

BAB I

PENDAHULUAN

A. ALASAN PEMILIHAN JUDUL

Studi Hubungan Internasional sebagai suatu ilmu yang memiliki cakupan bidang yang sangat luas dan merupakan studi interdisipliner yang menuntut setiap orang yang mempelajarinya agar mengetahui banyak hal, dimana diplomasi termasuk di dalamnya. Karena, setiap negara pasti melakukan diplomasi untuk mencapai kepentingan nasionalnya dan negara manapun melaksanakan diplomasi dengan tujuan utama untuk pengamanan dan kebebasan politik dan integrasi teritorial.

Diplomasi banyak macamnya dan salah satunya adalah diplomasi kebudayaan. Akhir-akhir ini penggunaan dimensi kebudayaan sebagai sarana diplomasi menjadi sangat penting karena dilakukan secara damai tanpa unsur pemaksaan. Seperti yang kita ketahui bahwa kebudayaan juga mempunyai arti yang luas karena sebagai suatu dimensi yang makro, kebudayaan bukan sekedar suatu kesenian atau adat istiadat saja tapi merupakan segala bentuk hasil dan upaya budi daya manusia terhadap lingkungan. Hubungan kebudayaan bisa melibatkan dua atau lebih negara menjadi lebih dekat. Itulah sebabnya sekarang banyak negara berusaha untuk lebih meningkatkan hubungan kebudayaan dengan negara lain mengingat kebudayaan sekarang ini telah menjadi alat diplomasi yang efektif.

Komik telah menemani pertumbuhan dan perkembangan anak-anak di Jepang sejak lama. Gaya dan jenis bertutur melalui medium gambar merupakan bagian dari

tradisi khas Jepang. Komik kemudian potensial bercerita mengenai apa yang menjadi harapan masyarakat suatu masa, seperti sejarah dan budayanya. Masih banyak sekali fokus lainnya pada lingkungan sosial, seperti bahasa, politik, ekonomi, keluarga, agama, sex dan gender, pendidikan, kekerasan dan demography. Seperti dalam komik Chibimaruko Chan karangan Momoko Sakura. Tokoh Maruko mewakili pola perilaku anak-anak Jepang saat itu serta pandangan-pandangan mereka terhadap budaya dan sejarah negara Jepang. Jadi, karakteristik genre komik yang identik dengan ketakseriusan, hiburan, suspensi dan humor tak berarti komik tak bakal berbicara banyak tentang suatu tema yang 'serius' atau 'berat'. Komik tak sekedar ada untuk menghibur namun ia juga menawarkan suatu nilai tertentu. Pesan-pesan dalam komik bukan hanya mencerminkan nilai-nilai fundamental masyarakat, tapi juga memproduksinya. Komik atau *Manga* (bahasa Jepang) telah menjadi populer diseluruh dunia seperti Eropa, Amerika, dan Asia tentunya. Jepang memanfaatkannya sebagai sarana diplomasi kebudayaan untuk mencapai kepentingan nasionalnya. Oleh karena itu, penggunaan even kebudayaan sebagai sarana diplomasi kebudayaan merupakan fenomena yang cukup menarik untuk dibahas dan dicermati.

Dengan semakin populernya komik saat ini, bahkan menjadi suatu ikon tersendiri negara Jepang, maka penulis tertarik mengambil judul "DIPLOMASI KEBUDAYAAN JEPANG TERHADAP INDONESIA (Studi Kasus Komik Jepang Chibimaruko Chan di Indonesia)."

B. LATAR BELAKANG MASALAH

Sejarah perkembangan seni selalu dipengaruhi oleh corak produksi pada saat itu. Pada masa komunal primitif manusia menggunakan seni untuk menggambarkan pengalamannya, seperti berburu binatang. Sedang masa feodalisme karya seni dipakai untuk memuliakan raja dan kehidupan istana. Pada masa kapitalisme awal, seni sudah mulai diukur dengan uang, dianggap komoditi, dihubungkan dengan akumulasi kapital. Saat ini seni sudah berkembang dengan pesatnya dan salah satunya adalah seni menggambar, dan yang menjadi trend saat ini adalah menggambar dalam bentuk komik yang mempunyai ciri khas 'mata besar'.

