BAB I
PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Diplomasi budaya (*cultural diplomacy*) merupakan suatu bagian dari diplomasi publik dengan cara memperkenalkan kebudayaan negara tertentu kepada negara lain untuk membangun rasa saling percaya dan saling kenal satu sama lain. Diplomasi jenis ini mengedepankan penggunaan kekuasaan lunak (*soft diplomacy*) dalam mencapai kepentingan nasionalnya dalam politik internasional (Muhaimin, 2007). Indonesia dan Jepang memiliki suatu hubungan diplomatik yang cukup erat terlebih lagi melalui budaya untuk mengubah citra Jepang dari negara *aggressor* menuju negara yang cinta damai. Hal ini di sebabkan oleh kegagalan Jepang pada Perang Dunia ke-2 yang meninggalkan wajah buruk pada negara yang pernah dijajahnya termasuk Indonesia. Langkah awal yang di lakukan pemerintah Jepang terlihat pada tahun 1951, Jepang mendaftarkan negaranya untuk menjadi anggota *United Nation Educational, Scientific, and Cultural Organization* (UNESCO). Melalui organisasi ini Jepang menunjukkan negara yang cinta damai dengan mempromosikan budaya yang dimiliki oleh Jepang.

Pada tahun 1972 pemerintah Jepang mendirikan *The Japan Foundation* yang pada awalnya adalah sebuah lembaga badan hukum yang betujuan untuk mempromosikan kegiatan pertukaran kebudayaan Jepang dengan negara-negara lain di dunia. Hal ini menunjukan keseriusan pemerintah Jepang menggunakan

kebudayaan sebagai salah satu alat diplomasi. *The Japan Foundation* mulai masuk ke Indonesia pada tahun 1979 dibawah naungan Kementrian Luar Negeri Jepang (MOFA) untuk Indonesia. Selanjutnya *The Japan Foundation* berubah status pada tanggal 1 Oktober 2003 menjadi lembaga administratif independen. Dengan perubahan ini, *The Japan Foundation* akan bertanggung jawab terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan. Perubahan ini diharapkan dapat membuat *The Japan Foundation* lebih meningkatkan kualitas operasi, efisiensi, dan transparasi serta lebih berkonsentrasi untuk tujuan pertukaran kebudayaan antara Jepang dengan negara-negara lain ("*The Japan Foundation*," 2011).

Melalui *The Japan Foundation* dan upaya pemerintah Jepang lainnya diplomasi Jepang mulai berkembang kearah *pop-culture. Manga* dan *Anime* sebagai suatu bentuk produk budaya yang sangat lengkap menyajikan gambaran budaya Jepang secara keseluruhan dan nyata. Sebab inilah yang menjadikan keduanya sebagai suatu cara lengkap dan mudah untuk mengenalkan budaya Jepang ke seluruh dunia tanpa menyajikan produk secara satu persatu, dimana masyarakat dunia menyukai produk budaya yang disajikan memalui media hiburan.

Ketertarikan akan produk budaya Jepang dijadikan suatu hobi, gaya hidup, bahkan profesi. Menjamurnya rumah makan dengan masakan khas Jepang, banyaknya komunitas pecinta *Manga* dan *Anime,* dan orang-orang yang menekuni *manga* (*Manga ka).* *Manga* secara umum adalah komik Jepang yang becerita tentang imajinasi dari penulis *manga* (*manga ka*) tersebut sedangkan, *anime* adalah animasi buatan studio-studio Jepang yang kebanyak mengadaptasi *manga* menjadi

gambar bergerak. Banyaknya Masyarakat Jepang yang berprofesi sebagai *Manga ka* merupakan beberapa contoh bagaimana budaya dapat berpengaruh pada kehidupan suatu masyarakat. Pada kajian hubungan internasional, fenomena tersebut menjadi penting karena budaya merupakan salah satu unsur kekuatan yang dimiliki suatu negara (*Soft Power*). Lebih jauh lagi, budaya dapat mempengaruhi perilaku orang lain. Melihat potensi tersebut pemerintah Jepang mampu mengemas *Soft Power* sebagai alat untuk melakukan *soft diplomacy*. Namun dalam upaya melakukan diplomasi kebudayaan, pemerintah Jepang tidaklah sendiri. Aktor diplomasi non-negara yang secara struktural berada di luar pemerintahan turut berperan dalam mendukung kebijakan luar negeri Jepang.

