

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Alasan Pemilihan Judul**

Semenjak manusia mengenal peradaban, dan terus berkembangnya peradaban tersebut, tentu melahirkan berbagai macam bentuk kebudayaan. Kebudayaan merupakan salah satu bagian yang tidak bisa dipisahkan dan selalu melekat pada perkembangan manusia, yang terus berevolusi mengikuti perkembangan peradaban manusia, baik dari zaman prasejarah hingga dewasa ini yaitu zaman globalisasi.

Begitu juga manusia modern saat ini, yang terus berkembang dan berevolusi sesuai dengan tuntutan zaman yang ada. Disamping kebudayaan, teknologi juga berperan penting dalam kemajuan masyarakat itu sendiri.

Begitu juga dalam dunia internasional, kebudayaan merupakan salah satu jalan yang dapat ditempuh untuk mencapai kepentingan setiap negara bangsa yang ada di dunia ini, seperti contoh pada negara kota di zaman Yunani kuno yaitu Sparta dan Athena, kebudayaan telah digunakan sebagai alat ataupun sarana untuk mencapai kepentingan masing-masing negara kota tersebut, tak lain sebagai alat diplomasi, yang sekarang lebih kita kenal dengan diplomasi kebudayaan.

Istilah ini biasanya dipakai oleh suatu negara yang ingin mencapai kepentingan nasionalnya di luar bidang politik. Diplomasi Kebudayaan merupakan usaha suatu negara untuk memperjuangkan kepentingan nasionalnya melalui dimensi kebudayaan, baik secara mikro, seperti olahraga, dan kesenian,

atau secara secara makro sesuai dengan ciri-ciri khas yang utama, misalnya: propaganda dan lain-lain, yang dalam pengertian konvensional dapat dianggap sebagai bukan politik, ekonomi, ataupun militer.<sup>1</sup>

Begitu juga pada zaman modern saat ini, pada era globalisasi yang terus berkembang tanpa batas dan jarak yang kian tak berarti. Dengan terus bergulirnya arus informasi, kemudahan teknologi dan kecepatan akses transportasi, seolah jarak tidak menjadi kendala lagi. Apa yang terjadi dibelahan dunia lain dengan hitungan menit bahkan detik kita dapat mengetahuinya dengan cepat. Begitulah dahsyatnya arus informasi yang kita terima.

Melihat perkembangan teknologi dan informasi dewasa ini, saya sebagai generasi muda yang tentunya terus mengikuti perkembangan informasi dan teknologi agar tak ketinggalan.

Sebagai contoh Jepang yang merupakan salah satu negara maju di kawasan Asia bahkan dunia, kemajuan teknologi mereka tak bisa dipungkiri lagi. Kemajuan tersebut tidak serta merta hanya mereka kuasai tapi, telah coba untuk dijadikan sebagai salah satu strategi guna mencapai kepentingan nasionalnya. Keberhasilan teknologi Jepang, tidak terlepas dari kebudayaan yang mereka terus pegang, tanpa kehilangan jati diri sebagai bangsa Jepang. Tak kalah pentingnya adalah Jepang berhasil mengkolaborasikan antara kemajuan teknologi dengan budaya, yang tidak hanya di Jepang sendiri yang terus berkembang tapi telah menyebar ke seantaro dunia, ini semua tidak terlepas dari

---

<sup>1</sup> [http://www.wawasandigital.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=30406&Itemid=62](http://www.wawasandigital.com/index.php?option=com_content&task=view&id=30406&Itemid=62)

pesatnya arus informasi global. Salah satu produk budaya Jepang yang telah terkolaborasi dengan teknologi yang menjadi budaya Impor bagi bangsa lain, termasuk Indonesia. Yakni produk Anime Jepang.

Kian merebaknya produk Anime Jepang bahkan telah menjadi sebuah trend gaya hidup baru bagi generasi muda Indonesia, membuat saya tertarik untuk mengangkatnya sebagai sebuah judul dalam penelitian ilmiah saya yang tak lain adalah skripsi.

Selain alasan yang saya kemukakan diatas, alasan lain saya tertarik mengambil judul Pengaruh Anime Jepang terhadap Hubungan Bilateral Indonesia – Jepang, adalah menurut sepengetahuan saya, judul tersebut belum pernah di angkat menjadi karya ilmiah di Program studi Ilmu Hubungan Internasional Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

## **2. Tujuan Penelitian**

Suatu penulisan ilmiah bertujuan untuk memberikan gambaran objektif tentang fenomena tertentu yang terjadi. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk: Menganalisa berbagai pengaruh yang ditimbulkan anime terhadap hubungan bilateral Indonesia- Jepang .

