

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu hubungan internasional merupakan ilmu yang mempelajari tentang interaksi aktor-aktor yang melintasi batas negara. Semenjak adanya globalisasi, banyak fenomena yang terjadi di dunia. Fenomena-fenomena ini sangat penting bagi negara-negara mengingat bahwa negara tidak bisa menghidupi dan memenuhi kebutuhan negaranya sendiri tanpa bantuan atau dukungan dari negara lain. Kepentingan nasional tidak hanya selalu pada isu keamanan saja, namun juga bisa dalam bidang ekonomi ataupun sosial budaya. Dalam ilmu hubungan internasional terdapat salah satu konsentrasi tentang kerja sama antarnegara di sektor ekonomi ataupun sosial budaya.¹

Setelah Perang Dunia II, dunia sudah mengalami perubahan yang signifikan. Dunia mulai tahu bahwa perang hanya membawa kerusakan serta penderitaan terhadap manusia. Sejak saat itu, negara-negara memulai untuk menandatangani perjanjian-perjanjian perdamaian dan membentuk organisasi perdamaian. Setelah dunia sudah mulai merasakan kedamaian, negara-negara mulai merubah fokus ke sektor lain. Jadi negara-negara mulai mengurus urusan domestiknya yang dimana berkaitan dengan perekonomian serta sosial budaya dari negaranya. Menurut ahli yaitu Andreas Eppink, sosial budaya merupakan segala

¹ Henry A. Kissinger, "World Order", Woodrow Wilson: America as the World's Conscience. (United States of America: Penguin Press, 2014), hlm.256

sesuatu atau tata nilai yang berlaku dalam sebuah masyarakat yang menjadi ciri khas dari masyarakat tersebut.²

Apabila perang merupakan sejarah, maka budaya merupakan hal yang sejalan dengan peradaban manusia. Budaya itu sendiri memiliki definisi dari cara hidup sekelompok orang yang berkembang setiap waktu dan diwariskan dari generasi ke generasi.³ Setiap negara tentunya memiliki karakteristik budaya masing-masing yang berbeda. Dari cara masyarakatnya berkomunikasi, berpakaian, makanan, hubungan, nilai ataupun norma, dan sebagainya. Contohnya yaitu Indonesia dengan pakaian Batik dan Jepang dengan Kimono. Dari bahasa juga kedua negara memiliki bahasanya masing-masing dan dari segi makanan, masyarakatnya memiliki cita rasa yang berbeda. Orang Indonesia pada umumnya menyukai rasa pedas, sedangkan orang Jepang tidak cocok dengan rasa pedas.⁴

Seiring berjalannya waktu, dengan adanya globalisasi yang dimana memberikan dampak cukup besar karena globalisasi ini mengurangi keterbatasan-keterbatasan negara di dunia dan mempermudah pergerakan informasi bagi aspek kehidupan manusia. Globalisasi sendiri adalah proses integrasi internasional yang didukung oleh perkembangan teknologi. Globalisasi juga membuat suatu fenomena yang bernama globalisasi ekonomi. Globalisasi ekonomi adalah aktivitas atau

² Sosial Budaya. 8 Oktober 2016.

<https://sosialbudayapahoa.wordpress.com/#:~:text=Jadi%20kesimpulannya%20adalah%20sosial%20budaya,dan%20budinya%20dalam%20kehidupan%20bermasyarakat.&text=Andreas%20Eppink%3A%20sosial%20budaya%20atau,ciri%20khas%20dari%20masyarakat%20tersebut.> (Diakses pada 28 Juli 2022)

³ Yusuf Abdul. "Pengertian Budaya: Nilai, Unsur, Ciri-Ciri, dan Contoh". *Deepublish*. 23 Agustus 2021. <https://penerbitbukudeepublish.com/materi/pengertian-budaya/>. (Diakses pada 29 Juli 2022)