Keterlibatan banyak aktor dalam melakukan diplomasi kebudayaan inilah yang menjadi menarik untuk diteliti, dan kebudayaan yang dimaksud oleh penulis adalah budaya *Manga* dan *Anime*. Ada berbagai rangkaian kerjasama antara pemerintah sebagai aktor utama kepada aktor-aktor di luar pemerintah. Pada penelitian ini penulis akan mendeskripsikan dampak atau pengaruh yang diakibatkan oleh diplomasi kebudayaan Jepang serta lebih terfokus pada bagaimana diplomasi kebudayaan itu dapat dijalankan.

Diplomasi kebudayaan menjadi sebuah alternatif lain sebagai *Soft Power* untuk mendukung kepentingan nasional suatu negara. Seperti halnya negara Jepang dengan produk *pop-culture*-nya yang dapat dikenal luas diberbagai negara seperti *Manga* dan *Anime*. Saat ini *Manga* dan *Anime* telah menjadi sesuatu yang identik dengan Jepang. Masyarakat seketika akan terbayang pada *Manga* dan *Anime* ketika

berfikir tentang Jepang dan begitupun sebaliknya. Hal ini dapat dilihat pada sosok pupuler *Doraemon*. Masyarakat Indonesia sangat mengenal *Doraemon* dan mengakuinya dari mana ia berasal.

Tokoh yang berasal dari *Manga* yang sangat sukses di Indonesia itu dijadikan ikon duta diplomasi budaya Jepang. *Doraemon* menunjukkan bahwasanya *Manga* dan *Anime* dapat disebut dan menjadi diplomat Jepang masa kini. Dari diangkatannya karater *Manga* tersebut menunjukkan bahwa pemerintah Jepang menganggap *Manga* dan *Anime* sebagai *Soft Power* yang penting sebagai salah satu upaya Jepang dalam melakukan diplomasinya ke negara lain. Karena *Manga* dan *Anime* dianggap dapat mencitrakan hal-hal yang positif kepada masyarakat internasional dan Indonesia pada khususnya. Terbukti dari dengan mengadakan *World Cosplay Summit* dan *International MANGA Award*. Cosplay adalah singkatan dari "*costume play*" yang dalam bahasa Jepang disebut sebagai "*Kosupure*". Tujuan dari pengadaan *World Cosplay Summit* tersebut adalah untuk menciptakan pertukaran budaya Jepang oleh pemuda dengan dibantu oleh *anime* dan *manga* sebagai perangkatnya. Tujuan tersebut sejalan dengan kebijakan dari Kementerian Luar Negeri yaitu untuk meningkatkan pemahaman dan ketertarikan masyarakat Internasional terhadap Jepang melalui pop culture (Pratama, 2018).

Keberhasilan *Manga* ini dalam mengambil hati dan pikiran masyarakat menjadikan *Manga* sebagai mitra dalam diplomasi kebudayaan Jepang. Hal ini diungkapkan Taro Aso ketika menjabat menteri luar negeri menggunakan media dan budaya pupuler yang sangat efektif untuk mempenetrasi masyarakat dalam

diplomasi. Jepang telah memanfaatkan *Manga* dan *Anime* sebagai alat berdiplomasi ke berbagai negara termasuk Indonesia. Dan *Manga* dan *Anime* hadir dan digunakan untuk mendukung *multy-track diplomacy* di level masyarakat serta sebagai media pendukung *Soft Power* Jepang dalam hubungan antar negara.Jepang dapat mengenalkan atau mempromosikan budaya masyarakatnya melalui *Manga* dan *Anime,* dengan mendeskripsikan kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang yang dikenal giat, rajin, patuh, sopan, dan pantang menyerah. *Manga* dan *Anime* merupakan produk hiburan Jepang yang sangat terkenal bahkan sampai sekarang.

Melalui sumber *Ministry of Foreign Affairs of Japan*, *Manga* dan *Anime* menempati urutan pertama sebagai budaya pop yang dimintai oleh warga negara Indonesia, dengan angka 50% sampai 60% sedangkan budaya pop lainnya berada di bawahnya (Minister for Foreign Affairs of Japan, 2017).

