

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jepang adalah sebuah negara kepulauan yang terletak di Asia Timur. Jepang merupakan negara kesatuan bersistem monarki, dan merupakan negara yang terkena sanksi militer pasca Perang Dunia ke-2 yang mana membuat Jepang terlihat lemah dibagian militer dikarenakan Jepang dilarang membentuk persatuan militer yang bersifat agresif. Hal ini membuat Jepang harus mencari cara lain untuk membuat negaranya kuat yaitu gencar untuk memajukan negara selain di bidang militer, salah satunya yaitu di bidang budaya.

Jepang merupakan negara yang memiliki nilai-nilai budaya yang masih kental hingga sekarang. Nilai-nilai budaya Jepang tetap tumbuh dan berkembang meskipun di tengah era globalisasi ini. Meskipun tetap menganut nilai-nilai budaya lama, Jepang juga menerima masuknya budaya-budaya baru akibat adanya globalisasi ini. Jepang mengadaptasi dan mengolah budaya yang masuk kemudian dikembangkan sehingga dikenal sebagai Budaya Populer Jepang seperti cosplay, anime, manga, dll (Amalina, 2012, hal. 109). Jepang memanfaatkan anime dan film yang dikenal sebagai Budaya Populer Jepang yang sudah dikenal luas oleh masyarakat global untuk menjalin hubungan dengan negara-negara yang ada di dunia dan membuat kerja sama di berbagai bidang salah satunya adalah kerja sama pertukaran budaya. Semua hal yang terkait dengan pertukaran budaya Jepang langsung dilakukan oleh institut Jepang yang bernama The Japan Foundation.

The Japan Foundation didirikan pada Oktober 1972 sebagai badan hukum khusus yang diawasi oleh Kementerian Luar Negeri. Pada Oktober 2003, itu direorganisasi sebagai badan

administrasi berbadan hukum. Kegiatan Japan Foundation dibiayai oleh subsidi pemerintah tahunan, pendapatan investasi, dan sumbangan dari sektor swasta. The Japan Foundation adalah satu-satunya institusi Jepang yang didedikasikan untuk melaksanakan program pertukaran budaya internasional yang komprehensif di seluruh dunia. Motto nya adalah memupuk persahabatan dan ikatan antara Jepang dan dunia. Untuk mewujudkannya, The Japan Foundation membagi 3 bidang, salah satunya adalah Arts and Cultural Exchange. Japan Foundation menciptakan peluang global untuk menumbuhkan persahabatan, kepercayaan, dan saling pengertian melalui budaya, bahasa, dan dialog (Japan Foundation).

Sebagian besar Budaya Populer Jepang terutama film, diproduksi oleh perusahaan - perusahaan Jepang yang bersifat *Kabushiki Kaisha* atau perusahaan saham gabungan. Perusahaan Jepang sudah membuat banyak film serta mendistribusikan film-film Jepang ke negara-negara lain. Film dan anime yang di produksi kemudian diawasi oleh Japan Foundation dan dimasukkan ke dalam Japanese Film Database yang dikelola langsung oleh Japan Foundation dan UNIJAPAN¹. Japanese Film Database ini menyediakan pencarian informasi tentang film Jepang sesuai dengan judul, pemeran dan staf film, atau perusahaan terkait industri film yang kemudian dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mempromosikan budaya Jepang karena budaya-budaya Jepang memiliki potensi besar untuk membuat Jepang terkenal. Hal ini dilihat dari karakteristik budaya Jepang tersebut. Kebudayaan Jepang memiliki keunikan dan nilai estetis yang tinggi sehingga mampu menarik perhatian banyak orang.