## **3. Latar Belakang Masalah**

Pasca Perang Dunia II, ekonomi Jepang hancur lebur. Semua industri yang dimiliki Jepang musnah saat Nagasaki dan Hiroshima dibom oleh sekutu terutama AS. Sebagaimana diketahui Nagasaki dan Hiroshima merupakan sentra industri

Jepang saat itu, disana berdiri berbagai macam industri berat seperti galangan kapal perang, pesawat terbang, amunisi, dan bahan pangan rakyat Jepang ada di situ. Oleh sebab itulah dua pulau tersebut menjadi target utama AS, guna menghancurkan Jepang dari segi ekonomi. Melihat keadaan demikian banyak para ilmuwan yang memprediksi bahwa Jepang telah lenyap dari peta dunia. Sebagaimana teori Adam Smith, Jepang harusnya musnah dari muka bumi.<sup>2</sup> Karena ekonomi mereka tidak bergerak sama sekali.

Akan tetapi teori tersebut terbantahkan, hanya dalam waktu singkat Jepang mampu bangkit dari puing-puing kehancuran yang meliputi segala aspek. Hal ini tak lepas dari sebuah doktrin yang mampu memberikan semangat kebangkitan Jepang, tidak lain adalah Yoshida Doktrin. Pada dasarnya doktrin ini lebih menekankan Jepang untuk bangkit secara ekonomi terutama dalam teknologi dan perdagangan, Doktrin ini mejurus kepada pembangunan dan kemakmuran ekonomi.<sup>3</sup>

Berdasarkan doktrin tersebutlah kini Jepang mampu menjadi salah satu negara industri maju. Walaupun di tahun 1940-an, industri elektronik bukan termasuk industri yang menghasilkan banyak uang seperti halnya mobil, industri baja, minyak, dan industri berat yang menjadi favorit saat itu. Tetapi Kaisar setuju untuk mempertaruhkan nasib Jepang di industri baru yaitu industri elektronik. Akhirnya sampai saat ini Jepang memiliki salah satu raksasa elektronik dunia

---

<sup>2</sup> Just Kunil, *Sony Corp dan Kebangkitan Jepang setelah PD II*, (diakses 5 November 2009); <http://kunilkuda.blog.friendster.com/2006/04/page/2/>

<sup>3</sup> Tang Siew Man, *Japan's Grand Strategic Shift from Yoshida to Koizumi: Reflections on Japan's Strategic Focus in the 21st Century* ( 18 November 2009); <http://pkukmweb.ukm.my/~penerbit/akademika/ACROBATAKADEMIKA70/akademika70%5B07%5D.pdf>

yaitu Sony. Mulai dari HP (Sony-Ericsson), games (sony playstation), consumer electronics (diskman, walkman, radio compo, VCD/DVD), sampai perusahaan rekaman (Sony – BMG). Tak hanya itu dari segi industri hiburan pun Jepang tidak kalah dengan AS, sebagaimana dewasa ini, kita saksikan betapa marak dan menjadi sebuah kiblat dalam industri hiburan terutama Anime.

Dengan kemajuan teknologi yang mumpuni, Jepang tentu saja memiliki SDM yang cukup tangguh, meski miskin akan SDA, dengan modal itulah Jepang Dewasa ini mengembangkan hubungan kemitran dengan berbagai negara, baik maju maupun negara berkembang yang kaya akan potensi alamnya. Meski Jepang dianggap oleh negara bekas jajahannya sebagai negara penjahat perang, namun hal ini tidak menyurutkan niat Jepang untuk memperbaiki citrannya, melalui ODA, Jepang mencoba mengobati luka bekas Jajahnya.

Tidak ketinggalan Indonesia merupakan bekas jajahan Jepang sekaligus mitra utama Jepang dalam sumber dan distribusi industrinya., Hubungan kedua negara ini pernah diisi oleh lembaran sejarah yang tidak terlalu indah, dimana Indonesia selama hampir 3,5 tahun (1941 – 1945) mengalami kependudukan Jepang. Kependudukan tersebut masih berkaitan dengan ambisi Kekaisaran Jepang yang ketika itu ingin menjadi pemimpin di Asia Timur Raya.<sup>4</sup>

Setelah terlibat dalam pola hubungan penjajah dan jajahan, seiring Kekalahan Jepang terhadap sekutu dan berjalannya waktu, Hubungan Indonesia dan Jepang mulai dirintis kembali, hal ini diawali melauai perjanjian hubungan