Komik adalah rangkaian gambar bersambung yang dibuat bagian per bagian secara sengaja atau dalam bahasa yang lebih lengkap, komik adalah *juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence*.¹ Kata komik diterima secara umum untuk menyebut sastra gambar. Untuk menyebut komik bersambung digunakan istilah *comic strips* (strips), sedangkan *comic-books* disebut komik (kadang-kadang buku komik). Komik adalah sarana pengungkapan yang benar-benar orisinal, karena menggabungkan gambar dan teks. Komik berbeda dengan karya lain yang mirip yaitu cerita bergambar dan film. Menurut Scott Mc.Cloud dalam bukunya *Understanding Comics*, setiap frame film diproyeksikan pada *space* atau ruang yang sama, yaitu layar. Sedangkan, tiap frame dari komik membutuhkan ruang yang berbeda. Jadi, ruang melakukan untuk film apa yang dilakukan waktu untuk komik.

¹ Scott Mc Cloud, *Understanding Comics The Invisible Arts*, Herper Perennial Kitchen Sink Press, New York, 1993, hal.9.

Komik menjadi tak sekedar media hiburan, yang menyediakan alam untuk melarikan diri dari kenyataan, tapi komik sebagai bentuk media massa dapat juga menjadi suatu cerita atau teks yang muncul dan beroperasi tidak dalam ruang hampa, tapi ikut menjadi bagian dari proses signifikansi ideologis yang terjadi sehari-hari. Seperti yang diucapkan oleh menteri pendidikan Jepang:

.....manga comics, which are very popular in the country are playing an increasing cultural role. In a government White Paper released last week, the minister called comic's a 'powerful representation of our times' and said manga is part of Japan's national culture, recognized and highly regarded abroad. The comic's are enjoyed by young people and adults....Manga is increasingly being used for educational purpose and publishing companies find that comic's are useful way of teaching history and other subjects.²

Gambaran di atas hanyalah sedikit gambaran dari bagaimana komik mempunyai posisi yang cukup signifikan dalam masyarakat Jepang. Bagaimana komikus mengolah dan mempersepsi pandangan-pandangan standar yang dapat diterima oleh masyarakat serta menuangkannya dalam bahasa visual dan verbal merupakan sebuah proses yang tarik menarik antara kekuatan eksternal atau masyarakat dengan kekuatan internal dalam diri komikus.

Bahkan pemerintah Jepang membuat suatu kebijakan politik untuk menyebarkan kekayaan budaya yang dimiliki oleh Jepang ke negara-negara tetangga dengan tujuan agar lebih mengharumkan nama Jepang dengan menciptakan image yang positif dan mengharapkan kedatangan para wisatawan ke Jepang. Tetapi, disisi lain pemerintah Jepang juga mempunyai tujuan lain yaitu untuk memperbaiki sektor-

² From an *Ananova News Service* story, November 2000.

sektor penting di Jepang, seperti perekonomian Jepang, sosial dan budaya. Khususnya bagian budaya dari Jepang, seperti animasi, film, komik (*manga*) dan seni memasak (*Japanese cuisine*) agar bertambah populer di Eropa, Amerika Serikat dan Asia.³