Salah satu film tersebut adalah film *Rurouni Kenshin* yang diproduksi oleh “Rurouni Kenshin” Film Partners yang dibantu Warner Bros Picture Jp. yang menjadi produser studio dan distributor film (Nobuhiro Watsuki, 2012). Film ini dibuat dengan mengangkat cerita dari visual

¹ Unijapan adalah sebuah organisasi Jepang yang bertugas menyelenggarakan Tokyo International Film Festival dan mendukung serta mempromosikan film-film Jepang ke luar negeri dengan berbagai cara, <https://www.unijapan.org/english/>

novel Samurai X yang dikembangkan menjadi sebuah film Live Action kemudian di distribusikan hingga pada tahun 2012 lalu telah mendapatkan lisensi di lebih dari 60 negara di dunia (Loo, 2012). Film ini diadaptasi dari manga aksi pedang Watsuki Nobuhiro yang berjudul Samurai X yang kemudian diangkat menjadi sebuah film Live Action. Film ini memiliki latar belakang sejarah dunia Jepang di masa lalu yaitu zaman kekaisaran Jepang dengan menceritakan kisah seorang lelaki muda yang bernama Himura Kenshin yang dulunya seorang pembunuh yang bekerja untuk pasukan anti-Shogun kemudian bersumpah untuk meninggalkan pembunuhan setelah Revolusi Meiji, dan mengabdikan bakat pedangnya untuk membantu orang lain serta membela keadilan dan memberantas kejahatan yang mengancam keutuhan negara tanpa harus membunuh. Yang membuat film ini menarik untuk ditonton adalah Himura Kenshin yang bersenjatakan katana bermata terbalik harus melindungi mereka yang membutuhkan pertolongan tanpa membunuh. Kenshin harus memberantas raja gangster yang memproduksi obat bius serta mengalahkan pembunuh berdarah Battousai yang berkeliaran. Tentu saja itu bukan hal mudah untuk memberantasnya tanpa harus membunuh. Namun yang tak kalah menarik adalah bagaimana keahlian Kenshin dalam menggunakan katana bermata terbalik itu. Skill aktor serta keahlian produser dalam membuat film seperti editing dan animasi yang konsisten segar dan menarik serta diiringi musik (soundtrack) Jepang yang stereotip yang cocok membuat film ini terasa lebih dramatis dan seru” (Eisenbeis, The Live Action Rurouni Kenshin Movie is a Nearly Perfect Film Adaptation, 2012), serta produksi film dan pengambilan gambar menggunakan lokasi aktual yang sesungguhnya, karena film Rurouni Kenshin memiliki konsep cerita masa lalu, suasana yang diceritakan juga menggambarkan keadaan masa lalu, penggunaan shot on location dapat mudah dikenal dan lebih meyakinkan penonton karena efek natural yang didapat. Film Rurouni Kenshin yang bergenre dokumenter² dan historical³ ini terdapat banyak unsur-unsur kebudayaan universal seperti bahasa, sistem pengetahuan, sistem peralatan dan teknologi,

² Film dokumenter merupakan film non-fiksi yang mendokumentasikan kenyataan

³ Film historical merupakan film yang didasarkan pada sejarah yang biasanya mempresentasikan tokoh mitos, dan legenda, perang pada masa lalu atau gambaran masa yang terjadi pada masa lampau

organisasi sosial, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian serta menampilkan sisi dan nilai – nilai positif dari Jepang. Film ini menjadi salah satu pilihan bagus sebagai sarana diplomasi budaya Jepang ke dunia internasional dikarenakan film ini mempresentasikan sejarah Jepang pada masa lalu serta budaya-budaya tradisionalnya. Film Rurouni Kenshin termasuk ke dalam Japanese Film Database yang berarti film ini dikelola langsung oleh Japan Foundation dan UNIJAPAN.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana Jepang menggunakan film Rurouni Kenshin sebagai sarana mempromosikan budaya Jepang ke dunia internasional ?

C. Kerangka Konsep

Berdasarkan permasalahan diatas, maka konsep yang cocok untuk penelitian ini adalah konsep Diplomasi Budaya dan Soft Power. Perusahaan Jepang memproduksi film dan The Japan Foundation menggunakan film untuk mempromosi kebudayaan Jepang yang terkandung di dalam film tersebut. The Japan Foundation yang berperan sebagai aktor diplomasi melakukan kegiatan diplomasi di bidang diplomasi budaya yaitu dengan cara mempromosikan budaya-budaya Jepang ke dunia internasional melalui perfilman.

