

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perekonomian Jepang jatuh pada titik terendah se usai Perang Dunia II. Dijatuhkannya bom atom oleh Amerika Serikat di kota Hiroshima dan Nagasaki yang pada saat itu merupakan pusat industri Jepang membuat Jepang mengumumkan bahwa mereka menyerah tanpa syarat kepada Sekutu dan menandatangani instrumen menyerah pada tanggal 2 September yang secara resmi mengakhiri Perang Dunia II.

Serangan yang dilancarkan Amerika Serikat tersebut dipicu oleh serangan Jepang terhadap Pearl Harbor. Serangan tersebut merupakan kekalahan militer terbesar dalam sejarah Amerika Serikat yang memaksa Amerika Serikat untuk melakukan pembalasan dengan menjatuhkan senjata nuklir di kota Hiroshima pada tanggal 6 Agustus 1945, dan di Nagasakipada tanggal 9 Agustus 1945.

Se usai Perang Dunia II, Jepang diduduki oleh Amerika Serikat dan dipaksa untuk melepaskan kekuasaan kekaisaran dan militernya. Jepang pun mencoba bangkit dengan Doktrin Yoshida sebagai penyemangatnya. Doktrin tersebut dibuat Jepang pada masa pemerintahan Yoshida Shigeru (1946-1947, 1948-1954) untuk memulihkan perekonomian Jepang pasca Perang Dunia II, di mana lebih condong ke arah rehabilitasi ekonomi daripada ke arah isu keamanan.¹

Pendudukan Amerika Serikat terhadap Jepang secara resmi berakhir pada tahun 1952 dengan ditandatanganinya Perjanjian San Francisco. Perjanjian tersebut merupakan wujud

¹ Yoshida Doctrine, <http://retnosawitri.blogspot.co.id/2012/12/yoshida-doctrine.html>. Diakses 5 Oktober 2016

kerjasama keamanan pasca Perang Dunia II, agar Jepang tidak kembali sebagai kekuatan militer dan lebih memikirkan pembangunan ekonominya yang hancur akibat perang. Aliansi Amerika Serikat-Jepang pun dibentuk, yang bertujuan agar Jepang harus kembali mempertahankan hubungannya dengan Amerika Serikat untuk menjalin kerjasama keamanan.

Jepang yang saat itu fokus pada pembangunan ekonominya bangkit dengan mengembangkan industri elektroniknya. Namun tak hanya pada bidang elektronik saja, kebudayaan pun nyatanya dapat menjadi sebuah produk dagang. Seorang produser berkebangsaan Amerika Serikat bernama Fred Ladd melihat salah satu budaya populer Jepang, yaitu anime sebagai sebuah karya yang menarik dan akan mendapatkan kesuksesan di Amerika Serikat.

Anime sendiri adalah sinema animasi khas Jepang yang biasanya memiliki ciri-ciri gambar berwarna-warni, menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, dan ditunjukkan ke penonton dalam beragam jenis usia. Anime dipengaruhi gaya gambar manga, buku komik khas Jepang. Kata anime berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang dibaca menjadi anime-shon.² Kata tersebut kemudian disingkat menjadi anime. Meskipun pada dasarnya anime tidak dimaksudkan khusus untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi produksi Jepang dan non-Jepang

Sejarah anime diawali dengan karya Oten Shimokawa yang masih merupakan film pendek. Anime dengan judul Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki tersebut dibuat pada tahun 1917. Anime tersebut hanya berlangsung selama 5 menit, bercerita tentang seorang samurai yang sedang melakukan uji coba pedangnya pada sebuah obyek. Pada saat itu Oten membutuhkan waktu 6 bulan hanya untuk mengerjakan

² Wikipedia, Anime, <http://id.wikipedia.org/wiki/Anime>. Diakses 16 Agustus 2016

animasi sepanjang 5 menit tersebut dan masih berupa film bisu. Karya Oten itu kemudian disusul dengan anime berjudul *Saru Kani Kassen* dan *Momotaro* hasil karya Seitaro Kitayama pada tahun 1918, yang dibuat untuk pihak *movie company* Nihon Katsudo Shashin (Nikatsu).³ Pada tahun 1918 Seitaro kembali membuat anime dengan judul *Taro no Banpei*. Tetapi semua catatan tentang anime tersebut dikatakan hilang akibat gempa bumi di Tokyo pada tahun 1923.