Komik Jepang beragam macamnya. Tetapi, di sini saya memilih komik Chibimaruko chan yang termasuk dalam kategori *shoujo manga*. Saya memilihnya, karena kepopuleran Chibimaruko chan sudah merambah ke negara lain seperti, Malaysia, Amerika dan bahkan Indonesia sendiri. Rating animasi komik ini cukup tinggi diantara animasi-animasi yang lain yaitu 39,9 %. Komik ini menjadi semakin menarik karena komik ini mempresentasikan kehidupan masa kecil sang pengarang sendiri yaitu Momoko Sakura. Sehingga, komik ini lebih realis daripada komik-komik yang lain seperti Doraemon, Kungfu Boy, maupun Sinchan. Tokoh komik Chibimaruko Chan yang digambarkan sebagai anak yang periang dan masih duduk di bangku sekolah dasar kelas 3 merupakan tokoh yang diciptakan untuk mewakili anak-anak Jepang saat itu. Maruko tinggal dengan Ayah Hiroshi, Ibu, Kakak, Kakek dan Neneknya. Disini digambarkan bagaimana Maruko bersekolah ala Jepang, berargumen dengan ayah dan ibunya agar dia bisa melihat festival-festival kebudayaan Jepang yang diadakan tiap tahun seperti, Festival Tanabata, Boneka, Bon dan bagaimana dia menyikapi permasalahan-permasalahan kehidupan sehari-hari

³ <http://www.mofa.go.jp/policy/other/bluebook/2004/chap3-e.pdf>.

yang muncul dengan pemikirannya yang polos. Selain itu, simbol-simbol kebudayaan Jepang pun terlihat dengan pakaian tradisional mereka yaitu kimono dan lain-lain.

Komik adalah salah satu bentuk seni yang ada di mana-mana dan mudah meresap sehingga kita tak sadar akan signifikansinya dalam masyarakat, ini mungkin dikarenakan pada anak-anaklah orang mulai membaca komik. Orang sering mengasosiasikan dunia anak dengan kepolosan. Istilah komik sering mengacu pada sesuatu yang selalu berkaitan dengan humor dan ketakseriusan.⁴ Komik dengan pengemasan penampilan dan performance yang sederhana dan terkesan ringan, sebetulnya telah mampu menunjukkan kekuatannya sebagai media massa. Negara-negara maju seperti Jepang, Amerika, Perancis dan beberapa negara Eropa bahkan telah memanfaatkan komik sebagai media propaganda untuk tujuan politis mereka. Bahkan meneladani dari negara-negara maju, negara-negara ASEAN dalam pekan Komik dan Animasi Nasional III yang lalu, telah dilirik komik sebagai saluran yang dianggap cukup mampu dalam mempresentasikan keanekaragaman kebudayaan lokal bangsa ASEAN dengan kekuatan karakter masing-masing tokoh yang dianggap mampu mewakili kebudayaan setiap negara dari mana komik itu berasal.⁵

Bahkan lebih lanjut Berger menjelaskan, misal komik Amerika klasik yang terbit sekitar tahun 1940-an sampai 1970-an adalah merupakan komik aksi petualangan yang serius dan tak lucu sama sekali. Dari hasil penelitian terhadap tema-tema sosial dan politik dalam komik seperti *Little Orphan Anie*, *The Yellow Kid*,

⁴ Arthur Asa Berger, *Media USA : Process and Effects*, Longman Inc, New York, 1988, hal 31.

Superman, Crazy Kat, Dick Tracy, Pog and Doonesbury ditemukan bahwa komik-komik tersebut bila dibaca sepintas lalu (seperti biasa kita membaca komik) merupakan cerita penuh aksi dan petualangan yang menghibur dan menyenangkan, tapi bila diamati lebih lanjut, komik ini merefleksikan nilai-nilai yang menarik tentang masyarakat dan budaya, tempat komik itu lahir, yaitu Amerika.⁶

Pada titik ini komik Jepang dapat 'dicurigai' menghasilkan dan menyebarkan sejarah dan budaya Jepang agar sejarah dan kebudayaan Jepang lebih teradaptasikan ke luar. Karena, selama ini negara barat mengembangkan persepsi bahwa pembentuk kebudayaan di dunia dari negara Barat, di luar itu tidak akan pernah dianggap sebagai pembentuk kebudayaan dunia. Tetapi, anggapan itu salah. Dengan berkembangnya komik Jepang yang sangat pesat saat ini, hampir seluruh dunia mengikutinya (Amerika Serikat, Eropa dan Asia tentunya), bahkan menjadi suatu ciri khas tersendiri. Oleh karenanya, komik dapat diteliti sebagai "historical document" atau dokumen historis yang merefleksikan banyak hal yang berbeda tentang masyarakat. Bahkan hasil temuan menunjukkan bahwa banyak dari komik-komik awal Amerika menonjolkan sikap rasis, anti semit, anti etnis tertentu dan seksis.⁷ Berger menambahkan bahwa, semua bentuk ekspresi yang berhubungan dengan ideologi-ideologi dan budaya populer dari masyarakat manapun jauh dari kenetralan atau keluguan. Itulah mengapa komik seperti juga bentuk media lain seperti televisi, surat