Diplomasi kebudayaan adalah usaha memperjuangkan kepentingan nasional suatu negara melalui kebudayaan, secara mikro, seperti olahraga, dan kesenian, atau secara makro misalnya propaganda dan lain – lain, yang dalam pengertian konvensional dapat dianggap sebagai bukan politik, ekonomi, ataupun militer (Prof. Dr. Tulus Warsito & Wahyuni, 2007). Dengan memperlihatkan daya tarik budaya dan ideologinya, sebuah negara dapat membuat kemampuan (power)nya melalui institusi negara dengan bergantung kepada kemampuan institusi negara untuk

mengatur agenda politik dengan cara yang tepat dan dapat menjadi pilihan (preference) bagi negara lainnya. Membentuk peraturan yang sesuai dengan ketertarikan dan nilai-nilai, agar sebuah negara akan terlihat dapat dipercaya di mata negara lain. Sumber utama soft power adalah pada budaya, nilai, dan kebijakan. Budaya merupakan *“the set of values and practices that create meaning for a society”* (Joseph S. Nye, 2004, hal. 11). Budaya dalam hal ini tidak selalu high culture yang menarik untuk kalangan elit, tetapi juga budaya populer yang lebih berupa hiburan dapat menghasilkan soft power.

Joseph Nye menciptakan istilah “soft power” untuk menjelaskan kemampuan sebuah negara untuk menarik dan membujuk. Dimana hard power merupakan kemampuan untuk memaksa atau dengan kekerasan yang tumbuh dari kekuatan ekonomi atau militer suatu negara, sedangkan soft power muncul dari daya tarik budayanya, ide politiknya, dan kebijakannya. Joseph Nye menjelaskan tentang power termasuk hard power dan soft power di dalam bukunya yang berjudul *“Soft Power: The Means To Success In World Politics”*. Di dalam bukunya power adalah kemampuan untuk mempengaruhi pihak lain untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Ada 2 cara yaitu pertama cara dengan kekerasan disebut sebagai hard power, yang sering dikaitkan dengan kekuatan militer dan ekonomi, dan yang kedua cara tanpa kekerasan atau ancaman yang disebut soft power. Soft power merupakan “second face of power” dimana sebuah negara dapat mencapai hasil yang diinginkan karena negara lain ikut terpengaruh agar mengikutinya. Soft power didasarkan pada kemampuan untuk membentuk sesuatu yang disukai orang lain. Soft power tidak hanya sekedar bujukan atau rayuan atau kemampuan untuk menggerakkan orang-orang dengan argumen, tetapi juga kemampuan untuk menarik pihak lain dan daya tarik yang menuju pada persetujuan. Singkatnya soft power adalah power tentang daya tarik. Joseph Nye menyebutkan “Soft Power” adalah kemampuan sebuah negara untuk menarik dan membujuk negara lain atau pihak lain tanpa ada unsur paksaan. Dimana Soft Power muncul dari daya tarik dari budaya, ide politik, dan kebijakannya dimana soft power itu membantu suatu

negara untuk mencegah terjadinya kekerasan yang disebabkan oleh hard power. Soft power bisa dikatakan sebagai konsep Relational Power. Dimana konsep ini berdasarkan pada 3 hal, yaitu kemampuan untuk aktif dan terbuka kepada dunia, kekuatan diri untuk mampu membuat hubungan dengan pihak lain, dan kemampuan untuk menyokong hubungan internal untuk mempengaruhi pihak lain yang sudah duluan mempengaruhi kita. Konsep soft power adalah cara suatu negara yang mana bertujuan pada sebuah kemampuan negara untuk mempengaruhi pihak lain melalui kerja sama, seperti membentuk agenda, mengajak, dan memunculkan daya tarik positif untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Soft power memiliki 3 cara, budaya, nilai politik, dan kebijakan luar negeri. Budaya adalah nilai-nilai yang menciptakan makna bagi masyarakat. Contohnya seperti literatur, seni, pendidikan, para elit, dan hiburan masa. Disaat budaya suatu negara sudah meluas hingga memiliki nilai-nilai universal, maka kebijakannya juga mempromosikan nilai-nilai dan kepentingan atau minat yang dibagikan oleh pihak lain, maka negara itu dapat meningkatkan kemungkinan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dikarenakan hubungan yang tercipta dari daya tarik negara tersebut hingga menghasilkan apa itu yang dinamakan soft power. Budaya yang populer cenderung menjadi langkah untuk menciptakan soft power. Cara memperluas pengaruh budaya adalah melalui pemasaran, kontak individu, kunjungan dan pertukaran. Kebijakan pemerintah menjadi potensi untuk menciptakan soft power. Kebijakan pemerintah dapat memperkuat atau melemahkan soft power suatu negara. Nilai-nilai yang diperjuangkan pemerintah dalam kebijakan dalam atau luar negeri sangat mempengaruhi preferensi negara lainnya (Joseph S. Nye, 2004)

