

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Jepang merupakan salah satu negara maju di Asia yang terkenal dengan teknologinya yang canggih dan modern. Tidak hanya dari teknologinya saja, Jepang juga dikenal oleh dunia melalui budayanya yang sangat beragam dan memiliki keunikan tersendiri yang memiliki ciri khas tersendiri bagi negara Sakura ini. Dengan keragaman budayanya ini, Jepang memanfaatkan peluang ini sebagai salah satu instrument diplomasi budayanya. Hal ini terlihat dari beberapa budaya Jepang yang sudah populer di berbagai negara seperti Anime, Manga, Fashion, maupun dari music dan makanannya.

Kekalahan Jepang pasca Perang Dunia II menyebabkan negara ini mengalami keterpurukan baik dalam bidang ekonomi maupun citra dari negara Sakura ini. Keterpurukan ini tidak hanya dirasakan negara Jepang sebagai penjajah melainkan beberapa negara bekas jajahan Jepang juga merasakan trauma seperti negara Korea, Taiwan, China dan beberapa negara lainnya tak terkecuali negara Indonesia. Negara Indonesia menjadi saksi bahwa kekejaman Jepang pada masa lalu yang sangat menyakitkan dan tentu saja meninggalkan trauma yang mendalam bagi Indonesia. Usai perang berakhir dan diakhiri dengan kekalahan Jepang, dan kejadian yang masih membekas di negara jajahan Jepang tentu mengakibatkan citra buruk bagi negara Jepang.

Citra buruk yang didapatkan negara Jepang pasca perang tersebut tentu menjadi salah satu masalah serius bagi Jepang. Hal ini menyadarkan Jepang untuk segera bangkit dan memperbaiki citra negaranya di mata dunia untuk menjadi lebih baik. Soft power menjadi jalan keluar utama bagi Jepang dalam memperbaiki citra negaranya, Jepang akhirnya beralih ke sector-sektor yang potensial seperti salah satunya adalah budaya. Jepang memanfaatkan budayanya agar terlihat menarik di mata dunia internasional sehingga dapat menarik minat negara-negara di dunia

untuk bekerjasama dengan Jepang. Kebudayaan Jepang yang beragam dan memiliki ciri khas tersendiri tentu menyadarkan bahwa ini adalah salah satu jalan untuk mempererat hubungan diplomatiknya dengan negara-negara lain.

Respons Jepang terhadap sistem politik internasional sangat ditentukan oleh interaksi aktor pembuatan kebijakan domestik dan aktor politik lainnya. Aktor-aktor ini saling memiliki kepentingannya masing-masing, baik individual maupun nasional, yang bisa jadi saling bertabrakan. Ini artinya para aktor pembuat kebijakan serta aktor politik lainnya memiliki perhatian serius terhadap isu maupun struktur politik internasional demi mengamankan kepentingannya. Dengan kata lain, hubungan internasional Jepang harus dilihat sebagai produk dialektikal: hubungan antara struktur internasional dan aktor domestik, yang memengaruhi kebijakan dalam merespons pembentukan persepsi kepentingan (Al-Fadhat, 2019).

Perkembangan infrastruktur di suatu negara, teknologi, dan informasi yang cepat membuat mobilitas individu atau kelompok menjadi lebih mudah. Di era digital ini, peningkatan pertumbuhan ekonomi kelas menengah dan media sosial juga mempengaruhi pola individu atau kelompok yang berbeda. Salah satu pola perubahan terpenting dalam bidang pariwisata. Media sosial tidak hanya memperkenalkan tetapi juga memotivasi individu atau kelompok tersebut untuk berwisata ke tempat-tempat tersebut (Kurniawan & Jatmika, 2021). Selain melalui bidang pariwisata, Jepang juga memiliki cara tersendiri untuk melaksanakan diplomasinya yang memiliki ciri khas tersendiri yaitu dengan melakukan diplomasi budaya.

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki antusiasme terhadap kebudayaan Jepang. Sejak 1958 Indonesia dan Jepang sudah menjalin hubungan yang sampai sekarang semakin berkembang. Diadakannya berbagai festival kebudayaan Jepang yang dimana memiliki tujuan untuk menarik antusiasme masyarakat Indonesia, sehingga hubungan yang terjalin diantara kedua negara ini tidak hanya melakukan Kerjasama dalam bidang perdagangan saja melainkan

dalam meningkatkan hubungan diplomatinya negara Jepang mempererat dalam bidang kebudayaannya.