Lama setelah itu, pada tahun 1963 muncul sebuah anime yang merupakan anime pertama yang mencapai kesuksesan, yaitu *Astro Boy* (di Jepang, berjudul *Tetsuwan Atom*) karya Osamu Tezuka. *Astro Boy* merupakan anime pertama yang ditayangkan secara reguler di saluran televisi lokal Jepang. Pada tahun 1964, Fred Ladd membawa anime tersebut mengudara di negaranya. Saat *Astro Boy* pertama kali ditayangkan di Amerika Serikat, hal tersebut seolah menjadi sesuatu yang tidak pernah dilihat sama sekali karena dari segi tampilan saja begitu berbeda dari kartun-kartun lokal yang mereka tonton sehari-hari. Apa yang ditampilkan oleh Osamu Tezuka dalam *Astro Boy* adalah sesuatu yang unik, dan karenanya tak butuh lama untuk anime tersebut menjadi populer dan disukai banyak orang.⁴

Sejak saat itu beragam judul anime tayang di Amerika Serikat. Anime yang banyak bercerita mengenai budaya, sejarah, dan kehidupan sosial di Jepang seakan menjadi sebuah media yang digunakan oleh Jepang untuk membangun citra di mata masyarakat Amerika Serikat, yang mana beberapa tahun sebelumnya terjadi konflik besar di antara keduanya yang diawali dengan serangan yang dilakukan Jepang di Pearl Harbour.

³ Kristoforus Gunawan, Animasi Jepang, <https://klubkajianfilmikj.wordpress.com/2009/04/30/animasi-jepang>. Diakses 16 Agustus 2016

⁴ History of Anime In The US, <http://www.rightstufanime.com/anime-resources-history-of-anime-in-the-us>. Diakses 19 September 2016

Setelah serial Astro Boy yang tayang pada tahun 1964, banyak seri anime-anime lain bermunculan di saluran televisi Amerika Serikat. Seri baru langsung dimulai setelah seri yang lalu dari judul sebelumnya tamat. Setiap anime pun menampilkan tema yang berbeda dan hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri untuk dinikmati. Anime sungguh telah menjadi hal yang wajib dikonsumsi di Amerika Serikat dari tahun ke tahun. Tak hanya serial anime yang ditayangkan sebagai sebuah serial televisi saja, anime yang ditayangkan di layar lebar pun ramai penonton. Bahkan kaset video dari anime-anime yang tidak ditayangkan secara reguler di televisi juga laris terjual.

Anime telah menjadi bagian dari budaya populer di seluruh dunia. Hal tersebut tidak lepas dari penyebaran informasi yang saat ini dapat dilakukan dengan mudahnya. Melalui anime, orang-orang dibuat tertarik dengan budaya Jepang. Tak heran Jepang begitu gencar dalam mempromosikan anime dan segala pernak-pernik berbau anime ke seluruh dunia. Salah satu contohnya dapat dilihat dari ditunjuknya Doraemon menjadi Duta Budaya Animasi Jepang pertama pada tahun 2008 yang memiliki misi diplomasi khusus. Melalui hal tersebut, mereka berharap bisa menyampaikan kepada orang di seluruh dunia pikiran-pikiran orang awam Jepang, gaya hidup mereka dan masa depan seperti apa yang ingin mereka bangun.⁵

B. Rumusan Masalah

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

⁵ Doraemon Duta Kartun Jepang,
<http://doraemonindonesian.blogspot.co.id/2013/02/doraemon-duta-kartun-jepang.html>. Diakses 19 Oktober 2016

Bagaimana kebijakan Jepang untuk meningkatkan keuntungan ekonomi terhadap Amerika Serikat dalam industri anime?

C. Kerangka Pemikiran

1. Konsep Diplomasi dan Diplomasi Kebudayaan

Menurut K.J. Holsti dalam bukunya *International Politics, A Framework for Analysis*, menyatakan bahwa secara konvensional, pengertian diplomasi adalah sebagai usaha suatu negara-bangsa untuk memperjuangkan kepentingan nasional di kalangan masyarakat internasional.⁶ Sedangkan menurut 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.