Manga dan *Anime* memiliki salah satu peran yang penting sebagai media yang mempererat hubungan bilateral. Hal tersebut dapat kita lihat saat pemerintah Jepang mengangkat tokoh *Doraemon* sebagai duta animasi Jepang pada tahun 2008 dan bertugas untuk mengenalkan lebih jauh budaya ke berbagai negara termasuk Indonesia (Kedutaan Besar Jepang di Indonesia, 2017). Sejarah awal masuk dan berkembangnya *Anime* di Indonesia pertama kalinya adalah sekitar awal tahun 1980-an,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 (Yuliani, 2003).

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana pengaruh budaya Jepang terhadap hubungan diplomasi dengan Indonesia melalui *Manga* dan *Anime* ?

C. TUJUAN

1. Untuk mengetahui pengaruh budaya Jepang terhadap hubungan diplomasi dengan Indonesia melalui *Manga* dan *Anime*.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

   Manfaat teoritis dari suatu penelitian untuk menyelidiki isu-isu yang relevan dengan maksud mengkonfirmasi atau mendiskonfirmasi tentang posisi-posisi teoritis dan empiris. Sasaran utamanya adalah untuk mendapatkan informasi umum tentang satu fenomena, dengan sedikit tekanan penempatan aplikasi pada contohcontoh dunia nyata dari fenomena

   Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini sebagai bahan kajian mendalami dan mengembangkan ilmu pengetahuan Hubungan Internasional tentang diplomasi kebudayaan Jepang melalui *manga* dan *anime* di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

   Manfaat praktis berhubungan dengan aplikasi dari teori untuk memecahka nmasalah-masalah. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai bahan masukan dan pertimbangan diplomasi kebudayaan Jepang melalui *manga* dan *anime* di Indonesia dengan konsep *multy-track diplomacy* guna menyikapi fenomena-fenomena internasional terkait dengan

masalah diplomasi budaya dandapat dijadikan rekomendasi bagi pihak yang berkepentingan.

E. KERANGKA DASAR TEORI

1. Teori Diplomasi Budaya

Diplomasi dikategorikan menjadi dua, yaitu first track diplomacy dan multi track diplomacy. Menurut Mapendere (2000) dalam tulisannya "*Track one and a half diplomacy and the contemporer of tracks*" menjelaskan bahwa first track diplomacy melibatkan pemerintah dengan pemerintah (*goverment to geverment*), sifatnya rahasia, dan biasanya digunakan untuk mengakhiri suatu konflik atau pertikaian. *First track diplomacy* menekankan peran penting negara dalam mengadakan negosiasi untuk menjaga dan memelihara perdamaian. *Multi track diplomacy* atau yang lebih dikenal dengan diplomasi publik adalah upaya untuk mencapai kepentingan nasional suatu negara melalui *understanding, informing*, dan *influencing foreign audience*s. Jika proses diplomasi tradisional dikembangkan melalui mekanisme goverment to goverment relations, maka diplomasi publik lebih ditekankan pada *goverment to people atau people to people relations*. Diplomasi publik bertujuan untuk mencari relasi di kalangan masyarakat negara untuk dapat memberikan kontribusi dalam upaya membangun hubungan baik dengan negara lain.

Menurut Leonard (2002), ada empat tujuan diplomasi publik di abad 21, yaitu:

1. Meningkatkan keakraban membuat masyarakat berfikir dan mengubah persepsi mereka tentang negara, serta meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai negara tersebut.
2. Meningkatkan apresiasi menghadirkan persepsi yang positif dengan membuat masyarakat melihat suatu isu dari perspektif negara tersebut.
3. Merangkul masyarakat dan mendorong masyarakat untuk melihat suatu negara sebagai tujuan yang menarik bagi pariwisata dan studi, membeli barang-barang, maupun mengadopsi nilai-nilai negara tersebut.
4. Mempengaruhi sikap masyarakat untuk meningkatkan dukungan masyarakat terhadap posisi negara tersebut.

Salah satu bentuk diplomasi publik adalah diplomasi kebudayaan. Diplomasi kebudayaan menurut Cumming (2003) diartikan sebagai pertukaran ide, informasi, seni, dan aspek kebudayaan lainnya antara suatu negara dengan negara lain maupun antara masyarakat dengan masyarakat lainnya dengan tujuan memelihara sikap tujuan saling pengertian (*mutual understanding*).

