1 Rumusan Masalah Makro**

Mengacu pada latar belakang yang sudah disampaikan diatas, penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana diplomasi budaya Jepang terhadap indonesia melalui anime one piece pada wanokuni arc?”

### **1.2.2 Rumusan Masalah Mikro**

Dalam penelitian ini masalah yang akan dibahas tentu akan berkembang sesuai dengan waktu, yang akan menjadi suatu masalah yang diteliti. Maka, identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Anime “One Piece: Wanokuni Arc” dapat menjadi instrument bagi diplomasi budaya Jepang terhadap Indonesia?
2. Bagaimana nilai-nilai budaya Jepang dalam Anime “One Piece: Wanokuni Arc”?
3. Bagaimana Anime “One Piece: Wanokuni Arc” dapat digemari oleh publik Indonesia?

## **1.3 Pembatasan Masalah.**

Penelitian ini, menentukan pembatasan masalah dalam penelitian skripsi tentang diplomasi budaya Jepang terhadap Indonesia melalui anime One Piece:

Wanokuni Arc membantu mengarahkan fokus penelitian agar tetap terkendali dan dapat diselesaikan secara efisien untuk menetapkan parameter dan batasan pada topik yang akan dibahas sehingga pembahasan tetap jelas, konsisten, dan terukur dengan baik. Pembatasan masalah ini adalah Penelitian ini akan membatasi analisisnya pada arc Wanokuni dari anime One Piece, sehingga tidak akan membahas secara mendalam arc-arc lain atau elemen-elemen di luar Wanokuni Arc. Ini membantu mempertahankan fokus penelitian pada topik yang spesifik dan terkait dengan diplomasi budaya Jepang melalui One Piece pada wanokuni arc ini yang tayang di tahun **2019 – 2023** dengan antusias penonton One Piece pada Wanokuni Arc dilaman streaming *crunchyroll* mendapatkan rating yang tinggi yaitu 4,9 dari 5 bintang dengan sekitar 479,600 penilai.

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

Peneliti bermaksud dan memiliki Tujuan dalam melakukan penelitian ini sebagai acuan untuk mencapai target yang akan diteliti yaitu dengan:

##### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Maksud utama untuk memahami dan menganalisis bagaimana anime One Piece, khususnya dalam arc Wanokuni, berperan sebagai alat diplomasi budaya Jepang terhadap Indonesia. Di sini, diplomasi budaya mengacu pada upaya negara untuk mempromosikan pemahaman dan apresiasi terhadap budaya mereka di negara lain sebagai bagian dari hubungan internasional. Dalam konteks ini, fokusnya adalah bagaimana elemen-elemen budaya Jepang, seperti tradisi, nilai-nilai, dan identitas, disampaikan melalui anime One Piece kepada penonton Indonesia.

Penelitian ini kemungkinan akan mencakup analisis mendalam terhadap berbagai aspek dalam arc Wanokuni, seperti penggambaran tradisi Jepang, budaya samurai, festival, mitologi Jepang, dan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya. Selain itu, penelitian juga akan mempertimbangkan bagaimana reaksi dan persepsi penonton Indonesia terhadap representasi budaya Jepang dalam anime tersebut.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dipahami bagaimana pengaruh media populer seperti anime dapat memengaruhi persepsi dan pemahaman masyarakat Indonesia tentang budaya Jepang. Hal ini juga dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana Jepang menggunakan media untuk memperkuat ikatan budaya dengan negara lain, seperti Indonesia, dan memperluas pengaruh budaya mereka di tingkat global melalui diplomasi budaya.

#### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini untuk:

1. Untuk menganalisis salah satu anime paling populer di dunia, memainkan peran penting dalam menyebarkan budaya Jepang. Popularitasnya di Indonesia membantu mempromosikan budaya Jepang secara luas, termasuk bahasa, seni, dan nilai-nilai masyarakat Jepang.
2. Untuk mengidentifikasi “Wanokuni Arc” dalam One Piece secara keseluruhan dan menggabungkan berbagai elemen dari sejarah, tradisi, dan nilai-nilai yang masih relevan. Melalui visual dan naratif yang kaya, arc ini

tidak hanya memperkaya cerita One Piece tetapi juga memperkenalkan penonton global pada keindahan dan kompleksitas budaya Jepang.

3. Untuk menganalisis ketertarikan masyarakat di Indonesia terhadap Anime One Piece dari cerita yang menarik, karakter yang kuat, nilai-nilai universal, dan elemen budaya yang melekat di dalamnya, dapat menarik hati banyak penonton di Indonesia, dan menjadikannya salah satu anime paling diminati masyarakat Indonesia.

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

Dengan dilakukannya penelitian ini dapat berguna untuk para pembaca dalam menambah pengetahuan seperti:

### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi pembaca agar memahami keunggulan dari soft power negara Jepang melalui anime-anime yang kaya akan budaya negaranya salah satunya Anime One Piece yang dapat menjadi kekuatan dalam memperkenalkan budayanya yang akan menjadi daya tarik dan memperkuat hubungan negara Jepang di mata Indonesia.

### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Skripsi ini dapat menjadi sumber pembelajaran yang berharga bagi institusi pendidikan, terutama bagi mereka yang tertarik dalam studi antarbudaya dan media. Dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana anime seperti One Piece, khususnya Wanokuni Arc, dapat menjadi alat untuk memperkuat hubungan antarbudaya antara Jepang dan Indonesia. Dengan memahami bagaimana budaya

Jepang direpresentasikan dalam anime tersebut, Indonesia dapat memperluas pengetahuan budaya mereka tentang Jepang. Dan juga menjadi dasar bagi kegiatan diplomasi publik antara Jepang dan Indonesia. Dengan memahami bagaimana anime seperti One Piece dapat menjadi alat diplomasi budaya, kedua negara dapat bekerja sama dalam mengorganisir acara budaya, pertukaran pelajar, atau kerja sama dalam industri hiburan untuk memperkuat hubungan bilateral mereka.