---

<sup>4</sup> Akses, *Peluang emas di ulang tahun emas*, (diakses,24-November- 2009); <http://74.125.153.132/searchq=cache:t4Nwtv0MCRcJ:www.aksedeplu.com/kesempatan+emas+hubungan+indonesia+jepang+sebelum+dibukanya+hubungan+diplomatik>

diplomati antara RI dan Jepang, yang ditandatangani oleh menteri luar negeri Jepang saat itu Aichiro Fujiyama dan menlu RI saat itu Subandrio di Jakarta 20 Januari 1958. Perjanjian ini sebagai prasasti abadi yang mengakhiri keadaan perang kedua negara sebelumnya. Perjanjian damai ini menuntut kedua negara dan warga negaranya selalu berada dalam keadaan aman secara nyata dan kekal, serta dalam hubungan baik untuk selamanya.<sup>5</sup>

Hubungan Indonesia-Jepang sudah dimulai beberapa tahun sebelum hubungan bilateral kedua negara diresmikan tahun 1958, di mana inisiatif dilakukan oleh Jepang. Di antaranya, Jepang bersedia membayar kompensasi atas pendudukannya di Indonesia pada awal tahun 1950-an dan akhirnya setuju untuk bekerja sama membangun pembangkit listrik di Asahan, Sumatera Utara, tahun 1953.<sup>6</sup>

Tahun 1958 dianggap sebagai titik tolak penting hubungan kedua negara tersebut. Dengan dibukanya hubungan diplomati antara Jakarta dengan Tokyo, berbagai bentuk bantuan dan kerja sama ekonomi yang kemudian muncul sebagai konsekuensi dari hubungan diplomati tersebut, itulah yang merupakan titik awal dari hubungan erat Indonesia dengan Jepang. Sebagai contoh, bantuan ODA dari pemerintah Jepang terus mengalir dari tahun ke tahun. Bentuknya mulai dari pelatihan di bidang industri, komunikasi, transportasi, pembangunan infrastruktur

---

<sup>5</sup> Marsudi Budi Utomo, *Memaknai 50 Tahun Hubungan Jepang-Indonesia*, (Diakses 5 November 2009); [http://marsudibudiutomo.multiply.com/journal/item/71/Memaknai\\_50\\_Tahun\\_Hubungan\\_Jepang-Indonesia](http://marsudibudiutomo.multiply.com/journal/item/71/Memaknai_50_Tahun_Hubungan_Jepang-Indonesia)

<sup>6</sup> Kompas, *Hubungan Indonesia-Jepang Perlu Direvitalisasi*, (diakses, 24-November-2009); <http://cetak.kompas.com/read/xml/2008/11/03/00485237/hubungan.indonesia-jepang.perlu.direvitalisasi>

ekonomi atau bahkan dana rekonstruksi dan rehabilitasi bencana. Eratnya hubungan bilateral kedua negara bisa dilihat dari banyaknya persetujuan atau perjanjian. Dimulai dari "Treaty of Amity and Commerce" yang ditandatangani 1 Juli 1961 di Tokyo, Perjanjian Hubungan Udara pada 23 Januari 1962 di Tokyo.<sup>7</sup>

Namun setelah dikeluarkannya kebijakan penanaman modal asing melalui UU Nomor 02/1968 oleh pemerintahan Soeharto,<sup>8</sup> hal ini membuktikan bahwa tidak menutup kemungkinan akan adanya hambatan terhadap hubungan kedua Negara tersebut. Tragedi 15 Januari 1974 atau lebih dikenal sebagai tragedy Malari ialah sebagai buktinya. Tragedi Malari merupakan bentuk perlawanan masyarakat terhadap Jepang yang melakukan diplomasi untuk menanamkan modal, Tragedi tersebut menyulut kerusuhan sosial, Jutaan orang turun ke jalan-jalan di Jakarta, melakukan demonstrasi. Peristiwa itu menyebabkan sedikitnya 11 orang meninggal, 300 orang luka-luka, 775 orang ditangkap, sekitar 807 mobil dan 187 sepeda motor terbakar, serta 144 bangunan rusak.<sup>9</sup>

Seiring berjalannya waktu, walaupun sempat mengalami hambatan tidak dapat dipungkiri masuknya modal-modal asing ke Indonesia semakin gencar dan hambatan selalu ada dari tahun ke tahun. Namun hubungan Indonesia dan Jepang pun tetap berjalan baik. Hal ini jg diikuti oleh masuknya berbagai produk-produk budaya Jepang. Yang tanpa kita sadari, produk budaya Jepang telah menjadi

---

<sup>7</sup> Citraku Online, *Revitalisasi hubungan dua bangsa*, (diakses 15 November 2009); <http://citraku.com/news.php?id=4527&topik=12&idsub=78>

<sup>8</sup> Wiwit R Fatkhurrahman, *Gerakan Mahasiswa dan Skenario Kapitalisme Global*, (diakses 15 November 2009);

<http://wiwitfatur.wordpress.com/2003/05/05/gerakan-mahasiswa-dan-skenario-kapitalisme-global/>

<sup>9</sup> Center of Studies International Relation, *Pengaruh Sistem Ekonomi, Sistem Ekologi, dan Teknologi terhadap Kebijakan Pemerintah*, (Diakses 15 November 2009);

<http://awe-revolusioner.blogspot.com/2009/04/pengaruh-sistem-ekonomi-sistem-ekologi.html>

sebuah santapan kita sehari-hari, terutama dunia hiburan, baik itu melalui TV, Radio, buku-buku, majalah dan komik. Semua itu mampu masuk ke Indonesia tanpa kendala yang berarti dan diterima sangat baik oleh masyarakat Indonesia.