Jepang memiliki cara tersendiri dalam menarik antusiasme masyarakat terhadap kebudayaan negara Sakura ini. Melalui budaya poplernya, Jepang dengan mudah mengenalkan dan menyebarkan budayanya. Anime dan manga menjadi salah satu budaya populer Jepang yang telah menarik perhatian masyarakat di berbagai negara dan salah satunya adalah Indonesia. Anime dan manga tentu bukanlah sesuatu hal yang asing ditelinga masyarakat Indonesia, dua hal yang menjadi ciri khas dari negara Jepang ini telah masuk ke Indonesia sekitar tahun 1970-an (CNN Indonesia, 2020).

Pada sekitar 1970, TVRI, satu-satunya stasiun televisi Indonesia saat itu, menayangkan anime berjudul *Wanpaku Omukashi Kum Kum*. *Wanpaku Omukashi Kum Kum* menjadi serial anime pertama yang ditayangkan di Indonesia. Kemudian, pada 1991, stasiun televisi swasta pertama di Indonesia, RCTI, menayangkan serial anime berjudul *Doraemon*. Penayangan *Doraemon* melalui RCTI mendulang kesuksesan karena banyak digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa. Sejak itu, stasiun-stasiun televisi swasta yang mulai didirikan, seperti SCTV dan Indosiar, juga ikut menayangkan berbagai serial anime. Beberapa judul anime yang ditayangkan adalah *Naruto*, *One Piece*, *Detektif Conan*, *Dragon Ball*, *Captain Tsubasa*, *Samurai X*, *Crayon Shinchan*, *Pokémon inuyasha*, *Bleach*, *Saint Seiya*, *Born to Cook*, *Magic Girls*, *Sailor Moon*, dan banyak lainnya. Penayangan anime di Indonesia memakai sistem dubbing, yang artinya suara asli berbahasa Jepang digantikan dengan bahasa Indonesia (Sinarizqi, 2022).

Berbeda dengan anime, komik Jepang atau yang juga sering disebut manga muncul di Indonesia sekitar tahun 1990-an. Komik Jepang ini mulai menarik perhatian penggemar di Indonesia dengan hadirnya beberapa manga seperti *Doraemon*, *Dragon Ball*, *Candy Candy*, *Kungfu Boy*, dan lain-lain. Elex Media

Komputindo merupakan penerbit manga terbesar di Indonesia sejak tahun 1991 (Reynaldi, 2020).

Dengan masuknya anime dan manga di Indonesia dapat dikatakan bahwa hubungan Kerjasama ini sudah berjalan dengan baik sejak dahulu. Demi memperat hubungan yang sudah terjalin ini, Jepang menderikan sebuah badan Bernama *The Japan Foundation*, Lembaga ini menjadi sebuah wadah media dalam mengenalkan serta mempromosikan budaya Jepang kepada dunia dan salah satunya juga kepada Indonesia. *The Japan Foundation* memiliki tujuan dalam menyediakan fasilitas informasi guna keperluan untuk mempermudah interaksi. Dengan diadakannya bebrbagi kegiatan salah satunya yaitu adanya pertukaran pelajar dan juga diadakannya berbagai festival yang dimana ini memiliki tujuan dalam memperlancar hubungan Kerjasama antara Jepang dan Indonesia.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti mengajukan masalah yang diangkat dalam penelitian kali ini yaitu **Bagaimana Diplomasi Budaya Jepang dalam Penyebaran Anime dan Manga di Indonesia?**

C. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai Efektivitas Diplomasi Budaya Jepang dalam Penyebaran Anime dan Manga di Indonesia Melalui *The Japan Foundation*.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari suatu penelitian yaitu untuk menyelidiki isu-isu yang relevan dengan maksud mengkonfirmasi atau mendiskonfirmasi tentang posisi- posisi teoritis dan empiris. Tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan

informasi umum mengenai fenomena, dengan sedikit penekanan pada penerapan contoh fenomena yang nyata (Sillalahi, 2009).