⁵ Rahayu S Hidayat, *Makalah Workshop dan Pameran Karakter Komik dan Animasi Asean*, Galeri Nasional Jakarta, Februari 2001, hal 4.

⁶ *Opcit.*

⁷ *Opcit*, hal 32.

kabar, film layak untuk mendapat perhatian dari kalangan peneliti yang ingin mengetahui nilai-nilai apa saja yang coba ditawarkan dan dinegoisasikan kepada masyarakat.

C. Pokok Permasalahan

Dari uraian yang dikemukakan dalam latar belakang masalah di atas, maka pokok permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana peran komik dalam Diplomasi Kebudayaan Jepang terhadap Indonesia khususnya komik Chibimaruko Chan?”

D. Kerangka Teoritik

Untuk menganalisa pokok permasalahan tersebut, penulis menggunakan:

1. Konsep Diplomasi Kebudayaan.

Menurut the Chamber's Twentieth Century Dictionary, diplomasi adalah seni berunding khususnya tentang perjanjian diantara negara-negara, mengenai keahlian politik.¹²

Sedangkan menurut KM. Panikkar, diplomasi adalah seni mengedepankan kepentingan suatu negara dalam hubungannya dengan negara lain. Definisi ini jika ditinjau dari konteks hubungan internasional tampaknya lebih mengena. Tetapi secara

¹² S.L.Roy, *Diplomasi*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 1995, hal 2.

konvensional diplomasi diartikan sebagai salah satu usaha suatu negara bangsa untuk memperjuangkan kepentingan nasionalnya dikalangan masyarakat internasional.¹³

Sedang kebudayaan secara makro atau dalam pengertian umum berarti segala hasil dan upaya budi daya manusia terhadap lingkungan.¹⁴ Ada juga yang mengatakan kebudayaan sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.¹⁵

Dengan demikian Diplomasi Kebudayaan dapat diartikan sebagai usaha suatu negara untuk memperjuangkan kepentingan nasionalnya melalui dimensi kebudayaan, baik secara mikro seperti pendidikan, ilmu pengetahuan, olahraga, dan kesenian, ataupun secara makro sesuai dengan ciri-ciri khas yang utama.¹⁶ Diplomasi kebudayaan dilakukan oleh pemerintah maupun non-pemerintah, dan sasaran utamanya adalah masyarakat suatu negara-bangsa (dan bukan semata-mata langsung terhadap pemerintahannya).

Mengenai sejauh mana hal-hal yang dianggap relevan dalam mengidentifikasi fenomena-fenomena Diplomasi Kebudayaan, dapat dikelompokkan sebagai berikut :¹⁷

¹³ K.J. Holsti, *International Politics A Frame Work for Analysis Third Edition*, Prentice Hall of India, New Delhi, 1978, hal 82-83.

¹⁴ JWM. Bakker SJ, *Filsafat Kebudayaan, Sebuah Pengantar*, BPK Gunung Mulia, Jakarta, 1984, hal 14-36.

¹⁵ Koentjaraningrat, *Pengantar Antropologi Budaya*, Aksara Baru, Jakarta, 1979, hal 193.

¹⁶ K.J. Holsti, *Opcit*

¹⁷ *Opcit*, hal. 11.