Produk hiburan Jepang yang paling terkenal terutama pada generasi muda, yaitu Anime. Anime adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditunjukkan pada beragam jenis penonton.<sup>10</sup> Film animasi yang diproduksi oleh Jepang itu memang populer di Indonesia.

Sebelum tahun 70an yaitu di Era Soekarno hubungan dengan Jepang masih dirasa renggang dan dingin, tapi tidak demikian dibawah kepemimpinan Suharto hubungan Indonesia Jepang kian mencair terlebih setelah dikeluarkannya kebijakan penanaman modal asing melalui UU Nomor 02/1968 yang berdampak pada bidang ekonomi yaitu masuknya produk-produk Jepang yang masuk Indonesia tidak ketinggalan anime yang memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap hubungan kedua negara.

Anime memiliki salah satu peran yang penting sebagai media yang mempererat hubungan bilateral kedua negara tersebut, walau pada awal masuknya anime di Indonesia belum menunjukkan pengaruhnya. Namun seiring berjalannya waktu anime mampu menjelma sebagai sebuah soft diplomasi Jepang. Dengan demikian Anime telah merubah pola pikir masyarakat Indonesia yang dulunya menganggap Jepang sebagai negara penjajah tidak demikian halnya saat anime

---

<sup>10</sup> Wikipedia, *Anime*, (diakses, 02 Desember 2009); <http://id.wikipedia.org/wiki/Anime>

mulai diterima, Jepang pun dianggap bersahabat karena memegang teguh budayanya, hal ini mendapat respon yang positif dari rezim pemerintah orde baru, hingga sampai saat ini telah di terima luas oleh masyarakat Indonesia.

Sejarah awal masuk dan berkembangnya Anime di Indonesia pertama kalinya adalah sekitar awal tahun 1980-an,<sup>11</sup> dan menjadi trend dalam masyarakat Indonesia pada waktu itu. Hal ini dikarenakan untuk pertama kalinya masyarakat di Indonesia mengenal anime, yang sama sekali berbeda dengan film-film animasi yang datang dari Amerika maupun Eropa, yang sebelumnya merajai film-film animasi di Indonesia.

Masyarakat memandang anime sebagai bentuk hiburan yang unik dan baru sehingga dengan cepat meraih popularitas di Indonesia dimana *Audience Anime* yang utama pada saat itu adalah anak-anak. Pada periode tersebut anime hadir dalam format video kaset yang muncul seiring dengan populernya mesin Video Beta. Anime yang masuk ke Indonesia terutama adalah judul-judul yang dibuat dan populer di Jepang pada tahun 1970-an yaitu anime dengan genre *Science Fiction* seperti *Voltus V*,<sup>12</sup> TVRI sebagai satu-satunya stasiun televisi di Indonesia juga turut berperan dalam menayangkan anime.

---

<sup>11</sup> 20 tahun ngoleksi pernik anime, Jawa Pos Online, [www.jawapos.co.id](http://www.jawapos.co.id), 19 Agustus 2001, (diakses 06 Desember 2009);

<sup>12</sup> Andy Christine Yuliani, *Studi tentang animasi jepang (anime) dan perkembangannya di Indonesia*, (diakses 06 November 2009); <http://digilib.petra.ac.id/jiunkpe/s1/jdkv/2003/jiunkpe-ns-s1-2003-42499169-7234-anime-chapter4.pdf>.

Tahun-tahun selanjutnya perjalanan hidup anime mengalami pasang surut dan sempat vakum seiring berakhirnya era mesin Video Beta pada akhir tahun 1980-an.<sup>13</sup> Hal ini juga dikarenakan stasiun televisi lebih banyak memberikan jam tayangnya untuk animasi buatan Amerika atau Eropa yang dianggap lebih mudah memperoleh popularitas. Anime kemudian tidak lagi dianggap sebagai suatu trend sehingga sedikit demi sedikit mulai ditinggalkan. Hingga akhirnya pada awal tahun 90an Anime kembali eksis seiring dengan bermunculan stasiun-stasiun televisi baru seperti RCTI disusul kemudian dengan SCTV dan Indosiar.<sup>14</sup> Stasiun-stasiun televisi tersebut mulai gencar menayangkan sejumlah judul anime populer terutama oleh target audience anak-anak, diantaranya seperti Doraemon, Saint Seiya, Sailor Moon, Dragon Ball, dan masih banyak lagi judul anime yang ditayangkan sehingga secara tidak langsung dapat dikatakan mendukung perkembangan anime di Indonesia.