⁴ Sriwahyu Istana Trahutami. "Nilai budaya dalam peribahasa jepang". *Kagami, Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang* Vol 2 No 1. (2011). <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/kagami/article/view/19956>. (Diakses pada 29 Juli 2022)

proses pengintegrasian ekonomi nasional ke dalam sistem ekonomi global. Globalisasi ekonomi ini dengan kata lain yaitu suatu aktivitas ekonomi yang dilakukan suatu negara dengan tujuan untuk memajukan perekonomiannya dengan strategi-strategi yang sesuai dengan kebutuhan nasionalnya.⁵

Salah satu sektor yang berkaitan dengan globalisasi ekonomi yaitu industri kreatif yang berkaitan dengan konteks perdagangan internasional atau ekspor impor. Industri kreatif merupakan hasil karya yang diciptakan dari proses kreativitas seseorang tanpa mengorbankan sumber daya alam yang berlebih, serta dapat menjadi produk yang menghasilkan nilai atau harga.⁶ Industri kreatif memiliki banyak jenis, namun pada penelitian ini industri kreatif hanya akan terbatas pada *video games*, *anime* (animasi kartun dari Jepang), dan komik dari Jepang. Jepang merupakan negara maju karena teknologi dan sumber daya manusianya. Masyarakat di Jepang sendiri memiliki beragam corak budaya yang indah. Dalam letak geografisnya, di beberapa daerah masyarakat Jepang memiliki cara berbicara atau aksen nada bicara yang berbeda-beda. Mayoritas masyarakatnya hanya memiliki satu agama saja yaitu agama Shinto, dan di Jepang sendiri memiliki budaya bahwa sikap sopan santun menjadi prioritas untuk diajarkan pada anak kecil di sekolah dasar.

Kondisi dari negara Jepang hampir mirip dengan di Indonesia. Indonesia merupakan negara berkembang dan memiliki wilayah yang luas. Terdiri dari

⁵ Suprijanto Agus. "Dampak Globalisasi Ekonomi Terhadap Perekonomian Indonesia". *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Pendidikan Kewarganegaraan* Vol 1 No 2. (2011).

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/civis/article/view/592>. (Diakses pada 19 Agustus 2022)

⁶ Dini N. "Memahami Pengertian dan Jenis Industri Kreatif, 4 Mei 2021. *Majoo*.

<https://majoo.id/solusi/detail/industri-kreatif>. (Diakses pada 19 Agustus 2022)

berbagai pulau dan memiliki penduduk yang sangat banyak. Di Indonesia juga memiliki banyak daerah dalam setiap pulau nya, dan sama seperti Jepang bahwa daerah-daerah tersebut memiliki budaya yang berbeda-beda. Indonesia sendiri terkenal dengan keberagaman sumber daya baik dari segi alam maupun manusia. Jepang memiliki penduduk dengan umur rata-rata sudah dewasa dan tua⁷, sedangkan untuk Indonesia memiliki piramida penduduk dengan paling banyak masih rata-rata usia produktif atau masih muda. Lalu kebanyakan pada usia muda itu memiliki rasa penasaran yang tinggi, kreativitas yang masih kuat, mudah menyerap segala sesuatu dan salah satu contohnya yaitu budaya. Oleh karena faktor-faktor ini, industri kreatif menjadi sangat potensial karena memang Indonesia memiliki kebanyakan penduduk berusia produktif dan masih muda yang akan mudah untuk industri kreatif masuk kedalamnya.⁸

Berangkat dari industri kreatif pertama yaitu *video games*. *Video games* itu sendiri adalah permainan yang membutuhkan suatu alat audiovisual. *Video games* juga terbagi menjadi beberapa jenis genre antara lain yang pertama adalah genre aksi. Genre permainan ini memerlukan pemain untuk mengendalikan dan menjadi pusat aksi. Contohnya seperti *Shooter*, *Stealth*, *Fighting*, dll. Genre kedua yaitu genre *adventure*. Biasanya dalam genre permainan ini pemain akan berinteraksi dengan lingkungan di sepanjang permainan tersebut atau bertemu dengan karakter permainan lainnya pada alur cerita dari permainan tersebut. Genre ketiga yaitu

⁷ World Live Expectancy. "Piramida Penduduk Jepang". <https://www.worldlifeexpectancy.com/id/japan-population-pyramid>. (Diakses pada 19 Agustus 2022)