Menurut Warsito & Kartikasari (2014) dalam bukunya mengenai diplomasi kebudayaan, diplomasi kebudayaan adalah usaha 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 utama, misalnya propaganda dan lain-lain.Konsep diplomasi kebudayaan berasal dari dua kata yakni diplomasi dan kebudayaan. Diplomasi merupakan instrumen yang digunakan dalam hubungan internasional untuk mencapai kepentingan nasional. Secara konvensional, diplomasi adalah sebagai usaha suatu negara bangsa untuk memperjuangkan kepentingan nasional dikalangan masyarakat internasional. Sedangkan dalam artian lain diplomasi

diartikan sebagai seni mengedepankan kepentingan suatu negara melalui negosiasi dengan cara-cara damai apabila mungkin dalam berhubungan dengan negara lain, namun apabila cara-cara damai gagal untuk memperoleh tujuan yang diinginkan, diplomasi mengijinkan penggunaan ancaman atau kekuatan nyata sebagai cara untuk mencapai tujuan-tujuannya. Namun demikian, pada era kontemporer negara lebih memilih alternatif lain dibandingkan penggunaan kekuatan fisik. Selain menghabiskan sumber daya yang banyak, diplomasi menggunakan fisik juga tidak dapat menyentuh masyarakat di negara tersebut. Penggunaan fisik juga tidak dapat menyentuh masyarakat di negara tersebut. Penggunaan media lain seperti kebudayaan menjadi pilihan yang baik dalam rangka menciptakan kerjasama dan penghargaan dari negara lain dengan cara yang damai.Diplomasi kebudayaan tidak hanya dapat dilakukan oleh pemerintah maupun lembaga non-pemerintah, tetapi dapat juga dilakukan oleh individual maupun kolektif atau setiap warga negara. Sehingga pola hubungan diplomasi kebudayaan bisa terjadi antara siapa saja baik itu pemerintah-pemerintah, pemerintah swasta, swastaswasta, individu-individu, pemerintah-individu dan yang lainnya, dengan tujuan pada sasaran utamanya mempengaruhi kepentingan umum baik pada level nasional maupun internasional.

Diplomasi kebudayaan berangkat dari fakta bahwa budaya merupakan sesuatu yang bersifat universal dan mampu melintas batas, walaupun setiap negara memiliki ciri khas budayanya sendiri dan pertukaran budaya antarnegara-negara di dunia dapat dikatakan sebagai salah satu cara agar masyarakat di negara-negara yang berbeda dapat lebih mengenal dan respect satu sama lain. Melalui karya seni

seperti film, budaya Indonesia secara tidak langsung telah mempromosikan ke dunia luar, sehingga warga negara di luar tertarik untuk mempelajari, mengikuti perkembangan, maaupun menghargai kebudayaan negara tersebut.

2. Konsep Hubungan Bilateral

Telah menjadi bagian dalam kehidupan berbangsa dan bernegara bahwa setiap bangsa-bangsa di dunia ini akan melakukan interaksi antar-bangsa yang mana terselenggaranya suatu hubungan internasional baik melalui berbagai kriteria seperti terselengaranya suatu hubungan yang bersifat bilateral, regional, maupun multilateral. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kusumohamidjojo tentang hubungan bilateral yakni suatu bentuk kerjasama diantara negara-negara yang berdeketan secara geografis ataupun yang jauh diseberang lautan dengan sasaran utama untuk menciptakan perdamaian dengan memperhatikan kesamaan politik kebudayaan dan struktur ekonomi (Kusumohamidjojo, 1987).

Terselenggaranya hubungan bilateral juga tidak terlepas dari tercapainya beberapa kesepahaman antara dua negara yang melakukan hubungan yang mana mereka mengabdi pada kepentingan nasionalnya dalam usaha untuk menyelenggarakan politik luar negerinya masing-masing. Dengan tujuan nasional yang ingin dicapai suatu bangsa dapat terlihat dari kepentingan nasional yang dirumuskan oleh elit suatu negara.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Plano dan Olton menyatakan hubungan kerjasama yang terjadi antara dua negara didunia ini pada dasarnya tidak terlepas

dari kepentingan nasional masing-masing negara. Kepentingan nasional merupakan unsur yang sangat vital yang mencakup kelangsungan hidup bangsa dan negara, kemerdekaan, keutuhan wilayah, keamanan, militer, dan kesejahteraan ekonomi (Plano & Olton, 1979).