Semenjak akhir tahun 1990-an berlanjut hingga tahun 2000-an ini, jalur peredaran anime di Indonesia lebih banyak melalui rental atau toko anime dalam format VCD/DVD. Pada periode 2000 ini, kepopuleran anime sudah begitu sangat luar biasa sampai kepada kondisi yang sulit dibayangkan oleh para otaku (penikmat anime) sebelumnya. Trend anime ini juga didukung dengan munculnya distributor resmi yang berusaha memenuhi kebutuhan otaku akan masuknya lebih banyak anime di Indonesia.<sup>15</sup>

Kemudian pada tahun-tahun terakhir ini anime mulai kembali menjadi booming lagi di Indonesia. Seperti yang dapat terlihat dari kepopuleran anime

---

<sup>13</sup> Ibid,

<sup>14</sup> Ibid,

<sup>15</sup> Ibid,

Naruto dan One Piece yang menghebohkan. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya porsi tayang untuk anime yang mulai mendominasi program film animasi di berbagai stasiun televisi.

Perlu disadari dalam era globalisasi sekarang ini, penyebaran informasi serta hubungan ekonomi hampir tidak lagi mengenal batas. Anime menjadi bagian dari pop culture di seluruh dunia, Dan Jepang sendiripun sangat gencar mempromosikan anime.

Kepopuleran anime dan manga Jepang di Indonesia dapat disaksikan siapapun. Sebagai akibatnya, budaya Jepang pun menjadi sebuah tren di Indonesia. Disana-sini dapat ditemukan bentuk-bentuk asimilasi budaya Jepang.

#### **4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mengajukan rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian kali ini yaitu :

**Bagaimana Pengaruh Anime Jepang Terhadap Hubungan Bilateral Indonesia-Jepang?**

#### **5. Kerangka Pemikiran**

Untuk menganalisa lebih jauh permasalahan yang ada, maka penulis akan menggunakan kerangka pemikiran berdasarkan konsep Diplomasi Kebudayaan dan konsep Kepentingan Nasional. Dua konsep ini diharapkan mampu mengupas permasalahan secara terarah dan jelas.

## 5.1 Konsep Diplomasi Kebudayaan

Secara konvensional, pengertian diplomasi adalah sebagai usaha suatu Negara-negara di kalangan masyarakat Internasional.<sup>16</sup> Definisi tersebut juga mempunyai persamaan substansi dengan pendapat KM Pannikar dalam bukunya *The Principle and Practice Diplomacy* yang menyatakan diplomasi dalam hubungannya dengan politik Internasional adalah seni mengedepankan kepentingan suatu Negara dalam hubungannya dengan Negara lain.<sup>17</sup> Sedangkan kebudayaan secara makro dapat diartikan sebagai keseluruhan system gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.<sup>18</sup> Dalam arti mikro, kebudayaan biasanya termanifestasikan dalam pendidikan, ilmu pengetahuan, dan olahraga. Dengan demikian Diplomasi Kebudayaan dapat diartikan sebagai usaha suatu Negara untuk memperjuangkan kepentingan nasionalnya melalui dimensi kebudayaan, baik secara mikro maupun secara makro, misalnya propaganda dan lain-lain yang dalam pengertian konvensional dapat dianggap sebagai bukan politik, ekonomi, ataupun militer.

Diplomasi Kebudayaan dapat dilakukan oleh pemerintah maupun non pemerintah, individual maupun kolektif atau setiap warga Negara. Oleh karena itu, pola hubungan Diplomasi Kebudayaan antar bangsa terjadi antar siapa saja sebagai actornya dimana tujuan dan sasaran umum utama dari Diplomasi Kebudayaan adalah untuk mempengaruhi pendapat umum ( masyarakat Negara

---

<sup>16</sup> KJ Holsti, *International politics*, A Framework for Analysis, Prentice Hall of India, NewDelhi, Third Edition, p.82-83

<sup>17</sup> SL Roy, *Diplomacy*, terjemahan Harwanto & Mirsawati, Rajawali Press, Jakarta, 1991, p.3

<sup>18</sup> Kuntjaaraningrat, *Pengantar Antropologi Budaya*, Angkasa Baru, Jakarta, 1979, hal 193

lain ), baik pada level nasional maupun Internasional yang artinya bahwa dalam upaya diplomasinya akan berdampak pada tercapainya pencitraan yang baik terhadap dirinya (Jepang).