⁸ Media Neliti. "Proyeksi Penduduk Indonesia 2005-2025". <https://media.neliti.com/media/publications/50725-ID-proyeksi-penduduk-indonesia-2005-2025.pdf>. (Diakses pada 19 Agustus 2022)

genre perpaduan dari aksi dan petualangan. Pada genre ini pemain biasanya akan melakukan petualangan dengan karakter utama dari *games* tersebut. Sembari berpetualang pemain juga akan berinteraksi dengan lingkungan ataupun karakter lain di dalam permainan tersebut. Genre keempat yaitu genre fantasi. Permainan ini menampilkan nuansa pertengahan abad ataupun lingkungan yang dibuat dengan fantasi. Genre kelima yaitu *games* simulasi. Pada genre ini pemain akan bermain dengan simulasi atau rekayasa dari kehidupan nyata atau peristiwa nyata.

Genre keenam yaitu *games* strategi. Dalam *games* ini, pemain diharuskan menggunakan strategi yang dimiliki oleh pemain itu sendiri dalam menghadapi rintangan yang ada di dalam permainan tersebut. Genre ketujuh yaitu permainan olahraga. Permainan olahraga ini mensimulasikan olahraga seperti basket, tenis, sepak bola, dll dan biasanya *games* ini dikendalikan oleh sistem sendiri yang menjadi lawan untuk pemain. Genre kedelapan yaitu genre teka-teki. Pada permainan ini pemain diharuskan untuk memecah permasalahan teka-teki yang ada pada *games* tersebut. Karena teknologi yang selalu berkembang setiap waktunya, maka pastinya akan muncul genre-genre permainan terbaru nantinya.⁹ *Video games* sendiri memiliki dampak positif dan negatif. Salah satu dampak positifnya dari permainan adalah salah satu cara belajar yang menyenangkan dan menginspirasi. Namun *video games* juga dapat mengubah perilaku seseorang dan apabila kecanduan maka akan merusak otak dan menghambat pertumbuhan otak. Salah satu perusahaan *games* terbesar juga dimiliki oleh Jepang yaitu Sony Computer

⁹ Yusuf Habib. "Apa itu Video Game". 22 Juli 2021. *Diction*. <https://www.diction.id/t/apa-itu-video-game/160579/2>. (Diakses pada 19 Agustus 2022)

Entertainment. Sony terkenal karena menghasilkan produk PlayStation. Ada juga Nintendo dan Bandai Namco yang mengeluarkan *games* terkenal seperti Basara Heroes dan Naruto di PlayStation 2 yang dibuat berdasarkan animasinya.¹⁰

Berikutnya dari industri animasi (*anime*), dan komik (*manga*). Untuk genre dari kedua industri ini itu sama antara lain ada genre *action* yang bercerita tentang konflik bersenjata, dan adegan pertarungan fisik. Lalu ada genre *adventure* yang bercerita tentang perjalanan seseorang dalam alur cerita tersebut dalam mencapai cita-cita karakter utama. Genre selanjutnya yaitu komedi. Genre ini berhubungan dengan hal yang lucu, dan menghibur penonton. Genre berikutnya yaitu drama. Genre ini menampilkan berbagai konflik yang kompleks dan biasanya penonton akan menerima tekanan batin atau mental dari alur ceritanya yang begitu kompleks. Genre berikutnya yaitu Ecchi. Genre ini diperuntukkan bagi orang dewasa karena mengandung hal yang tidak senonoh.

Selanjutnya ada genre fantasi. Genre ini biasanya mengandung cerita imajinasi dan berlatar belakang di dunia yang tidak nyata atau biasa disebut isekai. Kemudian ada genre *games*, yang biasanya memiliki alur ceritanya tentang sebuah permainan dalam sebuah *games* yang diadaptasi. Berikutnya ada genre sadis. Genre ini dilarang keras untuk dipertontonkan ke anak-anak karena ceritanya berkaitan dengan darah, dan kekerasan di luar akal sehat. Ada juga genre *historical*, yang menceritakan tentang kisah masa lampau seperti sejarah atau bencana alam yang terjadi pada jaman dulu. Berikutnya ada genre horor, yang menceritakan suasana