1. Kajian terhadap setiap usaha diplomasi yang menggunakan media kebudayaan dalam arti mikro, seperti pameran, kompetisi, pertukaran misi, pendidikan, olahraga dan lain-lain. Walaupun bersifat mikro, arti kebudayaan tersebut justru merupakan pengertian yang paling konvensional/umum dan khas.
2. Kajian terhadap setiap usaha diplomasi yang menggunakan media kebudayaan dalam arti makro seperti propaganda, hegemoni kebudayaan dan lain sebagainya.

Tujuan diplomasi yang selama ini dikenal adalah untuk mencari pengakuan, penyesuaian, bujukan, ancaman, hegemoni atau subversi. Untuk menjelaskan hubungan antara situasi, bentuk, tujuan dan sarana Diplomasi Kebudayaan dapat dilihat pada tabel berikut :¹⁸

¹⁸ *Ibid*, hal. 21.

Tabel 1. 1
Hubungan Antara Situasi, Bentuk, Tujuan, dan Sarana Diplomasi Kebudayaan

SITUASI	BENTUK	TUJUAN	SARANA
DAMAI	-Eksibisi -Kompetisi -Pertukaran misi -Negosiasi -Konferensi	-Pengkakuan -Hegemoni -Persahabatan -Penyesuaian	-Pariwisata -Olah raga -Pendidikan -Perdagangan -Kesenian
KRISIS	-Propaganda -Pertukaran Misi -Negosiasi	-Persuasi (Bujukan) -Penyesuaian -Pengkakuan -Ancaman	-Politik -Mass Media -Diplomatik -Misi Tingkat Tinggi -Opini Publik
KONFLIK	-Teror -Penetrasi -Pertukaran Misi -Boikot -Negosiasi	-Ancaman -Subversi -Persuasi -Pengkakuan	-Opini Publik -Perdagangan -Para Militer -Forum Resmi -Pihak Ketiga
PERANG	-Kompetisi -Terror -Penetrasi -Propaganda -Embargo -Boikot -Blokade	-Dominasi -Hegemoni -Ancaman -Subversi -Pengkakuan -Penaklukan	-Militer -Para Militer -Penyelundupan -Opini Publik -Perdagangan -Supply barang konsumtif termasuk senjata

Komik merupakan salah satu hasil budaya Jepang, campuran dari *ukiyo-e* dan gaya menggambar dari Barat yang sangat berperan pada pembentukan kebudayaan Jepang. Merupakan salah satu media Diplomasi kebudayaan dalam bentuk propaganda. Yang bertujuan agar munculnya persuasi (bujukan), penyesuaian,

pengakuan dan bahkan ancaman. Sarana yang digunakan adalah mass media, karena saat ini komik sudah termasuk ke dalam kategori tersebut. Komik saat ini tidak hanya sebagai media hiburan saja, tetapi juga berbicara mengenai hal-hal yang berat yang memiliki ciri-ciri khas yang berbeda. Ciri khas komik ini disesuaikan dengan negara penghasil komik. Jepang mempunyai ciri khas dengan cerita-ceritanya yang inovatif dan seringkali jauh dari realisme.

Komik di sini sebagai salah satu bentuk media massa diharapkan pemerintah Jepang agar masyarakat Indonesia terbujuk untuk membeli demi tercapainya kepentingan nasional mereka untuk memperbaiki sektor-sektor penting di Jepang seperti perekonomian Jepang, sosial dan budaya Jepang dan telah menjadi suatu trend menggambar yang sangat populer. Sebelumnya, pelaku Diplomasi Kebudayaan di sini bukan pemerintah melainkan swasta cukup efektif. Sekarang pemerintah pun mulai memperhatikannya bahkan saat ini pemerintah Jepang sangat *concern* terhadap perkembangan manga dengan memasukkannya ke dalam salah satu bidang studi di salah satu universitas di Jepang.

Komik yang dibuat oleh para komikus dengan menampilkan detail-detail Jepang yang sangat apik dan menarik merupakan suatu cara Jepang melakukan Diplomasi Kebudayaan. Melalui komik, salah satunya Chibimaruko Chan dapat membuat para pembaca komik merasa mengetahui mengenai negara Jepang lebih jauh lagi dan mereka menjadi semakin tertarik untuk pergi mengunjungi negara Jepang.