Bagi Jepang anime merupakan salah satu media diplomasi yang sangat efektif dengan menawarkan cerita mengenai Jepang melalui visualisasi apik dan menggambarkan cerita mengenai Jepang mulai dari sejarah, budaya, gaya hidup, karakter masyarakat, serta kondisi sosial. Jadi secara tidak langsung masyarakat Indonesia mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa, telah tersuguhi berbagai gambaran tentang Jepang, yang tercipta memiliki akar budaya yang begitu adi luhung, dan memasuki masa modernpun tidak lupa atau meninggalkan budaya nenek moyang yang selalu jadi kebanggaan bangsa Jepang.

Dengan Kehadiran anime di Indonesia semakin mempertegas jati diri bangsa Jepang sebagai bangsa yang besar kepada masyarakat dan menjadikan anime sebagai sub-kultur yang semakin dikenal luas dan diminati oleh masyarakat Indonesia khususnya remaja. Hingga Hal ini membuat Jepang hampir dapat disejajarkan dengan Amerika Serikat dan film Hollywoodnya dalam segi popularitas dan pengaruh budaya pop nya di Indonesia.

## **5.2 Konsep Budaya Pop**

Budaya populer adalah sarana modern di mana identitas nasional, etnik, gender, agama, dan kelas sosial saling memperjuangkan signifikansi dan dominasi dalam politik ruang publik (Chris Barker, 2003).<sup>19</sup> Budaya pop bisa diartikan

---

<sup>19</sup> Harry W.S, Masalah Budaya, (Diakses, 24 April 2010);

sebagai budaya yang mendominasi dari budaya yang lain (*sub-cultural*). Budaya dikatakan dominan karena banyak masyarakat yang menyetujui, menyepakati bersama, menerima atau menyukai sebuah kebudayaan. Maka tidak salah jika budaya pop dikatakan sebagai ‘tren’ yang terjadi di masyarakat.

Budaya pop bisa terbentuk dari dorongan industrialisasi, dimana hanya beberapa orang yang ‘memiliki’ mendorong khalayak banyak untuk mengikuti budaya mereka. Misalnya celana jeans merk Levis diproduksi oleh beberapa orang saja namun kemudian menjadi tren di kalangan masyarakat sebagai celana panjang yang trendi.

Kepraktisan, pragmatisme, dan keinstanan dalam pola kehidupan menjadi salah satu pendorong masyarakat mengikuti budaya pop. Di sinilah media massa, seperti televisi, menjadi media yang efisien dalam mengkomoditaskan segala sesuatu dan menjualnya dalam bentuk praktis agar dapat dengan mudah dicerna dan ditelan oleh masyarakat.<sup>20</sup>

---

<http://synaps.wordpress.com/2006/01/07/masalah-budaya/>

<sup>20</sup> EE JOO, Tugas UAS Cultural Studies, (Diakses, 24 April 2010):

<http://lulukukaijo.blogspot.com/2010/01/tugas-uas-cultural-studies.html>

John Storey memberikan 6 definisi tentang budaya populer.<sup>21</sup>

Budaya populer:

1. Sangat disukai secara luas oleh banyak orang.
2. Budaya yang tersisa dari budaya tinggi.
3. Budaya populer adalah sama dengan budaya massa
4. Budaya populer adalah budaya yang berasal dari 'rakyat'.
5. Budaya populer adalah satu tempat pergulatan antara kelas dominan dengan kelas yang didominasi.
6. *Popular Culture* adalah budaya post-modern.

Budaya populer Jepang sejak tahun 1990-an mendapat perhatian besar dari dunia internasional. Bentuk budaya populer Jepang yang mendunia itu antara lain adalah anime, games, manga, dan fashion-style, bahkan hingga bahkan makanan Jepang, seperti sushi, sashimi dan lain sebagainya.

budaya pop yang dihasilkan sebagai turunan dari anime dan manga juga merambah ke jalur fashion-style, yaitu di Jepang dimana awalnya hanya beberapa orang yang gemar memakai pakaian yang “berwarna warni” sebagai bentuk ekspresi kecintaan mereka terhadap berbagai macam anime namun kemudian menjadi tren di kalangan masyarakat sebagai gaya berpakaian yang “keren” atau lebih dikenal dengan *Harajuku Style*.