¹⁰ Clara Aprilia Sukandar. "Perusahaan Games Terbesar Di Dunia. Tencent Enggak Masuk Daftar?". 17 September 2019. *Warta Ekonomi*. <https://www.wartaekonomi.co.id/read247088/10-perusahaan-games-terbesar-di-dunia-tencent-enggak-masuk-daftar.html>. (Diakses pada 19 Agustus 2022)

yang menyeramkan dan identik dengan makhluk halus. Kemudian ada genre percintaan, yang menceritakan tentang kisah asmara sepasang kekasih. Ada juga genre sekolah, yang bercerita mengenai lingkungan sekolah dan fokus kepada seluruh aktivitas di sekolah. Genre berikutnya ada *sci-fi* (*Science Fiction*) menceritakan tentang kemajuan teknologi atau ilmu pengetahuan dan biasanya identik dengan robot. Kemudian genre *slice of life*, menceritakan keseharian hidup seseorang di kehidupan nyata. Terakhir ada supranatural. Genre ini menceritakan tentang kekuatan yang bersifat fiktif dan terinspirasi dari cerita legenda dewa/dewi.¹¹

Awal mula animasi dari Jepang sendiri sudah memasuki pertelevisian Indonesia sedari dulu. Saat itu sekitar tahun 1970, TVRI adalah satu-satunya stasiun televisi Indonesia yang menayangkan *anime* berjudul Wanpaku Omukashi Kum Kum. Semenjak itu, banyak *anime* lain yang memasuki dunia pertelevisian Indonesia. Dan seiring berjalannya waktu, mulai hadir beberapa *anime movie* yang tayang di bioskop Indonesia yang sempat viral pada waktu itu di media sosial. Sedangkan untuk industri *manga*, dari tahun 1990 *manga* sudah memasuki Indonesia. Pertama kalinya *manga* masuk ke Indonesia itu diterbitkan oleh salah satu perusahaan penerbit komik di Indonesia yang bernama Elex Media. Hal ini bisa terjadi karena salah satu pendiri perusahaan tersebut sempat berlibur ke Jepang dan kemudian beliau menyukai *manga* sehingga *manga* tersebut dibawa ke

¹¹ Shiva Nabilla Aliya. "Mengenal Jenis Genre Anime Dianjurkan Sebelum Menonton". 8 Desember 2021. *Deskjabardotcom*. <https://deskjabar.pikiran-rakyat.com/gaya-hidup/pr-1133183127/mengenal-jenis-genre-anime-dianjurkan-sebelum-menonton?page=2>. (Diakses pada 19 Agustus 2022)

Indonesia. Dan setelah itu diterbitkan *manga* pertama di Indonesia yang berjudul Candy Candy. Lalu pada tahun 2000-an, ditandai dengan bukti bahwa *manga* mulai memikat masyarakat di Indonesia, maka perusahaan Elex Media ini mulai menerbitkan *manga* yang populer di Jepang pada saat itu seperti Naruto, Dragon Ball, dan One Piece. Dan di pasar Indonesia, One Piece yang menjadi komik terlaris di dunia itu kalah oleh Naruto.¹²

Kemudian disusul oleh industri *games* yang mulai masuk Indonesia sekitar tahun 2000. Pada saat itu terdapat beberapa *game* buatan Jepang yang masuk bersamaan dengan konsol seperti PlayStation. Terdapat beberapa *game* legendaris seperti Pepsi Man dan Super Mario Bros yang menguasai pasar *game* di Indonesia. PlayStation merupakan satu satunya konsol yang tersedia secara resmi di Indonesia dan PlayStation buatan dari perusahaan Sony ini membawa kenangan terhadap anak-anak di Indonesia pada masa nya.¹³ Kemudian awal mula tahun 2013, faktor teknologi yang semakin canggih sangat berperan sehingga animasi yang hanya berdurasi singkat bisa, ditingkatkan dari segi grafis dan durasi waktu. Selain tampilan grafis, visual, audio pada *anime*, hal itu juga berlaku kepada kemajuan teknologi untuk industri *game*. Banyak munculnya permainan yang meningkat bersamaan dengan konsol yaitu perkembangan PlayStation. Periode 2012-2020 dipilih karena merupakan periode ketika Jepang sudah mulai fokus pada