Selanjutnya, dalam kamus politik internasional, Didi Krisna mendefinisikan konsep tentang hubungan bilateral sebagai berikut, "hubungan bilateral adalah keadaan yang menggambarkan adanya hubungan yang saling mempengaruhi atau terjadi hubungan timbal balik antara dua belah pihak (dua negara)" (Krisna, 1993). Hubungan bilateral yang dimaksud adalah kerjasama dibidang ideologi, politik, ekonomi, hukum, keamanan. Namun dalam penulisan ini yang akan dibahas adalah hubungan bilateral yang difokuskan pada kerjasama ekonomi. Menurut Holsty tentang variabel-variabel yang harus diperhitungkan dalam kerjasama bilateral adalah:

1. Kualitas dan kuantitas kapabilitas yang dimiliki suatu negara.
2. Keterampilan mengerahkan kapabilitas tersebut untuk mendukung berbagai tujuan.
3. Kredibilitas ancaman serta gangguan.
4. Derajat kebutuhan dan ketergantungan
5. Responsivitas di kalangan pembuat keputusan (Holsty, 1988).

Hubungan bilateral mengandung dua unsur pemaknaan, yakni; konflik dan kerjasama. Antara keduanya memiliki arti yang saling bergantian tergantung dari konssep apa yang ditawaarkan antaara kedua negara menurut motivasi-motivasi internal dan opini yang melingkupinya. Setiap terbinanya hubungan bilateral yang

diupayakan oleh suatu negara dengan negara lain dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan diantara keduanya. Seperti yang dikemukakan oleh Coplin bahwa Melalui kerjasama internasional, negara-negara berusaha memecahkan masalah sosial, ekonomi dan politik. Tipe yang pertama menyangkut kondisi-kondisi di lingkungan internasional yang apabila tidak diatur akan mengancam negara-negara yang terlibat. Tipe kedua mencakup keadaan sosial, ekonomi dan politik domestik tertentu yang dianggap membawa konsekuensi luas terhadap sistem internasional sehingga dipersepsikan sebagai masalah internasional bersama. (Coplin, 1992)

Dalam kaitannya dengan rationality andforeign policy, bahwa perwujudan atau penentu sasaran, obyek atau mitra hubungan merupakan pillihan yang rasional dengan memperhitungkan sirkumstansi internasional dan kondisi domestik demi meminimalisasi kerugian politik serta mempertahankan posisi politik dipentas internasional. Oleh karena itu hal ini sangat penting untuk diperhatikan dari efisiensi dan tujuan yang ingin dicapai. Adapun sisi lain yang dapat ditimbulkan dari adanya hubungan bilateral adalah bisa jadi mengandung makna konflik dan kerjasama.

3. Kajian umum tentang *Manga* dan *Anime*

Manga (漫画) merupakan kata komik dalam bahasa Jepang, di luar Jepang, kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang. *Manga* ka adalah orang yang menggambar. Secara harfiah, *Manga* memiliki arti “Gambar Aneh” atau "sketsa spontan". *Manga* telah diterjemahkan ke dalam beberapa bahasa di negara-negara di luar Jepang termasuk Cina, Perancis, Italia,

Malaysia, Indonesia dan lainnya. Untuk beberapa negara terdapat sebutan tersendiri untuk menyebut komik yaitu "*Manhua*" untuk China, Hongkong dan Taiwan dan "*Manhwa*" untuk Korea Selatan. *Manga* umumnya menggunakan gaya sederhana dalam gambarannya. Ciri khasnya adalah mata besar, mulut kecil dan hidung sejumput. Ada juga gaya menggambar *Lolicon* maupun *Shotacon*. Tapi tidak semua *Manga* digambarkan dengan sederhana. Beberapa *Manga ka* menggunakan gaya gambar yang realistis, walaupun dalam beberapa elemen masih bisa dikategorikan *Manga*. Namun, gambar latar belakangnya hampir semua *Manga* digambarkan serealistis mungkin. *Manga* sering kali di cetak hitam-putih, namun ada juga beberapa yang berwarna.*Manga* pada awalnya berasal dari karikatur atau kartun satir yang ada di koran pertengahan abad 19.