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai bahan kajian untuk mendalami dan mengembangkan Ilmu Hubungan Internasional mengenai efektivitas diplomasi budaya Jepang dalam penyebaran anime dan manga di Indonesia melalui *The Japan Foundation*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis berhubungan dengan teori serta pengaplikasian dalam memecahkan masalah-masalah. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai bahan masukan dalam memaparkan diplomasi budaya Jepang melalui Anime dan Manga di Indonesia dengan menggunakan konsep Diplomasi Publik yang bertujuan untuk menyikapi fenomena internasional yang saling berkaitan dengan diplomasi budaya.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian mengenai keterkaitan kebudayaan dengan ilmu hubungan internasional dalam segi diplomasi bukanlah hal yang baru melainkan sudah terdapat penelitian-penelitian terdahulu yang telah mengkaji mengenai

kebudayaan dalam segi diplomasi. Dapat dikatakan, penelitian, karya ilmiah, serta bahan bacaan yang membahas mengenai kebudayaan sebagai diplomasi sehingga dengan adanya tinjauan Pustaka akan ditujukan dalam memberikan informasi mengenai perbandingan antara penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian yang baru termasuk penelitian ini.

Pada penelitian ini, peneliti akan merujuk pada 3 penelitian terdahulu, yaitu Skripsi dari Rinda Choiriyah pada tahun 2010, Program Studi Hubungan Internasional, Universitas Muhammadiyah Malang, yang berjudul “Kepentingan Diplomasi Kebudayaan Jepang di Indonesia dalam Momentum Peringatan Tahun Emas Hubungan Diplomatik Indonesia Jepang”. Yang kedua yaitu Skripsi dari Noor Rahma Yulia pada tahun 2013, Program Studi Hubungan Internasional, Universitas Ilam Negeri Syarif Hidayatullah, yang berjudul “Diplomasi Kebudayaan Republic Of Korea melalui Film dan Drama: Pencapaian Kepentingan Citra dan Ekonomi Republic Of Korea Di Indonesia”. Dan yang terakhir yaitu Jurnal dari Matahari Adihapsari Saiful Bahri & Hindah Muchtamilatur Rochmah pada tahun 2020, Mahasiswa Prodi Hubungan Internasional, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, dengan judul “Diplomasi Budaya Anime Sebagai Soft-Power Jepang Guna Membangun Citra Positif Negara”.

Pada penelitian Rinda Choiriyah dengan judul “Kepentingan Diplomasi Kebudayaan Jepang Di Indonesia dalam Momentum Peringatan Tahun Emas Hubungan Diplomatik Indonesia Jepang”. Pada tulisan tersebut Peneliti menekankan bagaimana peringatan satu tahun memperingati masa keemasan hubungan diplomatik antara Indonesia dan Jepang, dan pentingnya diplomasi budaya Jepang pada upacara tersebut juga menjadi sorotan. Peneliti belum membahas dampak diplomasi budaya Jepang. Di Indonesia, studi tersebut menyebutkan bahwa tahun 2008 merupakan masa keemasan persahabatan antara Indonesia dan Jepang. Pada upacara peringatan ini, Jepang menggunakan sistem diplomatik tradisional untuk mencapai kepentingan nasional. Hubungan

persahabatan dengan Indonesia. Selain itu, Jepang ingin membalikkan peristiwa tragis yang terjadi pada masa pemerintahan kolonial Indonesia. Prinsip-prinsip yang dianut dalam risalah ini antara lain tujuan diplomasi budaya, konsep kepentingan nasional, dan konsep *Multy-Track Diplomacy*.

Selanjutnya, Adina Dwirezanti Budaya Populer Sebagai Alat Diplomasi Publik: Analisa Peran Korean Wave Dalam Diplomasi Publik Korea Periode 2005-2010. Pada penelitian ini dituliskan bahwa Korean Wave telah menjadi budaya populer yang sudah tersebar dan dikenal luas oleh masyarakat asing, terutama masyarakat di negara-negara Asia. Dengan adanya keberhasilan Korean Wave ini pemerintah Korea menggunakannya sebagai peluang untuk meningkatkan citra positif Korea dengan menjadikan Korean Wave sebagai aktivitas Diplomasi Publik. Dalam penelitian ini menggunakan konsep Diplomasi Publik, Pop Culture, dan Diplomasi Budaya.