---

<sup>21</sup> Dipo D. Siahaan, *Transkrip Seminar Peneliti Muda Studi Jepang*, (diakses, 24 April 2010); <http://www.opensubscriber.com/message/mediacare@yahoogroups.com/6578689.html>

Hampir semua anak-anak pernah memainkan play station dan berbagai macam video games yang terus dibuat dan dikembangkan oleh Jepang dan merupakan salah satu bentuk budaya populer. Tidak hanya anak-anak yang menyukainya, orang dewasa pun mulai banyak yang menggemarinya, di Indonesia sendiri semakin banyak yang memiliki *console games*, belum lagi menjamurnya game center di berbagai pelosok. Dulu Orang jarang mengaku menghabiskan waktunya dengan bermain *game*, karena bukan dianggap satu hal yang keren dan lebih ke arah *refreshing*. Kini, dengan perkembangannya, terjadi perubahan posisi. *Game* menjadi sesuatu yang trendy.

Masyarakat Indonesia semakin dihadapkan pada tingkat konsumsi yang tinggi akan sebuah hiburan dimana media massa semakin mempercepat pendistribusiannya terhadap masyarakat luas. Anime misalnya, sebagai sebuah hiburan anime mampu mengambil hati masyarakat khususnya generasi muda, anime sebagai sebuah mainstream ialah hasil dari fenomena budaya pop, yang mampu menjangkau mulai dari anak-anak hingga kalangan dewasa. Dikarenakan memiliki perpaduan yang konstan antara anime dan budaya populer Jepang adalah suatu hal yang penting. Anime kini tidak lagi murni Jepang, tetapi juga terpengaruh oleh budaya Barat. Tetapi anime tetap menarik karena memiliki 'perbedaannya' sendiri.

Anime walaupun telah terpengaruh secara luar biasa dari budaya global, anime tetap digolongkan sebagai produk original dari beragam hubungan kondisi dan keadaan yang telah menciptakan budaya modern Jepang. Jepang sendiri

adalah masyarakat yang tetap terlihat unik, sebagai satu-satunya negara modern di kawasan Asia, sebagaimana dilihat dari sudut pandang Barat. Dan sejarah panjang Jepang sendiri juga terekspresikan dalam jangkauan mode, tema dan penggambarannya dalam anime.

Sebagai sebuah karya seni kontemporer Jepang yang kaya dan menarik, dengan kekhasan estetika naratif dan visual, yang berakar pada budaya tradisional Jepang dan menjangkau perkembangan seni dan media terkini, anime mampu bertahan hingga saat ini dan semakin diminati oleh berbagai kalangan masyarakat sebagai sebuah budaya pop yang mengglobal.

### **5.3 Konsep Kepentingan Nasional**

Konsep Kepentingan Nasional sangat penting bagi setiap usaha untuk menerangkan, menjelaskan, meramalkan, atau membuat preskripsi mengenai perilaku Internasional. Menurut Jack C. Plano dan Roy Olton kepentingan nasional adalah tujuan mendasar serta factor yang paling menentukan yang memandu para pembuat keputusan dalam merumuskan politik luar negeri. Kepentingan nasional merupakan konsepsi tetapi merupakan unsur yang menjadi kebutuhan vital bagi Negara. Unsur tersebut mencakup kelangsungan hidup bangsa dan Negara, kemerdekaan, keutuhan wilayah, keamanan militer, dan kesejahteraan ekonomi.<sup>22</sup>

Menurut Hans J. Morgenthau, seorang pendukung terkenal aliran realis dalam hubungan internasional, merupakan pendukung sistematis terhadap premis

---

<sup>22</sup> Jack C Plano, Roy Olton, *The International Relation Dictionary*, terjemahan Wawan Juanda, Third Edition, Clio Press Ltd, England, 1982, p.7

yang mengatakan bahwa strategi diplomasi harus dimotivasi oleh kepentingan nasional. Morgenthau menyamakan kepentingan nasional sebagai usaha Negara untuk mengejar power, dimana power adalah segala sesuatu yang bisa mengembangkan dan memelihara control suatu Negara dengan Negara lain, makna yang tersirat dalam konsep kepentingan nasional adalah kelangsungan hidup, yaitu kemampuan untuk melindungi identitas fisik, politik, dan budayanya dari gangguan Negara lain. Jika diterjemahkan dalam tujuan yang lebih spesifik maka membela atau melindungi identitas fisik sama dengan memelihara identitas wilayah suatu Negara.

Sebagaimana yang dikatakan Hans J. Morgenthau dalam bukunya *Politics Among Nations* : "When we speak of power, we mean man's control over the minds and actions of other men".<sup>23</sup>

Berdasarkan apa yang dikatakan Morgenthau dalam bukunya tersebut, yaitu siapapun yang memiliki Power atau kekuasaan, Maka dia akan dapat mengatur bahkan mendikte siapapun yang dinginkannya. Begitu juga hal yang dilakukan Jepang, terhadap unit politik diluar negaranya, melalui powernya Jepang terutama dari segi Ekonomi, yang terkenal dengan Diplomacy by ATM-nya, telah menancarkan pengaruhnya terhadap negara lain, terutama negara-negara berkembang, tidak terkecuali Indonesia.