Kebudayaan secara makro dapat diartikan sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Dalam arti mikro, kebudayaan biasanya termanifestasikan dalam pendidikan, ilmu pengetahuan, dan olahraga.⁷ Dengan demikian, diplomasi kebudayaan dapat diartikan sebagai usaha suatu negara untuk memperjuangkan kepentingannya melalui dimensi kebudayaan, baik secara mikro maupun makro. Misalnya propaganda dan lain-lain yang dalam pengertian konvensional dapat dianggap sebagai bukan politik, ekonomi, atau militer.

⁶Tulus Warsito & Wahyuni Kartikasari, *Diplomasi Kebudayaan: Konsep dan Relevansi Bagi Negara Berkembang*, Ombak, Yogyakarta, 2007, hal 2

⁷Pengertian Diplomasi,

<https://ardilaputri.wordpress.com/2014/12/15/pengertian-diplomasi/>. Diakses 5 Oktober 2016

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 pelakunya, di mana tujuan dan sasaran umum utama dari diplomasi kebudayaan adalah untuk memengaruhi pendapat umum, baik pada level nasional maupun internasional. Yang artinya bahwa dalam upaya diplomasinya akan berdampak pada tercapainya pencitraan yang baik terhadap dirinya.

Salah satu cara untuk melakukan diplomasi kebudayaan adalah dengan melalui eksibisi. Eksibisi atau dapat disebut dengan pameran, dilakukan untuk menampilkan konsep-konsep atau karya kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi maupun nilai-nilai sosial atau ideologi dari suatu bangsa kepada bangsa lain. Eksibisi atau pameran ini merupakan sarana bentuk diplomasi kebudayaan yang paling konvensional karena dilakukan secara terbuka dan juga transparan, eksibisi dapat dilakukan di luar negeri atau di dalam negeri, baik secara sendiri atau secara multinasional. Eksibisi atau pameran ini dapat dilakukan melalui perdagangan, pariwisata, dan sebagainya.

Jepang yang memiliki beragam kebudayaan, menggunakan budaya modern sebagai salah satu media untuk melancarkan diplomasi kebudayaannya. Dukungan organisasi pemerintah dan non-pemerintah sangat penting dalam memperkenalkan industri kebudayaan kreatif, baik itu ke masyarakat lokal maupun masyarakat internasional.

Sebuah komunitas yang bernama Society for the Promotion of Japanese Animation (SPJA) pun menggelar pameran anime yang rutin diadakan setiap tahunnya semenjak tahun 1992 bertajuk Anime Expo di Amerika Serikat yang menghadirkan dan segala hal yang berbau anime. Pameran tersebut diadakan agar masyarakat di Amerika Serikat dapat mengenal budaya

Jepang tersebut lebih jauh lagi, tidak hanya melalui layar kaca saja.

Bagi Jepang, anime merupakan salah satu media yang sangat efektif dengan membawa cerita mengenai kehidupan di Jepang melalui penggambaran yang baik mengenai sejarah, budaya, gaya hidup, karakter masyarakat, serta kondisi sosial. Jadi secara tak langsung masyarakat di Amerika Serikat, anak-anak hingga dewasa, telah disugahi berbagai hal yang menggambarkan Jepang dengan budaya yang santun. Hingga memasuki masa modern pun tidak meninggalkan budaya leluhur yang selalu menjadi kebanggaan bagi mereka. Hadirnya anime di Amerika Serikat 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 Amerika Serikat.

2. Kepentingan Nasional

Kepentingan Nasional adalah tujuan-tujuan yang ingin dicapai sehubungan dengan kebutuhan bangsa maupun negara atau sehubungan dengan hal yang dicita-citakan. Dalam hal ini kepentingan nasional yang relatif tetap dan sama di antara semua negara atau bangsa adalah keamanan yang mencakup kelangsungan hidup rakyatnya dan kebutuhan wilayah serta kesejahteraannya. Menurut Morgenthau; "Kepentingan nasional adalah kemampuan minimum negara untuk melindungi, dan mempertahankan identitas fisik, politik, dan budaya dari gangguan negara lain. Dari tinjauan ini para pemimpin negara menurunkan kebijakan spesifik terhadap negara lain yang sifatnya kerjasama atau konflik".⁸

Morgenthau menyamakan kepentingan nasional sebagai usaha suatu negara dalam mengejar *power*, di mana *power* adalah segala sesuatu yang dapat dikembangkan dan mengendalikan negara lain. Makna yang terdapat dalam