Dengan adanya soft power ini, banyak hal yang dapat digunakan untuk melakukan diplomasi, salah satunya adalah film. Dengan soft power, film digunakan sebagai alat diplomasi yaitu dengan cara mempromosikan film – film yang terdapat unsur – unsur diplomasi di dalamnya. Seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, The Japanese Foundation dibawah naungan negara mempromosikan film Jepang dengan bantuan Studio Warner Bros Jp ke

negara lain untuk menarik perhatian dan diterima secara universal tanpa ada paksaan bagi para penikmat yang ada di dunia serta membuat citra yang bagus dan minat terhadap Jepang. Film ini mempromosikan budaya-budaya Jepang dengan memperlihatkan banyak hal dari budaya Jepang itu sendiri seperti adat, pakaian, sopan santun, serta keadaan lingkungan tradisional Jepang pada dahulu seperti Samurai dan Katana, Dojo, Kimono, Geisha, dan lainnya yang kemudian digunakan bagi Jepang sebagai sarana diplomasi budaya.

Di dalam skripsi ini, Budaya Populer Jepang sudah memenuhi kriteria untuk dapat dikatakan sebagai soft power karena sudah menimbulkan daya tarik baik itu kepada budaya populer itu sendiri maupun ke Jepang. Budaya Populer Jepang itu sendiri sudah memiliki cukup banyak pengikut sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa budaya tersebut menarik bagi masyarakat internasional. Ini ditunjukkan oleh dua faktor; (1) meningkatnya penggemar budaya tersebut dan, (2) komersialisasi masa anime dan film. Penggemar tersebut menyatakan ketertarikan terhadap anime dan film hingga membuat forum dan komunitas tersendiri di masing-masing acara favorit mereka (Norris, 2010).

D. Hipotesa

Jepang menggunakan film Rurouni Kenshin sebagai sarana mempromosikan budaya Jepang ke dunia internasional melalui Japan Foundation dengan mengikutsertakan film Rurouni Kenshin di berbagai festival film internasional sebagai langkah untuk mempromosikan budaya-budaya Jepang ke dunia internasional.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui alasan Jepang menggunakan film Rurouni Kenshin dalam mempromosikan budayanya ke dunia Internasional.

F. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode eksplanatif dengan pendekatan kualitatif dengan studi pustaka. Data serta informasi yang terkait dengan penelitian ini akan menggunakan data-data sekunder dari internet dan jurnal online yang mendukung dan relevan dengan judul skripsi ini.

G. Jangkauan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan jangkauan waktu yaitu film pertama Rurouni Kenshin: Origins yaitu tahun 2012 hingga 2013 dikarenakan penelitian ini difokuskan pada proses dan pengaruh soft power budaya Jepang di film Rurouni Kenshin.

H. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika yang terdapat dalam penulisan skripsi ini, sebagai berikut :

BAB I berisi tentang pendahuluan yang berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Kerangka Konsep, Hipotesa, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, Jangkauan Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II berisi tentang perkembangan diplomasi budaya Jepang, kepentingan dan potensi Film Rurouni Kenshin sebagai sarana untuk diplomasi budaya Jepang

BAB III berisi tentang pembuktian hipotesa. Penjelasan tentang bagaimana Jepang menggunakan film Rurouni Kenshin sebagai sarana mempromosikan budaya Jepang ke dunia internasional melalui The Japan Foundation dan Festival-Festival Film. The Japanese Foundation juga mengelola film-film Jepang yang diproduksi untuk digunakan sebagai sarana diplomasi budaya Jepang ke negara lain.

BAB IV berisi tentang kesimpulan yang berisi poin – poin penting dari keseluruhan skripsi yang telah dijelaskan sebelumnya.