Di Jepang, *Manga* pertama kali diciptakan seniman Ukiyo-e yang mengkritik kebobrokan perilaku bangsawan dan pejabat tinggi samurai. Hokusai Katsushika menerbitkan Hokusai *Manga* pada tahun 1834 yang mana menggambarkan samurai senior berada di dalam kamar mandi dengan juniornya sambil memegang hidung mereka. Ia ingin menunjukkan bahwa samurai peringkat tinggi berperilaku sama dengan petani dan kelas rendah yang melakukan hal sama, ia mengkritik ketatnya sistem kelas dalam masyarakat Jepang. Hal ini berarti *Manga* mulai pupuler sebagai salah satu bentuk jurnalisme di Jepang, Hokusai itu sendiri berasal dari

huruf Cina *(北斎)* yang memiliki arti “gambar manusia untuk menceritakan sesuatu” (Frédéric, 2002).

Gambar 1.1. Bentuk Hokusai *Manga*

Gambar 1.2. Sampul Majalah " Japan Punch"Gambar 1.3. Bentuk Hokusai *Manga*

Sumber: (Frédéric, 2002)

Ada juga karya *Manga* lainnya seperti karya Satou Kyouden buku bergambar “Shiji no yukikai” (1798) dan karya Aikawa Minwa, “*Manga* Hyakujo” (1814) serta Rakuten Kitazawa yang menggunakan bahasa *Manga* dalam pengertian modern. Buku komik pertama muncul di akhir abad ke-18, Kibyoushi, dengan tatanan gambar yang dikelilingi oleh tulisan sebagai narasinya. *Manga* tidak begitu berkembang hingga Perang Dunia II.

Pada tahun 1862, Charles Wargman seniman asal Inggris, ia memperkenalkan majalah kartun ‘Japan Punch’ yang terbit sebulan sekali. Lalu pada tahun 1889, Jorges Bigo pelukis asal Perancis, juga menerbitkan majalah karikatur dwimingguan bernama ‘Tobae’. Kedua majalah tersebut pada awalnya ditargetkan kepada ekspatriat yang tinggal Yokohama, dan Japan Punch lebih fokus pada berita dan peristiwa yang terjadi di komunitas ekspatriat pada waktu itu. Sedangkan Tobae lebih fokus pada aspek sosial Jepang dan modernisasi. Hal ini digambarkan dalam ‘Tobae’, terdapat perempuan Jepang yang pergi ke restoran Barat dengan menggunakan pakaian barat tetapi tidak menggunakan sepatu, karena pada waktu itu orang Jepang tidak terbiasa menggunakan sepatu. Karena itu, kartun merefleksikan percampuran budaya Barat dan Timur di dalam masyarakat Jepang (Munson, 2012).

Gambar 1.4. Sampul Majalah " Japan Punch"

Gambar 1.5. Sampul *Manga* BasiliskGambar 1.6. Sampul Majalah " Japan Punch"

Sumber: (Munson, 2012)

Beberapa *Manga* cerita aslinya diangkat dari novel atau novel visual, contohnya adalah "*Basilisk*" berdasarkan dari novel "*Kouga Ninpouchou*" oleh Futaro Yamada, ada juga yang diangkat dari segi sejarah, seperti sejarah Tiga Kerajaan (*The Three Kingdom*), Legenda Naga (*Ryuuroden*), dan sejarah-sejarah Jepang lainnya. Setelah beberapa lama, cerita-cerita dari majalah itu akan dikumpulkan dan dicetak dalam bentuk buku, yang disebut "*tankoubun*" atau volume. Dari bentuk *tankoubun* inilah *Manga* biasanya diterjemahkan ke dalam bahasa-bahasa lain, seperti Indonesia. *Manga* dalam bentuk ini biasanya dicetak di atas kertas berkualitas tinggi dan berguna bagi khalayak umum yang tidak atau malas membeli majalah-majalah *Manga* yang terbit mingguan yang memiliki beragam campuran cerita atau judul. Lalu jika *Manga* memiliki kepopuleran yang

tinggi dan banyak diminati masyarakat barulah *Manga* -*manga* tersebut dibuat *Anime* oleh studio-studio *Anime* Jepang.

