

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pasca-perang Dunia Kedua, Jepang mendirikan *Japan Foundation* pada tahun 1972, di bawah pengawasan Kementerian Luar Negeri Jepang, untuk mempromosikan pertukaran budaya dengan negara lain, sebagai alat untuk diplomasi publik. Maka dapat diketahui bahwa Jepang telah mendahului Joseph S. Nye, yang menciptakan istilah "*soft power*" pada tahun 1990 (Nakamura, 2004). Kementerian Luar Negeri Jepang melakukan reformasi struktural yang dibarengi dengan perubahan organisasi lainnya.

Dalam penelitian yang dilakukan Toshiya Nakamura, gagasan baru pemerintah Jepang untuk memperkuat *soft power* adalah dengan memanfaatkan *Anime* sebagai bentuk diplomasi publik mereka (Nakamura, 2004). Di tahun 2008, Kementerian Luar Negeri memulai proyek "*Anime Ambassador*", dengan tujuan untuk meningkatkan minat masyarakat luar negeri untuk mempelajari Jepang melalui *Anime*. Pada bulan Maret 2008, Menteri Luar Negeri Jepang pada masa itu Mr. Masahiko Koumura memberikan "*Doraemon*" surat tugas secara simbolik untuk menjadikan karakter tersebut sebagai Duta Besar *Anime* Jepang. Premier animasi "*Doraemon the Movie: Nobita's Dinosaur 2006*" diterjemahkan ke dalam 5 bahasa

(Inggris, Prancis, Spanyol, Cina, dan Rusia) dan ditayangkan dalam acara pemutaran film di 55 negara di seluruh dunia.



Gambar 1.1. Doraemon sebagai Duta Besar, Anime Jepang

Jepang adalah penyedia animasi terbesar di dunia, sekitar 60% animasi yang ditampilkan di seluruh dunia dibuat di Jepang (Sugimoto, 2009). Dalam mempromosikan ide "*Cool Japan*", pemerintahan Jepang tidak hanya menggunakan *Anime*, namun juga menggunakan instrumen budaya pop lainnya seperti industri musik. Dalam rangka mempromosikan industri musik ke luar negeri, *Anime* turut memegang peranan penting, karena serial *Anime* selalu memiliki lagu pembuka dan penutup di setiap episodenya dan melalui cara ini industri musik Jepang juga mendapat popularitas dari pengaruh *Anime*.

Pemerintah Jepang telah menyebutkan dalam *Diplomatic Blue Book* tahun 2004 tentang "*Cool Japan*" dalam bagian "Hubungan Internasional dan Pertukaran Budaya", agar masyarakat pada negara lain mulai membangun ketertarikannya pada budaya Jepang, sebagaimana bagian dari instrumen dalam rangka memperkuat *soft power* dan diplomasi publik yang berkelanjutan kepada negara tersebut. Dengan cara memperkenalkan budaya, karya seni, dan pertunjukan Jepang di luar negeri. Pengaruh budaya global Jepang nyatanya tumbuh dengan baik dibalik adanya bencana politik dan penurunan kualitas ekonomi yang dilaporkan. Dari musik pop, elektronik, arsitektur, *fashion*, animasi hingga masakan Jepang, menjadi semakin populer setiap tahunnya (McGray, 2021).



1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang dirumuskan dalam proyek ini berdasarkan judul dan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan rumusan masalah:

Bagaimana peran diplomasi kebudayaan Jepang melalui *Anime* terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia?

1.3 Batasan Penelitian

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebuah pengaruh *Anime* dalam memberikan pengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif pada tahun 2013-2020

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menjelaskan langkah-langkah diplomasi kebudayaan *Anime* yang dilakukan oleh Jepang dalam memberikan pengaruh terhadap ekonomi kreatif di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Kegunaan dari penulisan penelitian ini yaitu memberikan sebuah gambaran bagaimana peran dari diplomasi budaya *Anime* yang ada di Jepang mampu memberi dampak terhadap sektor ekonomi kreatif yang ada di Indonesia.

1.6 Sistematika Bab

Untuk mengetahui kerangka keseluruhan penulisan tugas akhir ini penulis menjabarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan uraian mengenai latar belakang pemilihan judul, perumusan masalah, dan pembatasan masalah, tujuan dan manfaat tugas akhir, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisi penyajian beberapa uraian teori yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang akan dijadikan landasan yang dikutip dari berbagai pustaka.

BAB III : METODE PENELITIAN

Menguraikan jenis penelitian dan Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dan Teknik analisis data serta variable penelitian dan sesuai kebutuhan penelitian.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Menguraikan hasil analisis dan bukti-bukti yang ditemukan dari permasalahan penelitian yang relevan dengan teori dan/atau konsep dan/atau hipotesis serta metode-metode yang digunakan.

BAB V : PENUTUP

Menyimpulkan argumentasi dan/atau saran serta agenda penelitian lanjutan yang penting dilakukan/dikembangkan.