Selanjutnya, Jurnal dari Matahari Adihapsari Saiful Bahri & Hindah Muchtamilatur Rochmah pada tahun 2020, Mahasiswa Prodi Hubungan Internasional, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, dengan judul “Diplomasi Budaya Anime Sebagai Soft-Power Jepang Guna Membangun Citra Positif Negara”. Dengan menggunakan konsep Diplomasi Budaya serta konsep Soft Power, penelitian ini menekankan bahwa kekuatan militer serta ekonomi bukanlah hal yang utama lagi pada sebuah negara. Sekarang ini, dapat dilihat bahwa budaya telah menjadi aset yang penting bagi sebuah negara serta dapat menjadi kekuatan untuk mengembangkan negaranya serta dapat berpengaruh secara global. Sehingga dalam penelitian ini mengambil negara Jepang sebagai salah satu negara yang rutin serta sistematis dalam menjalankan Diplomasi Budayanya dengan beranggapan bahwa dengan membuka jalan melalui Diplomasi budaya Jepang dapat mengembalikan citra positif negaranya dan dapat berhubungan dengan negara-negara lain. Oleh karena itu, Jepang tidak hanya menggunakan budaya tradisionalnya melainkan juga menggunakan budaya modern salah satunya yaitu Anime.

Adapun persamaan dari beberapa penelitian di atas dengan penelitian ini adalah adanya penggunaan instrument kebudayaan sebagai alat atau sarana berdiplomasi dengan negara lain. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini dapat dilihat dari objek yang ditelitinya.

F. KERANGKA TEORI

1. Diplomasi Kebudayaan

Diplomasi kebudayaan dapat diartikan sebagai suatu usaha suatu negara untuk memperjuangkan kepentingan nasionalnya melalui dimensi kebudayaan, baik secara mikro seperti pendidikan, ilmu pengetahuan, olahraga, dan kesenian maupun secara makrosesuai dengan ciri khas yang utama seperti propaganda dan lain sebagainya (bukan politik, ekonomi ataupun militer) (Sutanri, 2018).

Diplomasi Kebudayaan merupakan bagian dari diplomasi public yang menekankan gagasan alternatif yang mempunyai sifat lebih mengajak atau persuasif dibandingkan koersif yang dikenal dengan menggunakan kekerasan. Dalam Diplomasi Kebudayaan mempunyai tujuan untuk menciptakan opini positif masyarakat dari negara lain melalui interaksi-interaksi, oleh karena itu Diplomasi Kebudayaan menuntut akan adanya komunikasi terhadap masyarakat mengenai persoalan-persoalan politik luar negeri (Djelantik, 2008). Diplomasi ini digunakan sebagai sebuah instrument dalam mengimplementasikan ide-ide yang di dalamnya mempunyai tujuan dalam memanfaatkan budaya sebagai alat promosi dalam pencapaian kebijakan luar negeri sebuah negara.

Dalam pengertian klasik, diplomasi dapat didefinisikan sebagai substansi, tujuan dan sikap hubungan suatu negara dengan negara lain, diplomasi merupakan salah satu instrumen yang digunakan untuk mewujudkannya. Hal ini berkaitan dengan dialog, dan negosiasi dan dalam pengertian ini bukan hanya instrumen negara, tetapi juga institusi sistem

negara itu sendiri. “Diplomasi budaya” sering dilihat sebagai salah satu dimensi atau cabang dari diplomasi publik, yang mencakup berbagai instrumen seperti seni, pendidikan, bahasa, olahraga, dan agama (Xu, 2013).

Seorang diplomat kuno yang berasal dari India yaitu Kautilya mencoba menjelaskan bahwa terdapat empat tujuan diplomasi budaya, yaitu Acquisition (Perolehan), Preservation (Pemeliharaan), Augmentation (Penambahan), dan Proper Distribution (Pembagaaian yang adil). Kautilya mencoba menjelaskan tujuan pertama yang berupa perolehan dimana dengan dilakukannya diplomasi budaya dari suatu negara yang nantinya akan memperoleh negara yang berdiri sebagai teman sehingga akan membantu dalam system internasional hal ini dikarenakan setiap negara tentu memiliki national interest masing-masing sehingga dengan menjalin sebuah hubungan dengan negara lain tentu akan memudahkan dalam mencapai national interest. Tujuan kedua mengenai pemeliharaan, konflik merupakan satu hal yang tentu harus dihindari oleh karena itu dalam menjalin hubungan satu negara dengan negara lainnya harus menjaga hubungan tersebut untuk menghindari konflik yang dapat mempengaruhi hubungan serta national interest masing-masing negara. Ketiga yaitu penambahan, tujuan ketiga ini diterapkan dengan cara melakukan perluasan praktik diplomasi budayanya. Tujuan keempat adalah distribusi yang adil, dimana dalam menjalin suatu hubungan harus memberikan dampak yang baik sehingga keharmonisan dalam hubungan akan menciptakan perdamaian diantara kedua belah pihak yang saling berhubungan (Chakraborti, 2016).