Sumber: (my*anime*list, 2018)

Menyebarnya *Manga* ke seluruh belahan dunia menurut teori media flows adalah karena ada ketidakseimbangan aliran media. Seperti yang telah disinggung sebelumnya, ketika pasaran domestik *Manga* di Jepang menurun, maka *manga ka* terpusat dan menumpuk di negara itu saja. Sedangkan di luar Jepang banyak negara yang justru semakin berminat pada *manga* . Ini menyebabkan adanya 'aliran' *Manga* dari "*Centre*" (dalam hal ini Jepang) ke *periphery* (negara di luar Jepang dan sasaran ekspor *manga*).

Gambar 1.7. Sampul *Manga* Basilisk

Penyebaran *Manga* ke seluruh dunia mengalami peningkatan setelah hadirnya internet. Banyak situs website yang menyediakan bacaan *Manga* secara daring. Hal ini menjangkau lebih luas masyarakat dunia mengenal budaya Jepang.

Manga di seantero dunia dapat langsung di baca dalam hitungan detik. Ini juga berkaitan dengan perkembangan industri kreatif lainnya di Jepang. Seiring dengan perkembangan teknologi, cerita-cerita *Manga* dibuat ke dalam seri audio visual yang disebut animasi. Tetapi karena orang Jepang tidak bisa melafalkan animation dengan benar, maka mereka menyebutnya dengan *anime*. Animasi dan *Anime* pada dasarnya adalah hal yang sama. Saat ini, istilah *Anime* lebih banyak digunakan untuk merujuk pada animasi buatan Jepang. *Anime* terdiri dari seri ataupun film. *Anime* sama terkenalnya dengan *Manga* di belahan dunia. Adapun Dragon Ball, Pokemon, One Piece, Naruto, dan lain-lain, sebagai contoh *Manga* yang sudah terkenal di dunia (Array, 2017).

F. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Ruang lingkup penelitian merupakan hal-hal yang dijadikan sebagai pusat perhatian dalam penelitian, dan memudahkan dalam menentukan data yang akan diperlukan untuk suatu penelitian. Adapun ruang lingkup penelitian ini mengenai diplomasi budaya Jepang terhadap Indonesia melalui *Manga* dan *Anime*.

G. JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian akan menggunakan jenis penelitian menggunakan Metode Kualitati (Sugiyono, 2019) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada

kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara trianggulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi.

H. METODE PENGUMPULAN DATA

Pengambilan data diambil dari sumber *literatur text*. Adapun yang termasuk ke dalam sumber *literatur text* adalah seperti media tertulis, mencakup; buku teks akademis, pernyataan resmi pemerintah dan publikasi surat kabar harian ataupun majalah berkala yang merujuk pada tema dan lingkup riset dalam hal ini yang berkaitan dengan *Manga* ,*Anime* dan Diplomasi budaya. Sumber dipilih berdasarkan keaslian berita melalui media dan hubungannya dengan topik penelitian.

I. METODE ANALISIS DATA

Analisis data adalah tahapan berikutnya setelah mendapatkan data yang akurat. Langkah-langkah yang diambil akan mengimplementasi rancangan riset kualitatif. Adapun langkah-langkah tersebut adalah:

a. Mengorganisir dan menyiapkan data

Ini adalah langkah yang berfokus pada pengumpulan data yang sesuai dengan pembahasan riset meliputi buku, artikel jurnal, artikel majalah, website resmi pemerintahan, dan hasil survei.

b. Pengelompokam data

Proses pengelompokan adalah untuk mengelompokan data yang terkait dengan argument atau pertanyaan. Hal ini untuk memudahkan penulis dalam memasukan data kedalam riset meliputi buku, artikel jurnal, artikel majalah, website resmi pemerintahan, dan hasil survei.

c. Interpretasi arti

Tahap terkahir ini adalah untuk mengalasis data yang perlu untuk diinterpretasikan. Tindakan ditujukan untuk menjelaskan sesuatu, dalam hal ini adalah berkaitan dengan dokumen dan bahan bacaan meliputi buku, artikel jurnal, artikel majalah, website resmi pemerintahan, dan hasil survei.