⁸ <http://iwansmile.wordpress.com/konsep-kepentingan-nasional-national-interest>. Diakses 20 Desember 2017

konsep kepentingan nasional adalah untuk melindungi dan membela serta memelihara negara itu sendiri. Sebagaimana yang dikatakan Morgenthau dalam buku *Politics Among Nations*: “*When we speak of power, we mean man’s control over the minds and actions of other men.*”⁹

Pada dasarnya kepentingan suatu bangsa tidak terlepas dari peningkatan sektor ekonomi. Setiap negara di dunia mempunyai tujuan untuk memajukan dan mengembangkan ekonomi negaranya. Tujuan tersebut antara lain peningkatan kesejahteraan sosial ekonomi masyarakat, baik secara keseluruhan ataupun individu yang dapat dicapai melalui jangka pendek maupun jangka panjang. Hal tersebut seperti Jepang yang menggunakan kekuatan pengaruhnya pada negara lain, salah satunya adalah Amerika Serikat. Pengaruh politik, budaya, dan ekonomi akan digunakan agar suatu negara dapat memberi dampak kepada negara lain. Melalui sebuah kebijakan yang bernama Cool Japan, Jepang mencoba meningkatkan keuntungannya dari sektor ekonomi hingga budayanya, karena pengaruh politik, budaya, dan ekonomi adalah salah satu dari tujuan kepentingan nasional.

Melalui Cool Japan juga Jepang dapat merubah pandangan negara-negara yang pernah berkonflik dengan Jepang untuk mulai mengagumi dan menjadikan segala sesuatu yang berbau Jepang menjadi sebuah tren tersendiri. Begitu pula di Amerika Serikat, banyak kalangan yang mulai mendalami tentang Jepang. Hal ini merupakan keuntungan tersendiri bagi Jepang dalam memperlancarkan hubungan luar negerinya menjadi lebih baik lagi.

3. Konsep Soft Power

Soft Power merupakan sebuah konsep dalam teori hubungan internasional yang diangkat oleh ilmuwan bernama Joseph Nye. Bersama dengan Robert Keohane, Nye

⁹ http://www.absoluteastronomy.com/topics/Hans_Morgenthau. Diakses 20 Desember 2017

mengembangkan konsep tersebut dalam buku *Power and Interdependence*. Pendapat Joseph Nye mengenai *Soft Power* adalah:

“The ability of a political body, such as state, to indirectly influence the behavior or interest of other political bodies through cultural or ideological means. The basic concept of power is the ability to influence others to get them to do what you want. Soft power is more than just persuasion or ability to move people by argument, though that is important part of it.”¹⁰

Diartikan bahwa *Soft Power* merupakan suatu keahlian aktor politik seperti suatu negara untuk memengaruhi aktor lainnya melalui budaya atau mungkin juga pemikiran ideologi. Dasarnya adalah *power* merupakan keahlian atau kemampuan seseorang untuk membuat orang lainnya melakukan yang ia inginkan, sehingga *Soft Power* dianggap lebih dari sekadar persuasi atau bujukan dengan argumen saja. Jepang dalam upayanya menyebarkan anime dengan promosi, pemberian fasilitas guna meningkatkan kualitas dari budaya pop tersebut, juga mengadakan berbagai program penelitian dan kunjungan yang berkaitan dengan anime, atau dengan kata lain promosi budaya pop kontemporer yang dimiliki oleh Jepang dapat dikatakan merupakan bentuk *Soft Power* Jepang yang lebih dari hanya sekadar bujukan semata.

Lebih lanjut lagi Joseph Nye menyatakan bahwa:

“Soft Power is more than influence, since influence can also rest on the hard power of threats or payment. And soft power is more than just persuasion or the ability to move people by argument... if I am persuaded to go

¹⁰Soft Power, http://publicdiplomacy.wikia.com/wiki/Soft_Power. Diakses 17 Oktober 2016

along with your purposes without any explicit threat or exchange taking place-in short. If my behavior is determined by an observable but intangible attractions. Soft Power uses a different type of currency-not forced, not money-to engender cooperation. It uses an attraction to shared value, and the justness and duty of contributing to the achievement of those values.”¹¹

Soft Power dapat dilihat lebih dari sekadar pengaruh ketika apa yang dianggap pengaruh tersebut menggunakan jasa-jasa dari *hard power*, ancaman, maupun imbalan. *Soft Power* juga lebih dari sekadar bujukan, juga lebih dari sekadar kemampuan untuk menggerakkan seseorang melalui bentuk-bentuk argumen. *Soft Power* memiliki cara tersendiri untuk merajut sebuah kerjasama atau menarik minat seseorang, bukan dengan ancaman dan uang, tetapi lebih menggunakan pertukaran nilai-nilai atau kewajiban pada pencapaian-pencapaian nilai-nilai tersebut.