2. Konsep Propaganda.

Propaganda didefinisikan sebagai usaha sistematis yang bertujuan untuk membentuk atau mengubah sikap, pendapat dan tindakan suatu kelompok yang menjadi sasarannya melalui simbol-simbol verbal, tulisan dan perilaku dengan menggunakan media seperti buku-buku, pamflet, film, ceramah, radio, televisi dan lain-lainnya.⁸

Menurut Encyclopedia Internasional, propaganda adalah suatu jenis komunikasi yang berusaha mempengaruhi pandangan dan reaksi tanpa mengindahkan tentang nilai benar atau tidak benarnya pesan yang disampaikan. Arti dari propaganda dikemukakan sebagai konsep populer yang cenderung menambahkan suatu kecurigaan dan rasa takut terhadap kekuatan si propagandis.⁹

Propaganda merupakan penyebaran informasi baik mengenai kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi maupun nilai-nilai sosial ideologis suatu bangsa kepada bangsa lain.¹⁰ Hanya saja disampaikan secara tidak langsung (biasanya melalui media massa, terutama elektronik dan secara awam berkonotasi negatif, bahkan juga sering dianggap subversif.

Komik sebagai suatu media produk budaya Jepang, merupakan suatu alat propaganda yang strategis. Sebab secara teoritik karakteristik dari konsep propaganda

⁸ Coulumbis dan Wolfe, R. Soeprapto, *Hubungan Internasional Sistem, Interaksi, dan Perilaku*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 1997, hal 184.

⁹ RA. Santoso Sastropetro, *Propaganda, Salah Satu Bentuk Komunikasi Massa*, Penerbit Alumni, Bandung, hal 21.

¹⁰ Tulus Warsito, *Diplomasi Kebudayaan*, Fisip UMY, Yogyakarta, 2002, hal 15.

didasarkan ciri-ciri pola komunikasinya dan bukan pada bidang operasi atau bidang-bidang disiplin yang dilibatkannya.

Untuk mencapai tujuannya propaganda harus diletakkan pada dasar hubungan antara dirinya dengan sasarannya menurut kepentingan maupun pandangan hidupnya. Hal tersebutlah yang menjadikan pelaku propaganda cenderung untuk menekankan minat-minat dan sifat-sifat yang sama. Jepang sebagai salah satu negara industri maju selalu berusaha untuk dapat memonopoli laju perkembangan ekonomi, politik, sosial maupun budaya dengan menempatkan komik sebagai alat propaganda. Melalui komik yang merupakan alat komunikasi Jepang untuk memasok nilai-nilai negara Jepang kepada masyarakat internasional. Selain itu, komik Jepang penyebarannya di Indonesia sangat luas. Hampir di setiap toko buku pasti akan kita temukan komik. Pada usia anak-anaklah biasanya orang mulai membaca komik, sehingga signifikansi pada masyarakat memang tidak terlalu kelihatan tetapi terasa adanya suatu perbedaan yang sangat kuat sekali, sejak komik Jepang menjadi populer di Indonesia baik itu positif maupun negatif. Bahkan kepopuleran komik Jepang mengalahkan buku lain jenis fiksi. Bulan Februari lalu, total 18.498 komik yang terjual dari sekitar 133 judul yang tercatat pada empat toko buku besar se-Indonesia.¹¹ Dan propaganda pada komik ini tampak pada simbol-simbol Jepang yang melekat pada komik, seperti pakaian

¹¹ <http://www.kodanclub.com/cgi-local/comic.cgi?id=003-00057-01-034>.

tradisional, bendera negara Jepang, pola hidup mereka, festival kebudayaan, sastra dan masih banyak lagi. Hampir dari semua manifestasi dari kebudayaan dapat dimanfaatkan oleh propaganda karena memiliki pengaruh-pengaruh yang bersifat "propagandatis".