Dalam penelitian ini akan menggunakan instrument yang relevan dengan diplomasi kebudayaan dalam efektivitas Anime dan Manga di Indonesia melalui kegiatan *The Japan Foundation*. Yang dimana akan melibatkan instrument diplomasi budaya seperti kesenian, pengajaran Bahasa, Pendidikan, literatur, sejarah, kompetisi, serta yang paling utama adalah penyiaran. Terdapat beberapa kelebihan dari diplomasi budaya dimana dalam diplomasi ini dapat melibatkan unsur-unsur lain seperti keterlibatan

departemen dalam pemerintah, Non-Governmental Organization (NGO), media, serta individu. Sehingga instrument yang terdapat pada diplomasi kebudayaan dapat diterapkan untuk mencapai kepentingan nasional suatu negara, khususnya dalam penelitian ini adalah dengan adanya Anime dan Manga yang merupakan salah satu media ataupun instrument diplomasi yang digunakan negara Jepang. Keefektifan Anime dan Manga dalam menggambarkan cerita visualisasi mengenai Jepang yang berkaitan dengan sejarah, budaya, karakter masyarakat, gaya hidup serta kondisi social. Yang secara tidak langsung sudah menyebar luas di kalangan masyarakat Indonesia dari berbagai kalangan. Dengan hadirnya Anime dan Manga di Indonesia tentu mempertegas Jepang sebagai negara yang besar dan kaya akan budaya.

Dapat dilihat bahwa sebagai sumber soft power Jepang, anime selalu terlibat dalam diplomasi budaya untuk membangun hubungan dengan negara lain. Hal ini terlihat dari perkembangan besar-besaran anime di banyak negara, seperti Indonesia dan negara lain. Di era globalisasi, sumber soft power berupa daya yang dimiliki oleh semua negara tidak lagi sulit ditembus di negara lain karena tidak ada lagi hambatan yang menghalangi masyarakat suatu negara untuk belajar tentang dunia. Perkembangan menuju sesuatu yang baru. Melalui proses ini, integrasi budaya seperti anime tidak lagi sulit dicapai bagi orang-orang di berbagai negara (Wisanggeni, 2019).

2. Diplomasi Publik

Diplomasi publik dapat dikatakan sebagai proses komunikasi pemerintah terhadap public mancanegara yang bertujuan untuk memberikan pemahaman atas negara, sikap, institusi, budaya, kepentingan nasional, dan kebijakan-kebijakan yang diambil oleh negaranya (Tuch, 1990). Jan Mellisen mendefinisikan diplomasi publik sebagai usaha untuk mempengaruhi orang atau organisasi lain di luar negaranya dengan cara positif sehingga mengubah

cara pandang orang tersebut terhadap suatu negara (Melissen, 2005). Sementara itu, Jay Wang melihat diplomasi publik sebagai suatu usaha untuk mempertinggi mutu komunikasi antara negara dengan masyarakat. Dampak yang ditimbulkan meliputi bidang politik, ekonomi, sosial, dan dalam pelaksanaannya tidak lagi dimonopoli oleh pemerintah (Wang, 2006). Berdasarkan beberapa definisi yang telah disebutkan, dapat diartikan bahwa diplomasi public memiliki tujuan untuk mempromosikan serta menyebarluaskan kepentingan nasional sebuah negara dengan menanamkan pemahaman tentang ide dan cita-cita negaranya, institusi, dan budayanya kepada public luar negeri.

Diplomasi public memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai, yang pertama yaitu meningkatkan keakraban dengan negara lain dengan tujuan memperbaiki citra negara atau membalikkan opini yang tidak menyenangkan mengenai suatu negara. Kedua, meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap negara dengan menciptakan persepsi positif. Ketiga, melibatkan masyarakat dengan memperkuat ikatan dengan adanya reformasi Pendidikan hingga Kerjasama ilmiah. Dan yang kelima yaitu mempengaruhi public dengan cara membuat perusahaan berinvestasi, menarik perhatian public untuk membeli, memahami, serta menganut nilai-nilai negara lain.