Melalui Cool Japan, Upaya penyebaran anime juga lebih dari pengaruh yang semata-mata menarik perhatian seseorang dan mencapai tujuan baik terpaksa maupun hanya karena orang tersebut menginginkan imbalan yang ditawarkan. Ketertarikan masyarakat Amerika Serikat untuk mengadopsi serangkaian hasil yang muncul dari produk anime baik karakter, musik, budaya, maupun gaya hidup dapat memperlihatkan bahwa Jepang sebagai sebuah negara mencoba untuk membuat masyarakat Amerika Serikat tertarik akan negaranya. Upaya Jepang tersebut dapat dikatakan lebih dari hanya sekadar persuasi karena masyarakat Amerika Serikat sama sekali tidak merasa terancam ketika tidak meniru ataupun menggandrungi budaya pop anime, juga tidak mencari keuntungan maupun imbalan ketika mereka mengadopsi suatu gaya hidup yang tercipta akibat konsumsi terhadap anime,

¹¹ Ibid

tetapi banyak masyarakat mengonsumsinya dan menganggapnya sebagai tren yang harus diikuti.

Kepopuleran anime di Amerika Serikat sendiri terlihat dari sikap Amerika saat mengadaptasi beberapa judul anime menjadi serial televisi atau bahkan film layar lebar. Tak hanya itu saja, di pameran yang rutin diadakan oleh SPJA juga memopulerkan sebuah budaya bernama cosplay (*costume player*), budaya yang lebih dulu populer di Jepang ini adalah sebuah budaya yang di mana orang-orang berpakaian layaknya karakter-karakter di dalam anime, yang seiring berjalannya waktu cosplay tidak diperuntukkan khusus kepada karakter di anime saja.

D. Hipotesa

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, dapat ditarik sebuah hipotesa tentang kebijakan Jepang untuk meningkatkan keuntungan ekonomi terhadap Amerika Serikat dalam industri anime, yaitu:

Jepang menggunakan konsep yang disebut dengan Cool Japan sebagai sebuah kebijakan dan sarana *soft power* untuk meningkatkan keuntungan ekonominya terhadap Amerika Serikat dalam industri anime.

E. Jangkauan Penelitian

Untuk mempermudah penulisan, penulis akan membatasi ruang lingkup kajian agar tidak menyimpang dari tema atau tujuan yang diinginkan. Fokus utama dari penulisan ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh anime dalam hubungan bilateral Amerika Serikat-Jepang.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa Library Research dengan memanfaatkan data-data skunder yang pengumpulan datanya dari perpustakaan, buku, jurnal, artikel, media cetak, media elektronik, dan website yang telah diolah menjadi data untuk diklasifikasikan yang kemudian disusun, diringkas, dianalisa, dan disimpulkan sesuai permasalahan skripsi yang diteliti.

G. Tujuan Penulisan

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan ataupun wawasan tentang bagaimana peran anime dalam hubungan bilateral antara Jepang dan Amerika Serikat.

2. Bagi Akademik

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi kepustakaan agar dapat dimanfaatkan mahasiswa yang sedang menempuh studi di Jurusan Ilmu Hubungan Internasional baik yang ada di kampus Universitas Muhammadiyah Yogyakarta maupun di kampus lainnya.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan penelitian ini menjadi sebuah karya tulis, penulis akan membagi ke dalam beberapa bab di mana di antara bab-bab tersebut saling berkaitan sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh dan saling melengkapi.

Bab I, membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, kerangka pemikiran, hipotesa, jangkauan penelitian,

metode penelitian, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, penggambaran mengenai sejarah dari hubungan yang dijalin oleh Jepang dengan Amerika Serikat yang dimulai sejak Perang Dunia II

Bab III, menggambarkan sejarah anime, jenis, genre-genrenya yang populer, hingga penyebarannya.

Bab IV, pembahasan mengenai masuknya budaya Jepang dalam bentuk anime ke Amerika Serikat, kebijakan Jepang terkait anime, hingga keuntungannya dari sektor ekonomi.

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