3. Teori Peranan (*role theory*)

Peranan (*role*) adalah perilaku yang diharapkan akan dilakukan oleh seseorang yang menduduki suatu posisi.¹⁹ Setiap orang yang menduduki posisi itu, diharapkan berperilaku sesuai dengan sifat posisi itu.

Menurut John Wahlke, teori peran memiliki dua kemampuan yang berguna bagi analisis politik.

Pertama, Ia menunjukkan bahwa aktor politik umumnya berusaha menyesuaikan perilakunya dengan norma perilaku yang berlaku dalam peran yang dijalankannya. Jadi, kegiatan politik individu selalu ditentukan oleh konteks sosialnya. Kerangka berpikir teori peranan memandang individu sebagai seseorang yang tergantung pada dan bereaksi terhadap perilaku orang lain.

Kedua, Teori peranan mempunyai kemampuan mendiskripsikan institusi secara behavioral.²⁰ Dalam pandangan teoritis peranan, institusi politik adalah serangkaian pola perilaku yang berkaitan dengan peranan. Model teori

¹⁹ Mohtar Mas' oed, *Studi Hubungan Internasional Tingkat Analisis dan Teorisasi*, Pusat Antar Universitas-Studi Sosial UGM, Yogyakarta, 1989, hal. 44.

²⁰ Heinz Eulau dikutip dalam Alan Isaak, *Scope and Methods of Politics Science*, Homewood, Ill.: Dorsey, 1981, hal. 255.

peranan langsung menunjukkan segi-segi perilaku yang membuat suatu kegiatan sebagai institusi.

Dengan demikian, teori peranan menjembatani jurang yang memisahkan pendekatan individualistik dengan pendekatan kelompok. Dalam teorisasi peranan, kita masih bisa membahas perilaku individu, tetapi perilaku dalam arti peranan. Dan peran-peran ini adalah komponen-komponen yang membentuk institusi. Dalam kata lain, institusi bisa didefinisikan sebagai serangkaian peran yang saling berkaitan yang berfungsi mengorganisasikan dan mengkoordinasikan perilaku demi mencapai tujuan.

Seperti tersirat dalam uraian di atas, teori peran berasumsi bahwa aktor politik menemukan dirinya dalam berbagai posisi, mulai dari posisi sebagai presiden, menteri luar negeri, anggota DPR atau warga biasa, yang masing-masing posisi itu memiliki pola perilaku tersendiri. Seseorang yang menduduki posisi tertentu diharapkan atau diduga akan berperilaku tertentu. Harapan ataupun dugaan (*expectation*) itulah yang membentuk suatu peranan.

Darimana datangnya harapan itu? Menurut Alan Isaak,²¹ harapan itu bisa muncul dari dua jenis sumber.

Pertama, Itu bisa berasal dari harapan yang dipunyai orang lain terhadap seorang aktor politik. Artinya, setiap masyarakat pasti memiliki suatu gagasan tentang apa yang harus dan apa yang tidak boleh dilakukan oleh seorang aktor politik.

²¹ *Ibid*, hal 255.

Kedua, Harapan itu juga bisa muncul dari cara si pemegang peran menafsirkan peranan yang dipegangnya; yaitu harapannya sendiri tentang apa yang harus dan apa yang tidak boleh dilakukan, tentang apa yang bisa dan apa yang tidak bisa dilakukan.

Aktor politik saat ini tidak hanya seorang pejabat, seperti presiden, anggota DPR dll. Seorang warga biasa pun dapat menjadi seorang aktor politik¹ bila ia diharapkan / mampu untuk mempengaruhi suatu pola perilaku tertentu dan mempunyai peranan penting dalam masyarakat atau institusi.