Secara umum, diplomasi publik adalah aktivitas yang dilakukan oleh pemerintah ketika menjalin hubungan dan berkomunikasi dengan publik mancanegara (foreign public). Tujuannya meliputi dua hal, yaitu mempengaruhi perilaku dari negara bersangkutan dan memfasilitasinya. Karenanya, soft power menjadi perangkat penting dalam pelaksanaan diplomasi publik. Jika dibandingkan, ada tiga perbedaan antara diplomasi publik dengan diplomasi yang sifatnya resmi (tradisional). Pertama, diplomasi publik bersifat transparan dan berjangkauan luas, sebaliknya diplomasi tradisional cenderung tertutup dan memiliki jangkauan terbatas. Kedua, diplomasi publik ditransmisikan dari pemerintah ke pemerintah lainnya.

Ketiga, tema dan isu yang diusung oleh diplomasi resmi (jalur pertama) ada pada perilaku dan kebijakan pemerintah, sedangkan tema dan isu yang diangkat oleh diplomasi publik lebih ke arah sikap dan perilaku public (Henida, 2009).

Sebagai instrumen soft power, perkembangan diplomasi publik tergolong pesat. Pesatnya perkembangan ini dipicu oleh kenyataan bahwa upaya-upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam diplomasi jalur pertama dianggap telah gagal mengatasi konflik-konflik antarnegara. Kegagalan diplomasi jalur pertama telah mengembangkan pemikiran untuk meningkatkan diplomasi publik sebagai cara alternatif untuk menyelesaikan konflik-konflik antarnegara. Penerapan diplomasi publik tidak terlepas dari pengkomunikasian kebijakan luar negeri terhadap publik manca. Ciri utama dalam diplomasi publik adalah melibatkan semua stakeholder dalam prosesnya. Stakeholder di sini tidak hanya Departemen Luar Negeri, tetapi juga lintas departemen dalam pemerintah, swasta, NGO, media, dan individu. Dengan porsi keterlibatan yang beragam dan besar tersebut, maka rancangan strategi komunikasi harus dikedepankan.

Jepang merupakan salah satu contoh negara yang menerapkan diplomasi public. Keberhasilan Jepang dalam hal ekonominya menjadi populer dikalangan negara-negara berkembang khususnya di Indonesia. Jepang berhasil mengembalikan citra positifnya setelah perlakuannya saat perang dunia terhadap negara-negara jajahannya, kekalahan dalam perang juga menjadi alasan Jepang memiliki citra yang buruk. Oleh karena itu, Jepang memanfaatkan diplomasi public untuk mengembalikan citra baiknya. Khususnya di Indonesia, Jepang telah membangun Kerjasama dalam berbagai bidang baik dalam ekonomi maupun budaya. Melalui diplomasi public Jepang memanfaatkan masyarakat Indonesia untuk lebih tertarik dalam mengenal budaya Jepang, dimulai dengan memperkenalkan budaya populernya yaitu salah satunya anime dan manga yang tentu sudah sangat dikenal masyarakat

Indonesia sehingga dapat dikatakan bahwa Jepang telah berhasil mempengaruhi pemikiran public negara Indonesia melalui budayanya.

G. HIPOTESIS

Berdasarkan penejalsan yang telah dipaparkan di atas, peneliti dapat mengambil hipotesis mengenai penelitian ini, yaitu:

- Melalui *The Japan Foundation* negara Jepang menyebarkan Anime dan Manga di Indonesia sebagai Diplomasi Budayanya.

H. METODE PENELITIAN

Metode penlitian adalah strategi umum yang dianut dalam pengumpulan dan analisis data yang diperlukan, guna menjawab persoalan yang dihadapi. Metode yang digunakan dalam suatu penelitian ditentukan oleh sifat persoalannya dan jenis data yang diperlukan. Seiring ada urutan logis dimana satu jenis penelitian akan mengikuti jenis penelitian yang lain. Kadang-kadang para penliti mungkin lebih baik mulai dengan suatu studi historis, untuk memastikan apa yang telah dilakukan orang di masa lalu. Selanjutnya, dengan dilakukannya studi deskriptif akan diperoleh keterangan mengenai kedudukan masalah itu pada saat ini. Dengan latar belakang tersebut, peneliti dapat memulai eksperimentasi guna menetapkan hubungan antara variabel-variabel yang mungkin sudah dikemukakan oelh jenis-jenis penelitian lainnya (Furchan, 1982).

Pada penelitian ini, menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan permasalahan dan focus penelitian. Menurut Lexy J. Moleong, metode kualitatif adalah langkah-langkah penelitian social untuk mendapatkan data deskriptif berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka (Moleong, 2007). Dapat dikatakan bahwa metode ini merupakan pendekatan yang tidak menggunakan dasar kerja statistic melainkan berdasarkan bukti-bukti kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang fenomena, aktivitas dan proses-proses sosial. Penelitian

ini lebih berfokus pada makna dan pemahaman daripada kuantifikasi. Selain itu pada penelitian ini juga menggunakan metode deskriptif, sebagai salah satu cara untuk menjelaskan permasalahan yang sedang dibahas. Dalam pendekatan deskriptif kualitatif, analisis data yang diperoleh yang berupa kata-kata, gambar, atau perilaku dan tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistic, melainkan dengan memberikan paparan atau gamabran mengenai kondisi yang diteliti dalam bentuk uraian naratif (Margono, 2003). Dengan metode ini, peneliti mengumpulkan informasi berdasarkan fakta kepada objek penelitian yang selanjutnya akan dianalisis, sehingga dapat mendukung hasil akhir dari penulisan. Selain itu dilakukan juga penelitian dari internet dimana selain dapat dimanfaatkan untuk mengakses materi ilmiah tradisional seperti artikel dan jurnal, juga dapat dioptimalkan untuk mengumpulkan data atau informasi yang berkaitan dengan topik penelitian ini.

I. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian kualitatif Teknik pengumpulan data sangat diperlukan untuk mendapatkan data dalam sebuah penelitian. Dalam metode ini pengumpulan data dilakukan dari berbagai sumber, dan berbagai cara. Dalam penelitian ini menggunakan metode berbasis internet sebagai Teknik pengumpulan data. Internet dapat dimanfaatkan untuk mengakses materi ilmiah tradisional seperti artikel dan jurnal sebagai sumber dalam mengumpulkan data. Situs dan laman web merupakan sumber data yang potensial dan dianggap sebagai bahan potensial yang baik untuk analisis dalam penelitian kualitatif. Oleh karena itu, metode internet dapat mebantuu mencari bahkan mengakses data informasi yang dibutuhkan selama proses penelitian yang dimana data yang diambil dari internet akan disaring sesuai dengan fakta

dan kebutuhan data yang diperlukan oleh peneliti dengan memperhatikan kejelasan dan kebenaran sumber data yang diperoleh.

J. TEKNIK ANALISA DATA

Analisa data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, Menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain (Arikunto, 1999). Berdasarkan jenis data dalam penelitian ini, analisis yang digunakan yaitu Teknik Analisa data deskriptif kualitatif. Karena dalam pengumpulan data dan ana;lisa data peneliti lebih menekankan pada kata-kata daripada kuantifikasi. Dengan metode ini, peneliti akan mengumpulkan informasi berdasarkan fakta kepada objek penelitian yang selanjutnya akan dianalisis.

K. SISTEMATIKA PENULISAN

Secara sistematis, dalam penelitian ini akan menempatkan materi secara keseluruhan dalam 4 (empat) bab yang terperinci sebagai berikut:

BAB 1: Merupakan bab pendahuluan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur metodologis karya ilmiah yang meliputi; latar belakang masalah, pokok permasalahan, kerangka pemikiran, hipotesa, metode penelitian, jangkauan penelitian, sistematika penulisan.

BAB 2: Dalam bab ini, menjelaskan Profil dari *Japan Foundation* serta peran apa saja yang dilakukan *Japan Foundation* dalam memperkenalkan budaya Jepang terhadap Indonesia serta perkembangan *Japan Foundation* di Indonesia.

BAB 3: Dalam bab ini, menjelaskan bagaimana *Japan Foundation* menyebarkan budaya populer Jepang yaitu Anime dan Manga di Indonesia.

BAB 4: Dalam bab ini, menyediakan kesimpulan dan saran-saran atau rekomendasi dari peneliti. Kesimpulan disajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan masalah penelitian.