¹² Halimun Muhammad. "Manga Publishing in Indonesia: A Brief History of Manga Publishing by Elex Media". 19 Mei 2018. *Kaori Nusantara*. <https://www.kaorinusantara.or.id/english/9148/manga-publishing-indonesia-history-elex>. (Diakses pada 19 Agustus 2022)

¹³ Mohammad Fahmi. "PlayStation Mengubah Hidup Banyak Orang Indonesia, Termasuk Saya". 4 Maret 2021. <https://asumsi.co/post/59170/playstation-mengubah-hidup-banyak-orang-indonesia-termasuk-saya/>. (Diakses pada 19 Agustus 2022)

perkembangan industri kreatifnya sebagai kepentingan nasional. Meskipun pada tahun 2020 terdapat Pandemi COVID 19, dengan adanya teknologi dan internet hal ini tidak terlalu mengurangi dampak penyebaran dari ketiga industri kreatif tersebut di Indonesia.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, saya mengajukan pertanyaan penelitian yaitu: Apa saja faktor-faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi keberhasilan industri kreatif Jepang di Indonesia?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk: Menguraikan faktor-faktor dari segi internal dan eksternal keberhasilan industri kreatif Jepang dalam industri, *anime*, *game*, dan *manga*

1.4 Kegunaan Penelitian

- Mengidentifikasi pengaruh dari industri kreatif Jepang terhadap Jepang dalam hal ekonomi dan Indonesia dalam sosial budaya serta kepentingan nasional
- Menjelaskan dinamika industri kreatif Jepang yang ada di Indonesia dan Jepang
- Menjelaskan nilai-nilai dari industri kreatif Jepang terhadap masyarakat Indonesia

- Hasil penelitian juga diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat untuk pembaca secara umum dan menaikkan *awareness* terhadap industri kreatif dari Jepang.
- Menjelaskan peluang kolaborasi ke depan dari industri kreatif antara Jepang dengan Indonesia

1.5 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan pada setiap bab dari judul penelitian Analisis faktor keberhasilan Industri Kreatif Jepang di Indonesia tahun 2012 – 2020

1. BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan awal dari karya tulis penelitian dan juga merupakan pondasi dalam karya tulis tersebut. Pendahuluan ini berisikan dengan langkah-langkah awalan untuk memulai suatu karya tulis penelitian. Terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, rumusan masalah, dan batasan masalah. Pada bab ini juga menjelaskan gambaran umum untuk awalan dari permasalahan yang ingin diteliti.

2. BAB II KERANGKA BERPIKIR

Pada bab II yaitu kerangka berpikir, peneliti menjelaskan mengenai definisi dari teori dan kerangka konseptual yang ingin digunakan. Teori yang akan digunakan oleh peneliti yaitu teori neoliberalisme, sedangkan untuk konsep-konsep yang akan digunakan oleh peneliti yaitu di antara lain *soft power*, diplomasi budaya, peran media,

perjanjian internasional, dan kepentingan ekonomi politik internasional. 4 konsep ini akan menjadi pedoman dalam menyusun penelitian secara sistematis.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III ini berisi metodologi penelitian yang diusung oleh peneliti. Terdiri dari pendekatan penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisa data.

4. BAB IV ANALISIS

Pada bab IV ini, peneliti akan menuliskan data-data yang telah dikumpulkan sebagai bahan untuk menganalisis topik penelitian. Dalam bab ini juga akan menjelaskan jawaban dari rumusan masalah yang sudah dirumuskan dengan berlandaskan teori, konsep dan juga sudah menganalisis rumusan masalah tersebut sehingga mendapatkan hasil yang menjawab batasan dan rumusan masalah tersebut.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir yaitu penutup, peneliti akan menuliskan kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah didapatkan serta membantu menjelaskan fokus penelitian kepada publik. Di akhir juga peneliti akan memberikan beberapa saran atau perspektif.