Melalui media komik, seorang pengarang komik (komikus) secara tidak langsung mempunyai peranan yang sangat penting agar diplomasi kebudayaan yang digambarkan dalam komik untuk mencapai tujuannya. Karena, dengan semakin populernya komik Jepang saat ini menarik minat masyarakat untuk membeli komik lalu mereka membacanya dan mereka terpengaruh pola perilaku masyarakat menjadi ke Jepang-Jepangan. Karena komik tidak hanya mencerminkan nilai fundamental masyarakat, tapi juga memproduksinya. Selain itu, komik juga mempunyai peranan yang penting sebagai propaganda negara Jepang untuk mencapai kepentingan nasionalnya melalui tokoh yang diciptakan oleh seorang komikus yang dapat mewakili kebudayaan Jepang.

Peranan komik Chibimaruko ini diperkuat dengan oplah penjualan merchendisanya berupa DVD, CD, dan komik Chibimaruko yang cukup tinggi kira-kira 1,6 juta pada tahun 1990. Tapi sayang penjualan merchandise Chibimaruko tidak diperjualkan secara bebas tetapi melakukan online lewat internet. Hal tersebut

dilakukan oleh pihak penerbit agar terjaga keorisinalannya. Walaupun begitu, dengan hadirnya Chibimaruko dalam bentuk animasi yang ditayangkan salah satu televisi swasta Indonesia cukup berperan untuk dapat mengajak para penggemarnya agar mereka lebih mengetahui mengenai nilai-nilai kebudayaan Jepang, dan tanpa disadari mereka telah terbujuk dan negara Jepang diakui eksistensinya sebagai penghasil kebudayaan-kebudayaan yang unik dan berbeda dengan kebudayaan lain dan menjadi suatu "trend" yang sangat digemari dan dikagumi.

E. Hipotesa

Fenomena komik ini selain sebagai media hiburan, komik juga merupakan media Diplomasi Kebudayaan Jepang yang strategis dan sebagai alat propaganda Jepang untuk mengekspor nilai-nilai kebudayaan Jepang kepada Indonesia.

F. Metode Penelitian

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu unsur yang penting yang harus dilakukan oleh seorang peneliti. Dalam hal ini, pengumpulan data mempunyai banyak variasi yang kesemuanya tergantung pada situasi kondisi dan kemampuannya yang dimiliki oleh seorang peneliti.

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah teknik pengumpulan data yang bersifat sekunder yaitu melalui berbagai literatur seperti, majalah, koran, internet, dan bacaan lainnya. Dimana dengan

menggunakan teknik pengumpulan data seperti itu akan mempermudah penulis menyelesaikan penelitiannya. Selain itu, penulis mefokuskan penelitian ini terhadap salah satu komik Jepang berjudul Chibimaruko Chan, karangan Momoko Sakura. Pertama kali diterbitkan pada tahun 1986, tetapi di Indonesia mulai diterbitkan pada tahun 1993. Komik ini diterbitkan oleh Elex Media Komputindo, dan sampai saat ini sudah terbit 14 serial dan akan terus berlanjut. Seri yang dijadikan objek penelitian adalah seri yang dianggap penulis memuat tema awal penelitian yang dimaksud.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan penelitian ini menjadi sebuah karya tulis, penulis membagi dalam beberapa bab dimana antara bab-bab tersebut saling berkaitan sehingga menjadi satu kebulatan yang utuh.

- Bab I Pendahuluan yang terdiri dari : Alasan Pemilihan Judul, Latar Belakang Masalah, Pokok Permasalahan, Kerangka Teoritik, Hipotesa, dan terakhir adalah Sistematika Penulisan.
- Bab II Mendiskripsikan sejarah komik pertama kali muncul baik di Barat, Jepang maupun Indonesia serta penjelasan mengenai anatomi komik.

Bab III Mendiskripsikan bagaimana komik menjadi sebuah media budaya massa, hubungan antara komik dan masyarakat khususnya melalui komik Chibimaruko Chan.

Bab IV Bab ini akan membahas bagaimana peranan komik sebagai media hiburan, sebagai media diplomasi kebudayaan Jepang dan sebagai media propaganda.

Bab V Bab ini akan membahas mengenai kesimpulan. Berisi penyimpulan yang ditarik dari pembahasan-pembahasan dari bab-bab sebelumnya.