Setelah sukses menancarkan pengaruhnya dalam ekonomi tentu Jepang tidak mau berhenti begitu saja, pengaruh politikpun dimainkan secara apik pada negara yang telah bergantung secara ekonomi. Ekonomi merupakan salah satu

---

<sup>23</sup> Hans Morgenthau, ( diakses, 11-November-2009);  
[http://www.absoluteastronomy.com/topics/Hans\\_Morgenthau](http://www.absoluteastronomy.com/topics/Hans_Morgenthau)

unsur vital dalam kepentingan nasional. Dalam hal ini, tidak dapat dipungkiri bahwa pesatnya perkembangan anime membawa pengaruh terhadap *economic wellbeing*, dimana dapat membantu meningkatkan perekonomian Jepang disamping industri-industri besar Jepang lainnya yang berujung pada kesejahteraan rakyat.

Hal inilah yang dilakukan oleh Jepang dengan menggunakan anime sebagai salah satu cara untuk mencapai kepentingan nasionalnya. Terbukti dengan potensi perkembangan anime di Indonesia sangatlah besar. Ini dapat dilihat dari sekitar 10%-20% penduduk Indonesia menyukai anime.<sup>24</sup> Melalui budaya anime yang telah merasuk dalam sendi-sendi kehidupan masyarakat Indonesia secara khusus dan dunia internasional secara umum tentu saja akan memperbaiki citra Jepang sebagai bangsa yang besar kepada masyarakat dunia.

Dengan anime ini pulalah Jepang merubah cara pandang masyarakat Indonesia yang dulunya hanya memandang Jepang sebagai Negara penjajah, namun sekarang tidak lagi. Remaja Indonesia semakin mengagumi dan mencintai Jepang sekalipun mereka hanya melihat serta mengenalnya melalui anime. Hal ini merupakan keuntungan tersendiri bagi Jepang dalam mempertahankan hubungan baik dengan Indonesia.

Tidak terasa hubungan diplomasi Jepang – Republik Indonesia telah berumur 50 tahun lebih. Ini merupakan bukti nyata bahwa Anime merupakan salah satu sarana diplomasi kebudayaan Jepang yang cukup ampuh dalam mempertahankan eksistensinya di Indonesia.

---

<sup>24</sup> Nixfar, *Anime di Indonesia*, (diakses, 11-November-2009); <http://nixfar.wordpress.com/2008/01/30/anime-indonesia/>

## **6. Hipotesa**

Berdasarkan Kerangka Pemikiran yang penulis pakai, maka dapat ditarik sebuah Hipotesa yaitu, Industri Anime Jepang mempunyai pengaruh positif terhadap peningkatan Hubungan bilateral Indonesia- Jepang dari segi kepentingan ekonomi, sosial , dan budaya.

## **7. Jangkauan Penelitian**

Untuk mempermudah melaksanakan analisa, maka penulis memberikan batasan jangkauan dalam penulisan hanya dari segi politik, ekonomi, dan sosial budaya dari rentang waktu 1980 – 2009, terutama saat stasiun televisi berlomba-lomba untuk menayangkan Anime yang dianggap populer untuk menarik banyak pemirsa.

## **8. Metode Pengumpulan Data**

Dalam memperoleh data guna memahami serta menyelesaikan permasalahan yang ada saat ini, penulisan melakukan pengumpulan data dari berbagai sumber. Beberapa sumber yang digunakan adalah berasal dari : buku-buku, website, surat kabar, dan artikel. Dari berbagai sumber itulah penulis dapat mengumpulkan data yang akan digunakan sebagai bahan acuan dalam menjelaskan permasalahan ini.

## **9. Sitematika Penulisan**

**Bab I**, Merupakan pertanggungjawaban metodologis penulisan ini, yang meliputi alasan pemilihan judul, tujuan penulisan, latar belakang masalah, pokok permasalahan, kerangka dasar teori, hipotesa, jangkauan penelitian, metode pengumpulan data, dan juga sistematika penulisan.

**Bab II**, Sejarah terbentuknya hubungan diplomasi Indonesia- Jepang pasca Indonesia merdeka 1945.

**Bab III**, Menggambarkan sejarah anime Jepang, penyebarannya dan masuknya budaya Jepang dalam bentuk Anime ke Indonesia.

**Bab IV**, Pada bab ini penulis ingin melakukan pembahasan mengenai pengaruh anime terhadap hubungan bilateral Indonesia – Jepang baik dari segi sosial budaya, ekonomi, dan politik.

**Bab V**, merupakan kesimpulan dari seluruh isi materi penelitian ini sekaligus merupakan rangkuman dari uraian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya.